



# รวมพลังสร้างคน จากสุดยอดเกม กิจกรรม WALK RALLY

ให้ "รักองค์การ มุ่งงานเลิศ  
เกิดคุณธรรม เลิศล้ำในฝีมือ  
เป็นที่เชื่อถือและจริงใจในที่สุด"  
สำหรับทรัพยากรมนุษย์  
ขององค์กรท่านที่ทรงคุณค่า



## รวมพลังสร้างคนจากสุดยอดเกม กิจกรรม Walk Rally

รวมกิจกรรม WALK RALLY ที่มาสร้างสายสัมพันธ์ สร้างสรรค์พลังคน  
ที่เคยพัฒนาบุคลากรมากกว่า 1,000 แห่ง โดยแบ่งกลุ่มเกมกิจกรรมเป็น

- เกมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ นันทนาการและเกมเพื่อการเรียนรู้
- เกมกิจกรรมอุ่นเครื่องหรือเกมนำในห้องหรือในที่ร่ม
- เกมกิจกรรมเพื่อการทำงานเป็นทีมในห้องฝึกอบรมหรือได้ร่มไม้
- เกมกิจกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารประสานงาน
- เกมกิจกรรมเกี่ยวกับความร่วมมือ ช่วยเหลือ ร่วมทีม
- เกมกิจกรรมเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ระดมสมอง
- เกมกิจกรรมเกี่ยวกับเสริมสร้างสุขภาพและความปลอดภัย
- เกมกิจกรรมเกี่ยวกับการเรียนรู้และสถานะการเป็นผู้นำ
- รวบรวมรายการเพลงเกม กิจกรรมและ Walk Rally ต่างๆ

สมชาติ กิจยรรยง

## สถาบันส่งเสริมการพัฒนาบุคลากร(IBC GROUP)

### รวมพลังสร้างคนจากสุดยอดเกม กิจกรรม Walk Rally

ราคา-159-บาท

ข้อมูลบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

สมชาติ กิจยรรยง

E-book-รวมพลังสร้างคนจากสุดยอดเกม กิจกรรม Walk Rally-363-หน้า

ทำให้พนักงานผู้ปฏิบัติงานที่ได้เข้าร่วมเกมหรือกิจกรรมได้รู้

ในจุดดี จุดด้อยของตนเองแล้วนำไปพัฒนาปรับปรุงตนเองสู่ความเป็นเลิศได้

ISBN- ISBN- 978-616-586-982-9.....

พิมพ์ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2564 สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ

บรรณาธิการต้นฉบับ สมชาติ กิจยรรยง

ศิลปกรรม/ออกแบบปก นวคาม งามสม

จัดทำ/พิสูจน์อักษรโดย นวคาม งามสม อีเมล.Kam\_15293@hotmail.com

พิมพ์โดย IBC GROUP.

จัดจำหน่ายโดยบริษัท เมพ คอร์ปอเรชั่น จำกัด.

---

## คำนำ

### รวมพลังสร้างคนจากสารพันสุดยอดเกม

#### และกิจกรรมWalk Rally

ในการพัฒนาบุคลากรด้วยวิธีการฝึกอบรมหรือสัมมนาโดยทั่วไป เราจะเห็นพฤติกรรมของผู้เข้ารับการอบรมเป็นสิ่งที่มีความผลกระทบต่อความสัมฤทธิ์ผลของการฝึกอบรมสัมมนา กล่าวคือ การได้รู้จักกัน การเกิดความคุ้นเคยและสนิทสนมกันระหว่างผู้เข้ารับการอบรมจะมีส่วนช่วยเสริมสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ ความกระตือรือร้น ทักษะคิดที่ดี และความต้องการมีส่วนร่วมในการฝึกอบรม

ดังนั้นในการพัฒนาบุคลากรวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมความคิด พัฒนาสุขภาพร่างกาย อีกทำให้เสริมสร้างจิตใจในให้มีความสดใน รูปแบบการแข่งขันที่สนุกสนาน รวมทั้งกิจกรรมต่างๆในรูปแบบของการเข้าค่ายลูกเสือหรือการสัมมนาสัญจรก็ตามการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมมีทักษะคิดที่ดี และพฤติกรรมในทางบวก เช่น ทักษะคิดที่ดีต่อตนเอง และเพื่อนร่วมงานมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เสริมสร้างความเชื่อมั่น กล้าแสดงออกพัฒนาบุคลิกภาพ ทำงานอย่างรักองค์กร มุ่งการเลิศและเทิดคุณธรรมของผู้เข้ารับการอบรมจึงเป็นสิ่งจำเป็น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นเสมือนบันไดสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการจัดกิจกรรม Walk Rally เพื่อพัฒนาบุคลากรได้

การทำงานร่วมกันของบุคคลในองค์กร ในแผนก หรือฝ่ายต่างๆ ด้วยความแตกต่างกันทางด้านต่างๆ เช่น วิทยุฉุติ ประสพการณ์ ตำแหน่งงาน

## สมาชิก กิจจรรยง

ลักษณะงาน ขอบเขตหน้าที่ และความรับผิดชอบ โดยเฉพาะการทำงานร่วมกับคนหมู่มากก็ย่อมจะก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้ง การกระทบกระทั่งกัน อันเนื่องจากขาดจิตวิทยา การปฏิบัติงานร่วมกัน ขาดการประสานงานร่วมกัน ขาดการทำงานเป็นทีมงานที่ดี (Team Work) อีกทั้งผู้นำ หรือผู้บังคับบัญชาไม่สามารถสร้างทีมงานที่เข้มแข็งได้ สมาชิกของทีมงานก็ไม่เห็นประโยชน์และความสำคัญของการรวมพลังทำงานเป็นทีม เป็นต้น

กิจกรรม Walk Rally จึงมีความสำคัญในการช่วยให้เกิดความสัมฤทธิ์ผลในการพัฒนาบุคลากรในอันที่จะร่วมจิต และร่วมใจให้เป็นหนึ่งเดียว เพราะกิจกรรม Walk Rally จะช่วยสร้างความเป็นกันเอง ความคุ้นเคย ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ สนุกสนาน ผ่อนคลาย ลดความเบื่อหน่าย เป็นการพัฒนาบุคลากรที่จะยึดเอาตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถ และพฤติกรรมต่างๆ ในรูปแบบเกม และกิจกรรม Walk Rally ในหนังสือเล่มนี้ผู้เขียน ได้รวบรวมเกม กิจกรรม Walk Rally มาจากหนังสืออย่างน้อย 3 เล่ม คือ Walk Rally เกมและกิจกรรมเพื่อพัฒนาคนและองค์กร Walk Rally สายสัมพันธ์ สร้างสรรค์ทีมงาน และ เกม กิจกรรม เพื่อการเสริมสร้างและพัฒนาทีมงาน โดยได้จัดแบ่งกลุ่มเกม กิจกรรม Walk Rally ใหม่เป็น 10 ประเภทคือ

1. เกมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ นันทนาการและเกมเพื่อการเรียนรู้
2. เกมกิจกรรมอุ่นเครื่องหรือเกมนำในห้องหรือในที่ร่ม
3. เกมกิจกรรมเพื่อการทำงานเป็นทีมในห้องฝึกอบรมหรือได้ร่มไม้
4. เกมกิจกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารประสานงาน

## สมาชิก กิจยรรยง

5. เกมกิจกรรมเกี่ยวกับความร่วมมือ ช่วยเหลือ ร่วมทีมกัน
6. เกมกิจกรรมเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ระดมสมอง
7. เกมกิจกรรมเกี่ยวกับเสริมสร้างสุขภาพและความปลอดภัย
8. เกมกิจกรรมเกี่ยวกับการเรียนรู้และถ่ายทอดของผู้นำ
9. เกมกิจกรรมเน้นทนการสนุกสนานบันเทิง
10. เกมกิจกรรมเกี่ยวกับการเสี่ยงโชควัดดวง

การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาบุคลากรนั้น ผู้นำกิจกรรม หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดเกม การฝึกอบรมหรือสัมมนาควรจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของบุคคล เวลา และสถานที่ เพื่อนำไปปรับใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้ที่นำไปในกระบวนการและ  
กิจกรรม Walk Rally

ที่จะทำให้ผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ นั้นเกิด ความเข้าใจง่าย ได้สาระ  
คละสนุก ปลูกความคิด พิชิตปัญหา สามารถเป็นพลังให้กับทีมงานและ  
องค์กรสืบต่อไป อีกทั้งจะช่วยเป็นคู่มือและเป็นสะพานให้นักฝึกอบรมทุก  
สาขาอาชีพ เจ้าหน้าที่ฝึกอบรม ผู้บริหาร โครงการอบรมวิทยากร ครู ผู้นำ  
กิจกรรมเพื่อพัฒนาบุคลากร เช่นแคมป์ไฟหรือค่ายลูกเสือสามารถที่จะพัฒนา  
บุคลากรอย่างเป็นกระบวนการหรือระบบได้ดียิ่งขึ้น

ด้วยความปรารถนาดี

สมาชิก กิจยรรยง

## คำนิยม

### รวมพลังสร้างคนจากสารพันสุดยอดเกม

#### และกิจกรรม Walk Rally

หากจะถามว่าหนังสือรวมพลังสร้างคน จากสารพันสุดยอดเกม และกิจกรรม Walk Rally เล่มนี้มีความน่าสนใจอย่างไรหรือเพราะอะไรคำตอบก็คือ เป็นหนังสือที่รวบรวม เกมกิจกรรมทั้งนอกห้องเช่นได้ร่วมมือและในห้องฝึกอบรมที่กว้างไว้อย่างมากมายอันจะทำให้

-การเรียนรู้การฝึกอบรมเพื่อการพัฒนาไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่ออีกต่อไป

-ถือเป็นการเรียนรู้ที่เกิดความสัมฤทธิ์ผลได้โดยยึดเอาตัวผู้เรียนเป็น

ศูนย์กลาง

-เป็นการเปลี่ยนแปลงพัฒนาลักษณะนิสัยของคนหรือพฤติกรรมได้ดีกว่าวิธีอื่นๆ

-เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการกระทำ(Learning by Doing) ทำให้เปลี่ยนพฤติกรรมได้ดี

-เป็นการพัฒนาคนในองค์กรหรือโรงงานต่างๆ โดยใช้สถานที่สิ่งแวดล้อม บรรยากาศในอันที่จะช่วยให้ส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นการพัฒนาที่เกิดจากการแข่งขันภายในกฎเกณฑ์ ที่น่าท้าทายและน่าสนใจ

-สามารถทำให้พนักงานผู้ปฏิบัติงานที่ได้เข้าร่วมเกมหรือกิจกรรมได้รู้จักดี จุดด้อยของตนเองแล้วนำไปพัฒนาปรับปรุงตนเองได้

## สมชาติ กิจยรรยง

-ช่วยให้ผู้จัดการฝ่ายฝึกอบรมพัฒนาหรือฝ่ายพัฒนาต่างๆที่เคยพัฒนาบุคคลต่างๆที่มีลักษณะแบบนี้ได้มองเห็น เกมหรือกิจกรรมใหม่ๆ ที่ได้ผลดี นอกเหนือไปจากเกมหรือกิจกรรมเดิมที่ตนเคยใช้มาก่อน

-ใช้เป็น คู่มือ เครื่องมือหรือสะพานดำเนินตัวผู้นำเกม กิจกรรมทำให้ท่านผู้อ่านนำไปใช้ให้เกิดผลสำเร็จในการพัฒนาบุคลากรในองค์กรได้

โดยคณะอาจารย์หรือวิทยากรผู้นำเกม กิจกรรมในหนังสือรวมพลังสร้างคน จากสารพันสุดยอดเกม และกิจกรรม Walk Rally เล่มนี้ได้แบ่งเกมกิจกรรมที่เน้นแนวคิดรวบยอดต่างๆไว้ถึง 10 กลุ่มเกมกิจกรรมด้วยกัน จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าถ้าหากได้นำไปใช้จะทำให้เกิดความเป็นเลิศที่สุดในการพัฒนาบุคลากร

คณะอาจารย์หลักสูตรเกมและกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร

หมวดหลักสูตรการบริหารงานบุคคล

สถาบันส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรและบริษัท ไอ บี ซี กรุ๊ป จำกัด



## สารบัญรวมพลังสร้างคนจากสุดยอดเกม

### และกิจกรรมWalk Rally

เรื่อง		หน้า
คำนำ		1-3
คำนิยาม		4-5
สารบัญ		6-7
บทนำ		8-11
บทที่ 1	นำเข้าสู่รวมเกม กิจกรรมWalk Rally สร้างสายสัมพันธ์สร้างสรรค์พลังคน	12-54
บทที่ 2	เกมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ นันทนาการและเกมเพื่อการเรียนรู้	55-70
บทที่ 3	เกมกิจกรรมอุ่นเครื่องหรือเกมนำในห้องหรือในที่ร่ม	71-94
บทที่ 4	เกมกิจกรรมเพื่อการทำงานเป็นทีมในห้องฝึกอบรมหรือได้ร่มไม้	95-126
บทที่ 5	เกมกิจกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารประสานงาน	127-156
บทที่ 6	เกมกิจกรรมเกี่ยวกับความร่วมมือ ช่วยเหลือร่วมทีม	157-202
บทที่ 7	เกมกิจกรรมเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ระดมสมอง	203-238

สมาชิก กิจกรรม

บทที่ 8	เกมกิจกรรมเกี่ยวกับเสริมสร้างสุขภาพและความปลอดภัย	239-276
บทที่ 9	เกมกิจกรรมเกี่ยวกับการเรียนรู้และภาวะการเป็นผู้ผู้นำ	277-299
บทที่ 10	เกมกิจกรรมนันทนาการและบันเทิง	300-315
บทที่ 11	เกมกิจกรรมเกี่ยวกับการเสี่ยงโชควัดดวง	316-335
บทที่ 12	เกมกิจกรรมเสริมสร้างสมาธิความสุขความสำเร็จทั่วไป	336-348
บทที่ 13-14	รวมรายการเพลงเกม กิจกรรมและ Walk Rally ต่างๆ	349-361
บรรณานุกรม		362-363

## บทนำ

# รวมพลังสร้างคนจากสารพันสุดยอดเกม และกิจกรรม Walk Rally

### INNOVATIVE ACTIVITIES

พวกเราทีมวิทยากรทีมแรก (ในการจัดฝึกอบรมแบบกลุ่ม) ที่ได้จัดโปรแกรมสัมมนาแนวใหม่ เพื่อปรับทัศนคติ เปลี่ยนแปลงความเชื่อ เพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมให้เหมาะสมสำหรับบุคลากร และองค์กรยุคใหม่ที่สังเกตเห็นคุณค่าในการพัฒนาตนเองไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่

### TRAINING & MOTIVATE

เราคือ ต้นเรื่องภาคทฤษฎีจากงานเขียน WALK RALLY ถึงสองเล่ม คือ WALK RALLY เกมและกิจกรรมเพื่อพัฒนาบุคลากรและองค์กร กับเล่มที่สอง WALK RALLY สายสัมพันธ์ สร้างสรรค์ทีมงาน ซึ่งเป็นแหล่งรวมเกม/กิจกรรมเกือบ 200 เกม กิจกรรม รวมทั้งหนังสือเกม กิจกรรมต่างๆ อาทิ 108 เกมและกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร พัฒนาคนและองค์กรด้วยเกมและกิจกรรมนันทนาการ เกม กิจกรรม เพื่อการพัฒนาบุคลากรให้เป็นเลิศ ส่วนเกม กิจกรรม เพื่อการเสริมสร้างและพัฒนาทีมงานนั้นจะมีเกม กิจกรรม WALK RALLY อยู่ในเล่ม 20 เกม กิจกรรมซึ่งจะไม่ซ้ำกับ เกม กิจกรรมในเล่มนี้

## สมาชิก กิจจรรยง

### สรุปขั้นตอนการจัดกิจกรรม WALK RALLY ภาคสนาม

1. สำรวจพื้นที่
  - กำหนดเส้นทางเดิน
  - ระบุกิจกรรม/สถานที่
2. จัดทำแผนที่ลายแทงหรือภาพถ่าย
3. บรรจุกิจกรรมต่างๆ ลงในจุดแต่ละจุดให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่จะจัด
4. เตรียมทีมงานสำหรับ WALK RALLY แบ่งงานในแต่ละคนทำหน้าที่ต่างๆ
5. เตรียมอุปกรณ์เครื่องมือของกิจกรรมต่างๆ
6. วางกิจกรรมต่างๆ ตามจุดสถานี หรือฐานที่กำหนด
7. ดำเนินกิจกรรม WALK RALLY ตามลำดับ
  - ละลายพฤติกรรม นันทนาการ
  - เปิดกิจกรรม แบ่งกลุ่มต่างๆ ในการเข้าร่วมกิจกรรม
  - ดำเนินกิจกรรม
8. การควบคุมกิจกรรม WALK RALLY โดยแบ่งหน้าที่ของผู้ช่วยวิทยากรตามสถานีหรือจุดที่เข้าร่วมกิจกรรมตามแผนการที่วางไว้
9. มอบหมายงานกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ระดมสมอง
10. การนำเสนอผลงานในแต่ละกลุ่ม

การนำท่านเข้าสู่เนื้อหาสาระนี้ก่อนอื่นผู้เขียนขอกล่าวถึงเบื้องหลังการดำเนินกิจกรรมภาคสนามมานับร้อยครั้ง ในการตระเตรียมโครงการให้

## สมาชิก กิจจรรยง

องค์กรต่างๆบรรลุป้าหมาย ขอเล่าถึงประสบการณ์เพื่อให้ท่านผู้อ่านได้เก็บ  
เกี่ยวและแบ่งงานให้กับบุคคลต่างๆในองค์กรของท่านนำไปปฏิบัติได้อย่าง  
เหมาะสม ในหน้าที่ของบุคคลต่างๆที่อยู่ในฝ่ายบุคคลธุรการหรือฝ่ายหรือ  
แผนกที่เกี่ยวข้องในการประสาน โครงการวอล์คแรลลี่ให้บรรลุป้าหมายได้  
ซึ่งจะต้องมีการติดต่อคัดเลือกหาความเหมาะสมกับงบประมาณและผู้บริหาร  
อันได้แก่ การสำรวจและทำการคัดเลือกสถานที่ที่จะไปดำเนินกิจกรรม  
WALK RALLY การกำหนดวันเวลาที่เหมาะสม(ในวันหยุดต่างๆราคามักจะ  
ต่อรองยาก) ส่วนหน้าที่ของบุคคลในการดำเนินกิจกรรมให้บรรลุป้าหมาย  
นั้นผู้เขียนขอยกตัวอย่างจริงที่คณะผู้เขียนเคยดำเนินกิจกรรมมาก่อนเช่น คุณนิ  
สาชล เป็นผู้คอยติดต่อประสานงานกับทางที่พักหรือโรงแรม เช่นขอแผนที่  
เดินทางไปที่รีสอร์ทนั้นๆ รวมทั้งส่งฟังชันงาน คุณกนกนันท์ เป็นผู้เตรียมป้าย  
ชื่อแขวนคอหรือติดหน้าอกกับผู้ร่วมกิจกรรมและคณะวิทยากรทั้งหมดทุก  
ท่าน รวมทั้งเตรียมของรางวัลสำหรับการแข่งขันและเครื่องปฐมพยาบาล คุณ  
เอกฉัตรที่จะต้องเตรียมกล่อง กระจกน้ำ/เครื่องดื่ม หรืออาหารว่างบนรถและ  
ประสานงานกับรถยนต์และการเดินทางไป ผู้เขียน(สมาชิก/จรรยา)เป็นผู้ที่  
สำรวจพื้นที่สำหรับแข่งขัน WALK RALLY จัดทำแผนที่และบรรจุกิจกรรม  
เพื่อการแข่งขัน WALK RALLY คุณเฉลิมชัยบุคคลที่จะเล่นกิจกรรมใน  
ระหว่างการเดินทางบนรถ อ.มานพหรือคุณศุภวิทย์เป็นบุคคลที่จะละลาย  
พฤติกรรมก่อนการดำเนินกิจกรรมจริงๆ อ.มานพหรืออ.สมชาติวิทยากรผู้นำ  
หลักในการชี้แจงกติการวมทั้งกำหนดการต่างๆ ส่วนที่มิวิทยากรที่เคยนำมา  
ไปฝึกฝนที่ค่ายเพชรรัตน์2วัน1 คืนก็มีหลายสิบท่าน ซึ่งส่วนใหญ่จะต้องมี

สมาชิก กิจจรรยง

นกหวีดหรือนาฬิกาจับเวลาเป็นต้น จะมีบุคคลต่างๆ เช่น คุณศิริพร สระลำลี คุณเป็ยรัช อารยเมธาเลิศ คุณศิริพรรณ ฉันทวุฒิเศรษฐี คุณวัลย์พร ภัทราพงศ์ คุณวิชัย ศิริตะ คุณประกาศิต สุพรม คุณสุภาพ พิสัยพันธุ์ คุณอุไรพร พยาบาล คุณชนารัตน์ สาลีนาค คุณชนพร เจนติดต่อ คุณเฉลิมชัย จันทร์ศิริ คุณสิชล เดชเดชา นาวาเอกเชษฐา ใจเปี่ยม คุณสุกัญญา เจียวรัตน์ คุณวิจิตร ทรัพย์เกิดปัญญา คุณปฏิพัทธ์ ประสงค์ดี คุณวิศรุต ลงวุฒิ คุณอภิรมย์ กระแสฉาย คุณศุภวิทย์ ดิษฐยานุรักษ์ อ.มานพ

ศิวารัตน์ยังมีอีกหลายๆที่สำคัญเคยช่วยละลายพฤติกรรมWALK RALLY ให้บรรลุเป้าหมาย ผู้เขียนทั้งสองเชื่อว่าหากท่านได้อ่านหนังสือและนำไปประยุกต์ ปฏิบัติเชื่อว่าจะทำให้ พนักงาน ในองค์กรนั้น “รักองค์การ มุ่ง การเลิศ เทิดคุณธรรม เลิศล้ำในฝีมือ เป็นที่เชื่อถือและจริงใจ” ในที่สุด

## บทที่ 1 นำเข้าสู่เกม กิจกรรม Walk Rally สร้างสายสัมพันธ์ สร้างสรรค์พลังคน

การพัฒนาบุคลากร(Human Resources Development) ที่เกิดประโยชน์สูงสุดแก่องค์กรและบุคคลเองนั้นก็คือการพัฒนาในรูปแบบที่ยึดเอาตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยการเสริมสร้างบรรยากาศที่ดีในช่วงที่มีการเรียนรู้ ฝึกฝนหรือพัฒนาเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอาทิ

- มีความรู้สึกที่ดีระหว่างกันในการพัฒนาตนเองหรือทีมงาน
- สร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีและมีมิตรภาพที่ดีระหว่างกัน
- เสริมสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรในการฝึกอบรมหรือพัฒนาบุคลากร
- เพื่อเสริมสร้างความสนุกสนานหรือบันเทิงแก่ผู้เข้ารับการอบรม
- เป็นการท้าทายความคิด ความรู้ ความสามารถของบุคคลที่เข้าร่วมพัฒนาหรือกิจกรรมต่างๆ

### เกม และกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร

หมายถึง การปฏิบัติกิจด้วยการเล่น หรือการแข่งขันของผู้เข้ารับการอบรม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ ทักษะ และจริยธรรม ในการปฏิบัติงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผล

## สมชาติ กิจยรรยง

### 1.ความสำคัญของเกมเพื่อการพัฒนาบุคลากร

ความสำคัญของเกมเพื่อการพัฒนาบุคลากร คือ

- เปิดโอกาสให้ทุกคน ได้แนะนำ และเปิดเผยตัวเองออกมา
- สร้างให้คนในกลุ่ม ได้รู้จักกัน ที่ได้ร่วมกันคิดร่วมกันทำ
- ส่งเสริมบรรยากาศที่ผ่อนคลาย หรือเป็นมิตร
- เปิดโอกาสให้ทุกคนมีความเชื่อมั่น และกล้าแสดงออก

### 2.การพัฒนาบุคลากรโดยยึดตัวผู้สอนกับยึดตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ความแตกต่างระหว่างการพัฒนาบุคลากร โดยยึดเอาวิทยากรเป็นศูนย์กลางกับการยึดเอาตัวผู้เข้ารับการอบรมเป็นศูนย์กลาง หรือการอบรมโดยใช้เกมหรือกิจกรรมประกอบการถ่ายทอดเป็นดังนี้

#### เทคนิคการใช้ผู้สอน หรือวิทยากรเป็นศูนย์กลาง

- ให้ความรู้ ที่สนคิตที่ถูกต้อง
- ให้ความเข้าใจ
- มักจะมีการสาธิต หรือแสดงวิธีการ
- มีการทดสอบผู้เข้ารับการอบรม
- มักมีการสร้างอารมณ์ขัน
- มีการสรุปสาระ/ประเด็น

#### เทคนิคการใช้ผู้เข้ารับการอบรมเป็นศูนย์กลาง

- ให้ผู้อบรมมีส่วนร่วมทางความคิด หรือทางร่างกาย
- ใช้กิจกรรมละลายพฤติกรรมประกอบ



## สมชาติ กิจรรมยง

- เป็นการเรียนรู้โดยการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวผู้เรียนเอง
- ก่อให้เกิดความสามารถ หรือฝึกฝนให้มีความสามารถเพิ่มขึ้น
- ก่อให้เกิดความรู้ที่แลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันได้
- แก้ไขปัญหาในการทำงาน และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้

### 3.ประโยชน์ของเกม กิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร

เพื่อนำเกมหรือกิจกรรม มาใช้ในการพัฒนาบุคลากรในรูปแบบต่างๆ  
ผู้เขียนขอแจ้งถึงประโยชน์ของการนำเกมมาใช้คือ :

- เพื่อทำความรู้จักและคุ้นเคยกันเมื่อแรกพบ
- เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนได้สนิทสนมกันเร็วขึ้นกว่าที่จะได้ทำความรู้จักกันเอง
- ผู้เข้ารับการอบรมมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มที่
- ประสบการณ์การเรียนรู้จากกิจกรรม ช่วยให้ผู้เข้ารับการอบรม รู้จัก และสนใจตัวเองดียิ่งขึ้น
- บรรยากาศการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เข้ารับการอบรมสนุกสนาน ไม่รู้สึกลัวถูกสอน
- เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรในการฝึกอบรม และให้ผู้เข้ารับการอบรมเรียนรู้ได้ในระยะเวลาอันสั้น
- ประหยัดค่าใช้จ่าย และไม่มีความเสี่ยงต่อผลการตัดสินใจในการเรียนกิจกรรม

## สมาชิก กิจรรรยง

- เพื่อให้เกิดความกล้าที่จะแสดงออก และกล้าแสดงความคิดเห็นต่อกลุ่ม

### 4.อย่างไรจึงเรียกว่าเป็นเกมหรือกิจกรรมที่ดี

#### ลักษณะของกิจกรรมที่เป็นเกมที่มีประสิทธิภาพนั้นจะต้อง

- เน้นศูนย์กลางการเรียนรู้ที่กลุ่มผู้เข้ารับการอบรม
- ผู้เข้ารับการอบรมมีโอกาสแสดงออกอย่างทั่วถึง/ทุกคนมีส่วนร่วม
- สร้างบรรยากาศเป็นกันเอง และให้เกียรติผู้เข้ารับการอบรมทุกคน
- ได้สารประโยชน์ พร้อมความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- วิทยากรจะทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและประสานให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่น
- มีสถานการณ์แข่งขันเชิงสร้างสรรค์
- มีความหลากหลายในรูปแบบ
- แต่ละขั้นของกิจกรรมต้องมีความต่อเนื่อง เชื่อมโยงกันอย่างครบถ้วน
- สร้างความท้าทาย กระตุ้นให้อยากเข้าร่วมกิจกรรมโดยให้แรงเสริมทางบวก
- หากจะมีการต่อรองดำเนินกิจกรรม ควรถามความคิดเห็นของผู้เข้ารับการอบรมก่อน

### 5.การวางแผนจัดกิจกรรม

ผู้เขียนขอสรุปขั้นตอนวางแผนจัดกิจกรรม เกมต่างๆ ดังนี้

- ระบุปัญหาหรือความคาดหวังจากบุคคลในองค์กรที่จะต้องพิจารณาปรับปรุงแก้ไขด้วยกิจกรรม เกมหรือ กิจกรรมWalk Rally
- ตั้งงบประมาณพร้อมจัดทำโครงการ ซึ่งท่านสามารถศึกษาตัวอย่างได้จากเอกสารในเล่มนี้
- ขออนุมัติงบประมาณ
- จัดหาสถานที่ พาหนะ เตรียมบุคลากร วิทยากรผู้นำทีมและทีมงาน Walk Rally
- กำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรมต่างๆให้ดี และจัดวางกิจกรรมในแต่ละรอบ
- กำหนดแบ่งงาน แบ่งหน้าที่ของทีมงานวิทยากร เจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการ

### 6.องค์ประกอบของกิจกรรม/เกม

องค์ประกอบของกิจกรรม หรือเกม ผู้เขียนขอกล่าวโดยย่อพอเป็นสังเขป ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรมหรือชื่อเกมนั้นๆ ที่จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีส่วนร่วม
2. วัตถุประสงค์หลัก และรอง ในการร่วมกิจกรรม

## สมาชิก กิจกรรม

3. **ขนาดของกลุ่ม** คือ จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม หรือเล่นเกมที่เหมาะสม
  4. **อุปกรณ์ เครื่องมือ** ที่ใช้ในการร่วมกิจกรรม ที่เป็นวัสดุจับต้องได้
  5. **กฎ กติกา มารยาท** ในการร่วมกิจกรรม
  6. **สถานที่ และเวลา** ที่จะใช้ในการดำเนินกิจกรรม
  7. **ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม** จะประกอบด้วย
    - 7.1 **ขั้นกิจกรรม** : เป็นการแข่งกฎเกณฑ์ หรือกติกาการเล่น
    - 7.2 **ขั้นวิเคราะห์** : มีเกณฑ์การตัดสิน หรือการเฉลยคำตอบที่แน่นอน พร้อมเหตุผลประกอบ
  8. **การตัดสิน และการตัดสินเกม หรือยูติเกมที่เหมาะสม** คือ ไม่ใช่เวลาสั้น หรือยาวนานเกินไป
  9. **การสรุปสาระเกม/กิจกรรม** เพื่อการร่วมกิจกรรม กิจกรรมยุติลง
  10. **การนำไปประยุกต์ใช้ในหน้าที่/การงาน** เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย คือ เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรม
7. **บทบาท หน้าที่ของผู้นำเกม กิจกรรมในการพัฒนาบุคลากร**  
นำเกมหรือวิทยากรดำเนินกิจกรรมเพื่อการพัฒนาบุคลากร ไม่ว่าจะ เป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรม กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมเข้าจังหวะ กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ความคิดรวบยอด หรือกิจกรรมทดสอบ

## สมาชิก กิจจรรยง

สมรรถภาพ ซึ่งสามารถกล่าวสรุปได้ว่า การดำเนินกิจกรรมก่อน ระหว่างหรือ ภายหลัง การฝึกอบรมจะมีวัตถุประสงค์หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการสร้าง ความพร้อมหรือละลายพฤติกรรม สร้างความสนิทสนมคุ้นเคย การผ่อนคลาย การสร้างบรรยากาศ หรือด้านนันทนาการก็ตาม บางครั้งมีวัตถุประสงค์ด้าน นันทนาการ บางครั้งก็เพื่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งผู้นำเกมหรือวิทยากร ผู้นำกิจกรรมต้องทำหน้าที่โดยมีบทบาทต่างๆ ที่หลากหลายขยายรายละเอียด ดังนี้

### บทบาทของผู้นำเกม และผู้ช่วยวิทยากร

ผู้เขียนขอยกตัวอย่างบทบาทของผู้นำกิจกรรม หรือผู้ช่วยวิทยากรใน การจัดเกมเรียนรู้ที่เคยประชุมทีมผู้นำเกมดังนี้

- เป็นผู้ชี้แนะให้เล่น หลังจากแข่งกติกาแล้ว โดยอาจจะมีทดลอง เล่นดูก่อนก็ได้ก่อนจะแข่งกันจริง เพราะเกมบางเกมผู้เล่นต้อง ตีความในคำสั่งจากทีมวิทยากร
- มีเทคนิคในการจับผิด หรือการลักไก่จากผู้เล่นเป็น คือ ต้องหู ใจ ตา ใจ และมีเทคนิคการอื่น และระยะห่างที่เหมาะสมในการ ตรวจสอบ
- กำหนดกติกาที่มีความชัดเจนในการพูด หรือสื่อสารในการ ให้กลุ่มเล่นเกม กิจกรรม เช่น ไม่ลืมว่าให้ทีมแต่ละทีมแจ้งชื่อทีม คำขวัญ เพลงประจำทีม และอุปกรณ์ประจำทีม
- ตัดสินชี้ขาดที่ยุติธรรมในการตัดสิน โดยไม่ให้ผู้เล่นรู้สึกว่าเรา ลำเอียง

## สมาชิก กิจจรรยง

- มีเทคนิคในการควบคุมเกม/กิจกรรม และควบคุมเวลา โดยไม่ลืมนานพิก้าจับเวลา หรือการจับเวลา
- รู้จักการแก้ไขปัญหา ในขณะที่การดำเนินเกม เช่น ในระหว่างรอการเล่นประจำสถานีต่างๆ ในกรณีแบ่งแยกทีมกันเล่นผู้นำเกมอาจจะให้ไปหาเศษหินมาให้เท่ากับจำนวนสมาชิกในทีม เป็นต้น
- อย่าลืมประเมิน หรือสังเกตพฤติกรรมในตอนเริ่มต้น จนถึงเวลาสิ้นสุดกิจกรรม

## หน้าที่ของผู้นำเกม หรือวิทยากร

หน้าที่ของผู้นำเกม/กิจกรรม หรือวิทยากรในการดำเนินการ ก็เพื่อเปลี่ยนแปลงบุคลิก หรือพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมการอบรม เพื่อให้เกิดความรู้ ให้เข้าใจ ให้สามารถ ให้คิดดี หรือนิสัยที่ดีในการทำงาน หน้าที่ของผู้นำเกม หรือกิจกรรม คือ :

- เตรียมตัวให้พร้อม โดยการเตรียมสื่อ เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ให้อยู่ในสภาพที่ดีและใช้งานได้
- มีความเป็นมิตร หรือเป็นกันเองกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการดำเนินกิจกรรม หรือเกม ตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดเกม
- มีความยุติธรรมในการตัดสิน หรือให้คะแนนโดยไม่ใช้อคติ เพราะรักเกลียด หรือ โกรธ ก็ตาม โดยปฏิบัติต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเท่าเทียมกัน

## สมาชิก กิจกรรม

- ใช้ความสามารถในการพูดหรือสื่อสาร ที่ขั้นต้นในการพูดให้น่าเร้าใจ น่าสนใจ ขณะพูดต้องพูดให้เข้าใจ และจบเกมหรือกิจกรรม ทุกๆ คนสบายใจ คือ พูดดี ไม่ใช่ดีแต่พูด
- ใช้เวลาให้เหมาะสมในการดำเนินเกม หรือกิจกรรมที่ไม่รวบรัดหรือเย็นเยือกเกินไป
- สรุปจบประทับใจ ซึ่งการสรุปจบผู้นำเกม/กิจกรรม หรือวิทยากร อาจจะใช้ คำคม เพลง คำขวัญ หรือใช้เพลงประกอบการถ่ายทอด หรือสรุปก่อนปิดกิจกรรม หรืออำลาก็ได้

### บทบาทหลักของผู้นำเกมหรือวิทยากร

- เป็นผู้สอน คือ เป็นผู้สอนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่ยึดตัวผู้เข้ารับการอบรมเป็นศูนย์กลาง
- เป็นผู้ฝึกหัด คือ เป็นผู้คอยกำกับ หรือฝึกหัดให้เขาสามารถพัฒนาตนเอง ให้มีความเข้าใจและมีความสามารถในงาน ในตนเอง หรือคนรอบข้าง
- เป็นพี่เลี้ยง คือ เป็นที่ปรึกษาเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาในการทำงาน หรือการดำเนินกิจกรรม
- เป็นผู้นำ คือ เป็นตัวอย่างหรือเป็นแบบอย่างให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำไปคิดประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับงานหรือหน้าที่

สมาชิก กิจกรรม

## บทบาทอื่นๆ

บทบาทอื่นๆ ของผู้นำเกมหรือวิทยากรในการปรับเปลี่ยนความคิด เพื่อแปรเปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคือ

- บทบาทของผู้จูงใจ โดยใช้เกม หรือกิจกรรมเป็นเครื่องมือ
- บทบาทของผู้รอบรู้ ที่จะให้ความรู้ ความเข้าใจ แก่ผู้ร่วมกิจกรรม
- บทบาทผู้มีความรับผิดชอบ ต่อความปลอดภัย ต่อเวลา และวิชาชีพ
- บทบาทผู้ถ่ายทอด ที่มีความสามารถในการสื่อสารที่มีความชัดเจน
- บทบาทผู้มีความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ปฏิภาณไหวพริบในการดำเนินกิจกรรม หรือเกม
- บทบาทผู้สนับสนุน คือ ส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมที่มีความต่อเนื่อง ไม่ขาดตอนหรือไม่สะดุด
- บทบาทผู้ให้คำแนะนำ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำไปใช้ประโยชน์ในงาน หรือชีวิต
- บทบาทผู้แก้ไขปัญหา ที่เราไม่คาดว่าจะเกิดปัญหาในการดำเนินเกม หรือกิจกรรม

## 8. ข้อผิดพลาดของผู้ร่วมเกม กิจกรรมต่างๆ

โดยภาพรวมของการดำเนินเกมหรือกิจกรรม ก็เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ หรือเกิด



สมาชิก กิจจรรยง

ทัศนคติที่ดีไปใช้ในการทำงานในหน้าที่ที่ผู้นำเกมหรือวิทยากรต้องยึดแนวทางการนำเสนอเกม หรือกิจกรรมที่เข้าใจง่าย ได้สาระ คละประโยชน์ หรือสนุก ปลุกความคิด และสามารถพิชิตปัญหา

### ข้อบกพร่องของผู้นำกิจกรรม เกม

จากการที่ผู้เขียน ได้มีโอกาสคลุกคลีกับกิจกรรม กลุ่มสัมพันธ์ กิจกรรม Walk Rally และกิจกรรมนันทนาการต่างๆ ได้เห็นข้อผิดพลาด หรือข้อบกพร่องต่างๆ ของผู้ดำเนินเกม หรือผู้ช่วยในการเล่นเกม หรือกิจกรรมส่วนหนึ่ง ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่บกพร่องที่ได้แสดงออกทางจิตวิทยาของผู้นำเกม/กิจกรรม ดังนี้:-

- ใช้นิ้วหรือใช้ปากกาทำปากกั้วชี้ผู้เข้าอบรม/เล่นเกม วิธีการที่เหมาะสมกว่า คือ ใช้นิ้วมือทั้งสี่ หรือห้าชี้ก็ได้ หรืออาจจะเรียกชื่อทีมแต่ละทีมแทนที่จะใช้ปากกั้ว
- เรียกผู้เข้าอบรมทั้งกลุ่มว่า “คุณ หรือพวกคุณ” แทนที่จะเรียกว่า “พี่ๆ น้องๆ หรือ พวกเรา” หรือผู้เล่นเกมอาจจะเรียกว่า “คุณ” หรือ “เรา” ก็ได้
- ทำให้ผู้เข้าร่วมเกม/กิจกรรม/อบรม เสียหนา ที่เรียกกันว่า “หน้าแตก” และไม่ควรเล่นหรือแซวกันกับผู้ร่วมเกม/กิจกรรม หรือผู้ฟัง
- วางเกม หรือกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมกับระยะเวลา บุคคล และขาดเทคนิคการจัดลำดับเกม

## สมชาติ กิจรรมยง

- วางเงื่อนไข กฎกติกา ในการเล่นที่ผู้ร่วมเกม/กิจกรรมรู้สึกว่าการเล่นยากเกินไป
- การใช้เพลงร่วมร้องขณะดำเนินเกม/กิจกรรม ควรใช้เพลงที่ร้องง่าย หรือรู้จักการใช้เทปเพลง และแผ่นใส หรือสไลด์เนื้อเพลงช่วย
- ใช้เกม หรือกิจกรรมที่ใช้เวลาในการเล่นยืดเยื้อเกินไป หรือใช้เวลาเล่นสั้นไป
- วางลำดับเกมที่เหมาะสม โดยไม่คำนึงถึงอายุ หรือวัย จำนวนผู้เล่น แต่ควรมีสติปะในการแจ้งกฎกติกา หรือคำสั่งในการนำเกม
- ขาดความพร้อมของสื่อ หรืออุปกรณ์ในการร่วมเล่น/ดำเนินกิจกรรม เช่น อุปกรณ์เกมต่างๆ แผ่นใส ปากกาเขียน เทปเพลงต่างๆ เป็นต้น
- ไม่เปิด โอกาส หรือเวลาที่เหมาะสมให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ระดมความคิดก่อนที่จะดำเนินกิจกรรมขั้นอื่นๆ ต่อไป
- ลืมเก็บอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม/กิจกรรม หรืออุปกรณ์ประเภทต่างๆ หรือไม่ควบคุมเวลา
- ขาดการฝึกฝนในการเล่น ดำเนิน และควบคุมกิจกรรม ตลอดจนไม่ซักซ้อมกับทีมงาน

## ข้อบกพร่องจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม

เมื่อมีกิจกรรม หรือมีคำว่าเกมเข้ามาเกี่ยวข้อง ก็มักจะมีการแข่งขันควบคู่กันมาตลอด ทำให้พบเห็นข้อบกพร่องจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม

## สมชาติ กิจยรรยง

นอกเหนือจากพฤติกรรม และธรรมชาติของผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งจะได้ทราบในตอนถัดไป สำหรับข้อบกพร่องของผู้เข้าร่วม มีดังนี้

- ไม่รักษาเวลา คือ เมื่อมีการแข่งขัน โดยใช้เวลาเป็นเกณฑ์ ก็มักจะ ไม่รักษาเวลาในการดำเนินกิจกรรม
- รีบร้อนเกินไป คือ มีความเร่งรีบในการดำเนินการเล่นเกมหรือการแข่งขัน
- ขาดสติ (สุรา) สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้น เพราะองค์กร หรือบุคคลขาดการควบคุมตนเองในการกิจ และดื่ม
- ไม่เห็นใจเพื่อนในกลุ่ม เนื่องจากมีข้อจำกัดทางด้านสุขภาพของเพื่อนในกลุ่ม หรือทีม เพื่อร่วมกลุ่มบางท่าน ไม่วิ่งรอ หรือเสียดสี
- ไม่ร่วมมือ คือ คิดว่าธุระไม่ใช่ จึงไม่ร่วมมือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบางท่าน ไม่ร่วมมือ โดยมีเหตุผลส่วนตัว คือร่วมหรือเล่นกิจกรรมไปรายได้ก็เท่าเดิมคือ ขาดแรงจูงใจในการทำงาน เป็นต้น

## บทบาทของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

เป็นผู้เล่นเกมและ Walk Rally ตามเงื่อนไขที่ระบุ

- เป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในการร่วมกิจกรรม
- เป็นนักกีฬาที่มีการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและมีการแข่งขัน
- เป็นนักต่อสู้เพื่อแข่งกับเวลาและชัยชนะ
- เป็นนักมนุษยสัมพันธ์ที่ต้องอาศัยการทำงานเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม

สมาชิก กิจกรรม

## หน้าที่ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ทำความเข้าใจกับขั้นตอนของกติกา เงื่อนไขที่กำหนด

- ร่วมกับทีมงานในการร่วมกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมายในระยะเวลาที่กำหนด
- ส่งเสริมการมีส่วนร่วม โดยการร่วมมือในการพูด คิด กระทำ แสดงออก
- ร่วมปฏิบัติกิจกรรมอย่างเต็มที่ เสียสละ และอุทิศตน
- ระดมสมองเพื่อพัฒนา ปรับปรุงตนเอง เพื่องานและองค์กร

## 9. การเตรียมการก่อนการเล่นเกม/กิจกรรม

วิทยากร หรือผู้นำเกม หรือกิจกรรม ควรมีการเตรียมการก่อนการถ่ายทอด คือ

- **วิเคราะห์กลุ่ม** คือ ดูว่ามีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวนกี่ท่าน เพศ อายุ การศึกษา ประสบการณ์
- **ขนาดกลุ่ม** คือ จะแบ่งจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มละเท่าใด แต่โดยส่วนใหญ่ขนาดกลุ่มที่มีประสิทธิภาพคือ 7-10 ท่าน
- **รับทราบสถานที่/พื้นที่** เพื่อเลือกเกม หรือกิจกรรมที่เหมาะสมกับพื้นที่ หรือขนาดของสถานที่ และจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- **สื่อ/เครื่องมือ** ที่พื้นที่ สถานที่ที่จะใช้ในการดำเนินกิจกรรมหรือเกม รายละเอียดเพิ่มเติมจะมีในหัวข้ออุปกรณ์ผู้ดำเนินกิจกรรม

## สมชาติ กิจรรมยง

- วางแผนเล่นเกม/กิจกรรมว่าเกมหรือกิจกรรมที่ใช้ชิ้นมีวัตถุประสงค์ให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะคติ หรือความสามารถด้านใด
- เตรียมอุปกรณ์ เกม เอกสาร รางวัล หรือเครื่องมือที่จะใช้ในการร่วมดำเนินกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์
- เตรียมผู้ช่วย และเกมสำรอง เพราะกิจกรรมบางกิจกรรมต้องการสาธิต จึงต้องมีผู้ช่วย และมีเกมสำรองเพื่อ

## วางแผนจัดลำดับกิจกรรมต่างๆ

ในการวางแผนการจัดกิจกรรมจึงควรต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้คือ

1) วัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายในการจัดกิจกรรม หรือเกม :- ว่าผู้นำเกม หรือวิทยากรคาดหวังในวัตถุประสงค์เกิดความรู้สึก หรือเกิดอารมณ์พึงพอใจ หรือลดภาวะ การปิดกั้นตัวเอง (ความไม่ไว้วางใจ ภาวะไม่เป็นเอกภาพ ความไม่มีอิสรภาพ) โดยอาจจะกำหนดเป็นสัดส่วน น้ำหนัก หรือร้อยละเท่าใด

2) ชนิดของกิจกรรม :- เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์ได้แล้ว จึงจะสามารถระบุชนิดของกิจกรรมต่างๆ ดังกล่าวต่างกัน เช่น บางเกม หรือกิจกรรมทำให้รู้สึกพึงพอใจ บางกิจกรรมก่อให้เกิดความรู้สึกเครียด หรือกังวล กอดันมากกว่าความพึงพอใจ บางกิจกรรมก่อให้เกิดความสนิทสนมคุ้นเคย รู้จักกันมากกว่าก่อให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจ

3) ธรรมชาติของผู้เข้าร่วมกิจกรรม :- บุคคลแต่ละคนจะมีธรรมชาติหรือบุคลิกภาพแตกต่างกัน ซึ่งผู้เขียนได้เคยนำเสนอไปแล้วในหนังสือเกม

## สมาชิก กิจจรรยง

และกิจกรรม Walk Rally เพื่อพัฒนาคนและองค์กร โดยเฉพาะผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นคนใหม่ๆ ในเกมหรือกิจกรรม จะไม่สนิทสนมกัน ต่างเพศกัน ต่างกลุ่มกัน อาจจะไม่ไว้วางใจกัน เมื่อภาวะเหล่านี้ยิ่งเกิดมากขึ้นในกลุ่มผู้เข้ารับการอบรมที่ไม่คุ้นเคยกัน วิทยากร หรือผู้นำเกม จะได้วางแผนจัดลำดับนำเสนอหรือกิจกรรมที่เหมาะสมต่อไป

## พฤติกรรม และธรรมชาติของผู้เข้าร่วมเกม/กิจกรรม

วิทยากร ผู้นำกิจกรรม หรือผู้ดำเนินกิจกรรม นอกเหนือจากทักษะ ในการเลือกกิจกรรม ใช้อุปกรณ์ คำนึ่งถึงวัตถุประสงค์ ความปลอดภัย และ การอบอุ่นร่างกายแล้ว ก็ควรจะคำนึงถึง

พฤติกรรม และธรรมชาติ โดยทั่วไปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ดังนี้

- เข้าข้างตัวเองก่อนเสมอ มักเอาตัวรอดก่อนเสมอ
- อยากเป็นผู้ชนะ หรือมีส่วนของชัยชนะ
- พยายามทุกวิถีทาง เพื่อมีการแข่งขัน เพื่อชัยชนะ บางครั้ง อาจละเมิดกติกา มารยาท
- อยากลงโทษผู้อื่น เพื่อความสะใจ แต่ตนไม่ยอมถูกลงโทษ
- ชอบกิจกรรมที่ทำหาย และมีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม/ทีม
- อยากรู้จักตนเองจากแบบสำรวจ แบบวิจัย หรือแบบประเมิน โดยตัวเองมีส่วนร่วม
- ไม่ชอบเดินในทางลบ มักชอบเดินในทางสร้างสรรค์
- ไม่สบายใจ หรือเครียดถ้าหากถูกลงโทษบ่อยๆ

## สมาชิก กิจกรรม

- มักจะเห็นใจเพื่อนร่วมทีมมากกว่าเพื่อนต่างทีม
- ชอบเป็นผู้ดู ผู้กำกับ มากกว่าที่จะเป็นผู้แสดง
- มักจะมีการแซว หรือล้อเลียนเพื่อนคนอื่นๆ อยู่บ้าง เพื่อความบันเทิงใจ
- ไม่อยากเล่น/ร่วมกิจกรรมที่ซ้ำๆ หรือรู้คำตอบอยู่แล้ว

## 10. หลักในการจัดลำดับเกม หรือกิจกรรมต่างๆ

โดยทั่วไป จะมีแนวทางกว้างๆ ในการเรียงลำดับเกม หรือกิจกรรม

ดังนี้

- 1. เกมที่ทุกคน ได้อยู่กับที่ก่อนในการเริ่มเล่น โดยอาจจะ
  - ก. แสดงออกทางด้านเสียง
  - ข. แสดงออกทางครีയാาท่างอยู่กับที่
- 2. เกมที่แต่ละคน ได้ใกล้ชิดกันหรือรู้สึกมีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน โดยอาจจะลำดับความใกล้ชิดต่างๆ ตามความเหมาะสม คือ
  - ก. ได้ใกล้ชิดด้านอารมณ์ เช่น ได้หัวเราะร่วมกัน
  - ข. ได้ใกล้ชิดด้านความคิด เช่น การรู้จักให้-รับข้อมูลแต่ละฝ่าย
    - ค. เกมที่แต่ละคน ได้ใกล้ชิดทางด้านร่างกาย เช่น การบีบนวด เกี่ยวก้อย คล้องแขน เกาะเอว เคลื่อนไหวสัมผัสซึ่งกันและกัน เป็นต้น
- 3. เกมที่เปิดโอกาสให้คนหนึ่งคนใดที่เป็นตัวแทนกลุ่ม แสดงออกแล้วให้กลุ่มช่วยหรือเชียร์

## สมาชิก กิจกรรม

- สมาชิก กิจกรรม : Walk Rally สายสัมพันธ์ สร้างสรรค์ทีมงาน, เอกซ์เปอร์เน็ต, 2543
- สมาชิก กิจกรรม, จีรชา ใจเปี่ยม : เกมและกิจกรรมผสมผสานเพื่อการพัฒนาบุคลากร, เอกซ์เปอร์เน็ต , 2543
- อภิรมย์ กระแสฉาย เอกสารเพลงเบ็ดเตล็ดประกอบกิจกรรมต่างๆ สถาบันส่งเสริมการพัฒนาบุคลากร

CD Baby