



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. อาจารย์ประดิษฐ์ จัดของ อาจารย์ 3 ระดับ 8
โรงเรียนบ้านห้วยด้อม (ชัยวงษาอุปถัมภ์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลำพูน เขต 2
2. นายสมหวัง คันธะรส ศึกษานิเทศก์ 8
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1
3. คร. ชาคกริต ชมชื่น ศึกษานิเทศก์ 6
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



ภาคผนวก ข

เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

1. กิจกรรมเกม “เปิดป้ายการบวก”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

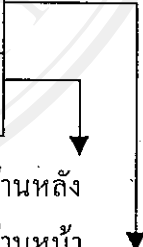
ฝึกทักษะการบวก

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรประโยคสัญลักษณ์

$3 + 6 =$		$4 + 3 =$	
$2 + 2 =$		$1 + 5 =$	
$3 + 5 =$		$2 + 3 =$	

2. บัตรคำตอบด้านหน้าเป็นรูปภาพ ด้านหลังเป็นตัวเลข

1.	 9	2.	 4	3.	 8
4.	 7	5.	 6	6.	 5 

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-6 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตวิธีการเล่น
2. แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4-6 คน
3. ครูคิดบัตรคำตอบบนกระดาน
4. ครูชูบัตรประโยคสัญลักษณ์
5. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบ กลุ่มใดได้คำตอบก่อนให้ยกมือขึ้น

6. ให้ตัวแทนกลุ่มออกไปเปิดบัตรคำตอบถ้าเป็นคำตอบที่ถูก ครูจะเฉลยคำตอบแล้วสลับ

คำตอบ

7. ถ้าเปิดคำตอบแล้วยังไม่ถูก ก็ให้กลุ่มถัดไปส่งตัวแทนมาเปิดบัตรคำตอบ
8. ให้สมาชิกของกลุ่มแต่ละกลุ่มได้มีโอกาสเป็นตัวแทนกลุ่มออกมาเปิดบัตรคำตอบ

ทั่วถึงกัน



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

2. กิจกรรมเกม “ลูกเต๋ารบวก”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม
เพื่อฝึกทักษะการบวก

สื่อและอุปกรณ์

1. ลูกเต๋า
2. แบบบันทึกคะแนน
3. ตะกร้าสี่เหลี่ยม ไว้สำหรับโยนลูกเต๋า

จำนวนผู้เล่น

กลุ่มละ 5 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสารัตถะวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน
3. ครูแจกลูกเต๋าสีให้นักเรียนกลุ่มละ 2 ลูกพร้อมแบบบันทึกคะแนน
4. ให้แต่ละกลุ่มโยนลูกเต๋าลูกแรกลงในตะกร้า แล้วบันทึกแต้มที่ได้ ลงในช่อง ครั้งที่ 1

แล้วโยนลูกที่สองลงในตะกร้า บันทึกแต้มที่ได้ลงในช่องครั้งที่ 2

5. ให้แต่ละกลุ่มนำแต้มที่ได้จากการโยนลูกเต๋าทั้งสองลูก มาบวกกัน แล้วบันทึกคะแนน

ลงในช่องรวม

6. ให้แต่ละกลุ่มทำการโยนลูกเต๋า 5 ครั้ง กลุ่มไหนที่เสร็จก่อนให้ทำหมายเลขกำกับไว้

7. เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้สลับกลุ่มกันตรวจคำตอบ กลุ่มใดที่เสร็จก่อนและทำได้ถูกต้องจะเป็นฝ่ายชนะ

8. ครูจะต้องคอยชี้แจงเรื่องแต้มของลูกเต๋าและสรุปคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนได้ทราบทุกครั้ง

ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	รวม

3. กิจกรรมเกม “ช่วยกันคิด”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะการคิดคำนวณเกี่ยวกับการบวกและการลบ

สื่อและอุปกรณ์

- บัตรประโยคสัญลักษณ์การบวก การลบ

$$10 - 8 = \square$$

$$6 + 3 = \square$$

$$8 - 5 = \square$$

$$7 + 2 = \square$$

- กระดานกลุ่มละ 1 แผ่น

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน

การดำเนินกิจกรรม

- ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตการเล่น
- แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
- ครูชูบัตรประโยคสัญลักษณ์ให้สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันคิดและเขียนโจทย์ปัญหา (ถ้าเขียนโจทย์ปัญหาได้ถูกต้องสมเหตุสมผลได้ 2 คะแนน)
- เมื่อครูบอกให้เขียน ให้แต่ละกลุ่มเขียนโจทย์ปัญหาลงในกระดาน เมื่อครูบอกหมดเวลาให้นักเรียนทุกกลุ่มหยุด
- ให้ตัวแทนกลุ่มอ่านโจทย์ปัญหาที่ช่วยกันคิด ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง
- เมื่อสิ้นสุดการเล่น ครูและนักเรียนช่วยกันรวมคะแนนหากกลุ่มที่ชนะ

4. กิจกรรมเกม “เปิดปั๊บ เจอปั๊บ”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะการบวก

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรภาพโจทย์ปัญหา
2. บัตรคำตอบ

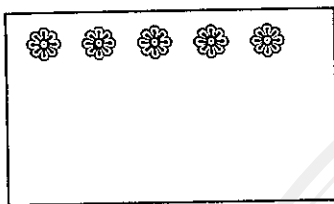
จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

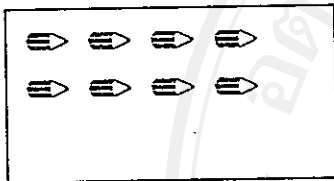
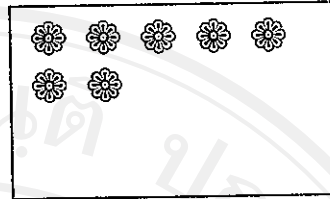
การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ การเล่นและสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน
3. ให้แต่ละกลุ่มเป่ายางลบ เพื่อหาว่าใครจะเป็นคนเล่นก่อน – หลัง ตามลำดับโดยแต่ละกลุ่มมีสิทธิ์เล่นได้ 5 ครั้ง
4. กลุ่มแรกที่เล่นก่อน โดยครูชูบัตรภาพให้ดูแล้วให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันคิดและส่งตัวแทนไปเขียนประโยคสัญลักษณ์บนกระดานถ้าเขียนได้ถูกต้องจะได้คะแนน 1 คะแนนโดยครูจะเป็นผู้ตรวจคำตอบของนักเรียน
5. เมื่อกลุ่มแรกเล่นครบ 5 ครั้งแล้ว ให้รวมคะแนน
6. ให้กลุ่มถัดไปเล่นโดยครูมีบัตรภาพให้มากพอและไม่ควรให้ซ้ำกับกลุ่มแรก
7. ทำเช่นนี้จนครบทุกกลุ่มจากนั้นรวมคะแนนเพื่อหาทีมที่ชนะ

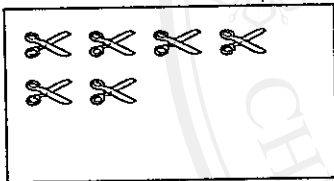
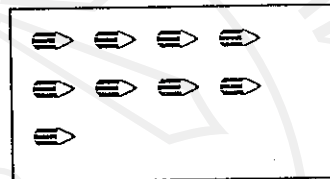
ตัวอย่างบัตรภาพโจทย์ปัญหา



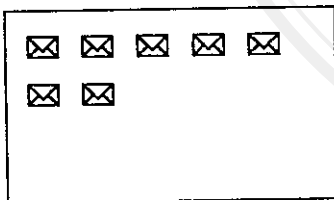
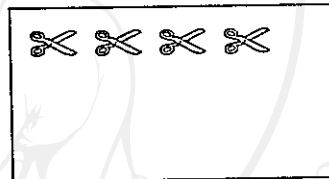
รวมกับ



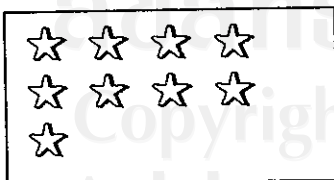
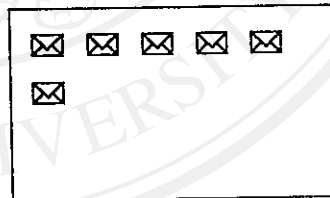
รวมกับ



รวมกับ



รวมกับ



รวมกับ



บัตรตัวเลขคำตอบ

12

17

10

13

14

5. เกมจับคู่ผลบวก

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะการบวกของจำนวน

สื่อและอุปกรณ์

แผ่นป้ายจำนวน 20 แผ่น

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4–5 คน

การดำเนินกิจกรรม

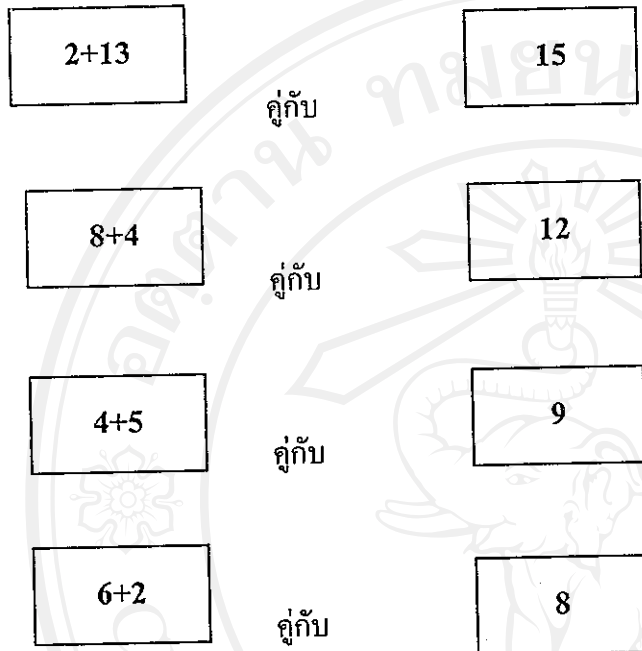
1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4–5 คน
3. ครูเปิดแผ่นป้ายทั้ง 20 แผ่น (10 คู่) ให้นักเรียนดูอย่างรวดเร็ว
4. แต่ละกลุ่มมีสิทธิ์ทายกลุ่มละ 1 ครั้ง หมุนเวียนกันไปโดยเลือกครั้งละ 2 แผ่นป้าย

ถ้าเป็นตัวเลขที่รวมกันแล้วได้ผลบวกเท่ากับที่กำหนด ก็จะได้รับ 1 คะแนน ถ้าไม่เหมือนจะปิดไว้เหมือนเดิม และให้กลุ่มต่อไปเปิดต่อ

5. การเล่นเกมเปิดแผ่นป้ายห้ามเป็นความเห็นของคนใดคนหนึ่ง ต้องเป็นความเห็นของคนส่วนใหญ่ ดังนั้นการที่จะเลือกเปิดแผ่นป้ายแผ่นใด สมาชิกทุกคนต้องยกมือยอมรับก่อนจึงจะเลือกแผ่นนั้นได้

6. การเลือกเปิดแผ่นป้ายแต่ละครั้งมีเวลาคิด ครั้งละ 5 วินาที (คือ นับ 1 ถึง 5) ถ้าเกินถือว่าสละสิทธิ์

7. กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุด ถ้าวาชนะได้รับรางวัล กลุ่มคะแนนน้อยสุด
อาจถูกทำโทษ อุปกรณ์ ป้ายข้อความที่เป็นคู่กัน 20 แผ่น (10 คู่) อาทิเช่น



6. เกมลูกโป่ง

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อให้ นักเรียน ได้ฝึกทักษะการบวกของจำนวน

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรตัวเลข
2. ลูกโป่ง

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตวิธีเล่น
2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน
3. แจกลูกโป่งให้นักเรียนกลุ่มละ 5 ลูก ให้นักเรียนเป่าและผูกเชือกไว้
4. แจกบัตรคำตอบที่เป็นตัวเลข 1-5 ให้แต่ละกลุ่ม
5. ครูนำบัตรประโยคสัญลักษณ์การบวกมาให้ นักเรียนดู
6. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบกลุ่มใดได้คำตอบให้นำบัตรคำตอบที่ถูกต้อง

ติดลูกโป่งแล้ววิ่งออกมาหน้าห้อง โดยครูจะเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง

7. กลุ่มที่คิดคำตอบถูกได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
8. ให้สมาชิกของกลุ่มแต่ละคนได้มีโอกาสเป็นตัวแทนกลุ่มนำบัตรมาติดลูกโป่งอย่าง

ทั่วถึงกัน

$$2 + 2$$

$$3 + 2$$

$$4 + 1$$

$$1 + 3$$

4

5

5

4

7. เกมสนุกกับตัวเลข

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการบวก

สื่อและอุปกรณ์

1. แถบประโยคการบวกซึ่งเจาะช่องไว้ใส่บัตรตัวเลข 3 ช่อง ดังรูป

$$\square + \square = \square$$

จำนวน 1 ชุด

2. บัตรตัวเลข 1 ถึง 5 และ 0 จำนวน 1 ชุด

จำนวนผู้เล่น

เล่นพร้อมกันทั้งห้องเป็นรายบุคคล

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตการเล่น
2. กรุณำบัตรตัวเลข 2 บัตรมาใส่ในแถบประโยคสัญลักษณ์ตรงช่องที่เจาะไว้ 2 ช่องใดก็ได้โดยที่ประโยคสัญลักษณ์การบวกจะต้องมีผลบวกไม่เกิน 5
3. ให้นักเรียนหาจำนวนที่หายไปโดยนำบัตรตัวเลขอีก 1 บัตรมาใส่ในช่องที่เหลืออีกช่องหนึ่ง ทั้งนี้มีข้อแม้ว่าเมื่อใส่บัตรตัวเลขครบทุกช่องแล้วประโยคสัญลักษณ์นั้นต้องเป็นจริง เช่น ถ้ากรุณำบัตรตัวเลข 1 และบัตรตัวเลข 5 มาใส่ในแถบประโยคสัญลักษณ์การบวก โดยใส่บัตรตัวเลข 1 ลงในช่องตัวตั้ง และใส่บัตรตัวเลข 5 ลงในช่องผลบวก แล้วนักเรียนจะต้องนำบัตรตัวเลข 4 มาใส่ตรงช่องตัวบวก
4. นักเรียนที่คิดคำตอบได้รวดเร็วและถูกต้องจะเป็นผู้ชนะโดยครูจะเป็นผู้ตรวจสอบคำตอบที่นักเรียนทำทุกครั้งและเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนได้ทราบ

8. เกมตัวเลขผลบวก

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการบวก

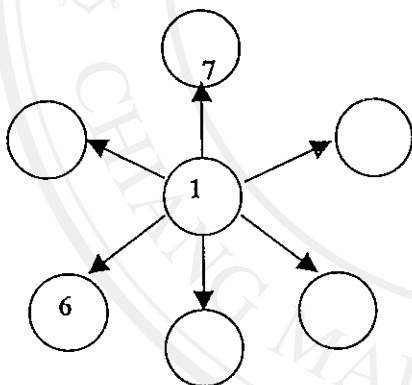
สื่อและอุปกรณ์

บัตรตัวเลข

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 – 5 คน

จงใช้ตัวเลข 1 – 7 เติมลงใน  เพื่อให้ผลบวกในแนวเส้นตรงทั้งสามแนวมีค่าเท่ากัน



การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น กลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน
3. แจกบัตรตัวเลขให้กลุ่มละ 4 แผ่น
4. ครูแสดงตัวอย่างของเลขครึ่งละ 1 แผ่น
5. นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิดแล้วเติมตัวเลขลงในวงกลมโดยให้ผลบวกในแนวเส้นตรง

ทั้งสามแนวมีค่าเท่ากัน

6. กลุ่มที่เติมได้ก่อนและถูกต้อง จะเป็นผู้ชนะ

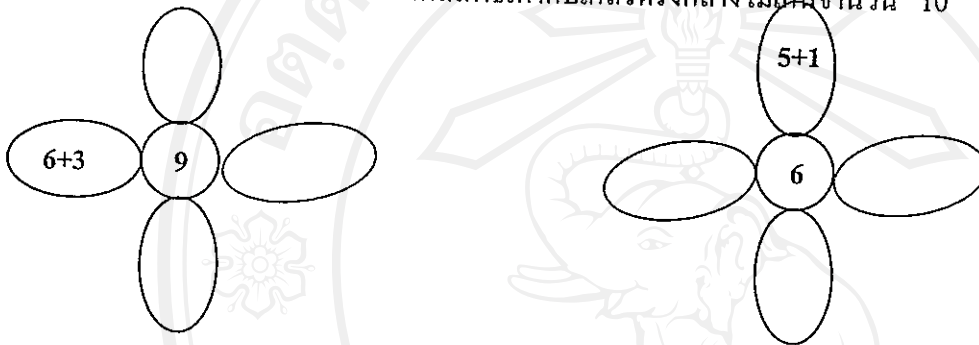
9. เกมดอกไม้ผลบวก

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการบวกของจำนวน

สื่อและอุปกรณ์

บัตรตัวเลขในกลีบดอกไม้ให้มีผลลัพธ์เท่ากับเกสรตรงกลางไม่เกินจำนวน 10



จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น กลุ่ม ๆ ละ 5 คน แจกบัตรดอกไม้ให้กลุ่มละ 6 แผ่น
3. ครูแสดงคำตอบให้นักเรียนดูครั้งละ 1 จำนวน
4. ให้นักเรียนช่วยกันคิดแล้วเติมตัวเลขในกลีบดอกไม้โดยแต่ละกลีบมีผลลัพธ์เท่ากับ

จำนวนที่กำหนดให้

5. กลุ่มที่เติมได้ก่อนและถูกต้อง จะเป็นผู้ชนะ

10. กิจกรรมเกม “ต้นไม้การบวก”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะการบวก

สื่อและอุปกรณ์

1. กระดาษวงกลม สี ด้านหลังติดแม่เหล็ก
2. กระดาษสีตัดเป็นส่วนประกอบของต้นไม้ เช่น ดอก ใบ ผล และเขียนจำนวนตัวเลข 0 – 9 ด้านหน้าของกระดาษ ด้านหลังติดแม่เหล็ก

จำนวนผู้เล่น

เล่นพร้อมกันทั้งห้องเป็นรายบุคคล

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตวิธีเล่น
2. ครูแจกส่วนประกอบของต้นไม้ให้นักเรียนแต่ละคน
3. ครูคิดวงกลมกระจายทั้งกระดาน โดยสมมติว่าเป็นส่วนประกอบของต้นไม้ซึ่งเป็นคำตอบที่ได้จากการบวก
4. ให้นักเรียนที่ได้ส่วนประกอบของต้นไม้รวมตัวกันเพื่อให้ได้คำตอบตามที่ครูคิดวงกลมที่มีตัวเลขบนกระดาน
5. กลุ่มใดที่รวมตัวกันได้ก่อนและถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ
6. ครูจะต้องคอยตรวจสอบคำตอบที่นักเรียนรวมกันและเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนได้ทราบด้วยทุกครั้ง

11. กิจกรรมเกม “ต้นไม้การลบ”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะการลบ

สื่อและอุปกรณ์

1. กระดาษวงกลม สี ด้านหลังติดแม่เหล็ก
2. กระดาษสีตัดเป็นส่วนประกอบของต้นไม้ เช่น ดอก ใบ ผล และเขียนจำนวน 0-9 ด้านหน้าของกระดาษ ด้านหลังติดแม่เหล็ก

จำนวนผู้เล่น

เล่นพร้อมกันทั้งห้องเป็นรายบุคคล

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตวิธีเล่น
2. ครูแจกส่วนประกอบของต้นไม้ที่เขียนจำนวนต่างๆ ให้นักเรียน
3. ครูคิดวงกลมที่มีตัวเลขแสดงจำนวนกระจายทั้งกระดาน สมมติว่าเป็นส่วนประกอบของต้นไม้ ซึ่งเป็นคำตอบที่ได้จากการลบ
4. ให้นักเรียนที่ได้ส่วนประกอบของต้นไม้รวมตัวกันเพื่อให้ได้คำตอบตามที่ครูคิดวงกลมที่มีตัวเลขบนกระดาน
5. กลุ่มใดรวมตัวกันได้ก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

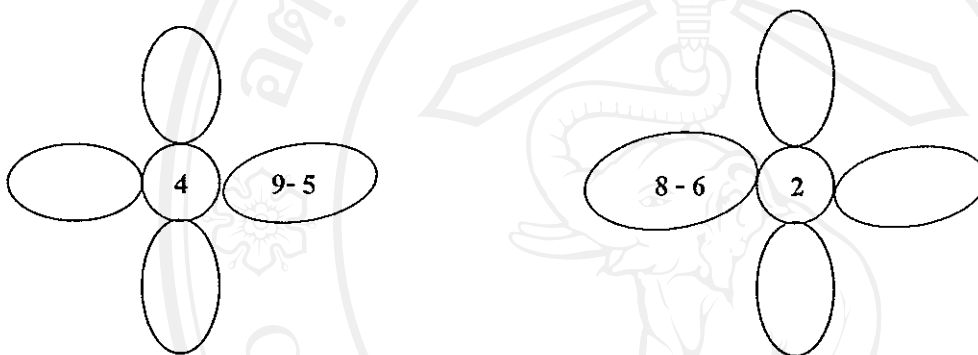
12. เกมดอกไม้มัลล

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการลบของจำนวน

สื่อและอุปกรณ์

บัตรตัวเลขในกลีบดอกให้มีผลลัพธ์เท่ากับเกสรตรงกลางไม่เกินจำนวน 10



จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีการเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น กลุ่ม ๆ ละ 5 คน แจกบัตรดอกไม้ให้กลุ่มละ 6 แผ่น
3. ครูแสดงคำตอบให้นักเรียนดูครั้งละ 1 จำนวน
4. ให้นักเรียนช่วยกันคิดแล้วเติมตัวเลขในกลีบดอกโดยแต่ละกลีบมีผลลัพธ์เท่ากับ

จำนวนที่กำหนดให้

5. กลุ่มที่เติมได้ก่อนและถูกต้อง จะเป็นผู้ชนะ

13. เกมสนุกกับตัวเลข

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการลบ

สื่อและอุปกรณ์

1. แถบประโยคการลบซึ่งเจาะช่องไว้ใส่บัตรตัวเลข 3 ช่อง ดังรูป



จำนวน 1 ชุด

2. บัตรตัวเลข 1 ถึง 5 และ 0 จำนวน 1 ชุด

จำนวนผู้เล่น

เล่นพร้อมกันทั้งห้องเป็นรายบุคคล

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. ครูนำบัตรตัวเลข 2 บัตรมาใส่ในแถบประโยคสัญลักษณ์ตรงช่องที่เจาะไว้ 2 ช่องใดๆ ก็ได้โดยที่ประโยคสัญลักษณ์การลบจะต้องมีผลลบไม่เกิน 5
3. ให้นักเรียนหาจำนวนที่หายไปโดยนำบัตรตัวเลขอีก 1 บัตรมาใส่ในช่องที่เหลืออีกช่องหนึ่ง ทั้งนี้มีข้อแม้ว่าเมื่อใส่บัตรตัวเลขครบทุกช่องแล้วประโยคสัญลักษณ์นั้นต้องเป็นจริง เช่น ถ้าครูนำบัตรตัวเลข 5 และบัตรตัวเลข 1 มาใส่ในแถบประโยคสัญลักษณ์การลบ โดยใส่บัตรตัวเลข 5 ลงในช่องตัวตั้ง และใส่บัตรตัวเลข 1 ลงในช่องผลลบ แล้วนักเรียนจะต้องนำบัตรตัวเลข 4 มาใส่ตรงช่องตัวลบ
4. นักเรียนที่คิดคำตอบได้รวดเร็วและถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ โดยครูจะเป็นผู้ตรวจสอบคำตอบที่นักเรียนทำทุกครั้งและเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนได้ทราบ

14. กิจกรรมเกม “เปิดป้ายการลบ”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

ฝึกทักษะการลบ

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรประโยคสัญลักษณ์

$$9 - 6 = \boxed{}$$

$$8 - 3 = \boxed{}$$

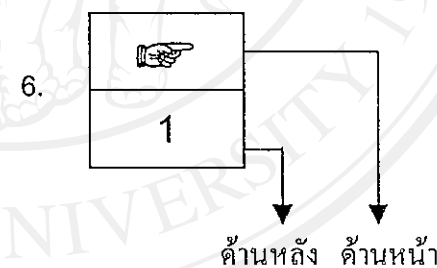
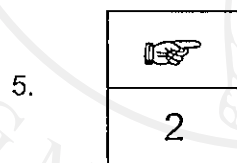
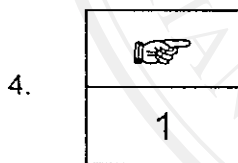
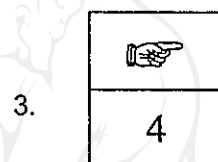
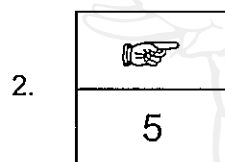
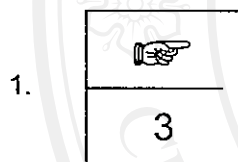
$$5 - 1 = \boxed{}$$

$$4 - 3 = \boxed{}$$

$$7 - 5 = \boxed{}$$

$$3 - 2 = \boxed{}$$

2. บัตรคำตอบด้านหน้าเป็นรูปภาพ ด้านหลังเป็นตัวเลข



จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่มๆ ละ 4-6 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4-6 คน
3. ครูติดบัตรคำตอบบนกระดาน
4. ครูชูบัตรประโยคสัญลักษณ์ให้นักเรียนดู
5. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบ กลุ่มใดได้คำตอบก่อนให้ยกมือขึ้น

6. ให้ตัวแทนกลุ่มออกไปเปิดบัตรคำตอบ ถ้าเป็นคำตอบที่ครูจะเฉลยคำตอบแล้วสลับ

บัตรคำตอบ

7. ถ้าเปิดคำตอบแล้วยังไม่ถูกต้อง ก็ให้กลุ่มถัดไปส่งตัวแทนมาเปิดบัตรคำตอบ
8. ให้สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนได้มีโอกาสเป็นตัวแทนกลุ่มมาเปิดบัตรคำตอบอย่างทั่วถึง



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

15. เกมหาผู้ผลลบ

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการลบของจำนวน

สื่อและอุปกรณ์

แถบประโยคสัญลักษณ์ แสดงการลบจำนวน 10 แผ่น คือ

$2 - 2 = \square$	$3 - 1 = \square$
$3 - 2 = \square$	$3 - 3 = \square$
$4 - 1 = \square$	$4 - 2 = \square$
$4 - 3 = \square$	$5 - 0 = \square$
$5 - 1 = \square$	$5 - 2 = \square$

2. บัตรตัวเลขจำนวน 10 แผ่น คือ

0	0	1	1	2	2	3	3	4	5
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

3. กระดานแม่เหล็ก

จำนวนผู้เล่น

เล่นพร้อมกันทั้งห้องเป็นรายบุคคล

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูคิดแถบประโยคสัญลักษณ์ทั้งหมดคว่าน้ำเรียงกันทางด้านซ้ายมือของกระดานแม่เหล็กและติดบัตรตัวเลขคว่าน้ำไว้ทางขวามือของกระดานแม่เหล็กทีละแผ่น
2. ให้นักเรียนออกมาครั้งละหนึ่งคนเพื่อเลือกเปิดแถบประโยคสัญลักษณ์ 1 แผ่น ถ้าบัตรตัวเลขและแถบประโยคเข้าคู่กัน คือบัตรตัวเลขที่เป็นคำตอบของประโยคสัญลักษณ์ เช่น $3 - 1 = \square$ กับ 2 ให้นักเรียนผู้นั้นได้บัตรตัวเลขและแถบประโยค และมีสิทธิ์เลือกเปิดบัตรต่อไปได้อีกครั้งละ 2 แผ่นเช่นเดิมถ้าบัตรตัวเลขและแถบประโยคที่เปิดไม่เข้าคู่กันให้คว่าน้ำไว้ที่เดิม
3. นักเรียนผลัดกันออกมาเปิดบัตรตัวเลขและแถบประโยคสัญลักษณ์เช่นเดียวกับนักเรียนคนแรก
4. เมื่อไม่มีบัตรตัวเลขและแถบประโยคเหลืออยู่บนกระดานแม่เหล็ก นักเรียนที่ได้บัตรมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

16. เกมผลลบไชโย

จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการลบ

สื่อและอุปกรณ์

1. แถบประโยคสัญลักษณ์ จำนวน 10 แผ่น จากเกมหาคู่ผลลบ
2. บัตรคำตอบ 15 แผ่น แต่ละแผ่นมีตัวเลข 4 ตัว โดยเลือกจาก 0,1,2,3,4 และ 5

ครั้งละ 4 ตัว ตัวอย่างเช่น

0	1
2	3

2	1
4	3

2	5
4	3

0	5
4	3

4	1
0	5

3. ตัวนับ 20 ตัว

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน แจกบัตรคำตอบให้กลุ่มละ 1 แผ่น และแจกตัวนับให้กลุ่มละ 4 ตัว
3. ครูแสดงประโยคสัญลักษณ์ครั้งละ 1 แผ่น ให้นักเรียนดู
4. บัตรคำตอบของกลุ่มใดมีคำตอบของประโยคสัญลักษณ์นั้น ให้นักเรียนวางตัวนับ 1 ตัว ในช่องที่เป็นคำตอบนั้น เช่น ถ้าคำตอบของประโยคสัญลักษณ์ $5 - 3 = 2$ คำตอบคือ 2 ให้นักเรียนภายในกลุ่มวางตัวนับลงในช่องบัตรคำตอบที่แสดงจำนวน 2
5. กลุ่มใดที่วางตัวนับได้ครบ 4 ตัว ก่อนให้ร้องว่า “ไชโย”

ตัวอย่าง

$$1. \quad 9 - 8 = \boxed{}$$

$$2. \quad 6 - 2 = \boxed{}$$

$$2. \quad 11 - 7 = \boxed{}$$

$$3. \quad 9 - 3 = \boxed{}$$

$$4. \quad 10 - 5 = \boxed{}$$

$$5. \quad 7 - 3 = \boxed{}$$

$$6. \quad 12 - 7 = \boxed{}$$

$$7. \quad 9 - 5 = \boxed{}$$

$$8. \quad 6 - 1 = \boxed{}$$

$$10. \quad 5 - 3 = \boxed{}$$

บัตรคำตอบ

0	1	2	1	2	5
2	3	4	3	4	3
0	5	4	1	0	1
4	3	0	5	2	5
0	1	1	2	1	4
5	2	3	4	5	2
0	2	1	2	1	3
5	3	3	5	5	0
0	4	1	3	5	4
5	1	4	5	2	0

17. กิจกรรมเกม “บันไดสู่ดาว”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ

สื่อและอุปกรณ์

1. โจทย์ปัญหาการบวกและการลบ
2. ภาพบันได บัตรตัวเลข

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน

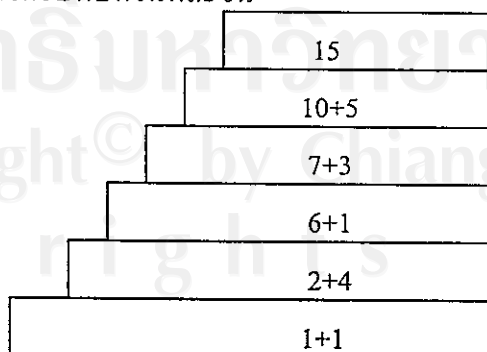
การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน
3. ครูนำแผนภูมิเกี่ยวกับโจทย์ปัญหาการบวกและการลบให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกัน

คิดหาคำตอบตามลำดับขั้นบันไดที่อยู่ล่างสุดจนถึงบันไดขั้นสุดท้าย

4. กลุ่มใดได้คำตอบให้ยกมือขึ้น ตัวแทนกลุ่มออกไปเขียนคำตอบบนกระดานดำ แล้วหยิบป้ายดาวซึ่งเป็นคำตอบสุดท้ายที่ได้บนกระดานดำที่ครูคิดไว้

5. หากกลุ่มใดคิดคำตอบไม่ตรงกับที่ครูเฉลยไว้บนกระดานดำ แสดงว่าคิดคำตอบผิด ที่ขั้นบันไดขั้นใดขั้นหนึ่งให้รับบททวนที่ละขั้น



หมายเหตุ - คำตอบที่ได้ในขั้นที่ 1 จะนำไปใช้กับการบวกในขั้นที่ 2 ที่เว้นว่างไว้ ตามลำดับขั้นบันได

- กระดาษคำตอบที่ครูติดบนกระดานดำทำเป็นรูปดาว โดยปิดคำว่าคำตอบไว้

ตัวอย่างโจทย์ปัญหา

1. แดงมีสมุด 3 เล่ม หายไป 2 เล่ม แดงเหลือสมุดกี่เล่ม



2. มานีมีเงิน 5 บาท ซื้อขนมไป 1 บาท มานีเหลือเงินกี่บาท



3. มีปลา 4 ตัว ตายไป 3 ตัว เหลือปลาที่ตัว



4. มีดินสอ 7 แท่ง ให้เพื่อนไป 4 แท่ง เหลือดินสอกี่แท่ง



5. มีขนม 9 ชิ้น รับประทานไป 4 ชิ้น เหลือขนมกี่ชิ้น



18. กิจกรรมเกม “คิดได้ให้ไชโย”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

1. เพื่อฝึกทักษะการบวก
2. เพื่อฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวก

สื่อและอุปกรณ์

1. แถบโจทย์การบวกและโจทย์ปัญหาการบวก
2. กระดาษคิดเลขสำหรับนักเรียน

จำนวนผู้เล่น

เล่นพร้อมกันทั้งห้องเป็นรายบุคคล

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. ครูแจกกระดาษคิดเลขให้นักเรียนทุกคน
3. ครูคิดแถบโจทย์การบวกหรือโจทย์ปัญหาการบวกที่ละข้อบนกระดาน
4. ให้นักเรียนแต่ละคนคิดหาคำตอบ ใครคิดได้แล้วให้ตะโกนว่า ไชโย พร้อมคำตอบ

เช่น “ไชโย สิบห้า” ถ้าคำตอบถูกได้คะแนนสะสมจากครูไปเรื่อยๆ

5. ให้นักเรียนที่ตอบถูกในบางข้อที่นักเรียนส่วนใหญ่คิดไม่ได้ออกมาอธิบายให้เพื่อนฟัง พร้อมกับครูบอกคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนได้ทราบ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

ตัวอย่างโจทย์ปัญหา

1. สวนสัตว์แห่งหนึ่งมีเสือดาว 3 ตัว มีเสือด้า 12 ตัว รวมมีเสือดาวและเสือด้ากี่ตัว
2. มีกระเชื่ออยู่บนขอบสระ 13 ตัว อยู่ในน้ำ 6 ตัว รวมมีกระเชื่อกี่ตัว
3. น่องนัทมีไก่ 12 ตัว น่องแนนมีไก่อมากกว่าน่องนัท 6 ตัว น่องแนนมีไก่กี่ตัว
4. นิพนธ์ขายไข่ไก่ไป 8 ฟอง นิภาขายไข่ไก่ไป 9 ฟอง นิพนธ์และนิภาขายไข่ไก่ทั้งหมดไปกี่ฟอง
5. มีชัยปลูกดาวเรืองไว้หน้าบ้าน 12 ต้น ปลูกไว้หลังบ้านอีก 7 ต้น รวมปลูกดาวเรืองกี่ต้น

19. กิจกรรมเกม “เก็บเยอะๆ”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะการบวก

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรสี่เหลี่ยมรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ด้านหน้าเขียนคำตอบ ด้านหลังเป็นโจทย์ ปัญหาการบวก
2. ชุดโจทย์ปัญหาการบวกสำหรับเลือกตอนเริ่มต้น

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน
3. ครูติดบัตรคำตอบบนกระดานดำ ด้านหลังบัตรคำตอบจะมีโจทย์ปัญหาการบวก

ข้อต่อไป

4. ตัวแทนกลุ่มเลือกโจทย์ปัญหาจากชุดโจทย์ปัญหาการบวกจากครู เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มให้ช่วยกันคิดหาคำตอบของโจทย์ปัญหานั้น เมื่อได้แล้วให้วิ่งไปหยิบคำตอบที่ครูติดไว้บนกระดานดำ แล้วกลับมาที่กลุ่มเดิม แล้วอ่านโจทย์ด้านหลังของบัตรคำตอบนั้น ช่วยกันคิดหาคำตอบให้ได้

5. ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกว่าครูจะบอกหมดเวลา กลุ่มใดได้คำตอบมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

6. ให้สมาชิกของกลุ่มแต่ละคนได้มีโอกาสเป็นตัวแทนกลุ่มมาหยิบบัตรคำตอบที่ครูติดไว้อย่างทั่วถึงกัน

หมายเหตุ

โจทย์ปัญหาการบวกที่ใช้ให้มีจำนวน 1 – 2 หลัก เพื่อฝึกทักษะการคิดในใจ

ตัวอย่างโจทย์ปัญหา

บัตรคำตอบ (ด้านหน้า) บัตรคำถาม (ด้านหลัง)

7

1. ฉันมีดอกไม้ 2 ดอก เก็บมาอีก 5 ดอก รวมมีดอกไม้กี่ดอก

5

2. ฉันมีหนังสือ 4 เล่ม ซื้อมาอีก 1 เล่ม รวมมีหนังสือกี่เล่ม

9

3. ฉันมีถ้วย 7 ใบ ซื้อมาอีก 2 ใบ รวมมีถ้วยกี่ใบ

4

4. มีนกอยู่บนต้นไม้ 3 ตัว ถ้านกบินมาอีก 1 ตัว จะมีนกอยู่บนต้นไม้กี่ตัว

5

5. มีกบ 3 ตัว กบกระโดดมาอีก 2 ตัว จะมีกบทั้งหมดกี่ตัว

20. กิจกรรมเกม “จับคู่”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะการคิดคำนวณเกี่ยวกับการบวกและการลบ

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรแสดงประโยคสัญลักษณ์การบวกและการลบ
2. บัตรโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน
3. ครูจะแจกบัตร โจทย์ปัญหาและบัตรประโยคสัญลักษณ์ละกันให้ กลุ่มละ 12 บัตร
4. ให้นักเรียนนำ โจทย์ปัญหาและบัตรประโยคสัญลักษณ์มาจับคู่กันและคิดคำตอบ

โดยจดคำตอบลงหลังบัตร โจทย์ปัญหา เมื่อเสร็จแล้วให้ชูขึ้น

5. กติกาการตัดสิน

- 1) กลุ่มที่เสร็จก่อนได้ 3 คะแนน กลุ่มที่เสร็จรองลงมาได้ 2 คะแนน
 - 2) จับคู่บัตร โจทย์ปัญหากับบัตรประโยคสัญลักษณ์ถูกต้องได้ข้อละ 1 คะแนน
 - 3) คิดคำตอบถูกต้องได้ข้อละ 1 คะแนน
6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยและครูเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียน

ได้ทราบ

ตัวอย่างโจทย์ปัญหา

บัตรโจทย์ปัญหา

บัตรประโยคสัญลักษณ์

1. เลี้ยงไก่ไว้ 8 ตัว เป็นตัวผู้ 6 ตัว เป็นไก่ตัวเมีย
กี่ตัว

$$8 - 6 =$$

2. ขาปลูกกุหลาบ 10 ต้น ออกดอก 8 ต้น กุหลาบ
ไม่ออกดอกกี่ต้น

$$10 - 8 =$$

3. พี่มีลูกโป่ง 5 ลูก ซื้อมาอีก 4 ลูก รวมมีลูกโป่ง
กี่ลูก

$$5 + 4 =$$

4. นักเรียนชายขาดเรียน 3 คน นักเรียนหญิง
ขาดเรียน 4 คน รวมมีนักเรียนขาดเรียนกี่คน

$$3 + 4 =$$

5. มีเงิน 7 บาท แม่ให้อีก 2 บาท รวมมีเงินกี่บาท

$$7 + 2 =$$

6. มีเก้าอี้ 8 ตัว ยกออกไป 7 ตัว เหลือเก้าอี้กี่ตัว

$$8 - 7 =$$

21. กิจกรรมเกม “หาตัวลบ”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะการลบ

สื่อและอุปกรณ์

บัตร โจทย์ปัญหาการลบ

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน แจกกระดาษให้กลุ่มละ 2 แผ่น
3. ให้นักเรียนเขียนโจทย์ปัญหาการลบลงในกระดาษที่ครูแจกให้แล้วครูนำโจทย์ปัญหาการลบที่แต่ละกลุ่มทำ มาให้นักเรียนได้ฝึกคิด
4. ครูนำบัตร โจทย์ปัญหาที่แต่ละกลุ่มทำมาเขียนจำนวนที่เป็นตัวตั้งบนกระดาน แล้วให้นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันคิดหาตัวลบที่มีจำนวน 1 – 2 หลัก
5. กลุ่มใดคิดได้ก่อนให้ยกมือขึ้น แล้ววิ่งออกไปเขียนคำตอบ บนกระดานตามกติกา โดยถ้าตอบไม่ถูกจะต้องเปิดโอกาสให้กลุ่มอื่นตอบแทน
6. สมาชิกของแต่ละกลุ่มได้มีโอกาสเป็นตัวแทนกลุ่มมาเขียนคำตอบอย่างทั่วถึง

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

บัตรโจทย์ปัญหาการลบ

ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันตัดภาพหรือข้อความในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารแล้วเขียนให้เป็นโจทย์ปัญหาการลบ และติดภาพประกอบหรือตกแต่งให้สวยงาม กลุ่มละ 2 ข้อ ใสลงในบัตรขนาด 6" X 3"

ด้านหน้า

แก้วมีดอกไม้ 8 ดอก ให้เพื่อนไป 2 ดอก จะเหลือดอกไม้กี่ดอก

ด้านหลัง

ประโยคสัญลักษณ์ $8 - 2 = 6$ ดอก

ผู้เขียนโจทย์ปัญหา 1)

2)

3)

4)

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

22. เกมปริศนาภูเขาคณิต

จุดประสงค์

เพื่อให้ฝึกทักษะการบวก ลบ

สื่อและอุปกรณ์

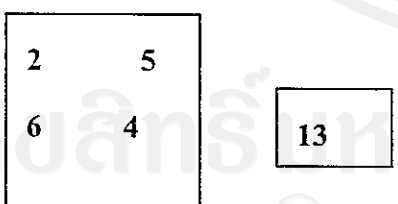
1. รูปเรขาคณิต
2. บัตรตัวเลข

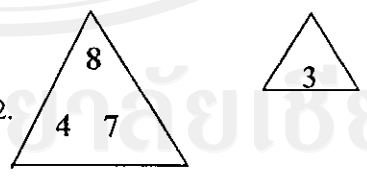
จำนวนผู้เล่น

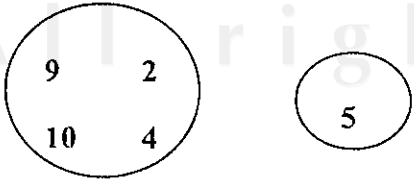
เล่นทั้งห้องเป็นรายบุคคล

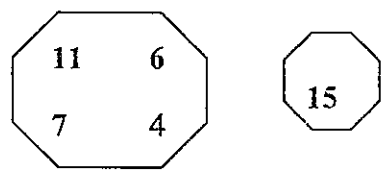
การดำเนินการกิจกรรม

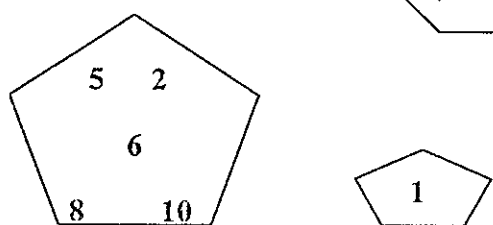
1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. ครูตัดบัตรตัวเลขรูปเรขาคณิตบนกระดานให้นักเรียนดู โดยรูปใหญ่จะเป็นตัวเลขที่กำหนดให้และรูปเล็กคือคำตอบ
3. ให้นำตัวเลขจากรูปเรขาคณิตรูปใหญ่มาบวก (+) หรือ ลบ (-) กันก็ได้เพื่อให้ผลลัพธ์เท่ากับตัวเลขในรูปเรขาคณิตรูปเล็กโดยตัวเลขแต่ละจำนวนสามารถใช้ได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น
4. ใครคิดได้ถูกต้องและรวดเร็วเป็นผู้ชนะ

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

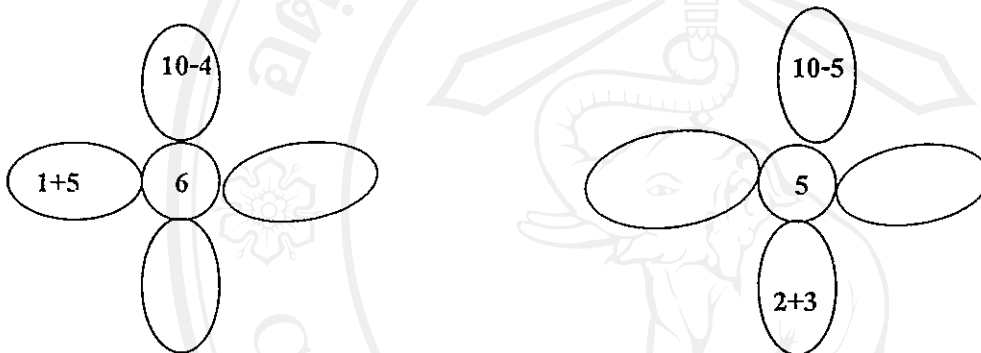
23. เกมดอกไม้โจทย์ปัญหา

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาการบวกและการลบ

อุปกรณ์

บัตรตัวเลขในกลีบดอกไม้ให้มีผลลัพธ์เท่ากับเศษตรงกลางไม่เกิน 10



จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสารัตถะวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน แจกบัตร โจทย์ปัญหาดอกไม้ให้กลุ่มละ 6 แผ่น
3. ครูแสดงคำตอบให้นักเรียนดูครั้งละ 1 จำนวน
4. ให้นักเรียนช่วยกันคิดแล้วเติมตัวเลขในกลีบดอกไม้โดยแต่ละกลีบมีผลลัพธ์เท่ากับ

จำนวนที่กำหนดให้

5. กลุ่มที่เติมได้ก่อนและถูกต้อง จะเป็นผู้ชนะ

24. เกมโจทย์ปัญหา

หนูน้อยสมองไว

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

1. นักเรียนสามารถสร้างโจทย์ปัญหาการบวก การลบ จากสถานการณ์ปัญหาได้
2. นักเรียนสามารถแสดงวิธีทำและหาคำตอบได้

สื่อและอุปกรณ์

1. กระดานแม่เหล็ก
2. บัตรตัวเลขจำนวน 0–9 จำนวน 10 บัตร
3. แบบบันทึกผลการแข่งขัน

จำนวนผู้เล่น

เล่นพร้อมกันทั้งห้องเป็นรายบุคคล

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น สาระวิธีเล่น
2. ครูแจกแบบบันทึกผลการแข่งขันให้นักเรียน คนละ 1 แผ่น
3. ครูหยิบบัตรตัวเลขจากกล่อง ครั้งละ 2 ใบ และนำบัตรที่หยิบได้ติดบนกระดานแม่เหล็ก โดยให้จำนวนที่มีค่ามากกว่าเป็นตัวตั้ง จำนวนที่มีค่าน้อยเป็นตัวกระทำ (+, -)
4. นักเรียนคิดหาคำตอบจากบัตรที่ครูติดให้ดูแล้วบันทึกคำตอบที่ได้ลงบนแบบบันทึกผลการแข่งขัน
5. ครูให้นักเรียนแต่ละคน สร้างโจทย์ปัญหา การบวก การลบ อย่างละ 1 ข้อ
6. ครูและนักเรียนช่วยกันคัดเลือกโจทย์ปัญหา การบวก การลบ อย่างละ 1 ข้อ และให้ตัวแทนของห้องออกมาแสดงวิธีทำและหาคำตอบ
7. ครูจะต้องเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้นักเรียนได้ทราบทุกครั้ง
8. การเล่นเกมถ้าคำตอบถูกจะได้ข้อละ 1 คะแนน

แบบบันทึกผลการแข่งขัน

บัตรชุดที่	ผลบวก	ผลลบ	คะแนน
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
รวม			

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved

25. เกมปริศนาจากคำคล้องจอง เรื่อง แก้วน้ำ

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

1. นักเรียนสามารถวิเคราะห์โจทย์ปัญหาการบวก ลบหาคจากคำคล้องจองได้
2. นักเรียนสามารถหาคำตอบจากโจทย์ปัญหาการบวกลบ

สื่อและอุปกรณ์

แผนภูมิคำคล้องจอง

แก้วน้ำ	มีสี่	ใบนี้
แต่มสี่	สวยงาม	จริงหนา
ซื้อเพิ่ม	ห้าใบ	เข้ามา
อยากทราบ	ว่ามี	กี่ใบ

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-6

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 – 6 คน
3. นักเรียนอ่านคำคล้องจองตามครู
4. ครูซักถามเพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจโจทย์ปัญหาจากคำคล้องจอง
 - คำคล้องจองนี้กล่าวถึงอะไร (แก้วน้ำ)
 - มีแก้วน้ำกี่ใบ (4 ใบ)
 - โจทย์กำหนดอะไรให้บ้าง (แก้วน้ำ 4 ใบ ซื้อเพิ่มอีก 5 ใบ)
 - โจทย์ถามอะไร (มีแก้วน้ำทั้งหมดกี่ใบ)
5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างโจทย์ปัญหาจากคำคล้องจอง โดยใช้คำพูดของนักเรียนเอง

เช่น

วิเชียรมีแก้วอยู่ 3 ใบ แม่ซื้อเพิ่ม 7 ใบ
 วิเชียรและแม่มีแก้วน้ำรวมกันทั้งหมดกี่ใบ

6. นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันคิดวางแผนการแก้โจทย์ปัญหา โดยวาดภาพประกอบ
 การคิดหาคำตอบ เช่น

วิเชียรมีแก้วน้ำ

แม่ซื้อเพิ่ม

- นักเรียนดูภาพแล้วตอบคำถาม
- นักเรียนใช้วิธีใดในการหาคำตอบ (บวก)
- เขียนประโยคสัญลักษณ์ได้อย่างไร $(3 + 7 = \square)$

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแสดงวิธีทำ และหาคำตอบบนกระดาน
 หน้าชั้นเรียน โดยทุกกลุ่มช่วยกันตรวจสอบ

8. กลุ่มที่ได้ถูกต้องและรวดเร็วเป็นฝ่ายชนะ

26. เกมจับคู่โจทยปัญหา

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกการทำโจทยปัญหาการบวก ลบ

สื่อและอุปกรณ์

1. แถบประโยคโจทยปัญหา
2. บัตรตัวเลข

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่นและสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน
3. ครูแจกบัตรตัวเลขให้แต่ละกลุ่มพร้อมกับแถบประโยคโจทยปัญหาการบวก ลบ
4. นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบนำบัตรตัวเลขที่ครูแจกให้มาเติมลงในแถบ

ประโยคปัญหาให้ถูกต้องและได้ใจความสมบูรณ์

โจทยปัญหา

1. มีสมุด ซื้อมาเพิ่มอีก รวมมีสมุดกี่เล่ม
2. มีผีเสื้อ บินมาเกาะอีก รวมมีผีเสื้อกี่ตัว
3. มานะปลูกต้นไม้ ตายไป เหลือต้นไม้กี่ต้น
4. สุดาหนัก ธาราหนัก สองคนหนักรวมกันกี่กิโลกรัม
5. ในสวนมีมะม่วง ปลูกเพิ่มอีก รวมมีมะม่วงกี่ต้น

6. ซื้อปลา ขายไป เหลือปลาที่ตัว

7. แม่มีเสื้อ ขายไป แม่เหลือเสื้อกี่ตัว

8. ครูมีดินสอ ซื้อไปอีก รวมมีดินสอกี่แท่ง

9. มีแก้ว แตกไป เหลือแก้วกี่ใบ

10. เด็กเข้าแถว เดินไป เหลือเด็กกี่คน

6 เล่ม

18 กิโลกรัม

12 กิโลกรัม

11 คัน

15 คัน

3 ตัว

9 คัน

8 ตัว

8 ตัว

9 แท่ง

11 เล่ม

14 คน

2 ตัว

9 ใบ

16 แท่ง

15 ตัว

7 คบ

15 ใบ

14 ตัว

8 ตัว

27. กิจกรรมเกม “ใครใหญ่”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกการบวก ลบ

สื่อและอุปกรณ์

บัตรจำนวน

จำนวนผู้เล่น

เล่นพร้อมกันทั้งห้องเป็นรายบุคคล

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝ่ายเท่า ๆ กัน
3. ครูแจกบัตรจำนวนให้นักเรียน โดยแต่ละฝ่ายมารับคนละ 1 ใบ แล้วให้ฝ่ายที่ 1 นำไปติดบนกระดาน โดยปิดบัตรจำนวนนั้นไว้ก่อน แล้วให้ฝ่ายที่ 2 ซึ่งเป็นผู้ที่จะตอบ ออกมาเปิดบัตรจำนวน ถ้าเปิดแล้ว และตอบถูกจะได้คะแนน 1 คะแนน
4. จากนั้นให้สมาชิกคนถัดไป มารับบัตรจำนวนจากครูแล้วนำไปติดบนกระดาน ทำเหมือนกับคนแรก โดยสลับกันเปิดป้ายและตอบคำถาม จนครบจำนวนบัตร ถ้าใครได้คะแนนมากจะเป็นผู้ชนะ
5. นักเรียนคนใดที่ตอบไม่ถูกจะต้องให้คนต่อไปเป็นคนตอบคำถาม โดยครูจะเป็นผู้ที่คอยบอกและสรุปคำตอบที่ถูกต้อง ให้นักเรียนได้ทราบ

$$3 + 4$$

$$2 + 5$$

$$9 - 6$$

$$1 + 3 + 5$$

$$10 + 2 + 4$$

$$12 - 6$$

$$8 + 9$$

$$18 - 9$$

$$9 - 5$$

$$16 - 10$$

28. กิจกรรมเกม “จับคู่ ซ้าย ขวา”

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะโจทย์ปัญหาการบวกลบ

สื่อและอุปกรณ์

บัตรโจทย์ปัญหา ประโยคสัญลักษณ์

จำนวนผู้เล่น

เล่นพร้อมกันทั้งห้องเป็นรายบุคคล

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. ครูนำบัตรโจทย์ปัญหาการบวก การลบติดบนกระดานพร้อมกับติดประโยคสัญลักษณ์ไว้ด้านขวาโดยปิดบัตรประโยคสัญลักษณ์ไว้
3. ครูสุ่มถามนักเรียน ให้ออกไปเปิดป้ายประโยคสัญลักษณ์ ใครเปิดตรงกับบัตรโจทย์ปัญหาและเป็นคำตอบที่ถูกต้อง ครูจะเฉลยคำตอบ
4. ถ้าเปิดแล้วยังไม่ถูกต้อง ก็ให้คนต่อไปเป็นคนเปิด
5. ให้นักเรียนได้มีโอกาสออกมาเปิดบัตรได้อย่างทั่วถึง

ซ้ายมือ

ขวามือ

1. แม่มีเงิน 9 บาท พ่อให้อีก 4 บาท แม่มีเงินกี่บาท

$8 + 6 =$

2. มีส้ม 12 ผล แบ่งให้น้อง 5 ผล เหลือส้มกี่ผล

$9 + 4 =$

3. มีสมุด 8 เล่ม ซื้อมาอีก 6 เล่ม รวมมีสมุดกี่เล่ม

$12 - 5 =$

4. เลี้ยงปลา 15 ตัว ตายไป 8 ตัว เหลือปลากี่ตัว

$7 - 3 =$

5. มีแก้ว 7 ใบ ตกแตกไป 3 ใบ เหลือแก้วกี่ใบ

$15 - 8 =$

29. เกมบวกลบ คู่ คี่

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะการบวก การลบ

สื่อและอุปกรณ์

บัตรจำนวน

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีการเล่น และสาธิตวิธีการเล่น
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน
3. จัดกิจกรรมให้นักเรียนหาจำนวนสองจำนวนที่บวกกันแล้วได้ผลบวกตามที่ครูกำหนด เช่น ครูกำหนดผลบวกเป็น 8 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาคำตอบว่าจำนวนใดบ้างที่บวกกันแล้วผลบวกเป็น 8 ซึ่งจะได้คำตอบต่าง ๆ กันดังนี้

$8 + 0$	$7 + 1$	$6 + 2$	$5 + 3$	$4 + 4$
$3 + 5$	$2 + 6$	$1 + 7$	$0 + 8$	

4. จัดกิจกรรมเหมือนกับข้อ 1 แต่เปลี่ยนเป็นครูกำหนดผลลบให้แทนผลบวก เช่น กำหนดผลลบเป็น 3 นักเรียนจะต้องหาได้ว่ามีจำนวนสองจำนวนใดบ้างที่ลบกันแล้วได้ผลลัพธ์เป็น 3 ได้คำตอบต่าง ๆ กันดังนี้

$9 - 6$	$8 - 5$	$7 - 4$	$6 - 3$	$5 - 2$	$4 - 1$	$3 - 0$
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

5. จำนวนที่ครูกำหนดให้ต้องมีหลาย ๆ จำนวนและกลุ่มใดที่หาคำตอบได้ครบก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

30. เกมโจทย์ปัญหาในตระกร้าดอกไม้

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

เพื่อฝึกทักษะโจทย์ปัญหาการบวก การลบ

สื่อและอุปกรณ์

1. ตะกร้า
2. ดอกไม้

จำนวนผู้เล่น

เล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูอธิบายจุดประสงค์ วิธีเล่น และสาธิตวิธีเล่น
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แจกตะกร้าให้แต่ละกลุ่ม
3. นักเรียนในกลุ่มช่วยกันคิดและเลือกดอกไม้ในตระกร้ามาเรียงต่อให้ข้อความที่อยู่ใน

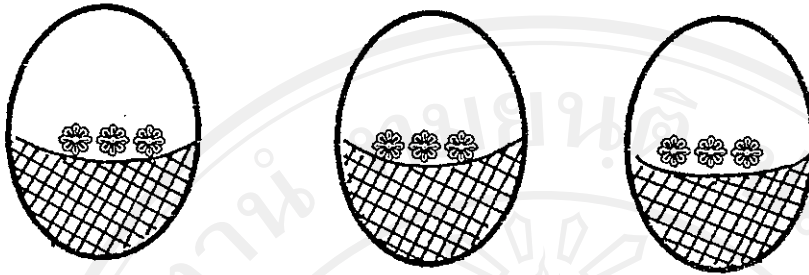
ดอกไม้สัมพันธ์กันเป็นโจทย์ปัญหาการบวก การลบ ให้ถูกต้อง

4. กลุ่มใดที่ทำเสร็จก่อนให้ยกมือขึ้น ให้ตัวแทนกลุ่มออกมาเรียงข้อความที่อยู่ในตะกร้า

ถ้าเป็นข้อความที่สัมพันธ์กันและถูกต้องครูจะเฉลยคำตอบ

5. ถ้ากลุ่มใดเรียงแล้วยังไม่ถูกต้อง ก็ให้กลุ่มถัดไปออกมาเรียงข้อความโจทย์ปัญหาต่อ
6. ให้สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนได้มีโอกาสเป็นตัวแทนกลุ่มออกมาเรียงข้อความโจทย์

ปัญหาอย่างทั่วถึงกัน



ตะกร้า 3 ใบ แต่ละใบประกอบด้วยดอกไม้ 3 ดอก ในแต่ละดอก มีข้อความดังนี้

ตะกร้าใบที่ 1

- นิดเก็บดอกไม้มา 20 ดอก
- นำมาจัดแจกัน 9 ดอก
- นิดเหลือดอกไม้ได้ 11 ดอก

ตะกร้าใบที่ 2

- น้อยขายดอกกุหลาบได้เงิน 12 บาท
- แบ่งเป็นค่าขนม 10 บาท
- น้อยเหลือเงินที่บาท

ตะกร้าใบที่ 3

- ก้อยซื้อดอกไม้มา 15 ดอก
- แก้วซื้อดอกไม้มา 3 ดอก
- ก้อยและแก้วซื้อดอกไม้ 18 ดอก



ภาคผนวก ค

แบบทดสอบวัดทักษะคณิตศาสตร์ และแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

แบบทดสอบวัดทักษะคณิตศาสตร์

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

วิชา คณิตศาสตร์ โรงเรียนบ้านห้วยต้ม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546

ข้อสอบ มี 20 ข้อ คะแนน 20 คะแนน เวลา 1 ชั่วโมง

1. $3 + 5 = \square$

ก. 2

ข. 7

ค. 8

2. $7 + 2 = \square$

ก. 5

ข. 9

ค. 10

3. $11 + 5 = \square$

ก. 6

ข. 16

ค. 17

4. $9 - 4 = \square$

ก. 4

ข. 5

ค. 13

5. $14 - 8 = \square$

ก. 5

ข. 6

ค. 22

6. $7 + 3 = \square$

ก. 10

ข. 12

ค. 4

7. $9 - 6 = \square$

ก. 2

ข. 3

ค. 15

8. $3 + 6 = \square$

ก. 3

ข. 8

ค. 9

9. $7 + 3 = \square$

ก. 10

ข. 11

ค. 4

10. $20 - 8 = \square$

ก. 11

ข. 12

ค. 28

11. $9 - 3 = 17$ ตัวเลขใน คือข้อใด

- ก. 5
ข. 6
ค. 12

12. $12 + 3 = 15$ สัมพันธ์กับข้อใด

- ก. $15 - 12 = 3$
ข. $15 + 3 = 18$
ค. $15 - 2 = 13$

13. $13 + 5 = 18$ สัมพันธ์กับ - $13 = 5$ ตัวเลขใน คือข้อใด

- ก. 18
ข. 13
ค. 5

14. มีเงิน 18 บาท ซื้อขนมไป 12 บาท เหลือเงินกี่บาท เขียนเป็นประโยคสัญลักษณ์ได้อย่างไร

- ก. $18 + 12 =$
ข. $18 - 6 =$
ค. $18 - 12 =$

15. แม่มีเงิน 11 บาท ให้ลูกไป 9 บาท แม่เหลือเงินเท่าไร

- ก. 2 บาท
ข. 19 บาท
ค. 20 บาท

16. มีเด็ก 9 คน เป็นเด็กผู้ชาย 4 คน เป็นเด็กผู้หญิงกี่คน

- ก. 5 คน
ข. 6 คน
ค. 13 คน

17. มีนก 4 ตัว บินมาอีก 3 ตัว รวมมีนกกี่ตัว

- ก. 6 ตัว
ข. 7 ตัว
ค. 1 ตัว

18. ธารามีเงิน 14 บาท ให้แม่ไป 6 บาท ธาราเหลือเงินทั้งหมดกี่บาท

- ก. 8 บาท
ข. 9 บาท
ค. 20 บาท

19. นามีลูกกวาด 11 เม็ด นกมีลูกกวาด 18 เม็ด หนุมีลูกกวาด 15 เม็ด ใครมีลูกกวาดน้อยที่สุด

- ก. นก
ข. นา
ค. หนู

20. มีนก 14 ตัว ตายไป 3 ตัว เหลือนกกี่ตัว

- ก. 10 ตัว
ข. 11 ตัว
ค. 17 ตัว

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในขณะทำกิจกรรม

โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....

รายการ	พฤติกรรมที่แสดงออก
1. ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม	
2. ด้านการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม	
3. ด้านการโต้ตอบ ชักถามในการทำกิจกรรม	



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
1	9	17
2	8	18
3	12	20
4	11	17
5	12	17
6	13	17
7	14	18
8	13	17
9	7	20
10	11	16
11	12	17
12	10	15
13	8	18
14	9	19
15	9	17
16	12	17
17	12	20
18	11	15
19	13	16
20	9	19
21	14	17
22	13	18
23	10	19
24	9	16
25	7	20
26	13	20
27	14	15
28	12	16
29	12	17
รวม	319	508
เฉลี่ย	11.00	17.50

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวโสธยา แดงชัย	รหัส 4482409
วัน เดือน ปีเกิด	31 พฤษภาคม 2519	
ที่อยู่ปัจจุบัน	3 หมู่ 7 ตำบลลี่ อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน	
ประวัติการศึกษา		
2537	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเวียงเจดีย์วิทยา จังหวัดลำพูน	
2542	ปริญญาตรีคณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏลำปาง	
ประสบการณ์การทำงาน		
2542 – 2545	อาจารย์ 1 ระดับ 3 โรงเรียนบ้านห้วยต้ม (ชัยวงษาอุปถัมภ์)	
	สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอลี้ จังหวัดลำพูน	
2545 – ปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 4 โรงเรียนบ้านห้วยต้ม (ชัยวงษาอุปถัมภ์)	
	สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลำพูน เขต 2	

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved