

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาเกี่ยวกับ ที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเล่นลี้้นานาของเด็กประถมต้น ในจังหวัดเชียงใหม่ โดยวิธีการเก็บข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร (Documentary Study) การเก็บข้อมูลภาคสนาม ใช้วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) และการเก็บข้อมูลภาคสนาม ใช้วิธีการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) ซึ่งมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1. ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กชายและหญิง ที่มีอายุระหว่าง 6-10 ปี ในจังหวัดเชียงใหม่ ที่เล่นการละเล่นลี้้นานา

##### 2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กนักเรียนชายและหญิง โรงเรียนปรินส์รอยแยลวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ศึกษาอยู่ในช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1-ประถมศึกษาปีที่ 3) ที่เล่นการละเล่นลี้้นานา

เนื่องจากต้องการข้อมูลของการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมในการเล่นการละเล่นลี้้นานา แต่ในปัจจุบันสังคมและสภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไปจากในอดีต และเด็กเปลี่ยนสถานที่เล่นจากบ้านไปเล่นในโรงเรียน จึงเลือกทำการเก็บข้อมูลภาคสนามจากโรงเรียน ทั้งนี้เกณฑ์ในการพิจารณาเลือกโรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นสถานที่ในการเก็บข้อมูลภาคสนาม มีข้อกำหนดในเบื้องต้น ดังนี้

1. ศึกษาจากโรงเรียนที่มีนักเรียนในลักษณะสหศึกษา (นักเรียนชาย - หญิงเรียนร่วมกัน) มีการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่ม“วัยเด็กตอนกลาง” คือเด็กที่มีอายุประมาณ 6 ปี -10 ปี คือเด็กที่ศึกษาอยู่ในช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1-ประถมศึกษาปีที่ 3)

2. เป็นโรงเรียนที่มีนักเรียนจากภูมิลำเนาในหลายเขตพื้นที่ ในอำเภอเมืองและอำเภออื่นๆ ในเชียงใหม่ เพื่อความหลากหลายของข้อมูล

3. เลือกศึกษาจากโรงเรียนมีนโยบายในการส่งเสริมอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

โรงเรียนที่ได้รับการพิจารณาเลือกศึกษา คือ โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย เชียงใหม่ เนื่องจาก เป็นโรงเรียนที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อกำหนดเบื้องต้นทุกประการ ทั้งนี้การกำหนดคุณสมบัติ เพื่อให้ให้นักเรียนมีการกระจายของถิ่นที่อยู่ เพื่อให้มีการกระจายของข้อมูลจากเด็กต่างภูมิลำเนา

นอกจากนั้น ตั้งแต่ปีการศึกษา 2548 เป็นต้นมา โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย เชียงใหม่ ได้รับการปรับปรุงระบบการเรียนการสอน ใช้ระบบ Brain-Base Learning (BBL.) ซึ่งเป็น โครงการต้นแบบของรัฐบาล (เพื่อเป็นตัวอย่างในการปรับใช้ในสถานศึกษาอื่นๆ ทั่วประเทศต่อไป) มีลักษณะเด่น เช่น เน้นการสร้างกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก อาทิ ใช้การเล่น การละเล่นพื้นบ้านที่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก เพื่อพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ของเด็ก แทนการเล่นกีฬา สากล เป็นต้น

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยนี้ ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล 2 ส่วน ได้แก่

#### 1. การเลือกวิธีการเก็บข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร (Documentary Study)

จากการค้นคว้าหาข้อมูลพบว่า ไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับการละเล่นล้านนาของเด็กที่บ้านทีกไว้ใน ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมและสถาปัตยกรรมโดยตรง แต่จากข้อมูลพื้นฐานต่างๆ สามารถ วิเคราะห์และตีความถึงสถานที่ในการเล่นได้ จึงเลือกใช้วิธีการศึกษาเปรียบเทียบเอกสารที่เกี่ยวข้องและ นำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อหาข้อสรุป

#### 2. การเก็บข้อมูลภาคสนาม

2.1 ใช้วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) เพื่อเก็บ ข้อมูล การใช้พื้นที่ในการเล่นของเด็ก ซึ่งสังเกตได้จากการแสดงออกทางพฤติกรรมการเล่นของเด็ก (งามพิศ สัตย์สงวน, 2547; Marshall C. and Rossman G. B., 1999)

2.2 การเก็บข้อมูลภาคสนาม ใช้วิธีการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เพื่อเก็บข้อมูลที่ระบุถึงคุณลักษณะบางประการ ซึ่งมีผลต่อความรู้สึกรู้สึกของเด็กในการเล่น ไม่ สามารถใช้วิธีการสังเกตได้ (งามพิศ สัตย์สงวน, 2547; Marshall C. and Rossman G. B., 1999)

### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร

จากการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถกำหนดผลการศึกษาที่ผ่านมา ได้ 3 ประเภทคือ ทฤษฎีสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเด็ก การละเล่นล้าหน้า และสภาพแวดล้อมของล้าหน้า โดยมีข้อสรุปดังนี้

ก. หลักการ ทฤษฎี หรือเกณฑ์ที่เลือกสรรไว้ เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเด็ก, การเล่นของเด็ก และสภาพแวดล้อมสำหรับเด็ก เอกสาร 2 เล่มที่ใช้เป็นเอกสารหลักในการอ้างอิง ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเด็ก, การเล่นของเด็ก และสภาพแวดล้อมสำหรับเด็ก ได้แก่

1. Mitsuru Senda. **Design of children's play environments**. New York, McGraw-hill, INC. 1992

เหตุผลในการเลือก เอกสารฉบับนี้เป็นเกณฑ์เนื่องจาก ผู้เขียน เป็นสถาปนิกชาวญี่ปุ่นที่มีประสบการณ์ในการออกแบบสภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นของเด็กมากกว่า 20 ปี มีผลงานที่ตีพิมพ์ (Published) ทั้งในประเทศญี่ปุ่นและระดับนานาชาติ ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง President of the Environment Design Institute in Tokyo, Japan. และ ดำรงตำแหน่ง ศาสตราจารย์ ของ Nagoya Institute of Technology in Aichi-ken, Japan. (Department of architecture and Urban Design) จัดเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขา

2. Anita rui olds. **Child Care Design Guide**. New York, McGraw-hill, 1999

เหตุผลในการเลือก เอกสารฉบับนี้เป็นเกณฑ์เนื่องจาก ผู้เขียน สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกสาขา Human Development and Social Psychology (Harvard University) ที่มีประสบการณ์ในการออกแบบสภาพแวดล้อมสำหรับเด็กมากกว่า 30 ปี จัดเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขา

ข. เอกสารเกี่ยวกับการละเล่นล้าหน้า เอกสารเล่มที่ใช้เป็นหลักในการอ้างอิงข้อมูลเกี่ยวกับการละเล่นล้าหน้าจำนวน 140 รายการ ได้จาก

1. ลูตินัดดา จินาจันทร์. **สารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือ (เล่ม 1-15)**. กรุงเทพฯ: สยามเพรส แมเนจเม้นท์, 2542

เหตุผลในการเลือก เอกสารฉบับนี้เป็นข้อมูลการละเล่นล้าหน้าของเด็ก เนื่องจาก เป็นเอกสารที่รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการละเล่นล้าหน้า ได้จำนวนมากและมีคำอธิบายละเอียดมากที่สุดเท่าที่มีการบันทึกเป็นเอกสาร นอกจากนั้น สารานุกรม เป็นเอกสารที่มีการตรวจทานความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญจำนวนมาก จึงเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการละเล่นล้าหน้าของเด็กที่เหมาะสมมากที่สุดในปัจจุบัน

ค. เอกสารเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมล้าหน้า เอกสาร 2 เล่มที่ใช้เป็นเอกสารหลักในการอ้างอิง ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมล้าหน้า ได้แก่

1. วิษุตา นิลม่วง. (2541). **การศึกษารูปแบบและการใช้สอยเรือนไม้พื้นถิ่นในจังหวัด**

## เชียงใหม่.

เหตุผลในการเลือก เอกสารฉบับนี้เป็นเอกสารหลักในการอ้างอิงข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม ล้านนา เนื่องจาก เป็นวิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม ภาควิชา ศิลปะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร. เหตุผลในการเลือก เอกสารฉบับนี้เป็นข้อมูลในการนำมา วิเคราะห์สภาพแวดล้อม ล้านนา เนื่องจาก เป็นวิทยานิพนธ์ ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลภาคเอกสารและ ภาคสนาม เกี่ยวกับ เรือนไม้พื้นถิ่น ในจังหวัดเชียงใหม่ ที่มีอายุ 30 -70 ปี ในขอบเขต 8 อำเภอ ในรัศมี 30 กม.จากอำเภอเมืองเชียงใหม่ จำนวน 70 หลัง โดยนำเสนอข้อมูลทั้งส่วนเอกสาร และผลการวิจัย ภาคสนาม เช่น ภาพถ่าย ภาพร่าง ระยะเวลาวัด การสัมภาษณ์ สภาพแวดล้อมของเรือนแต่ละหลัง ฯลฯ ข้อมูลมีความละเอียดมาก น่าจะเป็นข้อมูลที่ดีของเรือน ไม้พื้นถิ่นที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน

2. วิวัฒน์ เตมียพันธ์. **มรดกความงามของสภาพแวดล้อมท้องถิ่นไทย**. กรุงเทพฯ: คำน สุธาการพิมพ์, 2547

เหตุผลในการเลือก เอกสารฉบับนี้เป็นเอกสารหลักในการอ้างอิงข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม ล้านนา เนื่องจากเป็นเอกสารที่รวบรวมภาพถ่าย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามเกี่ยวกับ สภาพแวดล้อมท้องถิ่นไทย โดยคณาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิ สาขาสถาปัตยกรรม และสาขาใกล้เคียงที่ เกี่ยวข้อง โดยข้อมูลส่วนที่จะเลือกใช้ คือรูปที่บันทึกเกี่ยวกับ สภาพแวดล้อม ชุมชน และสถาปัตยกรรม ของภาคเหนือ ซึ่งคณะทำงาน ได้บันทึกไว้ต่อเนื่องกันมาเป็นระยะเวลานาน ในปัจจุบัน สภาพแวดล้อม ลักษณะดังกล่าว อาจจะไม่หลงเหลือแล้ว

## 2. การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม

เนื่องจากต้องการข้อมูลของการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมในการเล่นการละเล่น ล้านนา แต่ในปัจจุบันสังคมและสภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไปจากในอดีต และเด็กเปลี่ยนสถานที่เล่นจากบ้าน ไปเล่นในโรงเรียน จึงเลือกทำการเก็บข้อมูลภาคสนามจากการสังเกตและการสอบถามอย่างไม่เป็นทางการ จากการเล่นการละเล่น ล้านนาของเด็กนักเรียนชายและหญิง โรงเรียนปิ่นสร้อยไขลวิทย์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ที่ศึกษาอยู่ในช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1-ประถมศึกษาปีที่ 3) โดยแบ่งการเก็บ ข้อมูลภาคสนาม เป็น 2 ช่วง เพื่อให้ครอบคลุมทั้ง 2 ภาคการศึกษาได้แก่

ภาคการศึกษาที่ 1 ทำการเก็บข้อมูลในช่วงเวลาเปิดภาคเรียนปกติ ระหว่างเดือนสิงหาคม- กันยายน ซึ่งจะเป็นช่วงฤดูฝน

ภาคการศึกษาที่ 2 ทำการเก็บข้อมูลในช่วงเวลาเปิดภาคเรียนปกติ ระหว่างเดือนมกราคม- กุมภาพันธ์ ซึ่งจะเป็นช่วงฤดูหนาว

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้ (ดูแผนภูมิที่ 1 ประกอบ)

#### 1.) ขั้นตอนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร

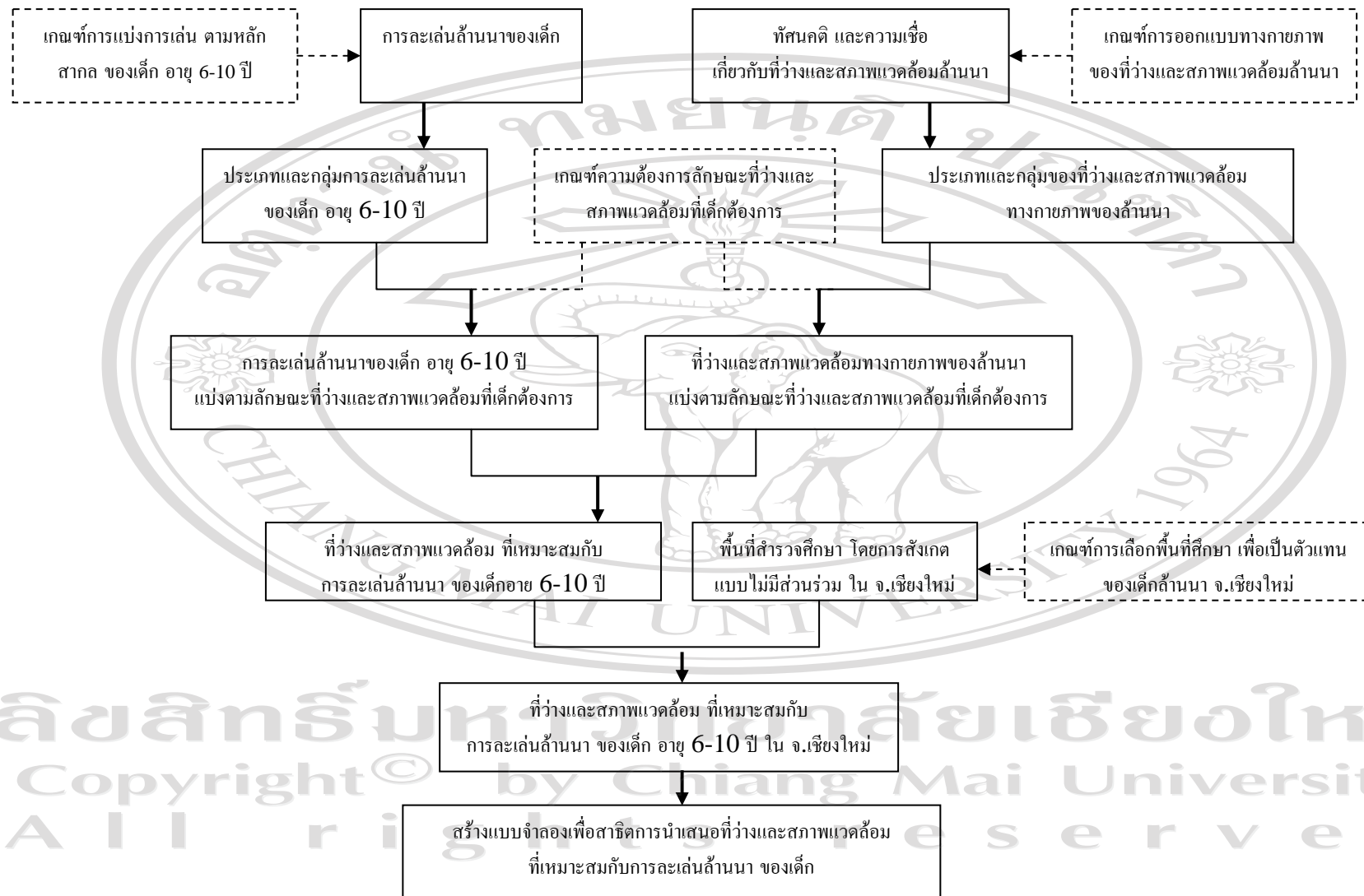
1. สรุปหลักเกณฑ์การแบ่งตามประเภทกลุ่มกิจกรรมการเล่นที่เป็นสากลทั่วไป
2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมของการละเล่นด้านนาของเด็ก กับเกณฑ์ในข้อ 1. เพื่อวิเคราะห์และจัดการละเล่นด้านนาของเด็ก ตามประเภทกลุ่มกิจกรรมการเล่นที่เป็นสากล
3. สรุปหลักเกณฑ์การออกแบบทางกายภาพของที่ว่างและสภาพแวดล้อมด้านนา
4. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ ทักษะและความเชื่อเกี่ยวกับที่ว่างและสภาพแวดล้อมด้านนา กับเกณฑ์ในข้อ 3. เพื่อวิเคราะห์หาประเภทและกลุ่มของที่ว่างและสภาพแวดล้อมทางกายภาพของด้านนา
5. สรุปหลักเกณฑ์เกี่ยวกับความต้องการลักษณะที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เด็กต้องการ
6. วิเคราะห์ผลการศึกษาจากข้อ 2. กับเกณฑ์ในข้อ 5. เพื่อหาที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เด็กต้องการในการเล่นการละเล่นด้านนา
7. วิเคราะห์ผลการศึกษาจากข้อ 4. กับเกณฑ์ในข้อ 5. เพื่อหาและแบ่งที่ว่างและสภาพแวดล้อมทางกายภาพของด้านนา ตามลักษณะที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เด็กต้องการ
8. วิเคราะห์ผลการศึกษาจากข้อ 6. กับข้อ 7. เพื่อหาที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการละเล่นด้านนาของเด็ก อายุ 6-10 ปี (ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับฯ ข้อที่ 1)

#### 2.) ขั้นตอนการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม

9. สรุปหลักเกณฑ์การเลือกพื้นที่ศึกษา เพื่อเป็นตัวแทนของเด็กด้านนา จ.เชียงใหม่
10. สืบหาข้อมูลภาคสนาม โดยใช้เกณฑ์ที่วิเคราะห์ได้จากข้อมูลภาคเอกสารเป็นแนวทางในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของเด็กในปัจจุบัน ที่รองรับการเล่นการละเล่นด้านนาของเด็ก ในแต่ละกลุ่มกิจกรรม

#### 3.) ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย

11. วิเคราะห์ผลการศึกษาจากข้อ 8. กับข้อ 10. เพื่อสรุปลักษณะที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการละเล่นด้านนาของเด็ก อายุ 6-10 ปี (ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับฯ ข้อที่ 2)
12. สร้างแบบจำลองเพื่อสาธิตการนำเสนอที่ว่างและสภาพแวดล้อม ที่เหมาะสมกับการละเล่นด้านนาของเด็กอายุ 6-10 ปี ใน จ.เชียงใหม่ (ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับฯ ข้อที่ 3)



แผนภูมิที่ 3.1 แสดงวิธีการ ขั้นตอนการศึกษาและการสรุปผล เพื่อหาที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมของการละเล่นด้านนาของเด็ก อายุ 6-10 ปี ใน จ.เชียงใหม่

### ตารางในการเก็บรวบรวมข้อมูล

จากข้อมูลภาคเอกสารที่ได้เลือกสรรมาแล้ว ผู้เขียนได้ใช้การจำแนกกิจกรรมการเล่นของเด็กตามความต้องการสภาพแวดล้อมต่างๆ กัน ตามวิธีการแบ่งของ Anita rui olds (1999) และสภาพแวดล้อมที่เด็กต้องการใช้ในการเล่น Mitsaru Senda (1992) ตามที่ได้อธิบายไว้แล้วในบทที่ 2 มาทำการออกแบบตารางแสดงความสัมพันธ์เพื่อใช้ในการจำแนกการละเล่นล้านนาจำนวน 140 รายการ ออกเป็นกลุ่มต่างๆ แยกตามกิจกรรมการเล่น และลักษณะของพื้นที่ว่างที่ใช้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

### การละเล่นล้านนา เมื่อวิเคราะห์ตามกิจกรรมการเล่น และลักษณะที่ว่างที่ใช้

เด็กมีความต้องการใช้สภาพแวดล้อม ที่มีการจัดแบ่งเป็นส่วนๆ เพื่อรองรับกิจกรรมและการเล่นของเด็ก ตามตารางต่อไปนี้ (Anita rui olds, 1999)

Region	Zone	Plays	Activities
ส่วนเปียก (Wet region)	พื้นที่ทางเข้าออก ของสถานที่นั้นๆ (Entry zone)		Entry
	พื้นที่ เอนกประสงค์ (Messy zone)	(Messy play)	Water, painting, sand, clay, wood working, art & craft
ส่วนแห้ง (Dry region)	พื้นที่กิจกรรม (Active zone)	(Active play)	Running, games, climbing, swinging, sliding, Balancing music & dance sport, theater
	พื้นที่เงียบสงบ (Quite zone)	(Quite play)	puzzle & games, Reading, rest/lounging, listening small unit blocks, homework

ตารางที่ 3.1 แสดง เกณฑ์การจัดแบ่งพื้นที่และสภาพแวดล้อม เพื่อให้รองรับกิจกรรมการเล่นที่ต่างกันของเด็ก (ที่มา : Anita rui olds, 1999)

การเล่นของเด็กต้องการสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น สามารถแบ่งได้ 6 ประเภท (Mitsaru Senda, 1992) ได้แก่

1. สภาพแวดล้อมที่มีองค์ประกอบทางธรรมชาติ (Nature Spaces)
2. สภาพแวดล้อมที่เป็นที่ราบเปิดโล่งกว้างขวาง (Open Spaces)
3. สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นทางยาว (Road Spaces)
4. สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะผจญภัย (Adventure Spaces)
5. สภาพแวดล้อมที่เป็นที่หลบซ่อน เงียบสงบ (Hideout Spaces)
6. สภาพแวดล้อมที่มีโครงสร้างที่เด็กเล่นได้ (Play Structure Spaces)

เมื่อวิเคราะห์ความต้องการที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็ก 2 ประการข้างต้นเข้าด้วยกัน จะได้ ตารางแสดงความสัมพันธ์ดังนี้

	Quite Zone		Messy Zone	Active Zone	
	Quite Activities	Structure Activities	Craft and Discovery Activities	Dramatic play Activities	Large-motor Activities
Nature Spaces					
Open Spaces					
Adventure Spaces					
Road Spaces					
Hideout Spaces					
Play Structure Spaces					

ตารางที่ 3.2 แสดงความสัมพันธ์เด็กมีความต้องการใช้สภาพแวดล้อม ที่มีการจัดแบ่งเป็นส่วนๆ เพื่อรองรับกิจกรรมการเล่นของเด็ก (Anita rui olds, 1999) กับ การเล่นของเด็กต้องการสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น (Mitsaru Senda, 1992)

จากตารางที่ 3.2 สามารถอธิบายได้ว่า ผู้เขียนได้ทำการวิเคราะห์การเล่นด้านนาเพื่อแบ่งตามตามตารางดังกล่าว โดยมุ่งเน้นที่ การแยกกลุ่มกิจกรรมหรือพฤติกรรมการเล่นก่อน โดยวิเคราะห์จากเอกสารที่เกี่ยวข้องในส่วนของกฎ กติกา การเล่น ว่าการเล่นใด มีพฤติกรรมการเล่นอย่างไร ซึ่งสามารถจำแนกได้ 5 กลุ่มพฤติกรรม ตามรายละเอียดดังนี้

1. Quite Activities เป็นการเล่นที่มีพฤติกรรมผ่อนคลาย เน้นความสงบเงียบ เช่น เป็นการเล่นในลักษณะห่กล่อม ซึ่งในการชุมชนล้านนานั้นมีบทห่กล่อมเด็ก แยกจากการเล่นในลักษณะห่กล่อม แต่อย่างไรก็ตาม ก็มีการใช้ภาษาถิ่นในการร้องเล่น
2. Structure Activities เป็นการเล่นที่มีพฤติกรรมการใช้ความคิดในการแก้ปัญหา เพื่อเป็นการฝึกเขาวนปัญญาให้แก่เด็ก
3. Craft and Discovery Activities เป็นการเล่นที่มีพฤติกรรมเกี่ยวกับการประดิษฐ์ และการเล่นในลักษณะการเล่นแบบค้นพบสิ่งใหม่ๆ หรือ ประสบการณ์ใหม่ของเด็ก เช่น การนำวัสดุต่างๆ มาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์หรือเรื่องราวหลักในการเล่น
4. Dramatic play Activities เป็นการเล่นที่มีพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นสวมบทบาท เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมหรือสภาพสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ผ่านการการเล่น
5. Large-motor Activities เป็นการเล่นที่มีพฤติกรรมเกี่ยวกับการเน้นทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อฝึกฝนพลังกำลัง การทำงานเป็นกลุ่ม การร่วมมือกัน และความว่องไวคล่องแคล่วของร่างกาย



ในส่วนของสภาพแวดล้อมและที่ว่าง ที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นนั้น Mitsuru Senda (1992) แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ตามที่ผู้เขียนได้อธิบายไว้ในบทที่ 2 แล้ว กล่าวคือ

### 1. สภาพแวดล้อมที่มีองค์ประกอบทางธรรมชาติ (Nature Spaces)

ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีธรรมชาติเป็นเรื่องราวหรือองค์ประกอบหลัก เช่น เนินและสภาพพื้นที่ที่ต่างระดับกัน ร่องน้ำหรือแอ่งน้ำรวมทั้งบริเวณริมตลิ่ง ลานดิน ลานทราย พื้นที่ที่สามารถเล่น โคลน ปั้นดิน หรือ ขุดดินให้เป็นร่อง หลุม หรือ ขุดแต่งสภาพพื้นที่เพื่อการเล่นได้ รวมทั้งสภาพต้นไม้พืชพันธุ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่น หรือการสร้างเรื่องราวประกอบการเล่น เช่น ดอกไม้ กิ่งก้าน หรือ ใบ ที่ใช้ในการเล่น เป็นต้น

### 2. สภาพแวดล้อมที่เป็นที่ราบเปิดโล่งกว้างขวาง (Open Spaces)

ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นที่โล่ง อาจจะเป็นลานดินเรียบ หรือมีต้นหญ้าก็ได้ แต่ต้องมีลักษณะโล่ง โปร่ง แวดล้อมด้วยต้นไม้เพื่อเป็นเขตแนวหรือให้ร่มเงา จะแตกต่างจากสภาพแวดล้อมที่มีองค์ประกอบทางธรรมชาติในข้อ 1 คือ พื้นที่ราบเปิดโล่งกว้างนี้ จะเป็นพื้นที่ราบ ไม่มีเนินหรือสภาพภูมิประเทศที่เปลี่ยนแปลง ขนาดที่ราบนี้อาจจะเป็นที่ราบโล่งภายในบ้าน ละแวกบ้าน หรือชุมชน ก็ได้

### 3. สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นทางยาว (Road Spaces)

ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นที่โล่งที่มีทิศทางทอดไปในแนวยาว อาจจะมีความคดเคี้ยวหรือลาดชันเล็กน้อยไปตามสภาพพื้นที่ได้ แต่เน้นลักษณะเป็นทางยาว อาจจะมีขนานไปกับทางเดินหรือทางสัญจร หรือใช้ร่วมกับทางสัญจรได้ หากไม่มีการจราจรที่คับคั่ง

### 4. สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะผจญภัย (Adventure Spaces)

ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นสภาพพื้นที่ซึ่งมีความหลากหลายของระนาบ ระดับ หรือความซับซ้อนในการรับรู้ของเด็ก เช่น พื้นที่ต่างระดับ ที่เด็กสามารถได้ ปีน หรือ โหนตัวได้ โดยพื้นที่นั้นต้องก่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น น่าค้นหา และกระตุ้นให้เด็กเกิดการสร้าง

จินตนาการขณะการเล่น

### 5. สภาพแวดล้อมที่เป็นที่หลบซ่อน เงียบสงบ (Hideout Spaces)

ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นส่วนตัว อาจจะเป็นพื้นที่ในห้อง มุมต่างๆ ภายในอาคาร หรือ พื้นที่ใดก็ตามที่เด็กได้ใช้เพื่อพักผ่อน หย่อนใจ คลายอารมณ์ ในพื้นที่ดังกล่าวเด็กจะเกิดความคิดและจินตนาการมากที่สุด เนื่องจากร่างกายจะสงบ ไม่ค่อยเคลื่อนไหว อย่างไรก็ตาม เด็กหลายคนเลือกใช้สภาพแวดล้อมนี้ทำกิจกรรมเงียบสงบที่ต้องการ เช่น นอนเล่น นั่งเล่น อ่านหนังสือ เป็นต้น รวมทั้งอาจจะใช้เป็นพื้นที่ ที่เฝ้าดูเด็กอื่นๆ เล่นกันในพื้นที่ใกล้เคียงด้วย

### 6. สภาพแวดล้อมที่มีโครงสร้างที่เด็กเล่นได้ (Play Structure Spaces)

ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็น โครงสร้างต่างๆ ที่เด็กสามารถเข้าไปเล่นกับโครงสร้าง นั้นได้โดยปลอดภัย อาจหมายถึง โครงสร้างที่ได้รับการออกแบบมาอย่างดีเพื่อเป็นสถานที่เล่น ของเด็ก หรือ โครงสร้างส่วนหนึ่งส่วนใดของอาคารก็ได้ เช่น เสา คานยกระดืบ เป็นต้น

จากตารางที่ 3.1 สามารถอธิบายได้ว่า ในสภาพแวดล้อมทั้ง 6 ลักษณะที่เด็กต้องการใช้เป็นพื้นที่ เล่นนั้น สามารถเกิดกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะพฤติกรรมต่างๆกัน ได้ ดังนั้นผู้เขียน จึงได้ใช้ตาราง ดังกล่าวเพื่อทำการจำแนกแยกแยะ การละเล่นล้าหน้า จำนวน 140 รายการ ออกตามกิจกรรมการเล่น ของเด็ก (Activities) และสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น (Spaces) สามารถแยกได้ตาม ตารางต่อไปนี้

	Quite Zone		Messy Zone	Active Zone	
	Quite Activities	Structure Activities	Craft and Discovery Activities	Dramatic play Activities	Large-motor Activities
Nature Spaces			15	1	9
Open Spaces	2	16	3	7	62
Road Spaces					15
Play Structure Spaces					5

Starting Game\* 5

ตารางที่ 3.3 แสดงการละเล่นล้าหน้าจำนวน 140 การละเล่น เมื่อวิเคราะห์ตามกิจกรรมการเล่นของเด็ก (Activities) และสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น (Spaces)

หมายเหตุ \*Starting Game คือการเล่นเพื่อเริ่มต้นในการแบ่งกลุ่ม แบ่งฝ่าย หรือ เลือกผู้เริ่มเล่น

จากการวิเคราะห์เพื่อจำแนกการละเล่นล้าหน้าออกเป็นกลุ่มต่างๆนั้น ผู้เขียนได้อาศัย เอกสารอ้างอิง ภาพถ่าย บทความ และเอกสารอื่นๆ จำนวนมาก ทั้งที่เกี่ยวกับการละเล่นล้าหน้าโดยตรง และที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นถิ่นในท้องถิ่นอื่นๆ เนื่องจากหลังจากที่ผู้เขียนได้ทำการศึกษาใน รายละเอียดลงไปแล้ว พบว่าการละเล่นพื้นถิ่นของเด็ก มีความคล้ายคลึงกันโดยทั่วไป อาจจะแตกต่างใน ภาษาพูด หรือ กติกาการเล่นบางประการแต่รูปแบบของการเล่นจะมีความคล้ายคลึงกันมาก โดยเฉพาะ การละเล่นพื้นถิ่นในภูมิภาคของประเทศไทย ซึ่งมีสภาพสังคมแบบเกษตรกรรมเช่นเดียวกัน จึงมักจะมีการละเล่นพื้นถิ่นที่คล้ายคลึงกัน ต่างกันที่บทหรือ บทพูด หรือชื่อการละเล่น ดังนั้น ภาพถ่าย ภาพวาด ในบางการละเล่นล้าหน้า ที่ไม่มีแล้วในปัจจุบัน ผู้เขียนจึงได้เทียบเคียงรูปแบบการเล่นและ กติกาการเล่นกับการละเล่นพื้นถิ่นใกล้เคียง เพื่อให้ได้เกิดความเข้าใจในการจำแนกการละเล่นล้าหน้า เพื่อวิเคราะห์และเป็นข้อมูลในการเก็บข้อมูลภาคสนามต่อไป

### บันทึกการเก็บข้อมูลภาคสนาม

เมื่อผู้เขียน ได้รวบรวมเอกสาร ศึกษาและทำความเข้าใจ วิเคราะห์เกี่ยวกับการละเล่นล้านนา จำนวน 140 รายการ เพื่อแยกออกเป็นกลุ่มกิจกรรมต่างๆกัน และแยกตามการใช้สภาพแวดล้อมชนิดต่างๆ ดังกล่าวไปแล้วนั้น ผู้เขียน ได้เก็บรวบรวมรูปวาด ภาพเขียน หรือรูปถ่ายที่สามารถอธิบายหรือบรรยายถึงการละเล่นชนิดต่างๆ เพื่อนำไปประกอบ เปรียบเทียบในการเก็บข้อมูลภาคสนาม

ในการเก็บข้อมูลภาคสนาม ได้ดำเนินการโดยผู้เขียนได้ไปติดต่อขออนุญาตผู้ที่เกี่ยวข้อง ตามขั้นตอนต่างๆ เพื่อให้สามารถเข้าไปบันทึกภาพ นั่งสังเกต และอยู่ในพื้นที่ของทางโรงเรียนได้ตามที่ได้วางแผนการดำเนินการวิจัยไว้ ซึ่งได้เลือกช่วงภาคการศึกษาเพื่อลงไปเก็บข้อมูล ทั้งภาคเรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 เพื่อให้ครอบคลุมฤดูกาลทั้งฤดูฝนและฤดูหนาว ส่วนในฤดูร้อน โรงเรียนมีการปิดภาคเรียนฤดูร้อนจึงไม่ได้ไปทำการศึกษภาคสนาม

ในช่วงเวลาที่ลงไปเก็บข้อมูลภาคสนามนั้น ผู้เขียน ได้เลือกได้ใช้วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม โดยมีอุปกรณ์ช่วยในการเก็บข้อมูล คือกล้องถ่ายภาพ และสมุดจด โดยในขั้นแรก ผู้เขียนได้ทดลองทำการเก็บข้อมูลจากโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ ซึ่งเป็นโรงเรียนประถมศึกษา เพื่อทดลองกระบวนการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และการถ่ายภาพ ผู้เขียนพบว่า วิธีการดังกล่าวสามารถใช้ได้ดี เด็กทั้งหญิงและชายไม่มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป อันจะเป็นอุปสรรคต่อการเก็บข้อมูล เด็กยังคงเล่นกันเป็นปกติ และเด็กบางกลุ่ม ก็ให้ความสนใจเมื่อผู้เขียนเริ่มทำการบันทึกภาพขณะที่พวกเขา กำลังเล่น เช่น เด็กบางคนจะพูดคุยซักถาม หรือ บอกว่ากำลังเล่นอะไร เรียกว่าอะไร วิธีการเล่นอย่างไร เป็นต้น และสิ่งที่พบจากการเก็บข้อมูลภาคสนามคือ เด็กๆ มักจะให้ความสนใจเมื่อเห็นภาพวาดหรือรูปถ่าย ที่เป็นภาพการละเล่นพื้นถิ่น โดยมักจะเข้ามาดู บางรายก็พูดคุยให้ข้อมูลว่าเคยเล่น หรือรู้จักว่าคือการละเล่นอะไร ทำให้สามารถเข้าใจพฤติกรรมการเล่นและการเปลี่ยนแปลงไปของการเล่นได้

ในการลงเก็บข้อมูลภาคสนามนั้น แม้ว่าเด็กจะมีช่วงเวลาที่ว่างระหว่างวัน ในเวลาเช้า ก่อนช่วงเวลา 8.00 น. ในช่วงเวลาพักรับประทานอาหารกลางวัน และในช่วงเวลาหลังเลิกเรียน ประมาณ 15.30 น. เป็นต้นไป ก็ตาม แต่เด็กส่วนใหญ่จะมีการเล่นกันจำนวนมาก ในช่วงเวลาหลังเลิกเรียนในเวลาเย็น ระหว่างรอผู้ปกครองมารับกลับบ้าน ซึ่งมักจะเล่นและส่วนหนึ่งก็ทยอยกลับบ้าน จนเวลา 18.00 น. เด็กนักเรียนจึงจะกลับบ้านเกือบหมดทุกราย ดังนั้นผู้เขียนจึงได้เลือกช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลภาคสนาม ว่าควรจะเป็นเวลา 15.30 น. เป็นต้นไป จนถึงเวลา 18.00 น.

เมื่อเริ่มไปทำการเก็บข้อมูลภาคสนาม ที่โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลวิทยาลัย จ.เชียงใหม่ ในภาคเรียนที่ 1 นั้นเป็นช่วงต้นฤดูฝน อุปสรรคสำคัญคือสภาพดินฟ้าอากาศ แต่ถึงจะมีฝนตก จนกระทั่งการเล่นของเด็กเป็นแอ่งน้ำขังกระจายอยู่โดยทั่วไปก็ตาม ผู้เขียนพบว่า เด็กยังคงมีการเล่นการละเล่นล้านนาในพื้นที่ที่สามารถเล่นได้ เช่น ใต้ถุนอาคารหรือบริเวณที่มีร่มเงา กันแดดกันฝนได้ แต่เมื่อช่วงเวลาใดหรือวันที่ไม่มีฝนตกในเวลาเย็น เด็กๆ จะออกมาเล่นกระจายทั่วบริเวณลานเล่น แอ่งน้ำต่างๆ กลับเป็น

เรื่องราวประกอบการเล่นให้แก่เด็กๆ ในขณะที่เด็กบางส่วนจะมีพฤติกรรมเช่น นั่งเล่น นั่งพูดคุยกัน เด็กบางส่วนแม้ไม่มีการกระทำกิจกรรมการเล่นด้วยตัวเองแต่ก็จะอยู่รายล้อมบริเวณกลุ่มการเล่น เพื่อยืนหรือนั่งดูการเล่นที่เกิดขึ้น เด็กบางส่วนจะใช้เวลาระหว่างรอกลับบ้านเพื่อรับประทานขนมและน้ำดื่ม ในขณะที่เด็กบางส่วนใช้เวลาในช่วงเย็นเล่นกีฬา หรือกิจกรรมนันทนาการอื่นๆ

ในภาคการศึกษาที่ 2 อันเป็นช่วงปลายฤดูฝนต่อเนื่องฤดูหนาวนั้น เนื่องจากสภาพภูมิอากาศไม่เป็นอุปสรรคต่อการเล่น จึงพบเห็นเด็กเล่นการละเล่นลี้ลานาจำนวนมาก ทั้งกลุ่มจำนวนผู้เล่นและความหลากหลายของกิจกรรมการเล่น ประกอบกับทางโรงเรียนมีกิจกรรมนันทนาการ การไปทัศนศึกษาออกสถานที่ หรือการจัดให้มีกิจกรรมต่างๆ เกี่ยวกับการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น จึงพบเห็นการละเล่นลี้ลานาจำนวนหนึ่ง มีรูปแบบการเล่นอย่างเป็นทางการ โดยมีครูอาจารย์เป็นผู้จัดและแนะนำการเล่นให้แก่เด็ก เช่น การวิ่งกระสอบ การวิ่งผลัด การประดิษฐ์ม้าก้านกล้วยและของเล่นจากวัสดุธรรมชาติ การปั้นดินเหนียว การเล่นเกมส่กระดาดต่างๆ รวมทั้งการส่งเสริมสุขภาพผ่านการเล่นกระโดดเชือกให้แก่เด็กทุกคน ได้ลงมาเล่นบริเวณสนามหญ้าและลานเล่น ในคาบเรียนแรกหลังจากเคารพธงชาติเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เด็กได้ออกกำลังกายและอบอุ่นร่างกายในช่วงที่อากาศมีอุณหภูมิลดต่ำลง

อย่างไรก็ตามเนื่องจากที่ตั้งของโรงเรียน ไม่ไกลจากแม่น้ำปิง ในช่วงที่ผู้เขียนไปเก็บข้อมูลภาคสนาม ในภาคเรียนที่ 2 ได้เกิดอุทกภัย มีน้ำท่วมไหลบ่าล้นตลิ่งมาจากแม่น้ำปิง โรงเรียนต้องประกาศหยุดในหลายช่วงเวลา และแม้ว่าระดับน้ำจะลดลงเข้าสู่ภาวะปกติก็ตาม สนามหญ้าอันเป็นบริเวณกว้างที่เด็กเคยใช้เป็นพื้นที่ส่วนหนึ่งในการเล่นมีสภาพน้ำท่วมขัง เด็กจึงไม่ได้รับอนุญาตให้ไปเล่นในบริเวณสนามหญ้า จึงเป็นข้อเสนอนะของผู้เขียนจากประสบการณ์การไปเก็บข้อมูลภาคสนามว่า การออกแบบสนามหญ้าของโรงเรียน นอกจากจะเป็นพื้นที่สีเขียว และรองรับการทำกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียนแล้วนั้น ควรมีการปรับปรุงเรื่องระบบการระบายน้ำให้สามารถระบายน้ำท่วมขังออกไปได้อย่างรวดเร็วภายหลังฝนตกหนัก หรือ มีปัญหาเกี่ยวกับน้ำท่วมขังดังที่ได้ยกตัวอย่างข้างต้น

จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้เขียนพบว่า แม้ทางโรงเรียนจะมีเครื่องเล่น เช่น ชิงช้า ไม่กระดก กระดานลื่น จัดไว้ให้เด็กเล่นก็ตาม แต่เด็กๆ ยังชอบเล่นการละเล่นลี้ลานา เนื่องจากเป็นการเล่นที่ขยายจำนวนผู้เล่นได้ เมื่อผู้เล่นเปลี่ยนจำนวน ไปก็สามารถปรับเปลี่ยนกติกาซึ่งเป็นข้อตกลงร่วมกันภายในกลุ่มผู้เล่นได้ ไม่มีการใช้อุปกรณ์ในการเล่นและพื้นที่เล่นที่เฉพาะเจาะจงเหมือนการเล่นกีฬา เด็กบางกลุ่มจะใช้อุปกรณ์ที่มีมาใช้ร่วมกันในการเล่น เช่น เส้นยางรัดที่ร้อยต่อกันของผู้เล่นแต่ละคน นำมาร้อยต่อกันสามารถปรับเป็นเส้นยาวที่รองรับ ขยายพื้นที่ และเพิ่มจำนวนผู้เล่นในกลุ่มได้ เป็นต้น

การเล่นของเด็กๆ นั้น มักจะมีการเล่นที่ได้รับความนิยมเวียนไปตามช่วงเวลา จากการพูดคุยสอบถามอาจารย์ในระดับช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1-3) นี้ ทำให้ทราบว่า เด็กจะนิยมเล่นการละเล่นเลียนแบบกัน หรือเล่นตามๆกัน เช่น ในบางช่วง จะนิยมเล่นไม้เก็บ ซึ่งใช้อุปกรณ์คือ แท่งไม้เล็กๆ เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณไม่เกิน 1 เซนติเมตร ความยาวประมาณ 15-20 เซนติเมตร ขนาดเท่าๆ

กัน 12 อันและลูกบอล 1 ลูก (จากการสำรวจ พบว่า มีการใช้ไม้ตะเกียบ หรือแท่งสี่เหลี่ยม แทนแท่งไม้ และลูกบอลนั้น มีการใช้ลูกบอลยาง ลูกเทนนิส ลูกปิงปอง เป็นต้น) จะมีเด็กจำนวนมากนำอุปกรณ์การเล่นมาโรงเรียนด้วยเพื่อใช้เล่นกับกลุ่มเพื่อนในเวลาเย็น และได้รับความนิยมนำไปอย่างรวดเร็ว ความนิยมการเล่นชนิดนั้นๆ จะคงอยู่ในช่วงเวลาหนึ่ง (คล้ายเป็นแฟชั่นสมัยนิยม) แล้วก็ค่อยๆ คลายความนิยมลงไป แต่ในช่วงเวลาอื่นของปีต่อไป ก็จะหมุนเวียนมาได้รับความนิยมใหม่จากเด็กรุ่นใหม่ต่อเนื่องไปทุกปี ส่วนการเล่นบางอย่างจะนิยมเล่นได้ตลอดปี เช่น การกระโดดเชือกในรูปแบบต่างๆ การเล่นไล่จับ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม เด็กส่วนหนึ่ง ได้ใช้สภาพพื้นที่และอาคารเรียนเป็นพื้นที่เล่น แต่เนื่องจากอาคารเรียนไม่ได้ถูกออกแบบให้มีโครงสร้างเพื่อรองรับพฤติกรรมการเล่นของเด็ก อาคารเรียนบางหลังจึงไม่มีได้ถูกสูง ที่เป็นบริเวณที่เด็กสามารถเล่นได้ อาคารบางหลังยกได้ถูกสูงในบางช่วงเสา เด็กสามารถใช้พื้นที่เป็นพื้นที่เล่นได้ แต่มีการปรับเปลี่ยนกฎกติกาการเล่นบางอย่างให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมที่มีอยู่ เช่น การเล่นจ๊อบเนส หรือการเล่นชิงหลักของภาคกลาง ซึ่งหมายถึงการเล่นไล่จับ โดยมีจุดพักอยู่ที่เสาแต่ละต้น ตามกติกาเดิมนั้น เด็กจะต้องยืนเสาต้นละ 1 คน เมื่อพื้นที่ไม่เพียงพอต่อการรองรับการเล่น เด็กจึงแก้ไขปัญหามาและปรับเปลี่ยน โดยการตกลงร่วมกันในกลุ่ม เช่น เสา 1 ต้น มี 4 ด้าน เด็กสามารถเลือกยืนที่เสาด้านใดด้านหนึ่งก็ได้ ทำให้สามารถแก้ไขปัญหามาและทำการเล่นได้ตามต้องการ

ในการเล่นของเด็กพบว่าพื้นที่เล่นของเด็กนั้น ยังขาดพื้นที่สนับสนุนและให้ความสะดวกสบาย รวมทั้งความปลอดภัยอีกหลายประการ เช่น จุดวางกระเป๋าและสัมภาระ ที่ป้องกันแดดฝนได้ พื้นที่เล่นบางบริเวณห่างไกลจากจุดที่เด็กสามารถเดินไปดื่มน้ำสะอาดหรือเข้าห้องน้ำได้สะดวก หรือการเล่นบางพฤติกรรม เช่น การกระโดดเชือกในระดับความสูงต่างๆกันนั้น เด็กจะมีการเตรียมกางเกงมาพลัดเปลี่ยนเนื่องจากส่วนมากจะเป็นเด็กหญิงเล่น จึงต้องเปลี่ยนกระโปรงเป็นกางเกงขาสั้นหรือกางเกงวอล้ม เด็กจึงต้องการห้องผลัดเสื้อผ้า หรือห้องน้ำที่มีพื้นที่แห้ง ไม่เปียกแฉะ และบริเวณใกล้เตียงพื้นที่เล่นที่สามารถวางกระเป๋าและสัมภาระต่างๆ ได้โดยปลอดภัย ในขณะที่พื้นที่บางส่วนเป็นการซ้อนทับกันของการใช้ที่ว่างนั้นๆ เช่น บริเวณเป็นบันไดหรือทางสัญจร เช่น โถงทางเดินหน้าห้องเรียนหรืออาคารเรียน ซึ่งมีผู้สัญจรไปมา ในขณะที่เด็กบางกลุ่มมีกิจกรรมการเล่นอันอาจเกิดอุบัติเหตุแก่ทั้ง 2 ฝ่ายได้ เช่น การกระโดด การวิ่งไล่จับ เป็นต้น อย่างไรก็ตามบริเวณที่ผู้เขียนเกรงว่าจะเกิดอุบัติเหตุ ทางโรงเรียนได้มีการจัดทำจุดสัญญาณเพื่อเป็นการแจ้งเตือนแก่เด็กอย่างชัดเจน เช่น มีราวเหล็กกั้นบริเวณที่จอดรถ ซึ่งอยู่ติดกับโถงทางเดินที่เด็กนั่งพักคอย เป็นต้น

จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้เขียนยังได้มีโอกาสได้พูดคุยกับผู้ปกครองบางคนที่มารอรับบุตรหลาน และบุตรหลานกำลังเล่นกับเพื่อนอยู่ จึงได้ทราบข้อมูลเพิ่มเติม จากการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการว่า บางคนบ้านอยู่ไกล การคมนาคมต้องใช้เวลานานเนื่องจากปัญหาจราจร ผู้ปกครองจึงอนุญาตให้เด็กได้เล่นเพื่อรอเวลาให้การจราจรไม่แออัด จึงจะเดินทางกลับบ้าน ผู้ปกครองบางส่วนก็ได้กรุณาให้

ข้อมูลแก่ผู้เขียน เช่น ในละแวกบ้านที่พักอาศัยเด็กไม่มีเพื่อนในวัยใกล้เคียงกัน ที่จะสามารถเล่นในละแวกบ้านได้เช่นในอดีต บางครอบครัวอาศัยในสถานที่ที่ไม่มีพื้นที่เล่น เช่น คอนโดมิเนียม หรือห้องแถว การเล่นจึงต้องลงไปเล่นในลานจอดรถหรือบนบาทวิถีซึ่งในความเห็นของผู้ปกครอง คือพื้นที่ที่ไม่ปลอดภัย ในขณะที่สอบถามอย่างไม่เป็นทางการนั้น ผู้เขียนสังเกตพบว่าการละเล่นบางอย่างโดยเฉพาะการละเล่นที่เป็นบทร้องหรือคำพูดที่เป็นภาษาถิ่นจะสูญหายไป แม้แต่ผู้ปกครองกับเด็กจำนวนมากมักจะสนทนากันด้วยภาษาไทยภาคกลาง ไม่ได้สื่อสารกันด้วยภาษาถิ่น(คำเมือง) แต่อย่างไรก็ตามมีผู้ปกครองบางราย ได้ให้ข้อมูลว่าเมื่ออยู่ที่บ้าน บางครั้งก็มีการเล่นการละเล่นล้านนากับบุตรหลาน หรือมีการสอนให้บุตรหลานหัดเล่น หรือหากไม่มีการเล่น การสอนให้เล่น ก็มักจะเป็นการบอกเล่าให้บุตรหลานทราบว่าในอดีต พ่อแม่หรือปู่ย่าตายายเคยมีการเล่นอะไร เล่นอย่างไร ที่ไหน เป็นต้น

ในส่วนบทที่ 4 อันจะเป็นบทที่ผู้เขียนจะได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารและภาคสนาม โดยแยกเป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร เพื่อให้ทราบถึงข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นล้านนาของเด็กและสภาพแวดล้อมของการเล่นล้านนาในอดีต และ จากผลการเก็บข้อมูลภาคสนามอย่างต่อเนื่อง ตลอดทั้ง 2 ภาคการศึกษาดังที่กล่าวมาแล้ว รวมทั้งการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ ทำให้สามารถจำแนกได้ว่า การละเล่นล้านนาชนิดใด ที่ยังคงมีการเล่นอยู่ในปัจจุบัน การละเล่นใดที่ยังคงมีการเล่นในปัจจุบันแต่มีการเปลี่ยนแปลงไป และการละเล่นใดที่ไม่พบว่ามีการเล่นอีกเลยในปัจจุบัน รวมทั้งการนำเสนอสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเล่นล้านนาชนิดต่างๆ ต่อไป

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved