

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาเกี่ยวกับ ที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเล่นล้านนาของเด็กประถมต้น ในจังหวัดเชียงใหม่ โดยวิธีการเก็บข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร (Documentary study) การเก็บข้อมูลภาคสนาม ใช้วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation) และการเก็บข้อมูลภาคสนาม ใช้วิธีการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) ตามวิธีการศึกษาเพื่อสรุปข้อมูล ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร

4.1.1 สภาพแวดล้อมล้านนา

4.1.2 การเล่นล้านนา

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลภาคสนาม

4.2.1 การเล่นล้านนาที่มีอยู่ในปัจจุบัน

4.2.2 การเล่นล้านนาที่มีในปัจจุบัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงไป

4.2.3 การเล่นล้านนาไม่มีในปัจจุบัน

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร

4.1.1 สภาพแวดล้อมล้านนา **Lanna's environments**

จากเอกสารต่างๆ ที่กล่าวถึงสภาพแวดล้อมของล้านนา พบว่าจะมีการบันทึกอยู่ใน 2 ลักษณะ ได้แก่

1. จากแหล่งข้อมูลที่อ้างอิงได้ เช่น เอกสารวิชาการ ตำรา บทความ ข้อเขียน รูปถ่าย บันทึก เป็นต้น

ข้อมูลส่วนมากจะเป็นข้อมูลเกี่ยวกับกายภาพ หากมุ่งเน้นประเด็นใดแล้วก็จะอธิบายเพียงในประเด็นนั้น ยังขาดความต่อเนื่องเชื่อมโยงซึ่งกันและกันให้เกิดความเข้าใจในภาพรวม

2. จากแหล่งข้อมูลภูมิปัญญาพื้นถิ่น เช่น แฟงอยู่ในจาริต ประเพณีวัฒนธรรม ความเชื่อ ข้อห้าม(จิต)

ศาสนพิธีพื้นเมือง คำร้องจากเพลงพื้นถิ่น ตำราอาหาร เป็นต้น แม้ว่าข้อมูลเหล่านี้จะมีจำนวนมาก แต่มักจะอยู่ในรูปของการรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ และส่วนมากจะเป็นข้อมูลที่ยังไม่ได้มีการตีความหรือวิเคราะห์ในเชิงอธิบายตามหลักเหตุผลมากเท่าใดนัก และส่วนหนึ่งเป็นการปฏิบัติแฟงอยู่ในจาริตประเพณีคติความเชื่อ จึงเป็นเรื่องละเอียดอ่อนในการวิเคราะห์

แม้ว่าชาวล้านนาจะมีทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนเป็นวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มของตนเอง แต่ไม่ค่อยมีการบันทึกเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมมากนัก ที่พบหลักฐานเป็นลายลักษณ์อักษร ก็คือการบันทึกเป็นอักษรธรรม (ตัวเมือง) ซึ่งชาวล้านนา เคารพภาษา และอักษร ด้วยว่าส่วนใหญ่จะถูกบันทึกพระธรรมคำสอนของพระศาสนา (ปฐม พัวพันธ์สกุล, 2547) ดังนั้น ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม ส่วนหนึ่งจะพบในลักษณะของ ศาสนพิธีพื้นเมือง ตำราพื้นเมือง หรือ จิด (ข้อห้าม) ต่างๆ หรือแฝงในวิถีชีวิตพื้นบ้าน (เช่น เพลงกล่อมเด็ก) ซึ่งต้องอาศัยการตีความเพื่อทำความเข้าใจ

ความเชื่อเกี่ยวกับการเลือกตำแหน่งทำไร่และประตูรั้วบ้านของล้านนา

บ้านเรือนล้านนาแต่ละหลังนั้น มีการแบ่งอาณาเขตของแต่ละบ้าน โดยใช้การล้อมรั้วไม้ไผ่ที่มีลักษณะ โปรงเป็นการบอกอาณาเขตอย่างหลวมๆ ไม่มีความมุ่งหมายที่จะใช้สอยขอบเขตทางกายภาพอย่างมั่นคงแข็งแรง (อนุวิทย์ เจริญศุกกุล และวิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2539) รั้วของล้านนาจึงมีลักษณะที่แบ่งได้ 3 ลักษณะได้แก่ (ดูรูปที่ 4.1)

1. รั้วสลาบ รั้วไม้ไผ่ขัดแตะตามแนวตั้งขัดชิดกันเป็นลายตัดอย่างแน่นมอมไม่ทะลุรอดไปได้ นิยมใช้เป็นรั้วหน้าบ้านที่อยู่ชิดกับถนนใหญ่
2. รั้วตาแสง รั้วไม้ไผ่ขัด เป็นตารางสี่เหลี่ยมโปรง โดยส่วนมากใช้เป็นรั้วข้างและรั้วหลังบ้าน
3. รั้วตั้งบ่อง รั้วชั่วคราว เป็นรั้วโปรงใช้ไม้รวกกล้าเล็กๆ มาวางสอดในช่องเสาไม้เนื้อแข็งตามแนวนอนห่างกันราวเกือบกว่า ๆ ไม้ไผ่ประมาณ 3-4 ลำ



รั้วสลาบ



รั้วตาแสง



รั้วตั้งบ่อง


รูปที่ 4.1 แสดงรั้วแบบต่างๆ ของล้านนา

ที่มา อนุวิทย์ เจริญศุกกุล และวิวัฒน์ เตมียพันธ์ (2539)

ชิดขอบรั้วนี้ชาวบ้านนิยมปลูกไม้ดอกพุ่มเตี้ยและไม้เลื้อย ไม้เลื้อยที่นิยมปลูกมักเป็นไม้ที่รับประทานได้ ปัจจุบันนี้รั้วหน้าบ้านที่ชิดถนนหลักนั้น ชาวบ้านชนบทนิยมปลูกต้นชาเป็นพุ่มแน่นแล้วตัดเป็นแนวคล้ายกำแพง อย่างมีระเบียบลดความแข็งกระด้างลง และยังใช้กรองฝุ่นละอองจากถนน

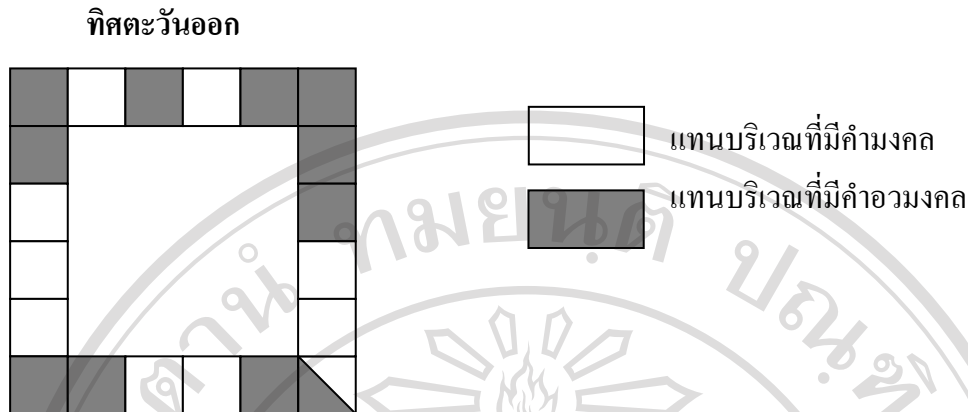
ได้เป็นอย่างดี ส่วนประตูลำดับปิดกั้นบ่งบอกอาณาเขตและให้ความปลอดภัยนั้น เป็นเพียงไม้ไผ่ขัด และคล้ายรั้วสลาบ หรือ รั้วตาแสง หรือเป็นประตูโปร่งคล้ายรั้วตั้งบ้อง (อนุวิทย์ เจริญศุกกุล และวิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2539)

ล้านนามีความเชื่อเกี่ยวกับการทำเปิดช่องรั้วบ้าน เพื่อทำประตูทางเข้า พบในตำราศาสนาพิธีพื้นเมืองกำหนดแบ่งรั้วบ้านตามทิศทั้ง 4 ออกเป็น ทิศละ 6 ส่วนเท่าๆ กัน แต่ละส่วน มีคำกำกับไว้ โดยแยกเป็นคำที่มีความหมายเป็นมงคล และอวมงคล (ประสิทธิ์ เลี้ยวศิริพงศ์, 2540) ดังนี้

ทิศตะวันออก					
เสียด	มีข้าวของ เงินค่า	จักเป็น ถ้อยความ	มั่งมูลเงินทอง	จักทุกข์ใจ มาก	เสียด น้ำตาด บ่ขาดสาย
เจ็บไข้ได้ป่วย					มีข้าวของ บ่มีพอใช้
สมฤทธิด้วย ข้าวของเงิน ค่า					เจ็บใจบ่ดี
เป็นนาย แก่ท่าน					มีข้าวของ เงินทองดีมาก
ช่างม้า เข้าคนใช้มาก					มีข้าวของ เงินทอง โชคดีมาก
ท่านเกลียดซึ่ง มักมี โทษ	น้ำตาดบ่ ขาด	มีข้าวของ เงินค่ามาก	มีช่างม้า ควายข้าวของ	อายุสั้น	มีคนใช้สบาย โจรลักของ

รูปที่ 4. 2 แสดงตารางศาสนาพิธีพื้นเมือง เกี่ยวกับการทำประตูบ้านของล้านนา
ที่มา ประสิทธิ์ เลี้ยวศิริพงศ์ (2540)

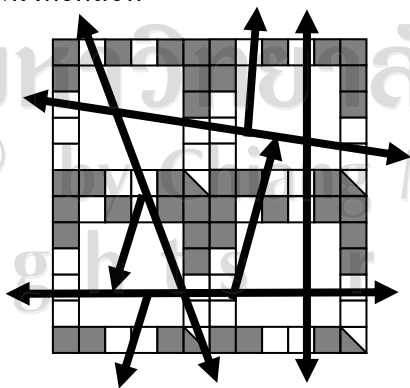
จากตารางสาสนพิธิพื้นเมืองที่มีค่าต่างๆ กำกับไว้ข้างต้น (รูปที่ 4.2) สามารถนำมาจัดโดยแทนค่าสี ดังนี้



รูปที่ 4.3 แสดงตำแหน่งที่สามารถทำประตูบ้านของล้านนา
ที่มา จากการวิเคราะห์

พบว่าจะมีตำแหน่งที่สามารถทำประตูได้ สลับกับบริเวณที่ ไม่ควรทำประตู โดยมีการกำหนด ทิศตะวันออกเป็นทิศที่ใช้กำกับ (ดูรูปที่ 4.3)

หากทดลองนำรูปที่ 4.3 มาวางต่อกัน (ในกรณีที่ดินเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส) แล้วลากเส้นสมมติ แทนเส้นทางการสัญจร (Circulation) เชื่อมผ่านบริเวณที่ถือว่าเป็นประตูมงคลตามที่กำหนดในตาราง สาสนพิธิพื้นเมืองกำหนดไว้ พบว่า บ้านแต่ละหลังจะสามารถเปิดประตูเพื่อใช้เป็นทางเดินผ่านจากบ้าน หนึ่งไปสู่บ้านหลังอื่นๆ ในแถวเดียวกันได้ สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวล้านนาที่อยู่อาศัยแบบ ชุมชนสังคัมเกษตรกรรม ที่แต่ละครอบครัวจะมีการ ไปมาหาสู่และรู้จักสนิทสนมและดูแลซึ่งกันและกัน ในชุมชน สอดคล้องกับ อนุวิทย์ เจริญศุกกุล และวิวัฒน์ เตมียพันธ์(2539) ที่กล่าวว่า “รั้วที่ชิดกับอาณา เขตของเพื่อนบ้าน จะเจาะช่องทางเอาไว้เพื่อเดินติดต่อถึงกัน มีทางสัญจรเชื่อมไปยังลานหรือช่องของ แต่ละบ้านเพื่อเดินติดต่อถึงกัน โดยตลอด”



รูปที่ 4.4 แสดงตำแหน่งประตูบ้านของล้านนาทุกหลังที่เปิดเข้าหากันได้
ที่มา จากการวิเคราะห์

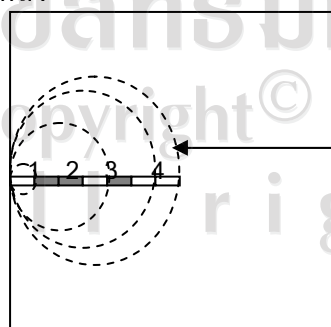
ความเชื่อเกี่ยวกับโศลกในการเลือกตำแหน่งเสามงคลของล้านนา

บ้านเรือนล้านนาแต่ละหลังนั้น เมื่อจะมีการสร้างบ้าน จะมีความเชื่อเกี่ยวกับตำแหน่งในการกำหนดเสามงคลของบ้าน (เสาเอก ของบ้านภาคกลาง) โดยการกำหนด “โศลก” ซึ่งเป็นประโยคภาษา ล้านนา 7 ประโยค แต่ละประโยคมีความหมายแตกต่างกัน วิธีการคือ เมื่อเจ้าของบ้าน ได้ตำแหน่งในการเลือกทำประตูบ้านแล้ว จะใช้ระยะ 1 วา ของเจ้าของบ้าน เป็นสัดส่วนในการบอกระยะห่างของเสามงคล ต้นแรกของบ้านที่จะสร้างว่าจะห่างจากประตูรั้วบ้านมากน้อยเพียงใด โศลกทั้ง 7 ได้แก่ (มณีพยอมยงค์, 2529)

1. น้ำบ่อแก้วกินเย็น	มีความหมาย	ดี
2. ศิเญ่ญอยู่ตะล่าง	มีความหมาย	ไม่ดี
3. เอาตูปห่างแบ่งผามควาย	มีความหมาย	ไม่ดี
4. หยิบถงลายใส่เงินย่อย	มีความหมาย	ดี
5. ปั้นเข้าออยศิ	มีความหมาย	ไม่ดี
6. เอาลูกเศรษฐีเป็นเพื่อน	มีความหมาย	ดี
7. ไผ่ยังเถื่อนเป็นมงคล	มีความหมาย	ดี

การเลือกตำแหน่งเสามงคลนั้น จะเลือกโศลกที่มีความหมายดี ได้แก่ โศลกที่ 1, 4, 6 และ 7 ซึ่งก็หมายความว่าเสามงคลจะห่างจากประตูบ้าน ในระยะประมาณ 1, 4, 6 และ 7 วา ตามลำดับ ในกรณีที่ถึงโศลกที่ 7 แล้ว เจ้าของบ้านยังคิดว่าระยะห่างของเสามงคลจากประตูบ้านนั้นยังน้อยเกินไป ก็สามารถเริ่มนับ โศลกที่ 1 ต่อไปได้เรื่อยๆ จนกว่าจะถึงโศลกที่มีความหมายดีและอยู่ในระยะที่เจ้าของบ้านพอใจ

จากการวิเคราะห์ สามารถอธิบายได้ว่า นี่เป็นภูมิปัญญาของชาวล้านนา ในการคิดเรื่อง ที่ว่าง (Open Space, Semi-Public Space และ Public Space) ซึ่งเป็นระยะห่างจากประตูหน้าบ้านจนถึงเสามงคล (ซึ่งปกติมักจะอยู่บริเวณกลางบ้าน) ทำให้เจ้าของบ้าน สามารถเลือกได้ว่า จะเลือกกระยะห่างเท่าใด ซึ่งรัศมีจากประตูบ้านที่เริ่มนับ โศลกแรกนี้เอง มีผลต่อกายภาพคือพื้นที่ช่วงบ้าน ของบ้านแต่ละหลัง



■ โศลกที่มีความหมายดี □ โศลกที่มีความหมายไม่ดี

รัศมี ที่เกิดจากขนาดส่วนร่างกายของเจ้าของบ้าน (วา) โดยใช้หลักการของโศลก จากประตูบ้าน ไปจนถึงเสามงคล ทำให้เกิด Space ที่มีขนาดแตกต่างกันตามที่เจ้าของบ้านต้องการ พื้นที่ว่าง เพื่อใช้เป็นช่วงบ้าน (พื้นที่ลานเอนกประสงค์)

รูปที่ 4.5 แสดงรัศมีของการกำหนดพื้นที่ว่าง (ช่วง) ของบ้าน
ที่มา จากการวิเคราะห์

การกำหนดบริเวณที่ว่าง ซึ่งจะกลายเป็น “ช่วงบ้าน” นี้มีความสำคัญ เนื่องจากสังคมของล้านนา เป็นสังคมเกษตรกรรมเป็นหลัก สอดคล้องกับข้อมูลที่ว่า ชาวล้านนาจะได้อาศัยช่วงบ้านนี้ให้มีหน้าที่ใช้สอยเป็นลานเอนกประสงค์ คือ เป็นลานพักผ่อน ลานเด็กเล่น ดาดฟ้าผลที่เก็บเกี่ยวแล้วก่อนขึ้นยุ้งฉาง รวมทั้งเป็นทางผ่านไปละแวกบ้านใกล้เคียง (เอกวิทย์ ฒ ถกลาง, 2544) และช่วงบ้านบริเวณด้านหน้าของตัวเรือนล้านนา เป็นส่วนที่ช่วยให้เกิดมุมมองที่งดงามแก่ตัวเรือน (วิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2528)

และหากวิเคราะห์ร่วมกับ ลักษณะสถาปัตยกรรมของล้านนา พบว่า เรือนของชาวล้านนาเป็นเรือน 2 ชั้นใต้ถุนโล่ง บริเวณใต้ถุนนั้น หากเปรียบเทียบกับสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ ก็เป็นพื้นที่เอนกประสงค์ที่มีหลังคาคลุม (เนื่องจากพื้นที่สำหรับอาศัยชั้นบนจะกันแดดกันฝนให้พื้นที่ใต้ถุนได้รอบด้าน) หากพื้นที่ว่างบริเวณลาน ต่อเนื่องจากทางเข้าด้านหน้า มีระยะห่างจากประตูมากพอที่จะใช้งานได้เอนกประสงค์สำหรับหลายกิจกรรม ก็หมายความว่า บ้านล้านนา จะมี “พื้นที่เอนกประสงค์” หรือ “Multi-Purpose Space” ที่เป็นบริเวณที่โล่งและบริเวณที่มีร่มเงาปกคลุมอยู่ 2 ส่วนต่อเนื่องกัน ทำให้มีความหลากหลายของพื้นที่ให้เลือกใช้งานได้หลากหลายกิจกรรม นอกจากนั้นยังมีความเหมาะสมกับภูมิอากาศของภาคเหนือ ที่มีแสงแดดจ้าในฤดูร้อน ฝนตกมากในฤดูฝน และลมแรงในฤดูหนาว เพราะบ้านจะมีพื้นที่ในลักษณะของ การเปลี่ยนพื้นที่ ระหว่างพื้นที่ในร่มและพื้นที่กลางแจ้ง (Transitional Space)

ความเชื่อเกี่ยวกับการเลือกตำแหน่งปลูกบ้านของล้านนา

เนื่องจาก เรือนพักอาศัยในความหมายของชาวล้านนา มิใช่เป็นเพียงที่กำบังเพื่อพำนักอาศัยที่สะดวกสบาย อำนวยความสุขทางรูปกายเพียงอย่างเดียว หากยังเป็นที่ยึดถือคติของผีบรรพบุรุษที่คอยปกป้องความชั่วร้าย ควบคุมดูแลพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัวให้ดำเนินไปตามกติกาสังคม ทั้งตัวเรือนเอง ชาวล้านนาก็ถือว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สามารถคุ้มครองปกป้องอุบาทว์ภัยที่เป็นสิ่งที่มองไม่เห็น (อนุวิทย์ เจริญสุทกุล และวิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2539)

ชาวล้านนาจึงมีความเชื่อเกี่ยวกับการเลือกตำแหน่งปลูกบ้านในที่ดินเพื่อให้เป็นตำแหน่งมงคล พบในตำราศาสนพิธีพื้นเมืองกำหนดให้แบ่งที่ดินนั้นออกเป็น 25 ส่วนเท่าๆ กัน (ดูรูปที่ 4.6) โดยกำหนดทิศตะวันออกกำกับไว้ แต่ละส่วนมีคำกำกับไว้ โดยแยกเป็นคำที่มีความหมายเป็นมงคล และอวมงคล (ประสิทธิ์ เลี้ยวศิริพงศ์, 2540)

<p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p>	<p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p>	<p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p>	<p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p>	<p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p>	<p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p> <p>๕๑</p>
---	---	---	---	---	---

รูปที่ 4.6 แสดงเอกสารพื้นเมืองเกี่ยวกับการเลือกตำแหน่งปลุกบ้านของล้านนา
ที่มา ประสิทธิ์ เลี้ยวศิริพงศ์ (2540)

ดินแดนล้านนาเดิมนั้น เป็นเอกราช มีการถ่ายทอดวัฒนธรรมล้านนามาเป็นระยะเวลาานาน ทั้ง
 ในรูปขนบธรรมเนียมประเพณี ภาษาพูด ภาษาเขียนและจารีตต่างๆ ...การคัดลอกและศึกษาคัมภีร์ธรรม
 ล้านนาที่ถ่ายทอดแก่กันและกันตลอดมา เป็นส่วนที่ทำให้ภาษาและประเพณีวัฒนธรรมชาวเหนือทุกหัว
 เมืองเป็นเอกลักษณ์ร่วมของท้องถิ่นและดินแดนล้านนา(มณี พยอมยงค์, 2511) ดังนั้นแม้ว่าเอกสาร
 พื้นเมืองนั้น จะเป็นเพียงบันทึกที่คัดลอกต่อกันมา แต่หากพิจารณาว่า การเขียนบันทึกโดยใช้อักษรที่
 ชาวล้านนาให้ความเคารพ ก็นับว่าต้องเป็นเอกสารที่มีความสำคัญ เนื่องจากชาวล้านนาถือว่า ศาสนา
 เป็นสิ่งสูงสุดในชีวิต ดังนั้นเอกสารที่บันทึกด้วยอักษรเดียวกันกับที่ใช้บันทึกพระธรรมคำสอนของ
 พระศาสนา ที่เรียกว่า “อักษรธรรม” นั้น จึงต้องเป็นการคัดลอกเพื่อถ่ายทอดข้อความ การคัดลอกแต่ละ
 ครั้งจะทำการตรงไปตรงมา มีเพียงบอกศักราชปีที่คัดลอก หรือลงท้ายขณะคัดลอกเสร็จว่าก็โมงยาม
 และออกตัวว่าลายมือไม่ค่อยงามขออภัยนับว่ามีผลเท่ากับการถ่ายสำเนาในปัจจุบัน (ปฐม พัวพันธ์สกุล,
 2547) ตำราศาสนาพิธีพื้นเมืองดังกล่าว สามารถแปลคำกำกับได้ดังนี้ (ประสิทธิ์ เลี้ยวศิริพงศ์, 2540)

ลิขสิทธิ์ © by Chiang Mai University
 All rights reserved

ทิศตะวันออก

อยู่ดีมีสุข	เรือนพญา ศรีสัตตราชัย อยู่เย็นเป็นสุข	เรือนพญาศรี สุทธิธนะ อยู่ดีมีข้าวงของ	เรือนจันทาร บดี ทุกข์ใจ	เรือน ฝี่เสื่อ บดี มีทุกข์
เรือน มโหสถ อยู่ดีมีสุข	เรือน โฆษกุมาร อยู่ดีมีสุข	เรือนไฟไหม้ บดี ร้อน ใหม่	เรือน อสมุชชี บดี มีทุกข์	เรือนพ่อค้า อยู่ดี มีเงินทอง
เรือน คนทุกข์ไร้ บดี มีแต่ทุกข์	เรือน สาทพราหมณ์ บดี	เรือน สี่คาร่องให้ บดี น้ำตาตก	เรือน ฝักะยักษ์ บดี เจ็บไข้	โรงช้าง บดี
เรือน ศัตรู บดี มีทุกข์	เรือน ชูชกพราหมณ์ บดี ทุกข์ใจ	เรือน มหาเศรษฐี ดี หาทุกข์ไม่ได้	เรือน สะไคว่ ดี มีสุข	เรือน มหาปุริสะ อยู่ดี มีปัญญา คม
เรือน คนทั้ง หลาย อยู่เย็นเป็นสุข	เรือน พญาเวสสันดร อยู่ดีมีสุขมั่งมูลดี	เรือน นาง วิชาชา มีสุข	เรือน นายอนาถบิณ ทิก มหาเศรษฐี	เรือน ตาบอด บดี มีทุกข์ใจ

□ โศลกที่มีความหมายดี

■ โศลกที่มีความหมายไม่ดี

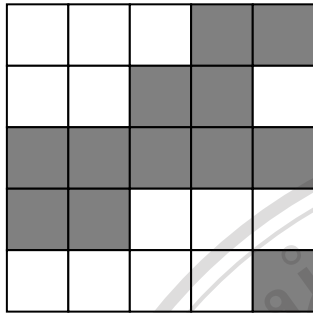
รูปที่ 4.7 แสดงความหมายของคำในเอกสารพื้นเมืองเกี่ยวกับการเลือกตำแหน่งปลูกบ้าน
ที่มา จากการวิเคราะห์

Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

เมื่อวิเคราะห์การแบ่งที่ดินออกเป็นส่วนๆ และมีคำโศลกกำกับ สามารถแยกออกได้ เป็น 2
ส่วนใหญ่ๆ ได้แก่

1. บริเวณที่เป็นคำที่มีคำมงคล มีความหมายดี เรียกว่า “เรือนดี” เหมาะสมจะปลูกบ้านในตำแหน่งนี้
2. บริเวณที่เป็นคำที่มีคำอวมงคล มีความหมายไม่ดี เรียกว่า “เรือนเสีย” ไม่ควรปลูกบ้านในตำแหน่งนี้
แต่หากจำเป็นต้องปลูกบ้าน ก็ต้องทำพิธีกรรมตามความเชื่อของคนในชุมชน(ถอนจิด) เพื่อเป็นการ
ประกาศให้พื้นที่นั้นเปลี่ยนจากพื้นที่เสียเป็นพื้นที่ดี จึงจะปลูกเรือนอยู่อาศัยได้อย่างมีความสุขต่อไป

ทิศตะวันออก



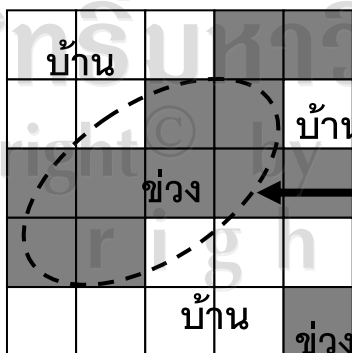
จากการวิเคราะห์ หากแทนค่าพื้นที่เรือนดี ด้วยสี่ช่องตารางสีขาว และพื้นที่เรือนเล็ด้วยช่องตารางสีเทา ในพื้นที่ช่อง 25 ช่องเท่าๆ กัน โดยกำหนดให้พื้นที่ทั้งหมดมี 100 % พบความสัมพันธ์ดังนี้ (ดูรูปที่ 4.8) พื้นที่เรือนดี (สีขาว) มีจำนวน 13 ช่อง คิดเป็น 52% ของพื้นที่ทั้งหมด พื้นที่เรือนเล็ (สีเทา) มีจำนวน 12 ช่อง คิดเป็น 48% ของพื้นที่ทั้งหมด

รูปที่ 4.8 แสดงสัดส่วนของตำแหน่งเรือนดี และเรือนเล็ ตามความเชื่อของล้านนา ที่มา จากการวิเคราะห์

สามารถสรุปได้ว่า ตามความเชื่อของล้านนา ส่งผลให้การจัดแบ่งการใช้ที่ดินเพื่อปลูกบ้านนั้น จะเปิดโอกาสให้ใช้ที่ดินในการสร้างบ้านได้ 52% ของพื้นที่ทั้งหมด ในขณะที่ครอบครัวของชาวล้านนา เป็นครอบครัวขยาย เมื่อลูกสาวในบ้านแต่งงานจะเข้ามาปลูกบ้านอยู่ในบริเวณเดียวกันกับพ่อแม่ (นับถือผีประจำตระกูลของฝ่ายหญิง)

ดังนั้น หากแต่ละครอบครัวย่อย หลายครอบครัวปลูกบ้านในบริเวณเดียวกัน ก็จะสามารถเลือกบริเวณที่เป็นมงคล ที่มีในจุดต่างๆ มากกว่าครึ่งของที่ดินทั้งหมด และจากความเชื่อเรื่องเรือนเล็ คือ บริเวณที่ไม่ควรปลูกบ้าน ส่งผลให้บริเวณที่ว่าง อีก 48% ของพื้นที่ทั้งหมด จะเป็นบริเวณที่ว่าง ลาน ช่าง หรือพื้นที่โล่งภายในบ้าน ทำหน้าที่เป็น Semi-public Space ให้แก่บ้านทุกหลังที่ปลูกในที่ดินผืนนั้นๆ สอดคล้องกับ ประสิทธิ์ เลี้ยวสิริพงษ์ (2540) ที่กล่าวว่า” ความเชื่อเกี่ยวกับทำเลที่ตั้งบ้านเรือนของชาวล้านนา สะท้อนภูมิปัญญาพื้นบ้านหลายประการ เช่น องค์กรความรู้ในเรื่องต่างๆ ที่มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต และมีภูมิปัญญาเชิงบริหารสังคมแฝงอยู่ด้วย” (ดูรูปที่ 4.9)

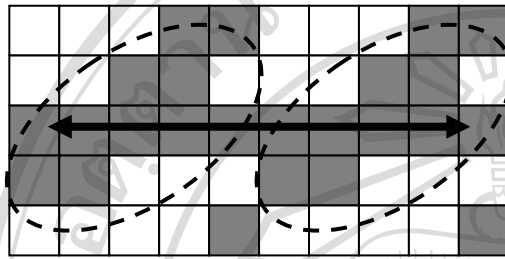
ทิศตะวันออก



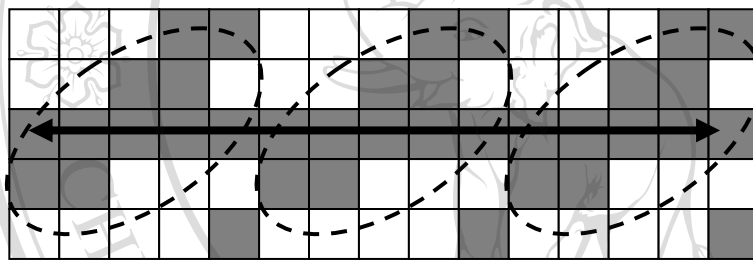
พื้นที่ว่างที่เกิดจากความเชื่อเรื่องเรือนเล็ของชาวล้านนา ทำให้เกิดช่าง(ที่ว่าง) ภายในที่ดิน สูงถึง 48% ของพื้นที่ทั้งหมด และที่ว่างนี้ยังทำหน้าที่เป็น Semi-public Space ให้แก่บ้านทุกหลังที่ปลูกในที่ดินผืนนั้นๆ

รูปที่ 4.9 แสดงการใช้พื้นที่ปลูกบ้านตามตำแหน่งเรือนดี และเกิดช่างในตำแหน่งเรือนเล็ ที่มา จากการวิเคราะห์

นอกจากนั้น การกำหนดตำแหน่งเรือนดีเรือนเสียนี้ มีการกำหนดทิศตะวันออกเป็นหลัก หากนำรูปภาพจากการวิเคราะห์เรื่องตำแหน่งเรือนดีเรือนเสีย มาลองจัดวางในลักษณะที่ต่อเนื่องกัน (บ้านด้านนาทุกหลังจะถือทิศตะวันออกเป็นเกณฑ์เช่นเดียวกัน) พบว่าช่วงบ้าน จะทำหน้าที่เชื่อม Space ของบ้านด้านนาและบริบทโดยรอบ จึงเป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวของ สังคมและชุมชนด้านนา (ดูรูปที่ 4.10)



ช่วงบ้าน เชื่อม Space
ของบ้านด้านนาและบริบทโดยรอบ



ช่วงเป็นสภาพแวดล้อมที่
เอื้อให้เกิดความเป็นหนึ่ง
เดียวกันของ ของสังคม
และชุมชน

รูปที่ 4.10 แสดงการเชื่อมต่อของช่วงบ้านของบ้านแต่ละหลังเข้าด้วยกัน
ที่มา จากการวิเคราะห์

ความเชื่อเกี่ยวกับการปลูกไม้มงคลของด้านนา

บ้านเรือนด้านนานั้น นอกจากจะมีการเลือกตำแหน่งต่างๆ ให้เป็นมงคลแล้ว ยังมีความเชื่อ
เกี่ยวกับการปลูกไม้มงคลประจำทิศต่างๆ (ปฐม พัวพันซ์สกุล, 2547)

“จักปลูกไม้หื้อเป็นศรีบ้านก่อนแล หนนุพพ ไม้ขามแลไม้ไผ่
หนอากไนย ไม้สุรพิพิแลไม้รัง หนทักขิม ไม้ม่วง ไม้ผาง
หนหรดี ไม้แค ไม้กุ่ม การพุก ปัจจิม ไม้ขุน ไม้ทองน้ำ
หนพายัพ ไม้เคื่อ หนอตร ไม้พร้าว ไม้ตาล
หนอีสาน หื้อมีไม้ทุม ไม้ทอง ทั้งแปดทิศหื้อมีไม้ฝูงกล่าวแล้วทุกอัน
แม่นท่านจักกระทำแก่ตนบได้ เทวดารักษา พระยาอินทราเส้าแหน
หื้อจำริญข้าวของแก่ชาวบ้านที่นั่น อยู่สวัสดิแลเจ้าทั้งหลายเหย”

จากเอกสารภาษาด้านนาที่กล่าวถึงการปลูกไม้มงคลนี้ สามารถนำมาวิเคราะห์ได้ดังนี้ (ดูรูปที่ 4.11)

ทิศตะวันออก

ไม้ท่อม ไม้ทอง	มะขาม ไม้ไผ่	สุรพิพี ไม้รัง
มะพร้าว ต้นตาล		มะม่วง มะปราง
มะเดื่อ	ขนุน ทองน้ำ	ต้นแค กุ่ม การพลก

รูปที่ 4.11 แสดงชนิดไม้มงคลตามทิศต่างๆ

ที่มา จากการวิเคราะห์

การปลูกไม้มงคลนี้จะยึดทิศทั้ง 8 เป็นหลัก ซึ่งการปลูกต้นไม้มงคลรอบบ้านนี้ นอกจากจะเป็นไม้ใหญ่ที่ให้ร่มเงาแล้ว ยังให้ประโยชน์ในส่วนของการใช้เนื้อไม้และการใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ อีกด้วย นอกจากนั้น ไม้มงคลเหล่านี้ยังมีบทบาทในการทำพิธีนำเสาลงหลุมอีกด้วย คือ ก่อนนำเสาลงหลุม มีพิธีรองดินเสา กระทำโดยเสกน้ำและทรายใส่กันหลุมก่อน แล้วรองดินเสาด้วยสิ่งต่อไปนี้ วันอาทิตย์ ใช้ใบไผ่ วันจันทร์ใช้ใบมะเดื่อ วันอังคารใช้ใบกุ่ม วันพุธใช้ใบเป่าหลวง วันพฤหัสบดีใช้ใบมะม่วงสามปี วันศุกร์ใช้ใบขนุน วันเสาร์ใช้ใบแฉะ ทั้งนี้ให้ใส่ทุกหลุม หลุมละ 3 หรือ 7 ใบ (เฉลิม ปิยะชน, 2532)

หากพิจารณาดำแหน่งของไม้มงคล เปรียบเทียบกับ รูปที่แสดงการทำประตู (ช่องเปิดของบ้านแต่ละหลัง) และรูปที่แสดงการเกิดช่วงที่เป็น Space ของบ้านแต่ละหลัง จากอ้างอิงทิศเหมือนกัน (ดูรูปที่ 4.12)

ทิศตะวันออก

ทิศตะวันออก

ทิศตะวันออก

ไม้ท่อม ไม้ทอง	มะขาม ไม้ไผ่	สุรพิพี ไม้รัง																	
มะพร้าว ต้นตาล		มะม่วง มะปราง																	
มะเดื่อ	ขนุน ทองน้ำ	ต้นแค กุ่ม การพลก																	

รูปที่ 4.12 แสดงไม้มงคลตามทิศต่างๆ, ตำแหน่งประตูที่เป็นมงคล, พื้นที่ว่างที่เชื่อมพื้นที่ภายในบ้าน
ที่มา จากการวิเคราะห์

สามารถวิเคราะห์ได้ว่า บริเวณที่เป็นตำแหน่งมงคลของการทำประตูบ้าน มักจะเป็นตำแหน่งของการปลูกต้นมะขาม ไม้ไผ่ มะพร้าว ต้นตาล มะม่วง มะปราง ขนุน และทองน้ำ การปลูกต้นไม้เหล่านี้ วิเคราะห์ในเบื้องต้น พบว่า ต้นไม้เหล่านี้ ให้ประโยชน์ ซึ่งเป็นได้ทั้งอาหารและผลไม้ของชาวล้านนา รวมทั้งประโยชน์ในชีวิตประจำวัน เช่น

ต้นมะขาม	ให้ผล(ผลไม้และสมุนไพร), ให้อุดม(อาหาร), ไม้เนื้อแข็งใช้งานทั่วไป
ไม้ไผ่	หน่อ (อาหาร) , ลำต้นเพื่อใช้งานทั่วไป
มะพร้าว	ยอด(อาหาร), ผล(ผลไม้และสมุนไพร), ใบ กาบ ก้านและลำต้นใช้งานทั่วไป
ต้นตาล	ผล (ผลไม้และสมุนไพร) ,ลำต้นเพื่อใช้งานทั่วไป
มะม่วง	ผล (ผลไม้และสมุนไพร), ใบอ่อน (อาหาร), ลำต้นเพื่อใช้งานทั่วไป
มะปราง	ผล (ผลไม้)
ขนุน	ผล (ผลไม้), ผลอ่อน (อาหาร), ใบ (ใช้ในงานมงคล)

นอกจากนั้น ตำแหน่งของช่วงก็มีความสัมพันธ์กับประตูและไม้มงคล สามารถตีความได้ว่า เมื่อชาวล้านนาทุกคนสามารถเดินผ่านช่วงของบ้านแต่ละหลัง ได้อิสระ ผ่านประตูหรือช่องทางที่เป็นมงคลที่เจ้าของบ้านเลือกจากเกณฑ์เดียวกัน และในบริเวณประตูที่คนในชุมชนเดินผ่านนั้น จะมีต้นไม้มงคล ซึ่งจากการวิเคราะห์เบื้องต้น พบว่าเป็น ไม้ที่ให้ผลผลิตจำนวนมากในครั้งเดียว เช่น ผลไม้ จะออกผลครั้งละมากๆ พร้อมกันทั้งต้น หรือต้นไผ่ที่แตกหน่อให้เป็นหน่อไม้ได้ไม่จำกัด เป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ชาวล้านนา ได้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชน เช่นการแบ่งปันอาหาร(ที่มีจำนวนมาก) โดยให้แก่กันละกัน ซึ่งช่วยในการให้เหตุผลว่า ช่วง บ้านที่เชื่อมถึงกันนี้จะช่วยให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวกันของคนในชุมชนล้านนานั้นเอง

นอกจากนั้น ธรรมเนียมของบ้านล้านนา บริเวณริมรั้ว ข้างประตูบ้าน จะมีพื้นที่เป็นตั่งไม้สูง สำหรับการวางหม้อดินเผาใส่น้ำสะอาด พร้อมน้ำขวย(กระบวยตักน้ำดื่ม)แขวนไว้ มีหลังคาคลุม เรียกว่า “ฮ้านน้ำ” เพื่อให้ผู้ที่สัญจรผ่านไปมา ได้หลบร้อนและพักดื่มน้ำ ซึ่งในการวิเคราะห์ พบว่า สิ่งนี้ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งเสริมให้คนในชุมชนล้านนา ได้รู้จักสนิทสนมและแสดงออกถึงความมีอัธยาศัยไมตรีต่อกันผ่านการให้และแบ่งปันแก่ผู้อื่น

แต่ทั้งนี้ การวิเคราะห์จากเอกสาร เป็นการวิเคราะห์โดยจำลองภาพลงบนพื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัสทุกหน่วย เพื่อให้สามารถเห็นภาพได้ชัดเจน อย่างไรก็ตาม สภาพแวดล้อมของชุมชนล้านนาเป็นสภาพแวดล้อมที่มีสภาพภูมิประเทศ รูปทรงที่ดินและอาณาเขตสอดคล้องกับสภาพธรรมชาติ ซึ่งอาจจะ เป็นสาเหตุที่ทำให้สภาพทางกายภาพที่พบเห็น ไม่สามารถชี้วัดลงไปได้ชัดเจนตามที่มีบันทึกในลักษณะเอกสาร ตำรา หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมด้านน้ำ เกี่ยวกับต้นไม้และพืชพันธุ์ธรรมชาติ

จากเอกสารต่างๆ พบว่ามีกรกล่าวถึงต้นไม้และพืชพันธุ์ธรรมชาติที่พบในชุมชนล้านนา แต่เอกสารเหล่านั้นไม่ได้แสดงถึงความสัมพันธ์ที่แสดงให้เห็นความต่อเนื่องกันของต้นไม้และพืชพันธุ์ธรรมชาติ สภาพแวดล้อมที่มีต่อวิถีชีวิตของคนล้านนา ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆ หลายแหล่ง ที่มีการกล่าวถึงต้นไม้และสภาพแวดล้อมสามารถจัดเป็นหมวดหมู่ของต้นไม้และพืชพันธุ์ธรรมชาติที่มีในสภาพแวดล้อมล้านนา ได้ 4 กลุ่ม ได้แก่ (ดูรูปที่ 4.13)

1. ป่าขุนน้ำ ป่าแพะ(ป่าละเมาะ)

ให้ประโยชน์เป็นแหล่งปัจจัย 4 ในการดำรงชีวิตของชาวล้านนา

2. ไม้ยืนต้น ไม้มงคล ไม้พุ่ม ไม้ใบ ไม้ดอก

เป็นพืชพันธุ์ที่มีภายในสภาพแวดล้อมของชุมชนล้านนา ใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวาง

3. พืชผักสวนครัว กล้วยา สวนอี(สวนครัว) ฮั่ว(รั้ว)

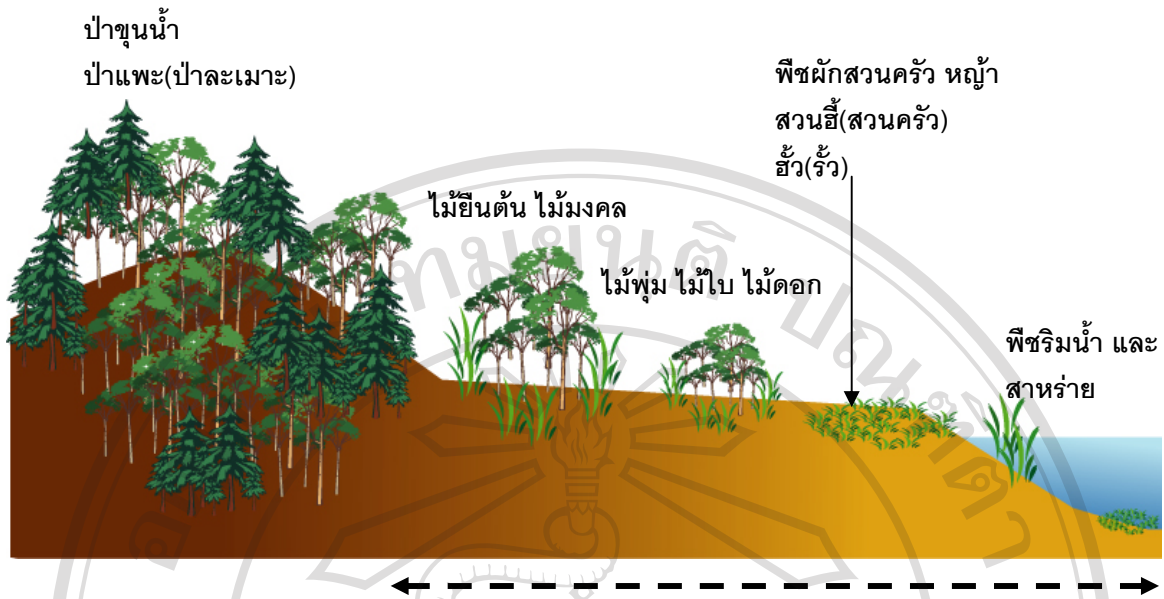
เป็นพืชพันธุ์ที่มีในบริเวณหลังบ้าน สวนน้ำบ่อ สวนครัว บริเวณริมรั้ว

4. พืชริมน้ำ และ สาหร่าย

เนื่องจากสภาพแวดล้อมของชุมชนล้านนา มีระบบแจกจ่ายและแบ่งปันน้ำในการเกษตรกรรมต่างๆ ด้วยระบบ "เหมืองฝาย" ชุมชนล้านนาจึงมีแหล่งน้ำทั้งจากบ่อน้ำใต้ดินที่ขุดขึ้นใช้ในบริเวณบ้านแล้ว ยังมีแหล่งน้ำบนดินที่ได้จากระบบเหมืองฝาย โดยเป็นลำห้วยเล็กๆ ไหลผ่านหมู่บ้าน นอกจากพืชริมน้ำและสาหร่ายจะช่วยซับสิ่งสกปรกจากดินไม่ให้ไหลลงไปยังแหล่งน้ำแล้ว พืชพันธุ์ต่างๆ เหล่านี้ยังสามารถให้ชาวล้านนาได้ใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมบริเวณริมน้ำ

ส่วนบริเวณบ่อน้ำนั้น จะมีสวนหย่อมที่ประกอบด้วยไม้พุ่มและพืชผักคลุมดิน ตรงบริเวณขอบบ่อน้ำจะเป็นดินที่ชุ่มและพอควร มีความชื้นสูง ชาวบ้านนิยมปลูกต้นพลูให้เลื้อยเกาะไปตามค้ำเสาหลักไม้ และปลูกต้นหมากไว้เป็นกลุ่ม ที่โคนหมากปลูกพลูให้เกาะไปตามลำต้น หรือปลูกไม้ใหญ่ยืนต้นที่ให้ร่มเงา ไม้ให้แดดส่องไปยังบริเวณขอบบ่อในช่วงเวลาอาบน้ำ และเพื่อรักษาน้ำในบ่อให้เย็นอยู่เสมอ บริเวณนี้จึงเหมาะกับการนำกล้วยไม้พื้นเมืองมาเกาะปลูกไว้ตามลำต้นของไม้ใหญ่ ข้างบ่อน้ำ มักจะมีเฟิร์นหลากหลายชนิดทั้งเฟิร์นก้านแข็งและเฟิร์นพื้นบ้าน ขึ้นแซมปะปนกับพืชผัก ช่วยเสริมบรรยากาศบริเวณบ่อน้ำให้งดงาม ชาวบ้านจะไม่ถอนกลุ่มเฟิร์นเหล่านี้ คงทิ้งไว้เพื่อเป็น ไม้ประดับบริเวณ (อนุวิทย์ เจริญสุทกุล และวิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2539)

เมื่อนำข้อมูลที่ได้ มาจัดเป็นรูปเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของชาวล้านนากับสภาพแวดล้อมโดยรวมแล้ว จะได้ความต่อเนื่องของสภาพแวดล้อม (ดูรูปที่ 4.13)



สภาพแวดล้อมในบริเวณบ้านเรือนที่อยู่อาศัย

รูปที่ 4.13 แสดงภาพจำลองการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมในระดับต่างๆ ของชุมชนล้านนาที่มา จากการวิเคราะห์

วิวัฒน์ เตมียพันธ์(2547) กล่าวว่า

“ในท้องถิ่นภาคเหนือปัจจุบันหรืออาณาจักรล้านนาในอดีตนั้น มีการใช้ประโยชน์จาก “ระบบนิเวศน์วิทยาท้องถิ่น” เพื่อเป็นประโยชน์ในการดำรงชีพ “

จากการวิเคราะห์ พบว่า ชาวล้านนามีการใช้สภาพแวดล้อมเพื่อประโยชน์ของปัจจัย 4 โดยสภาพแวดล้อมในบริเวณต่างๆ ทุกระดับของการใช้พื้นที่ จะมีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตและจะให้ประโยชน์ในลักษณะของการผสมผสาน มีความเป็นอยู่ที่แน่นอนและพึงพาธรรมชาติอย่างมาก

เนื่องมาจากการที่เคยมีป่าไม้อุดมสมบูรณ์อย่างยิ่งในอดีต สังคมล้านนาจึงมีวิสัยทัศน์สัมพันธ์กับป่าไม้และไม้ อย่างลึกซึ้งและใกล้ชิด ป่าเป็นทั้งทรัพยากรที่ให้เนื้อไม้ เพื่อการก่อสร้างที่พักอาศัยและอาคารทางศาสนา ให้อาหารที่มีตั้งแต่ผล และเมล็ด ไปจนถึงเห็ด ผักป่า และ แมลงต่างๆ นอกจากนี้ป่ายังสร้างความเชื่อที่เนื่องมาจากความยำเกรงต่อธรรมชาติและพลังเหนือธรรมชาติ กลายเป็นกฎเกณฑ์ในรูปของข้อห้ามต่างๆและข้อปฏิบัติเกี่ยวกับชีวิต จาริตประเพณี สังคมและสภาพแวดล้อม ที่เรียกว่า “จิต” (ศิริชัย นฤมิตรเรขการ, 2543)

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมล้านนาจากเพลงเด็กล้านนา

นอกจากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมล้านนา จากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องแล้ว ยังสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมล้านนา ที่แฝงอยู่ในเพลงกล่อมเด็ก หรือเพลงเด็กล้านนา อีกด้วย เพลงกล่อมเด็ก หรือเพลงเด็กล้านนา เป็นวิถีชีวิตพื้นบ้านที่แสดงออกผ่านจากผู้ใหญ่ในครอบครัว ร้องโดยมีเจตนาเพื่อกล่อมลูกหรือเด็กเล็ก ทั้งนี้ เพลงเด็กยังสะท้อนให้เห็นสภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ สภาพสังคม คุณลักษณะทางอารมณ์ ความคิด ความเชื่อ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติของคนล้านนาในอดีต (สิริกกร ไชยมา, 2547)

เด็กหลายบท สะท้อนภาพการดำรงชีวิตของชาวล้านนาในอดีต ที่ดำรงชีวิตและพึ่งพาตนเอง ทำการเกษตรเป็นหลัก ใช้ชีวิตร่วมกันธรรมชาติและป่า การทำมาหากินส่วนใหญ่จะอาศัยพึ่งพาป่าเป็นหลัก เพลงเด็กจำนวนมาก กล่าวถึงการทำอะไรทำนา พ่อแม่จะออกไปทำงานทำอะไร ญาติพี่น้องที่อยู่บ้านจะช่วยกันเลี้ยงดูเด็ก และมีการเก็บพืชผักหลายชนิด (เป็นการปลูกพืชแบบเกษตรผสมผสาน) การจับสัตว์ ทั้งสัตว์น้ำจับตามห้วยหนอง คลอง บึง แม่น้ำ โดยวิธีการทอดแห ลงอวน ดักไซ เป็นต้น เพลงเด็กจำนวนมาก กล่าวถึงป่า ในความหมายว่า ป่าคือชีวิต เป็นแหล่งปัจจัยสี่ในการดำรงชีวิตชาวล้านนาผูกพันกับป่า เช่น มีการหาของป่า เป็นต้น

จากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมล้านนา เพิ่มเติมจากเพลงเด็กล้านนา พบว่า ชาวล้านนานอกจากจะทำธรรมชาติมาจัดเป็นสภาพแวดล้อมในบ้านและชุมชนแล้วอย่างผสมผสานแล้ว บริเวณเกษตรกรรม ซึ่งเป็นถิ่นที่ทำกิน เช่น ในไร่ในนาของชาวล้านนาก็ยังมีลักษณะของการปลูกพืชผสมผสาน และจากการที่ชาวล้านนารู้จักสภาพแวดล้อมในธรรมชาติของตนเป็นอย่างดี จึงสะท้อนออกมาทางวัฒนธรรมความเป็นอยู่ขนบธรรมเนียมประเพณี ที่เน้นการอยู่ร่วมอย่างกลมกลืนกับธรรมชาติ

สอดคล้องกับที่ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ มณี พยอมยงค์ (2511) กล่าวว่า “สภาพแวดล้อม สังคม และ วิถีชีวิตของชาวล้านนา เป็นสิ่งเกื้อหนุนและส่งเสริมให้มีการถ่ายทอดวัฒนธรรม ในรูป ขนบธรรมเนียม ประเพณี ภาษาพูด ภาษาเขียนและจารีตต่างๆ” และ มีการแสดงวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ จารีต เหล่านี้ผ่านวิถีชีวิตของชาวล้านนา เช่น ความเชื่อ พิธีกรรม การกิน การอยู่ ศิลปะดนตรี นาฏศิลป์ เครื่องเล่นและการเล่นต่างๆ (กุศล สุนทรธาดา และคณะ, 2541)

สถาปัตยกรรมล้านนาใช้สัดส่วนมนุษย์เป็นหลัก

มีเอกสารที่อ้างถึงการ ใช้สัดส่วนมนุษย์เป็นหลักในการสร้างสถาปัตยกรรมของชาวล้านนา เช่น จากปั๊บสาขาของลุงหนานแดง อายุ 96 ปี บ้านไร่ ซอย 4 หมู่ 5 ตำบลหารแก้ว อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ กล่าวถึงการกำหนดความสูงของพื้นเรือน ไว้ว่า “...ให้เอาดอกมาพันรอบศีรษะเจ้าของเรือน ใช้เป็น มอก พิกัดวัดขนาดช่วงความสูงของเรือน จากพื้นดินถึงท้องรอด” แวง” และช่วงหลังแวงถึงท้องชื้อ...” (ปฐม พัวพันธ์สกุล, 2547)

นอกจากนั้น ชาวล้านนา ยังเคารพในธรรมชาติต่างๆ รอบตัว เช่น นาข้าว (จะมีเคลว ปักไว้เมื่อถึงวาระต่างๆ ของฤดูกาลทำนา) ซึ่งการดำรงอยู่โดยสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของชาวล้านนาตัวเอง นับว่าเป็น สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเฉพาะ ดังที่ แสงอรุณ รัตกสิกร(2530) เคยบรรยายภาพเชิงใหม่ในอดีตไว้ว่า “การอยู่กัน ได้อย่างสมดุลย์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ทำให้เชิงใหม่ในอดีต เป็นเมืองที่สวยงาม มีเสน่ห์เลื่องลือไปทั่วพระราชอาณาจักร เสน่ห์ของเมืองที่พอจะกล่าวอย่างย่อว่า ชาวเมืองสร้างบ้านแปลงเมืองด้วยการใช้กฎเกณฑ์ศิลปกรรมอย่างเดียวกัน นั่นคือ อาคารมีขนาดรูปแบบ วัสดุก่อสร้าง เช่นเดียวกัน อาคารใช้มาตราส่วนของมนุษย์ (Human scale) เป็นหลัก ไม่ชิงเด่นกันและกัน อาคารศาสนาเท่านั้นที่บรรจุความอลังการเต็มที่ อันเป็นผลของความศรัทธาของชาวเมืองที่มีต่อสิ่งที่คุณเห็นว่า เป็นความดีสูงสุดของชีวิต ทุกบริเวณบ้านเรือนและวัด พืชพันธุ์ไม้จะขึ้นสอดคล้องกัน ร่มเขียวชอุ่ม”

ดังนั้น จึงพอสรุปได้ว่า สภาพแวดล้อมล้านนา คือ สภาพแวดล้อมที่ถูกกำหนดขึ้น โดยการที่คนในชุมชน อยู่อาศัยโดยวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี จารีต ความเชื่อต่างๆ สอดคล้องกับธรรมชาติและสภาพแวดล้อม จากการวิเคราะห์พบว่า ชาวล้านนาให้ความสำคัญและให้ความเคารพต่อสภาพแวดล้อมอย่างมาก ไม่นิยมการประดับตกแต่งให้วิจิตรหรือผิดแผกไปจากธรรมชาติ แม้มีการจัดแต่งก็พยายามให้เป็นไปตามสภาพธรรมชาติมากที่สุด เน้นให้เกิดความงามที่กลมกลืนกับสภาพแวดล้อม แม้แต่ในการบริหารการใช้ที่ดินของคนในชุมชน ก็ไม่ได้ออกเป็นกฎที่เข้มงวด ยังคงให้เริ่มจากพื้นฐานของเจ้าของบ้านนั้น ในการมีสิทธิที่จะเลือกได้ตามที่พอใจ (มีเงื่อนไขหรือทางเลือกที่สามารถเลือกได้หลายตัวเลือกเสมอ) แสดงให้เห็นถึงการเคารพในความคิดเห็นของแต่ละบุคคล การกำหนดเกณฑ์ต่างๆ ใช้วิธีการที่นุ่มนวล ไม่ใช้วิธีการบังคับ (เนื่องจากเจ้าของมีสิทธิแสดงการตัดสินใจ) จึงมีผลต่อจิตใจทางอ้อม ซึ่งเป็นการโน้มนำให้ทุกคนในชุมชน ยอมรับกติการ่วมกันอย่างเต็มใจ

นอกจากนั้น จากการวิเคราะห์ยังพบว่า สภาพแวดล้อมล้านนา เกี่ยวพันกับธรรมชาติในทุกระดับชั้นอย่างแนบแน่น ซึ่งจะได้ช่วยเสริมความเข้าใจ ในสภาพแวดล้อมของบ้านและชุมชน ที่เป็นสถานที่เติบโตของเด็กล้านนา และมีผลต่อการละเล่นล้านนาในอดีต

4.1.2 การละเล่นล้านนา

ข้อมูลเกี่ยวกับการละเล่นของเด็กล้านนา จาก จูตินันดา จินาจันทร์ (2542) ได้รวบรวมการละเล่นของเด็กล้านนาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ รวบรวมไว้เป็นเอกสาร สารานุกรมไทยวัฒนธรรมภาคเหนือ พบว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 140 รายการ (ตามที่แสดงข้อมูลไว้ในบทที่ 2) ได้ทำการวิเคราะห์ที่ตั้งที่ได้นำเสนอไว้ในบทที่ 3 ไปแล้วนั้น ในบทนี้จะได้นำเสนอรายละเอียดของข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม ประกอบการวิเคราะห์ ดังนี้

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลภาคสนาม

4.2.1 การเล่นล่านาที่มีอยู่ในปัจจุบัน

เมื่อเก็บข้อมูลภาคสนามพบว่าการเล่นล่านาของเด็ก ที่มีการเล่นในปัจจุบัน โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงจากข้อมูลที่มีบันทึกไว้ มีจำนวน 37 การเล่น สามารถแยกตามกิจกรรมการเล่นของเด็ก (Activities) และสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น (Spaces) ได้ตามตารางต่อไปนี้

	Quite Zone		Messy Zone	Active Zone	
	Quite Activities	Structure Activities	Craft and Discovery Activities	Dramatic play Activities	Large-motor Activities
Nature Spaces				1	4
Open Spaces		2			22
Road Spaces					1
Play Structure Spaces					2

Starting Game 2

ตารางที่ 4.1 แสดงการเล่นล่านาที่พบในปัจจุบัน (จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม) จำนวน 37 การเล่น เมื่อวิเคราะห์ตามกิจกรรมการเล่นของเด็ก (Activities) และสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น (Spaces) ที่มา จากการวิเคราะห์

ในส่วนของ Starting Game ซึ่งเป็นการเล่นเพื่อเริ่มต้นในการแบ่งกลุ่ม แบ่งฝ่าย หรือ เลือกผู้เริ่มเล่น ก่อนจะเริ่มการเล่นล่านานั้น จะเกิดในสภาพแวดล้อมเดียวกับสภาพแวดล้อมที่เกิดการเล่นล่านานั้นๆ จึงขอยกไว้ในฐานะการเล่นเริ่มต้น สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกสภาพแวดล้อม จากการเก็บข้อมูลภาคสนามพบการเล่นล่านา 2 การเล่น ได้แก่ โต้โป้ง และ โอวาเป๊ะ

4.2.2 การเล่นล่านาที่มีในปัจจุบัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงไป

เมื่อเก็บข้อมูลภาคสนามพบว่าการเล่นล่านาของเด็ก ที่มีการเล่นในปัจจุบัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงจากข้อมูลที่มีบันทึกไว้ โดยมีการเล่นในโรงเรียนตามฤดูกาลหรือเมื่อมีครูอาจารย์จัดให้เล่น จำนวน 26 การเล่น สามารถแยกตามกิจกรรมการเล่นของเด็ก (Activities) และสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น (Spaces) ได้ตามตารางต่อไปนี้

	Quite Zone		Messy Zone	Active Zone	
	Quite Activities	Structure Activities	Craft and Discovery Activities	Dramatic play Activities	Large-motor Activities
Nature Spaces					
Open Spaces		8	2		15
Road Spaces					4
Play Structure Spaces					

Starting Game 0

ตารางที่ 4.2 แสดงการละเล่นด้านนาที่พบในปัจจุบัน(จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม) โดยมีการเล่นในโรงเรียนตามฤดูกาลหรือเมื่อมีครูอาจารย์จัดให้เล่น จำนวน 26 การละเล่น เมื่อวิเคราะห์ตามกิจกรรมการเล่นของเด็ก (Activities)และสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น (Spaces)

ที่มา จากการวิเคราะห์

4.2.3 การละเล่นด้านนาไม่มีในปัจจุบัน

เมื่อเก็บข้อมูลภาคสนามพบว่าการละเล่นด้านนาของเด็ก ที่ไม่มีการเล่นในปัจจุบัน จำนวน 77 การละเล่น สามารถแยกตามกิจกรรมการเล่นของเด็ก (Activities) และสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น(Spaces) ได้ตามตารางต่อไปนี้

	Quite Zone		Messy Zone	Active Zone	
	Quite Activities	Structure Activities	Craft and Discovery Activities	Dramatic play Activities	Large-motor Activities
Nature Spaces			15		4
Open Spaces	2	6	3	7	24
Road Spaces					10
Play Structure Spaces					3

Starting Game 3

ตารางที่ 4.3 แสดงการละเล่นด้านนาที่ไม่พบในปัจจุบัน(จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม) จำนวน 77

การละเล่น เมื่อวิเคราะห์ตามกิจกรรมการเล่นของเด็ก (Activities)และสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น(Spaces)

ที่มา จากการวิเคราะห์

รายละเอียดในการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นล่านา

การเล่นล่านากลุ่ม Starting Games ที่พบว่ามีอยู่ในปัจจุบันจำนวน 2 การเล่น

	การเล่น	วิเคราะห์
1.	โตโป้ง	คล้ายการเล่น “เป่าขลุ่ย” ของภาคกลาง ไม่มีบทพูด ใช้มือทำสัญลักษณ์ ก้อน(หิน)กรรไกร และกระดาษ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย
2.	โอวาแป๊ะ	เป็นการเล่นเพื่อหาคนที่แตกต่างจากกลุ่ม ไม่มีบทพูด ใช้มือทำสัญลักษณ์ คำว่ามือ หรือหงายมือ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย

ตารางที่ 4.4 แสดงการเล่นล่านา ประเภท Starting Games ที่พบในปัจจุบัน
ที่มา จากการวิเคราะห์

การเล่นล่านากลุ่ม Starting Games ที่ไม่พบว่ามีในปัจจุบันจำนวน 3 การเล่น

สาเหตุจากสภาพแวดล้อม 1 การเล่น สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม(ภาษาถิ่น) 2 การเล่น

	การเล่น	วิเคราะห์
1.	จีหุบ	เป็นการเล่น โดยการชี้นำไล่ลำดับตามบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งเป็นภาษาถิ่น เด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง (จุ่มจะหลี่ จี่จะหลุบ คนใดหุบ คนนั้นเป็น) ¹
2.	ไม้หัก	คล้ายการจับไม้สั้น ไม้ยาว แต่ต้องไม้ที่มีขนาดเล็กๆ เช่น ทางมะพร้าว ซึ่งอาจจะหายากในสภาพแวดล้อมของโรงเรียนในปัจจุบัน เด็กจึงใช้การเล่น โตโป้ง หรือ โอวาแป๊ะ แทน
3.	ปะเป็มไบพลุ	เป็นการเล่น โดยการชี้นำไล่ลำดับตามบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งเป็นภาษาถิ่น เด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง (ปะเป็มไบ ปู คนใดมาจู่ เอามี้ออกก่อน ...จนกว่าจะเหลือ 2 คนสุดท้าย จะเปลี่ยนบทร้องเป็น...สองคนปี่น่อง กินข้าวกับเกลือ คนใดเหลือ คนนั้นได้อุ้ม) ²

ตารางที่ 4.5 แสดงการเล่นล่านา ประเภท Starting Games ที่ไม่พบในปัจจุบัน
ที่มา จากการวิเคราะห์

¹ สิริกร ไชยมา. วรรณกรรมท้องถิ่นล่านา ชุด เพลงเด็กท้องถิ่นล่านา. พิมพ์ครั้งที่ 2.แพร่ : แพร่ไทยอุตสาหกรรมพิมพ์, 2547.

² สิริกร ไชยมา. วรรณกรรมท้องถิ่นล่านา ชุด เพลงเด็กท้องถิ่นล่านา. พิมพ์ครั้งที่ 2.แพร่ : แพร่ไทยอุตสาหกรรมพิมพ์, 2547.

การเล่นล่านา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ **Quite Activities** ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ **Open Spaces**

จากทั้งหมด 2 การเล่น ไม่พบการเล่นล่านา 2 ชนิดนี้ (สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม-ภาษาถิ่น)

	การเล่น	วิเคราะห์
1.	ไผตด	เป็นการเล่น โดยการชี้นำไล่ลำดับตามบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งเป็นภาษาถิ่น เด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่น ได้อย่างลึกซึ้ง (ตดเนาตดหนอน พระอินทร์สั่งสอน ชีมาไล่ฟัน ดวงจันทร์ลั่นป้อ ดอปปั้งดั่งปู้ด) ³
2.	ลิกก้องกอ *	เป็นการเล่น โดยคนที่ผู้ใหญ่จะนอนหงายพับขาขึ้น แล้วให้เด็กชี้ที่หน้าแข้ง ไกวขาขึ้นลงตามบทร้อง มีบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งเป็นภาษาถิ่น ส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นของพ่อแม่กับลูกที่ยังเด็กมากๆ และการเล่นบนฟูก เนื่องจากคำสุดท้ายผู้ใหญ่จะเอนตัวปล่อยให้เด็กตกลงมาจากขา (ลิกก้องกอ ป่าหลอก้องแก้ง บ่าแคว้งสูก ปลาตุกเนา หัวเข้าป้อม หัวนมปู้ว ปี้ดจะหลิว ตคน้ำแม่กว จะลงตังใด จะลงตังนี้ ตกโด้ม) ⁴

* ไม่พบในการเล่น กับเด็กอายุระหว่าง 6-10 ปี (ส่วนมากจะเป็นการเล่นระหว่างพ่อแม่กับเด็กเล็กๆ และคำร้องก็จะเปลี่ยนแปลงไป)

ตารางที่ 4.6 แสดงการเล่นล่านา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ **Quite Activities** ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ **Open Spaces** ที่ไม่พบในปัจจุบัน
ที่มา จากการวิเคราะห์

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

³ สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. <http://202.28.24.105/~maeyinglanna/main12/main15.php>
สงวนลิขสิทธิ์ 2547 ใน "วิถีชีวิตล่านานา"

⁴ สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. <http://202.28.24.105/~maeyinglanna/main12/main15.php>
สงวนลิขสิทธิ์ 2547 ใน "วิถีชีวิตล่านานา"

การละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Structure Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces

จากทั้งหมด 16 การละเล่น พบการละเล่นล้านนา 2 ชนิด ดังนี้

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	ป้อนหนังว่อง	ใช้เพียงยางรัด 2 วงเป็นอุปกรณ์การเล่น และการเล่น ไม่ยาก เน้นการใช้มือป้อนให้ยางรัดบิดรัดกันเป็นเกลียว และใช้การป้อนมือเพื่อคลายวงนั้นออกเท่านั้น
2.	เป่าหนังว่อง	คล้ายเล่นเป่ากบของภาคกลาง ใช้เพียงยางรัดเป็นอุปกรณ์การเล่น ปัจจุบันมีเด็กบางกลุ่มใช้กระดาษมาพับเป็นตัวกบ และใช้เป่าเล่นแทน

ตารางที่ 4.7 แสดงการละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Structure Activities ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ที่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

จากการละเล่นล้านนาที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Structure Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ทั้งหมด 16 การละเล่น พบว่ามีการละเล่นล้านนาแต่มีการเปลี่ยนแปลงไป 8 ชนิด ดังนี้

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	ไม้เก็บ	ใช้เพียงไม้แท่ง 6-10 แท่งและลูกบอลเล็กๆ เป็นอุปกรณ์ ในปัจจุบัน เด็กบางกลุ่มใช้แท่งสีไม้หรือสีเมจิกที่ต้องนำไปโรงเรียนแทนแท่งไม้ และใช้ลูกปิงปองหรือลูกยางในการโยน
2.	หมากเก็บ	เดิมใช้ก้อนกรวดเป็นอุปกรณ์ในการเล่น แต่ปัจจุบันเด็กบางกลุ่มใช้พลาสติกชิ้นเล็กๆ ที่มีน้ำหนักเบา สีสดใส พกมาโรงเรียนได้ง่าย มาใช้แทนก้อนกรวด (รอบละ 10 ตา)
3.	อีเก็บ	เดิมใช้ก้อนกรวดเป็นอุปกรณ์ในการเล่น แต่ปัจจุบันเด็กบางกลุ่มใช้พลาสติกชิ้นเล็กๆ ที่มีน้ำหนักเบา สีสดใส พกมาโรงเรียนได้ง่าย มาใช้แทนก้อนกรวด (รอบละ 6 ตา)
4.	พญาลีมงาย	ต้องใช้แผ่นไม้และแท่งไม้เป็นตัวแก้ไขปริศนา (ปัจจุบันมีเด็กเล่นอุปกรณ์เกมส์ชนิดนี้ที่มีจำหน่ายทั่วไป ทำจากพลาสติก น้ำหนักเบา สีสดใส เน้นการแก้ไขปริศนาคลายพญาลีมงาย)
5.	หมากฮอส	จะมีเล่นในกลุ่มเด็กโต อายุ ประมาณ 9-10 ปี
6.	ควักบ่าขาม	ใช้เม็ดมะขามเป็นอุปกรณ์การเล่น หากไม่ใช่ฤดูกาลที่มีมะขามจะไม่

		พบว่ามีการเล่น บางฤดูกาลจะมีเด็กนำเมล็ดน้อยหน่ามาเล่นแทนเม็ดมะขามก็มี
7.	ดีดบ่าขาม	ใช้เม็ดมะขามเป็นอุปกรณ์การเล่น หากไม่ใช่ฤดูกาลที่มีมะขามจะไม่พบว่ามีการเล่น บางฤดูกาลจะมีเด็กนำเมล็ดน้อยหน่ามาเล่นแทน
8.	ดีดบ่าขามเข้าซอง	ใช้เม็ดมะขามเป็นอุปกรณ์การเล่น หากไม่ใช่ฤดูกาลที่มีมะขามจะไม่พบว่ามีการเล่น บางฤดูกาลจะมีเด็กนำเมล็ดน้อยหน่ามาเล่นแทน

ตารางที่ 4.8 แสดงการละเล่นด้านนาที่มีกิจกรรมการเล่นแบบ Structure Activities ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ที่พบในปัจจุบัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงไปที่มา จากการวิเคราะห์

จากการละเล่นด้านนาที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Structure Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ทั้งหมด 16 การละเล่น ไม่พบว่ามีในปัจจุบัน 6 ชนิด ดังนี้ (สาเหตุจากพฤติกรรมการเล่นอาจจะไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ)

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	แสงดาววัน	เป็นเกมส์กระดานที่เน้นการแก้ปริศนา และอาจจะยากเกินไปสำหรับเด็กเล่น
2.	แสงแปด	พัฒนามาจากหมากฮอส และอาจจะยากเกินไปสำหรับเด็กเล่น
3.	แสงสี่	เป็นเกมส์กระดานที่เน้นการแก้ปริศนา และอาจจะยากเกินไปสำหรับเด็กเล่น
4.	หมากไต	คล้ายหมากฮอส (แต่เดินแนวเฉียง) และอาจจะยากเกินไปสำหรับเด็กเล่น
5.	หมากเปื่อย	คล้ายหมากฮอส (แต่กติกาต่างกัน) และอาจจะยากเกินไปสำหรับเด็กเล่น
6.	หมากสี่หมากห้า	เป็นการทายว่ามีก้อนหินในกำมือกี่ลูก แม้ว่าการเล่นนี้จะง่าย แต่อาจจะไม่น่าสนใจหรือไม่เหมาะสมกับวัยในการเล่น

ตารางที่ 4.9 แสดงการละเล่นด้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Structure Activities ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ที่ไม่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

การละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Craft and Discovery Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces

จากทั้งหมด 20 การละเล่น แบ่งเป็นสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ทั้งหมด 5 การละเล่น พบว่ามีการละเล่นล้านนาแต่มีการเปลี่ยนแปลงไป 2 ชนิด ดังนี้

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	ชะลาบ	ต้องใช้ก้านกล้วย มาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น (ปั่นก้านกล้วย)
2.	จี่ม้าก้านกล้วย	ต้องใช้ก้านกล้วย มาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น (ม้าก้านกล้วย)

ตารางที่ 4.10 แสดงการละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Craft and Discovery Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ที่พบในปัจจุบัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงไป

ที่มา จากการวิเคราะห์

จากการละเล่นล้านนาที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Craft and Discovery Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ทั้งหมด 5 การละเล่น ไม่พบว่า มีการละเล่นล้านนาจำนวน 3 การละเล่น ดังนี้ (สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม(ภาษาถิ่น) 2 การละเล่น และ พฤติกรรมการเล่นอาจจะไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ 1 การละเล่น)

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	ชนไก่หนังว่อง	ต้องเอาขารัดบิดกับหัวแม่เท้า ซึ่งอาจจะทำให้เจ็บได้
2.	ปู้ดปู้ด	เป็นการเล่น โดยการขวาน้ำลายรดครุณีว่ามีมือ ซึ่งเป็นการเล่นที่สกปรก และมีบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งเป็นภาษาถิ่น เด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่น ได้อย่างลึกซึ้ง (ปู้ดปู้ดหางนาค ขี้กะตาคหางเห็น ขี้สะเด็นขวางหน้า จ่อฟ้าปู้ดขบ) ⁵
3.	โป๊นโป๊น	เป็นการเล่น โดยผู้เล่นนั่งล้อมวงเล่น โดยจับนิ้วชี้คนเริ่มและชูนิ้วชี้ตนตั้งขึ้น คนต่อมาก็มาจับนิ้วชี้และชูนิ้วชี้ตนตั้งขึ้นต่อกันสูงขึ้น ไปเรื่อยๆ และมีบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งเป็นภาษาถิ่น เด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่น ได้อย่างลึกซึ้ง (ปู้ดตองกล้วย ไปหา

⁵ ลูตินันต์ดา จินาจันทร์. สารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือ (เล่ม 1-15). กรุงเทพฯ: สยามเพรส แมเนจเม้นท์, 2542.

		ย่าตี ปู่หนานตาดี่ อยู่บ้านต่งโฮั้ง เอาดั่งเป่าปี่ ตีไม้ลมด ตดแข่งแห่ย่ง ปู่เต่าปากแห่วง อุ้มลูกอุ้มเต้า ปู่เต่าปัดไป) ⁶
--	--	---

ตารางที่ 4.11 แสดงการละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Craft and Discovery Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ที่ไม่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

การละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Craft and Discovery Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นที่ในการเล่นแบบ Nature Spaces

มีทั้งหมด 15 การละเล่น ไม่พบว่ามีการละเล่นล้านนาจำนวน 15 การละเล่น ดังนี้ (สาเหตุจากสภาพแวดล้อม 14 การละเล่น จากพฤติกรรมการเล่นอาจจะไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ 1 การละเล่น)

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	ไก่อ่าม่วง	ต้องใช้ผลมะม่วงเล็กๆ ที่ร่วงจากต้นมาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์การเล่น
2.	ไก่อ่าแพรด	ต้องใช้หัวต้นหญ้าแพรกมาเป็นอุปกรณ์ในการเล่น
3.	เกี่ยวเกสรดอกชอมพอ	ใช้เกสรดอกชอมพอ (ดอกหางนกยูงฝรั่ง) มาเป็นอุปกรณ์ในการเล่น
4.	ชนกว้าง	ต้องใช้แมลง (กว้าง) มาเป็นอุปกรณ์ในการเล่น
5.	ชนจีหლობ	ต้องใช้แมลง (จีหლობ-แมลงจี้ควาย) มาเป็นอุปกรณ์ในการเล่น
6.	กล้องถ้อบ	ต้องใช้ลำไม้ไผ่และลูกไม้เล็กๆ มาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น
7.	จีบ้ำ	ต้องใช้ดินเหนียวมาปั้นก้อนกลมเพื่ออุปกรณ์ในการเล่น และเดิมจะเล่นริมน้ำ
8.	ตาแหลวซั๊ก	ต้องใช้ไม้ไผ่มาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น
9.	ตาแหลวหมูน	ต้องใช้ไม้ไผ่มาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น
10.	บอกลีด	ต้องใช้ลำไม้ไผ่มาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น
11.	ปี่ตอเฟื่อง	ต้องใช้ซังข้าวที่เหลือจากการเกี่ยวข้าว มาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น
12.	เป่ายางบ่าโห่ง	ต้องใช้เส้นดอกหญ้า ขอบยางละหุ่งเป่าเล่น(คล้ายเป่าลูกโป่งวิทยาศาสตร์)

⁶ สิริกร ไชยมา. วรรณกรรมท้องถิ่นล้านนา ชุด เพลงเด็กท้องถิ่นล้านนา. พิมพ์ครั้งที่ 2.แพร่ : แพร่ไทยอุตสาหกรรมพิมพ์, 2547.

13.	วุ้นแก้ว	ต้องใช้ฝานน้ำอัดลมประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น มีความคม เป็นอันตรายได้
14.	หลุกพุดน้ำ	ต้องใช้ก้านกล้วยมาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่นและต้องอาศัยแรงน้ำไหล
15.	โห้ว	ต้องใช้ไม้ไผ่มาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น

ตารางที่ 4.12 แสดงการละเล่นด้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Craft and Discovery Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นที่ในการเล่นแบบ Nature Spaces ที่ไม่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

การละเล่นด้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ **Dramatic play Activities** ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้ เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ **Nature Spaces**

จากทั้งหมด 1 การละเล่น พบว่ายังคงมีในปัจจุบัน

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	เล่นชายควัว	เป็นการเล่นบทบาทสมมติ ที่เด็กสามารถปรับใช้สภาพแวดล้อมที่พบมา สร้างเป็นเรื่องราว ได้อิสระ สามารถไปไม้หรือสิ่งของต่างๆ มาเล่นตามจินตนาการ

ตารางที่ 4.13 แสดงการละเล่นด้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Dramatic play Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นที่ในการเล่นแบบ Nature Spaces ที่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

การละเล่นด้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ **Dramatic play Activities** ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้ เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ **Open Spaces**

จากทั้งหมด 7 การละเล่น ไม่พบว่ามีการเล่นในปัจจุบัน (สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม(ภาษาถิ่น) 6 การละเล่น จากการเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคม 1 การละเล่น)

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	จำจี้	เป็นการเล่น โดยการชี้นิ้วไล่ลำดับตามบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งเป็นภาษาถิ่น เด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง (จำจี้จำจูด

		ฝึกพูดฝึกหนาม อีหลามอีเหล่า กินแปรวพรว้าฟัน อันตันจันคค อีถดอี่ลาด กำฟ้าคดั่งเป็ยะ) ⁷
2.	แม่ไก่	เป็นการเล่นคล้ายงูกินหางของภาคกลาง แต่ช่วงต้นของการเล่นจะมีบทร้องเป็นภาษาถิ่น ในลักษณะประโยคสนทนาโต้ตอบกันยาวๆ ซึ่งเด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง จึงไม่สามารถเล่นได้
3.	ผีนางดั่ง	เป็นการละเล่นถึงพิธีกรรมของชาวล้านนา ที่มีบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งเป็นภาษาถิ่น เด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง (นางดั่งเอย ลงมาเล่นครก ลงมาเล่นสาก ครกไม้หมาก สากไม้แดง แสงแมงเม่า ดั่งพิศข้าว พิศพิศฟายฟาย คลุกคินทราย ถวายนางดั่ง) ⁸
4.	จี๋หยัง	เป็นการเล่นต่อคำชนิดหนึ่ง ผู้เล่นต้องเข้าใจในภาษาเหนือดีจึงจะเล่นได้ เนื่องจากต้องใช้คำเพียง 1 พยางค์ที่มีความหมาย มาตอบต่อเนื่องกัน โดยให้มีความหมายและเน้นไหวพริบในด้านการใช้ภาษา ซึ่งเป็นปัญหาหนึ่งของเด็กในปัจจุบันที่พูดภาษาถิ่น ไม่ได้ หรือรู้คำศัพท์เพียงผิวเผินเท่านั้น
5.	จุ่มจี๋จุ่มจอก	เป็นการเล่น โดยการขึ้นนิ้วไล่ลำดับตามบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งเป็นภาษาถิ่น เด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง (จุ่มจี๋จุ่มจอก ผักหนอก ตาแหวน แตนขน ไม้หก ไม้ซาง กินาง ออกอุ่ม) ⁹
6.	กำปุกกำปุย	เป็นการเล่น โดยการขึ้นนิ้วไล่ลำดับตามบทร้องประกอบการเล่น ซึ่งเป็นภาษาถิ่น เด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง (กำปุกกำปุย สุยสีขี้ยม ผักขมเต็มบ้าน ไม้คายเมาะเมะ บ่าสะคกขุม ทูเจ้าลงมจะโยมทั้งสุม) ¹⁰

⁷ สิริกร ไชยมา. วรรณกรรมท้องถิ่นล้านนา ชุด เพลงเด็กท้องถิ่นล้านนา. พิมพ์ครั้งที่ 2.แพร่ : แพร่ไทยอุตสาหกรรมพิมพ์, 2547.

⁸ สิริกร ไชยมา. วรรณกรรมท้องถิ่นล้านนา ชุด เพลงเด็กท้องถิ่นล้านนา. พิมพ์ครั้งที่ 2.แพร่ : แพร่ไทยอุตสาหกรรมพิมพ์, 2547.

⁹ ลูตินันดา จินาจันทร์. สารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือ (เล่ม 1-15). กรุงเทพฯ: สยามเพรส แมเนจเม้นท์, 2542.

¹⁰ ลูตินันดา จินาจันทร์. สารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือ (เล่ม 1-15). กรุงเทพฯ: สยามเพรส แมเนจเม้นท์, 2542.

7.	ตั้งโต๊ะ	เป็นการเล่นในเวลาพลบค่ำ เนื่องจากต้องอาศัยความมืดช่วยพรางตัว โดยการเล่นเป็นการใช้ผ้าคลุมร่างกาย ส่งเสียงเลียนแบบไก่ร้อง แล้วให้อีกฝ่ายทายว่าเป็นผู้เล่นคนใด
----	----------	---

ตารางที่ 4.14 แสดงการละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Dramatic play Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ที่ไม่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

การละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Nature Spaces

จากทั้งหมด 8 การละเล่น พบว่ามีการละเล่นในปัจจุบัน 4 ชนิด ได้แก่

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	จีแนคขอน	เป็นการเล่นไล่จับ ที่มีที่เนินดินหรือขอนไม้เป็นขอบเขตของการเล่น พบว่านักเรียนจะใช้ขอบทางเดิน หรือพื้นที่ยกระดับสมมติเป็นขอนไม้ประกอบการเล่น
2.	จีแนคบก	เป็นการเล่นไล่จับ เดิมต้องอาศัยพื้นที่ที่ถูกสมมติขึ้นเป็นเขต “บก” (เขตพัก) และพื้นที่ด้านนอกเป็นบริเวณวิ่งไล่จับ พบว่านักเรียนจะใช้สภาพแวดล้อมที่มี สมมติเป็น “บก” ประกอบการเล่น
3.	อุมลี้	เป็นการเล่นซ่อนหา สามารถใช้การนับเลขเป็นการบอกสัญญาณได้ จึงไม่มีอุปสรรคเรื่องภาษาถิ่น และเป็นการเล่นในโรงเรียนที่เด็กรู้จักและคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมของสถานที่อยู่แล้ว
4.	เอ็กสะไพร	เป็นการเล่นซ่อนหา สามารถใช้การนับเลขเป็นการบอกสัญญาณได้ จึงไม่มีอุปสรรคเรื่องภาษาถิ่น และเป็นการเล่นในโรงเรียนที่เด็กรู้จักและคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมของสถานที่อยู่แล้ว

ตารางที่ 4.15 แสดงการละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Nature Spaces ที่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

จากการละเล่นล้านนาที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Nature Spaces ทั้งหมด 8 การละเล่น พบว่าไม่มีการละเล่นในปัจจุบัน 4 ชนิด ได้แก่ (สาเหตุจากสภาพแวดล้อม 3 การละเล่น จากการเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคม 1 การละเล่น)

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	จี่แนคน้ำ	เป็นการเล่นไล่จับ ที่มีแม่น้ำหรือลำธารเป็นขอบเขตของการเล่น
2.	จี่แนคหลุม	เป็นการเล่นไล่จับ ที่ต้องอาศัยหลุมในการวิ่งหนีและกระโดดข้ามหลุมไป-มา
3.	จ้าวอกเหล่า	คล้ายการเล่นซ่อนหา แต่เป็นบทบาทสมมติ เลียนแบบวิถีชีวิตคนในชนบท (คนเลี้ยงวัว) ซึ่งไม่มีในสภาพสังคมของเด็ก
4.	ตีกะโหล่ง	คล้ายการเล่นซ่อนหา แต่ใช้การเคาะกะลามะพร้าวในการให้สัญญาณ

ตารางที่ 4.16 แสดงการละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Nature Spaces ที่ไม่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

การละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces

จากทั้งหมด 61 การละเล่น พบว่ามีการละเล่นในปัจจุบัน 22 ชนิด ได้แก่

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	กิ้งก่องแก้ว	เป็นการเล่นกระโดดที่เน้นการแกว่งที่พันขาออกด้วยการกระโดด เป็นการเล่นที่ใช้อุปกรณ์คือ ยางรัดของที่ร้อยต่อกันเป็นเส้นยาว (ใช้เป็นอุปกรณ์การเล่นที่ปรับใช้ได้หลายการละเล่น)
2.	โดดเชือก	เป็นการเล่นกระโดด ที่เน้นการแกว่งที่พันขาออกด้วยการกระโดด เป็นการเล่นที่ใช้อุปกรณ์คือ ยางรัดของที่ร้อยต่อกันเป็นเส้นยาว (ใช้เป็นอุปกรณ์การเล่นที่ปรับใช้ได้หลายการละเล่น)
3.	โดดหนังว่อง	เป็นการเล่นกระโดด ที่เน้นการกระโดดสูง เป็นการเล่นที่ใช้อุปกรณ์คือ ยางรัดของที่ร้อยต่อกันเป็นเส้นยาว (ใช้เป็นอุปกรณ์การเล่นที่ปรับใช้ได้หลายการละเล่น)
4.	ตาไม้ตี	เป็นการเล่นกระโดด ที่เน้นการกระโดดไกล เป็นการเล่นที่ใช้อุปกรณ์คือ “โด”(เบ๊ย) ทอยแล้วกระโดด โดยการเขย่งขาเดียวตามกฎ บนตาราง 8 ช่องที่ขีดไว้บนพื้น
5.	ตาไม้โด	เป็นการเล่นกระโดด ที่เน้นการกระโดดไกล เป็นการเล่นที่ใช้อุปกรณ์คือ “โด”(เบ๊ย) ทอยแล้วกระโดด โดยการเขย่งขาเดียวตามกฎ บนตาราง 11 ช่องที่ขีดไว้บนพื้น

6.	วิดเชือก	เป็นการเล่นกระโดด ที่เน้นการกระโดดเป็นจังหวะ ให้สัมพันธ์กับความเร็วของการแกว่งเชือก เป็นการเล่นที่ใช้อุปกรณ์คือ เส้นเชือกยาว (ใช้เป็นอุปกรณ์การเล่นที่ปรับใช้ได้หลายการละเล่น)
7.	โอชีว	เป็นการเล่นกระโดด ที่เน้นการกระโดดเป็นจังหวะ ให้สัมพันธ์กับความเร็วของการแกว่งเชือก เป็นการเล่นที่ใช้อุปกรณ์คือ เส้นเชือกยาว (ใช้เป็นอุปกรณ์การเล่นที่ปรับใช้ได้หลายการละเล่น) แม้ว่าจะมีบทร้องประกอบการเล่น แต่ไม่ใช่ภาษาถิ่น เด็กจึงสามารถร้องและจดจำคำร้องได้ง่าย
8.	ไข่เต่า	เป็นการเล่นแข่งของ ซึ่งทั้งผู้เล่นและผู้ปกป้องต้องอาศัยทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่รวดเร็ว เมื่อกำหนดอาณาเขตการเล่นแล้ว เด็กแต่ละคนจะใช้รองเท้าของตนเอง คนละ 1 ข้าง มารวมกันเพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนไข่เต่าในการเล่น และไม่มีบทร้องประกอบการเล่น
9.	ซ่อนไข่กา	เป็นการเล่นแข่งของ ซึ่งทั้งผู้เล่นและผู้ปกป้องต้องอาศัยทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่รวดเร็ว เมื่อกำหนดอาณาเขตการเล่นแล้ว เด็กแต่ละคนจะใช้รองเท้าของตนเอง คนละ 1 ข้าง มารวมกันเพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนไข่กาในการเล่น และไม่มีบทร้องประกอบการเล่น
10.	ซื่อดอกไม้	เป็นการเล่นไล่จับ ที่มีบทร้องง่ายๆประกอบการเล่น ก่อนที่จะเริ่มวิ่งไล่จับกัน ไม่มีอุปกรณ์เรื่องภาษา
11.	ตำรวจจับจโมย	เป็นการเล่นไล่จับ ไม่มีบทบาทสมมติ กำหนดผู้เล่น และขอบเขตเท่านั้น
12.	หมาหินโป่ง	เป็นการเล่นที่ผู้เล่น 3 คนหันหลังเข้าหากัน (คล้ายกระด่ายสามขาของภาคกลาง) เอาขาเกี่ยวกันคนละ 1 ข้าง ไว้ แล้วกระโดดขาเดียวพร้อมกันเป็นวงกลม ทุกคนปรบมือให้จังหวะกระโดดเน้นการทรงตัวและจังหวะกระโดดของทุกคน
13.	กระด่ายขาเดียว	เป็นการเล่นไล่จับ ที่ไม่ต้องมีอุปกรณ์ เพียงกำหนดผู้เล่น และขอบเขตเท่านั้น เน้นการทรงตัว กระโดด ขึ้น และไล่จับกันด้วยขาเพียงข้างเดียว
14.	ขว้างบอล	เป็นการเล่นปาลูกบอลกลม ให้ลูกตัวฝ่ายตรงข้าม เด็กใช้กระด่ายเข้ามา ม้วนเข้าเป็นลูกกลมแทนลูกบอลจริง พันด้วยเทปขาว เนื่องจากมีน้ำหนักเบา กว่า เมื่อโดนขว้างลูกตัวจะไม่เจ็บมากนัก และบอลกระด่ายนี้ยังสามารถนำไปเป็นอุปกรณ์ในการเล่นการละเล่นอื่นได้ด้วย
15.	ตี	เป็นการเล่นไล่จับในอาณาเขตที่กำหนด คล้ายการ โจมตีข้าศึกของทหาร มีการแบ่งเขตแดน วิ่งฝ่าเข้าไปช่วยเชลย เป็นบทบาทสมมติที่เด็ก

		สามารถเข้าใจการเล่นได้ง่าย ตารางเส้นเขตแดนสามารถกำหนดขึ้น ง่ายๆ ไม่ซับซ้อน
16.	เทย	เป็นการวิ่งไป-กลับ ผ่านอาณาเขตของกลุ่มผู้ เป็นบทบาทสมมติที่เด็ก สามารถเข้าใจการเล่นได้ง่าย ตารางเส้นเขตแดนสามารถกำหนดขึ้น ง่ายๆ ไม่ซับซ้อน
17.	พัดหม้อขาง	เป็นการเล่นหมุนรอบวงเป็นกลุ่มไปพร้อมๆ กัน เล่นง่าย ไม่มีกฎเกณฑ์ ซับซ้อน
18.	ลิงชิงบอล	เป็นการเล่นที่กำหนดผู้เล่นและขอบเขตการเล่น มีอุปกรณ์เพียงลูกบอล ก็สามารถเล่นได้ และบอลกระดาษนี้ยังสามารถนำไปเป็นอุปกรณ์ใน การเล่นการละเล่นอื่นได้ด้วย
19.	มอญซ่อนผ้า	เป็นการเล่นที่กำหนดผู้เล่นและขอบเขตการเล่น มีอุปกรณ์คือผ้า 1 ผืน ถึงแม้ว่าจะมีบทร้องแต่ก็เป็นภาษากลาง เน้นการวิ่งไล่กวดและการ สังเกต (การเล่นนี้รับอิทธิพลมาจากภาคกลาง)
20.	จี้แนคกระด้าง	เป็นการเล่นไล่จับ พบว่านักเรียนจะใช้สภาพแวดล้อมกำหนดพื้นที่เล่น
21.	จี้แนค วง	เป็นการเล่นไล่จับ พบว่านักเรียนจะใช้สภาพแวดล้อมกำหนดพื้นที่เล่น
22.	จี้แนค อง	เป็นการเล่นไล่จับ พบว่านักเรียนจะใช้สภาพแวดล้อมกำหนดพื้นที่เล่น

ตารางที่ 4.17 แสดงการละเล่นด้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities
ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ที่พบในปัจจุบัน
ที่มา จากการวิเคราะห์

จากการละเล่นด้านนาที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ใน สภาพแวดล้อมที่
เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces จากทั้งหมด 61 การละเล่น พบว่ามีการละเล่นในปัจจุบัน
แต่มีการเปลี่ยนแปลงไป 15 ชนิด ได้แก่

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	โชนกระป๋อง	มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น คือใช้การทอย “โด” ลงในกระป๋อง(ที่ใส่เม็ด มะขามไว้ในกระป๋อง) ที่วางซ้อนไว้ตามกำหนด เพื่อเป็นเน้นความ แม่นยำของการ โยนและการกระชะ
2.	โดล่า	มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น คือผู้เล่นแต่ละคนใช้การทอย “โด” ลงบน พื้นตามระยะต่างๆ รวมทั้งการ โยนให้ทับ “โด” ของผู้เล่นคนอื่นด้วย เพื่อเป็นเน้นความแม่นยำของการ โยนและการกระชะ
3.	โดแก้หลัก	มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น คือผู้เล่นแต่ละคนใช้การทอย “โด” ลงบน

		พื้นที่ตามระยะต่างๆ รวมทั้งการโยนให้ทับ “โค” ของผู้เล่นคนอื่นด้วย เพื่อเป็นเน้นความแม่นยำของการโยนและการกระชະ
4.	ใบป้อ	ใช้กระดาดแข็งมาทอยแข่งกัน ซึ่งในปัจจุบันพบว่ามีการเปลี่ยนมาเล่นอุปกรณ์ในสมัยปัจจุบัน คือ การ์ดพลัง (เป็นกระดาดแข็งพิมพ์รูปการ์ตูนต่างๆที่เด็กรู้จัก มีค่าคะแนน หรือค่าพลังให้เด็กได้ใช้แทนค่าในการเล่น เพื่อต่อสู้และเอาชนะกัน)
5.	เสื่อข้ามห้วย	เป็นการใช้ความสูงของอิริยาบถต่างๆของร่างกายเป็นสิ่งกีดขวางในการกระโดดข้าม
6.	เสื่อไล่จ้าว	เป็นการเล่นคล้าย”ปลาหมอตกทะเล”ของภาคกลาง มีบทบาทสมมติ ให้คนหนึ่งเป็นเสื่อ คนหนึ่งเป็นจ้าว เด็กที่เหลือทั้งหมดแสดงบทบาทเป็นจ้าวที่เคลื่อนที่ได้เพื่อป้องกันจ้าว
7.	อีโง่ง	ต้องใช้เบียด(ตัวทอย)ขนาดใหญ่เป็นอุปกรณ์ในการเล่น ปัจจุบัน เด็กประยุกต์ใช้ตุ๊กตายาง หินก้อนเล็ก ฯลฯ แทน
8.	จี่มั่วลู่มือง	ใช้การจี่หลัง เพื่อนในกลุ่มแล้ววิ่งพลัดรับ-ส่งตามจุดที่กำหนด
9.	บ่าช่าง	ต้องใช้ “ลูกช่าง”เป็นอุปกรณ์ในการเล่น ปัจจุบัน เด็กจะใช้ลูกช่างพลาสติกแทน
10.	โพงพาง	การละเล่นนี้รับอิทธิพลมาจากภาคกลาง เลียนแบบวิถีชีวิตคนในชนบทภาคกลาง ซึ่งไม่มีในสภาพแวดล้อมประจำวันของเด็ก
11.	บ่าคอน	เล่นโยนและแย่งลูกบอลในอาณาเขตที่กำหนด ไม่ให้ลูกบอลตกถึงพื้น
12.	ม้าชกคอก	ต้องใช้อุปกรณ์คือ ไม้ยาว 2 ท่อน ไม้หมอน 2 ท่อน ในการเป็นอุปกรณ์ประกอบจังหวะและการเล่น (คล้ายลาวกระทบไม้ของภาคกลาง แต่ไม่มีบทร้อง)
13.	ถ่อเรือบก	เป็นการเล่นที่ใช้ต้องใช้ท่อนไม้ยาวเป็นอุปกรณ์ในการเล่น
14.	ชักส้าว	เป็นการเล่นที่ใช้ต้องใช้ท่อนไม้ยาวเป็นอุปกรณ์ในการเล่น
15.	ชูส้าว	เป็นการเล่นที่ใช้ต้องใช้ท่อนไม้ยาวเป็นอุปกรณ์ในการเล่น

ตารางที่ 4.18 แสดงการละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities

ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ที่พบในปัจจุบันแต่เปลี่ยนแปลงไป ที่มา จากการวิเคราะห์

จากการละเล่นล้านนาที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces จากทั้งหมด 61 การละเล่น พบว่าไม่มีการละเล่นใน

ปัจจุบันจำนวน 24 ชนิด ได้แก่ (สาเหตุจากสภาพแวดล้อม 9 การเล่น สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม(ภาษาถิ่น) 4 การเล่น สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคม 5 การเล่น และสาเหตุจากพฤติกรรมการเล่นไม่ปลอดภัยและอาจจะไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ 6 การเล่น)

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	บ่าบ่าผัด	ใช้ลูกสะบ้า(ผลไม้ป่า) มาประดิษฐ์เป็นลูกข่างเพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ในการเล่น
2.	เสือกินไก่	เป็นการเล่นคล้าย”งูกินหาง”ของภาคกลาง มีบทบาทสมมติ ของผู้ที่ เป็นเสื่อ แม่ไก่ และลูกไก่ ซึ่งมีบทร้องประกอบการเล่นเป็นภาษาถิ่นเด็ก ไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง
3.	เสื่อคาบอด	เป็นการเล่นคล้าย”ไล่จับ”ของภาคกลาง มีบทบาทสมมติ ของผู้ที่ เป็นเสื่อ ต้องใช้ผ้าผูกตาเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่น และคนที่ต้องวิ่งหนี ทุกคนต้องมีกระดิ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่น
4.	อี่ปุก	ต้องใช้ก้อนดินเหนียวเป็นอุปกรณ์ในการเล่น
5.	อี่ยาย	ต้องใช้ก้อนดินเหนียวเป็นอุปกรณ์ในการเล่น
6.	คนจี่จี่	เป็นการเล่นคล้าย”งูกินหาง”ของภาคกลาง มีบทบาทสมมติ ซึ่งมีบทร้องประกอบการเล่นเป็นภาษาถิ่นเด็ก ไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่นได้ อย่างลึกซึ้ง (คนจี่จี่ คนจี่จ้า ก้นมันดำเหมือนหมื่นหม้อ ก้นซ้อล่ออย่าง ก้นไซ แม่มัน ไปไหน ให้เยื่อให้เยื่อ) ¹¹
7.	จกเขียดออกกู	เป็นบทบาทสมมติ เลียนแบบวิถีชีวิตคนในชนบท (คนจับเขียดจากกูในดิน) ซึ่งไม่มีในสภาพสังคมของเด็ก
8.	ซ่อนของ	ต้องมีการขุดดินแล้วฝังของจากเด็กแต่ละคน ผู้เล่นจะขุดหาของแต่ละ ชิ้น
9.	ซ่อนเหล็ก	ต้องมีการขุดดินแล้วฝังตะปู(เหล็กกน) ผู้เล่นจะขุดหาในเวลาที่กำหนด
10.	ตีกบ	เป็นบทบาทสมมติ เลียนแบบวิถีชีวิตคนในชนบท (คนตีกบ) ซึ่งไม่มีในสภาพสังคมของเด็ก
11.	จับควายออกวง	เป็นบทบาทสมมติ เลียนแบบวิถีชีวิตคนในชนบท (คนจับควายออกจากรอก) ซึ่งไม่มีในสภาพสังคมของเด็ก
12.	หยอดหลุม	ใช้การทอย”โด”ลงหลุม ที่ขุดดินเป็นหลุมเล็กๆใส่เม็ดมะขามไว้เป็น

¹¹ ลีตินันดา จินาจันทร์. สารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือ (เล่ม 1-15). กรุงเทพฯ: สยามเพรส แมเนจเม้นท์, 2542.

		รางวัล
13.	หมาเห่าหยัง	เป็นการเล่นบทบาทสมมติ ระหว่าง คน หมา และวัว ซึ่งมีบทร้องประกอบการเล่นเป็นภาษาถิ่นเด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจภาษาถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง
14.	หมากกลิ้ง	อุปกรณ์คือเศษกระเบื้องดินขอมาทูบให้เป็นวงกลม เพื่อกลิ้งตามลำไม้ไผ่ผ่าซีก
15.	โหม่งผ้าจี๊จี	อุปกรณ์คือผ้ามัดม้วนเป็นก้อนกลมคล้ายลูกบอล ผู้เล่นต้องขี้ออกันเพื่อแย่งลูก
16.	จี๊มาตีนตั้ง	ผู้เล่นต้องขี้ออกันและพยายามใช้เท้ายันคู่อื่นๆให้ล้ม เน้นการปะทะที่รุนแรง
17.	จี๊มาลู่หมวก	ผู้เล่นต้องขี้ออกันและพยายามแย่งหมวกที่แต่ละคนสวมอยู่ ยึดมาเป็นของตน
18.	จี๊มาสองเมือง	อุปกรณ์คือผ้ามัดม้วนเป็นก้อนกลมคล้ายลูกบอล ผู้เล่นต้องขี้ออกันเพื่อโยน รับ และแย่งลูกบอลผ้า
19.	เข้าเขตยับ	เป็นการเล่นดึงผู้เล่นอีกฝ่ายมาอยู่ในเขตแดนตน ใช้แรงดึงมากอาจมีอันตราย
20.	ใจโง่	อุปกรณ์คือผ้ามัดม้วนเป็นก้อนกลมคล้ายลูกบอล ผู้เล่นขี้ออกันในอาณาเขตที่กำหนด แล้วขว้างปาลูกบอลผ้าใส่กัน
21.	ตีไก่	เป็นบทบาทสมมติ เลียนแบบวิถีชีวิตคนในชนบท (เลียนแบบท่าทางไก่ชน) ซึ่งไม่มีในสภาพสังคมของเด็ก
22.	ไม้เคาะ	ใช้ท่อน ไม้ขนาดสั้นยาวต่างๆ เป็นอุปกรณ์ในการตีและจัดลูก ไม้เคาะ
23.	หมากขว้าง	ต้องใช้ลูกสะบ้าและไม้สักทำเป็นลูกกลมจำนวนมาก เพื่อเป็นอุปกรณ์การเล่น
24.	จ้าวกระทิง	ต้องใช้ท่อน ไม้และเชือกยาวเป็นอุปกรณ์ เป็นการเล่นในบทบาทสมมติที่เลียนแบบวิถีชีวิตคนในชนบท (การจับจ้าวกระทิง) ซึ่งไม่มีในสภาพสังคมของเด็ก

ตารางที่ 4.19 แสดงการละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities

ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Open Spaces ที่ไม่พบในปัจจุบัน

ที่มา จากการวิเคราะห์

การละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Road Spaces

จากทั้งหมด 15 การละเล่น พบว่ามีการละเล่นในปัจจุบัน 1 ชนิด ได้แก่

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	วิ่งเปี้ยว	เป็นการเล่นที่กำหนดผู้เล่นและขอบเขตการเล่น มีอุปกรณ์คือผ้า 1 ผืน เน้นการวิ่งเร็วและความเร็วเฉลี่ยของผู้เล่นทุกคน (การเล่นนี้รับอิทธิพลมาจากภาคกลาง)

ตารางที่ 4.20 แสดงการละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Road Spaces ที่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

จากการละเล่นล้านนาที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Road Spaces จากทั้งหมด 15 การละเล่น พบว่ามีการละเล่นในปัจจุบัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงไป 4 ชนิด ได้แก่

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	ล่นกระสอบ	ต้องใช้กระสอบ เป็นอุปกรณ์ในการเล่น
2.	เก็บของ	ต้องใช้สิ่งของวางเป็นระยะ เพื่อเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่น เน้นการแข่งขันที่ความเร็วของการวิ่งและเก็บของตามระยะที่กำหนด
3.	ล่นสามขา	ต้องใช้ผ้าเพื่อมัดขาของผู้เล่น 2 คน ให้เคลื่อนไหวเลียนแบบการมี 3 ขา เน้นการแข่งขันที่ความเร็วของการวิ่ง 3 ขา การเคลื่อนไหวและทรงตัว
4.	แข่งหนอน	ต้องใช้ความสอดคล้องประสานสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวเป็นกลุ่มพร้อมๆ กัน

ตารางที่ 4.21 แสดงการละเล่นล้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Road Spaces ที่พบในปัจจุบัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงไป

ที่มา จากการวิเคราะห์

จากการละเล่นล้านนาที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Road Spaces จากทั้งหมด 15 การละเล่น ไม่พบว่ามีการเล่นในปัจจุบัน 10 ชนิด ได้แก่ (สาเหตุจากสภาพแวดล้อม 6 การละเล่น สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงทางสภาพ

สังคม 1 การเล่น และสาเหตุจากพฤติกรรมการเล่น ไม่ปลอดภัยและอาจจะไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ 3
การเล่น)

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	กลิ้งวงล้อ	ต้องใช้อุปกรณ์คือล้อเลื่อน ไม้ที่มีด้ามยาว
2.	ยู่ล้อ	ต้องใช้อุปกรณ์คือล้อเลื่อน ไม้ที่มีด้ามยาว
3.	รถถีบ	ต้องใช้อุปกรณ์คือรถจักรยานในการปั่นแข่งความเร็วกัน
4.	เหล็กลงล้อ	ต้องใช้วัสดุธรรมชาติ(เช่นเถาวัลย์หรือไม้ไผ่) ทำเป็นล้อ กลิ้งเล่น
5.	ก๊อบแค้บ	ต้องใช้กะลามะพร้าวและเชือกมาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น
6.	บ่าบ่า	ต้องประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่นที่ทำจากไม้ขนาดต่างๆ จำนวนมาก
7.	บ่าบ่าเข้ม	ต้องประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่นที่ทำจากไม้ขนาดต่างๆ จำนวนมาก
8.	จี่ม้าสองตัว	ผู้เล่น 1 คนต้องเหยียบมือ เพื่อน 2 คนที่เป็นฐานจะรับน้ำหนักในลักษณะต่อตัว แล้ววิ่งแข่งเน้นการทรงตัวและการทำความเร็วของการวิ่ง อาจเกิดอันตรายจากการเล่นได้
9.	จ้วต่าง	ผู้เล่น 1 คนเป็นฐานรับน้ำหนัก(บทบาทสมมติเป็นวัว) อีก 2 คนอยู่ด้านบนในลักษณะถ่วงน้ำหนัก(สมมติเป็นสินค้าบนหลังวัว) แล้วคลานแข่งเน้นการทรงตัว การรับน้ำหนักและการทำความเร็วของการคลาน อาจเกิดอันตรายจากการเล่นได้
10.	รถม้าชาวเสียม	ผู้เล่น 1 คนต้องเหยียบมือ เพื่อน 2 คนที่เป็นฐานจะรับน้ำหนักในลักษณะต่อตัว แล้ววิ่งแข่งเน้นการทรงตัวและการทำความเร็วของการวิ่ง อาจเกิดอันตรายจากการเล่นได้

ตารางที่ 4.22 แสดงการละเล่นด้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities

ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Road Spaces ที่ไม่พบในปัจจุบัน

ที่มา จากการวิเคราะห์

การละเล่นด้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Play Structure Spaces

จากทั้งหมด 5 การละเล่น พบว่ามีการละเล่นในปัจจุบัน 2 ชนิด ได้แก่

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	ไต่ราว	เป็นการเล่นแข่งการเดินทรงตัวบนไม้ยกระดับ พบว่านักเรียนจะใช้สภาพแวดล้อมกำหนดพื้นที่เล่น รวมทั้งในบริเวณพื้นที่เล่นมีการใช้ขอน

		ไม่มีมาวางเพื่อให้เด็กเล่นทรงตัวติดตั้งอยู่
2.	จีแนคเสา	เป็นการเล่นไล่จับ พบว่านักเรียนจะใช้สภาพแวดล้อมกำหนดพื้นที่เล่น เช่น เล่นที่ได้ดูอาคารเรียน แต่มีการปรับกติกา เช่น เสา 1 ดันยื่นประจำ ได้มากกว่า 1 คน (เสาพอกขนาดใหญ่) กำหนดให้ยื่นด้านละ 1 คนเท่านั้น

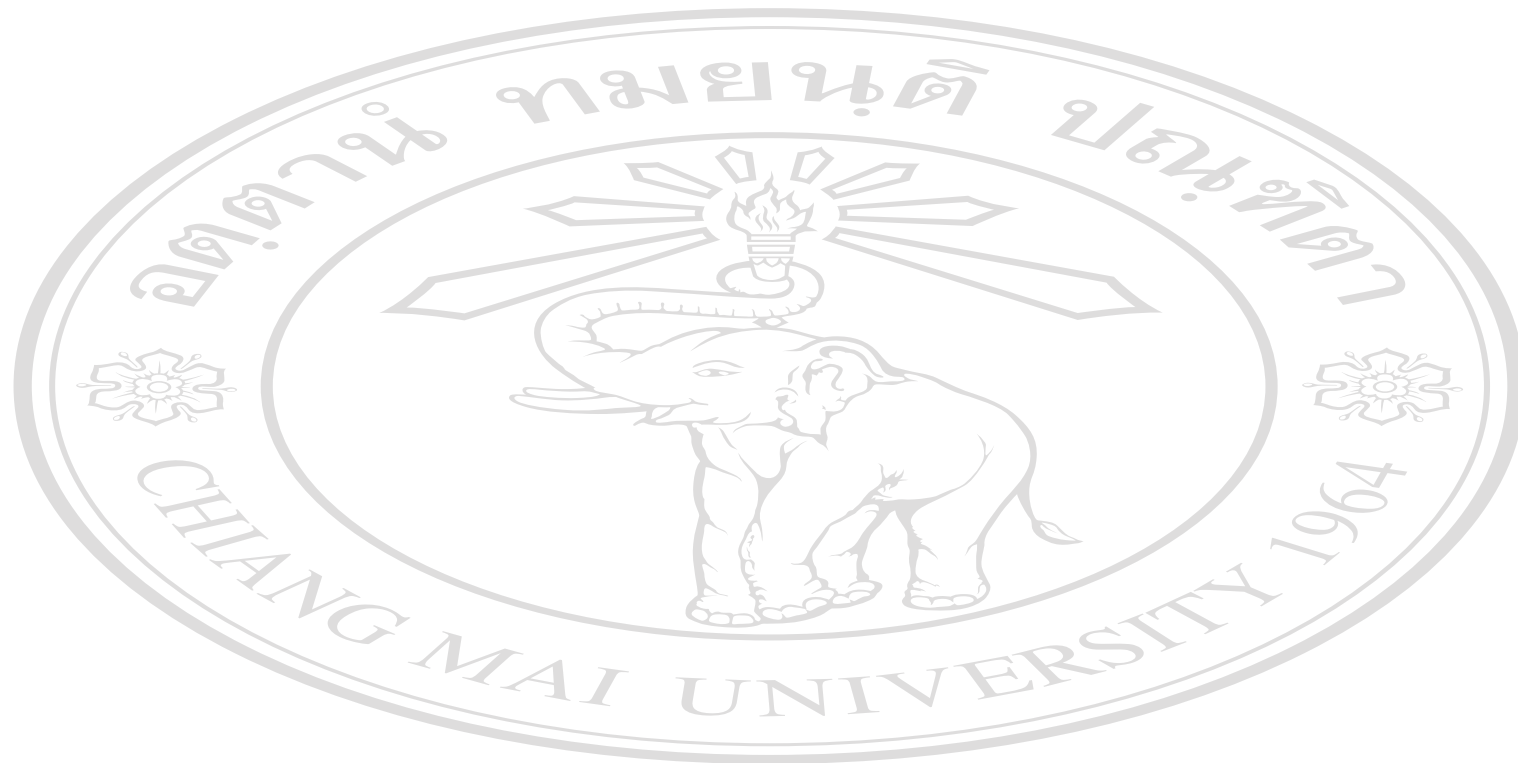
ตารางที่ 4.23 แสดงการละเล่นด้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Play Structure Space ที่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

จากการละเล่นด้านนาที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ใน สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Play Structure Spaces จากทั้งหมด 5 การละเล่น พบว่าไม่มี การละเล่นในปัจจุบัน 3 ชนิด ได้แก่ (สาเหตุจากสภาพแวดล้อม 1 การเล่น สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลง ทางวัฒนธรรม(ภาษาถิ่น) 1 การเล่น และสาเหตุจากพฤติกรรมการเล่นไม่ปลอดภัยและอาจจะไม่ เหมาะสมกับช่วงอายุ 1 การเล่น)

	การละเล่น	วิเคราะห์
1.	สีกกางเกง	ต้องใช้ไม้สูง 1 คู่ สำหรับยื่นทรงตัวและเดินเป็นอุปกรณ์การเล่น
2.	สีกชุงซา	มีบัตรประกอบการเล่นเป็นภาษาถิ่นเด็กไม่สามารถพูดและเข้าใจ ภาษาถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง (สีกจุงจา อี้หล่าจุงจ้อย ขึ้นคอยน้อยมาแพดคอย หลวง เก็บฝักก่วงหื้อย่าเฮือนลุ่ม เก็บฝักกุ่มหื้อย่าเฮือนบน ลูกแก้ว สองต้นกับคนผู้หนึ่ง ตีตั้งตั้งหื้อย่าสาวฟัง ขวักจีตั้งหื้อย่าสาวจวบ แปลง ตูบน้อยหื้อย่าสาวนอน จียองซอนหื้อย่าสาวไหว ร้อยดอกไม้หื้อย่าสาว เหน็บ จักเข็บขบหูหนีบข้าง ช้างไล่แทงแมงขบเจี้ยว เจี้ยวไล่ฟันตกขุม แมงมัน ตีฆ้องมองมอง) ¹²
3.	จิ้นเสาน้ำมัน	เป็นการไล่เสากลมเรียบที่ทาน้ำมันให้ลื่น ไม่มีสภาพแวดล้อมนี้ในปัจจุบัน

ตารางที่ 4.24 แสดงการละเล่นด้านนา ที่มีกิจกรรมการเล่น แบบ Large-motor Activities ในสภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นแบบ Play Structure Space ที่ไม่พบในปัจจุบัน ที่มา จากการวิเคราะห์

¹² สิริกร ไชยมา. วรรณกรรมท้องถิ่นล้านนา ชุด เพลงเด็กท้องถิ่นล้านนา. พิมพ์ครั้งที่ 2.แพร่ : แพร่ไทยอุตุสหาการพิมพ์, 2547.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

	Quite Zone		Messy Zone	Active Zone	
	Quite Activities	Structure Activities	Craft and Discovery Activities	Dramatic play Activities	Large-motor Activities
Nature Spaces				(1) เล่นขายครีว	(4) ขี่เนคซอน, ขี่เนคบก, อุ่มลี, เอ็กสะไพร์,
Open Spaces		(10) ปั้นหนังว๊อง เป่าหนังว๊อง ไม้เก็บ หมากเก็บ อีเก็บ พญาลีมงาย หมากฮอส ควักบ่าขาม ดิคบ่าขาม ดิคบ่าขามเข้าซอง	(2) ะลาบ, จี่ม่าก้านกล้วย		(37) กิ่งก่องแก้ว, โดดเชือก, โดดหนังว๊อง, ตาไม้ดีด, ตาไม้โด, วิดเชือก, โอชีว, ขี่เนคกระด้าง, ขี่เนควง, ขี่เนคอง, ไข่เต่า, ซ่อนไข่กา, ซ้อดอกไม้, ตำรวจจับขโมย, หม่าหิ้นโป้ง, กระต่ายขาเดียว, ขว้างบอล, ตี, เทย, ผัดหม้อขาง, ลิงชิงบอล, มอญซ่อนผ้า, โข่งกระป๋อง, โดล่า, โดเก๊าหลัก, ไขป้อ, เสื่อข้ามห้วย, เสื่อไล่จ้ว, อีโชนง, ขี่ม่าลูเมือง, บ่าข่าง, โพงพาง, บ่าคอน, ม้าชกคอก, ถ่อเรือบก, ชักส้าว, ยู่ส้าว
Road Spaces					(5) วิ่งเปี้ยว ล่นกระสอบ เก็บของ ล่นสามขา แข่งหนอน
Play Structure Spaces					(2) ไต่ราว ขี่เนคเสา

Starting Game 2 การละเล่น ได้แก่ โดโป้ง, โอวาแป๊ะ

ตารางที่ 4.25 แสดงการละเล่นด้านนา ที่มีการเล่นอยู่ในปัจจุบัน จำนวน 63 การละเล่น
ที่มา จากการวิเคราะห์

จากตารางที่ 4.25 สามารถอธิบายเกี่ยวกับการวิเคราะห์การเล่นด้านนา ในแต่ละกลุ่มกิจกรรม (Activities) และพื้นที่ที่ใช้ (Spaces) ในรายละเอียดของแต่ละพฤติกรรมการเล่นที่แสดงออก พบว่าการเล่นที่มีลักษณะการเล่นคล้ายคลึงกัน เนื่องจากลักษณะการเล่น พฤติกรรม และกิจกรรมการเล่นมีลักษณะร่วมกัน จึงสามารถนำมาจัดหมวดหมู่เป็นกลุ่มการเล่นที่ใช้ที่ว่างและสภาพแวดล้อมร่วมกันได้ สรุปได้ ดังนี้

1. พฤติกรรมการเล่นแบบ **Dramatic Play Activities** สภาพแวดล้อมแบบ **Nature Spaces**

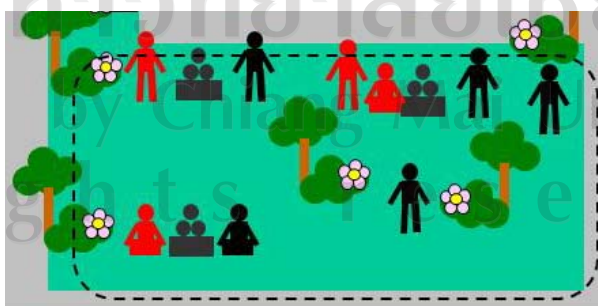
จำนวน1 การละเล่น สามารถแบ่งกลุ่มพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมได้ 1 กลุ่ม ได้แก่

1.1 เล่นขายคร่ำ

พฤติกรรมการเล่น เป็นการเล่นบทบาทสมมติ เด็กจะสร้างเรื่องราวมารับการเล่น เช่น แฝงอยู่ในการเล่นเลียนแบบครอบครัว (สวมบทบาทคนในครอบครัว และการขายของเป็นงานของคนในครอบครัว) หรือ แฝงอยู่ในการเล่นพ่อค้าแม่ค้ากับคนซื้อ เพื่อเลียนแบบและแสดงออกตามพฤติกรรมของคนในชุมชนที่เด็กได้มีประสบการณ์การรับรู้มา เป็นต้น

สภาพแวดล้อม บริเวณที่แวดล้อมด้วยสภาพธรรมชาติ เนื่องจากเด็กจะนำสิ่งที่หาได้จากสภาพแวดล้อม เช่น พืช ใบไม้ ดอกไม้ รวมทั้ง ก้อนหิน หรือ เศษขนนก มาใช้ในการสร้างเรื่องราว เด็กมักจะหาสิ่งของที่มีขนาดเล็ก เช่น ดอกไม้ขนาดเล็ก หรือ ใบไม้ขนาดเล็ก หลากหลายชนิด อย่างละเอียดน้อย มาแทนสินค้าในการขาย และใช้ใบไม้แทนเงินในการซื้อขาย หากมีเวลา เด็กมักจะใช้เวลาประดิษฐ์สิ่งของเพื่อใช้ในการเล่นให้มีรายละเอียดใกล้เคียงกับประสบการณ์ที่เด็กเคยรับรู้มา จะเล่นในบริเวณที่ร่ม สามารถวางสินค้าที่สมมติในการเล่นได้คล้ายกับที่มีในสภาพแวดล้อมตามที่เด็กเคยรับรู้มาก่อน เช่น จัดวางสินค้าด้านหน้าคนขาย ด้านข้างวางอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ใบไม้ที่ใช้ห่อของ กระป๋องที่ใช้เก็บเงิน(ที่ใช้ใบไม้สมมติเป็นเงิน) เป็นต้น ความสลับซับซ้อนของเรื่องราวและการจัดพื้นที่เล่น จะขึ้นอยู่กับเวลาที่ใช้ หากมีเวลาเล่นนาน เด็กจะสามารถจัดพื้นที่เล่นให้มีรายละเอียดได้มากกว่าการเล่นที่มีเวลา

จำกัด



รูปที่ 4.14 แสดงการเล่นด้านนา “เล่นขายคร่ำ”
ที่มา จากการวิเคราะห์

2. พฤติกรรมการเล่นแบบ **Motor Activities** สภาพแวดล้อมแบบ **Nature Spaces**

จำนวน 4 การละเล่น สามารถแบ่งกลุ่มพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมได้ 2 กลุ่ม ได้แก่

2.1 ขี่เนคซอน, ขี่เนคบก

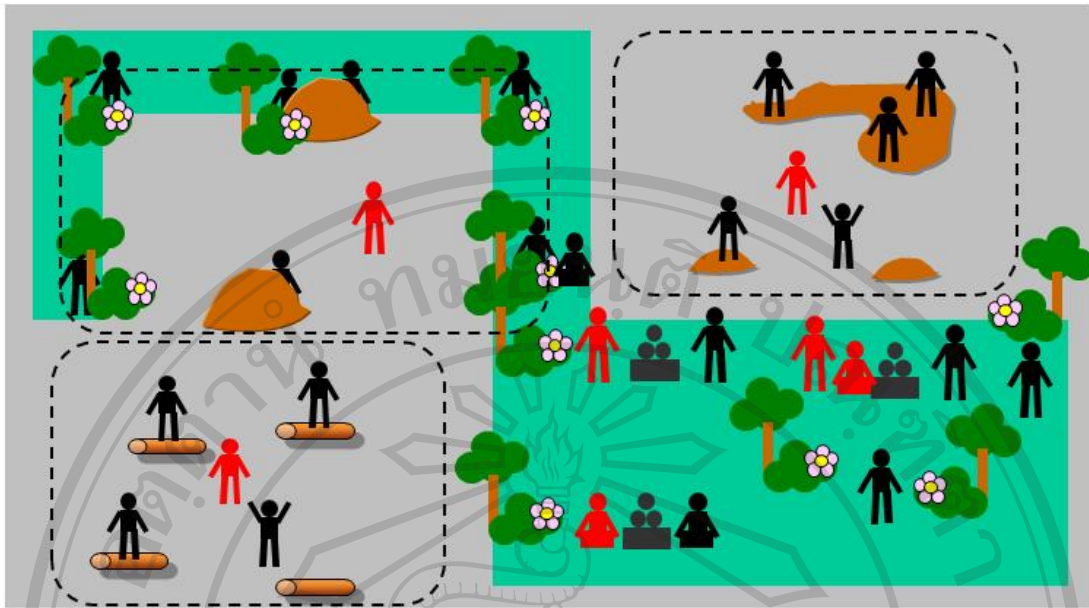
พฤติกรรมการเล่น เป็นการเล่นไล่จับ ที่มีการสมมติสภาพแวดล้อมในการเล่นให้ชัดเจนขึ้น เนื่องจากเด็กต้องวิ่งเปลี่ยนที่จากเขตพัก (ซอนหรือบก) หนึ่งไปหาอีกเขตพักหนึ่ง โดยที่ไม่ถูกฝ่ายไล่และตัว กำหนดอาณาเขตในการเล่นตามจำนวนผู้เล่น ให้ไม่ไกลเกินไปเพื่อสามารถวิ่งหนีและวิ่งไล่ได้ โดยต้องมีสภาพแวดล้อมที่มีส่วนยกระดับขึ้นมาจากพื้นดิน เพื่อใช้เป็นเขตพัก เพื่อให้ผู้วิ่งหนี สามารถใช้เป็นบริเวณพัก และเป็นเขตแดนที่ทุกคนยอมรับร่วมกันว่า ไม่สามารถแตะตัวกันได้ แต่บริเวณที่อยู่ในขอบเขตการเล่นแต่ไม่ใช่เขตพัก จะเป็นบริเวณที่ผู้วิ่งไล่และผู้หนีสามารถวิ่งไล่ได้อิสระ

สภาพแวดล้อม เป็นที่โล่งกว้าง ไม่มีสิ่งกีดขวาง ไม่จำเป็นต้องเป็นที่ร่ม อาจเป็นบริเวณกลางแจ้งก็ได้ แต่ต้องสามารถกำหนดอาณาเขตได้จากสิ่งที่มีอ้างอิงได้ เช่น ไม้ตั้งฉากจากมุมหนึ่งไปยังอีกมุมหนึ่งเป็นแนวเพื่อกำหนดเส้นสมมติเป็นอาณาเขตว่า ห้ามผู้เล่นวิ่งหนีออกนอกเขตนั้นๆ เป็นต้น และพื้นที่ที่ยกระดับขึ้นชัดเจนว่าเป็นเขตพัก (ซอนหรือบก) ที่ผู้เล่นสามารถหนีการไล่และไปยืนพักบนบริเวณนั้นๆ ได้ กระจายอยู่ในบริเวณการเล่น เพื่อให้ผู้เล่น มีพื้นที่ที่เกิดทิศทางการวิ่งหนีไปหลายๆทาง เพื่อหลอกล่อผู้ไล่ให้ไม่สามารถแตะตัวได้ทัน

2.2 อู่มลิ, เอ็กสะไพร

พฤติกรรมการเล่น เป็นการเล่นซ่อนหา ที่ต้องมีการกำหนดอาณาเขตและข้อตกลงในการเล่นให้ชัดเจน เช่น ไม้ให้เข้าไปซ่อนในห้อง หรือห้ามเปลี่ยนที่ซ่อน เป็นต้น โดยผู้ที่ซ่อนจะต้องหาที่กำบัง ที่สามารถมองเห็นผู้ที่ตามหาได้เพื่อจะได้หลบได้มิดชิด(หรือออกมาแตะตัวผู้ที่มาหาก่อน เพื่อให้เป็นคนหาซ้ำอีกครั้ง) และผู้ที่ตามหาต้องพยายามหาผู้ที่ซ่อนให้เจอก่อน และเดินหาให้เงียบ เพื่อเข้าไปแตะตัวไม่ให้ผู้ที่ซ่อนรู้ตัวล่วงหน้า จะได้ถูกเปลี่ยนมาเป็นผู้หาแทนตน ในการเล่นรอบต่อไป

สภาพแวดล้อม ที่โล่ง ร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ แต่ต้องเป็นสถานที่ที่มีวัตถุ สิ่งก่อสร้าง หรือสภาพแวดล้อมเช่น ต้นไม้ พุ่มไม้ ในการใช้เป็นที่พักซ่อน ไม่ควรมีเศษวัสดุที่เกิดเสียงดังขณะเหยียบบนพื้น (เช่นใบไม้แห้ง) ต้องสามารถกำหนดอาณาเขตได้จากสิ่งที่มีอ้างอิงได้ เช่น ไม้ตั้งฉากจากมุมหนึ่งไปยังอีกมุมหนึ่งเป็นแนวเพื่อกำหนดเส้นสมมติเป็นอาณาเขตว่า ห้ามผู้เล่นออกไปซ่อนออกนอกเขตนั้นๆ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นการกำหนดขอบเขตการเล่นไม่ให้กว้างมากเกินไป (จะทำให้การเล่นใช้เวลานานเกินไปในการตามหาผู้เล่นจนครบทุกคน)



รูปที่ 4.15 แสดงการเล่นลานนา จีแนคซอน, จีแนคบก, อุ่มลี, เอ็กสะไพร์
ที่มา จากการวิเคราะห์

3. พฤติกรรมการเล่นแบบ Structure Activities สภาพแวดล้อมแบบ Open Spaces

จำนวน 10 การละเล่น สามารถแบ่งกลุ่มพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมได้ 4 กลุ่ม ได้แก่

3.1 ปั่นหนังว็อง, เป่าหนังว็อง

พฤติกรรมการเล่น สิ่งที่การเล่น 2 ชนิดนี้มีเหมือนกันคือ ผู้เล่น 2 คน และใช้ยางรัดเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น แม้ว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นจะต่างกันคือ การปั่นหนังว็องจะเน้นการแกว่งยางรัดที่บิดเป็นเกลียวออกจากกันแต่การเป่าหนังว็องเน้นการเป่าให้เส้นยางรัดของตนไปทับยางรัดของอีกฝ่าย แต่การเล่น จะเน้นการนั่งราบกับพื้นเหมือนกัน และหลังจากใช้มือปั่นแล้วหรือหลังจากการเป่าแล้ว ยางรัดจะวางอยู่บนพื้นกึ่งกลางระหว่างผู้เล่นเสมอ

สภาพแวดล้อม พื้นราบที่สะอาด (อาจจะยกระดับเฉพาะบริเวณที่เป็นตำแหน่งยางรัดก็ได้) แต่พื้นนั้นต้องเรียบเพื่อให้ไม่มีผลต่อการกลายตัวหรือการเคลื่อนที่ของยางรัด พื้นในการเล่นควรกว้างพอให้ผู้เล่นได้ขยับตัว (Move) ตามตำแหน่งยางรัดที่ตกลงบนพื้น เพื่อให้ตำแหน่งยางรัดเป็นศูนย์กลาง (Center) ของพื้นที่เล่นเสมอ

3.2 ไม้เก็บ, หมากเก็บ, อีเก็บ

พฤติกรรมการเล่น การเล่นทั้ง 3 ชนิดนี้ สามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2-5 คน เพราะจะต้องเล่นทีละคนจนกว่าจะเล่นพลาดตามที่กติกากำหนด จึงจะเปลี่ยนตัวผู้เล่น จะทำให้ผู้เล่นรอนานเกินไปจนกว่า

จะวนมาถึงรอบการเล่นของตน แม้ว่าการเล่นจะแตกต่างกัน เนื่องจากไม้เก็บมีแท่งไม้ 6-10 แท่งและลูกปิงปองเป็นอุปกรณ์ในการเล่น

ในขณะที่หมากเก็บและอีเก็บจะมี ลูกหมากเล็กๆ หรือก้อนหินเล็กๆ จำนวน 5 ก้อนเป็นอุปกรณ์ในการเล่น แต่มีการการนั่งล้อมวงและนั่งราบกับพื้นเหมือนกัน เพื่อให้อุปกรณ์การเล่นวางอยู่บนพื้นกึ่งกลางระหว่างผู้เล่นทุกคนเสมอ

สภาพแวดล้อม ควรเป็นที่ร่ม ไม่มีแสงแดดส่องสะท้อนรบกวนสายตา เนื่องจากผู้เล่นต้องควบคุมการมองไปที่อุปกรณ์ในขณะที่มือจะต้องประสานสัมพันธ์กันด้วย ผู้เล่นต้องนั่งราบกับพื้น มีการใช้มือพายอุปกรณ์การเล่นลงกับพื้นตรงหน้า แล้วกวาดมือเก็บอุปกรณ์การเล่น ตามที่กติกาของแต่ละการเล่นกำหนด จึงต้องการพื้นราบ ที่เรียบ สะอาด และไม่มีเศษแหลมคม (หากใช้มือลากผ่านอาจเกิดอันตรายได้) พื้นที่กว้างพอให้เด็ก แต่ 2-5 คน นั่งราบกับพื้นและล้อมวงเล่นได้ ปกติการเล่นจะไม่ย้ายที่นั่ง แต่ละคนจะควบคุมพื้นที่การเล่นของตนไม่ให้เกินระยะที่สามารถเอื้อมมือไปได้

3.3 ควักบ่าขาม, ตีดบ่าขาม, ตีดบ่าขามเข้าช่อง

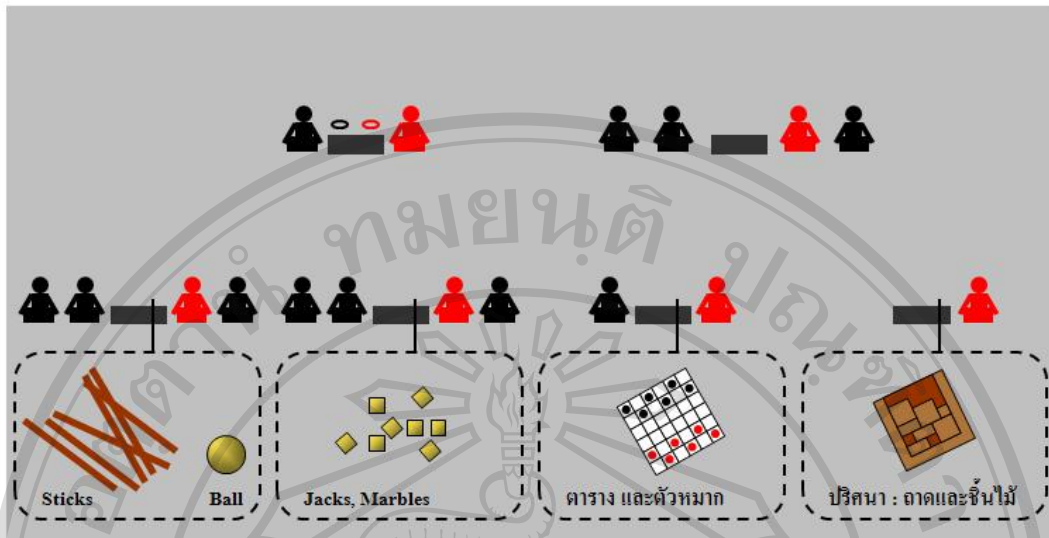
พฤติกรรมการเล่น สิ่งที่มีการละเล่น 3 ชนิดนี้มีเหมือนกันคือ ผู้เล่น 2 คน และใช้เมล็ดมะขามเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น (อาจใช้เมล็ดน้อยหน้าแทนได้) แม้ว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นจะต่างกันบ้างเล็กน้อย แต่การเล่นจะเน้นการควบคุมทิศทางเคลื่อนที่ของเมล็ดมะขาม โดยผู้เล่นต้องนั่งราบกับพื้นเหมือนกัน และเมล็ดมะขามจะวางอยู่บนพื้นกึ่งกลางระหว่างผู้เล่นเสมอ

สภาพแวดล้อม พื้นราบที่สะอาด (อาจยกระดับเฉพาะบริเวณที่เป็นตำแหน่งเมล็ดมะขามก็ได้) แต่พื้นนั้นต้องเรียบไม่มีฝุ่นหรือเศษสกปรก พื้นที่เล่นควรกว้างพอให้ผู้เล่นได้ขยับตัว (Move) ตามตำแหน่งเมล็ดมะขามบนพื้น เพื่อให้ตำแหน่งเมล็ดมะขามเป็นศูนย์กลาง (Center) ของพื้นที่เล่นเสมอ

3.4 พญาลีมงาย, หมากฮอส

พฤติกรรมการเล่น แม้ว่าพญาลีมงายจะเล่นเพียงคนเดียว และหมากฮอสต้องเล่น 2 คน แต่สิ่งที่มีการละเล่น 2 ชนิดนี้มีเหมือนกันคือ เป็นการเล่นที่ต้องใช้สมาธิและความคิด

สภาพแวดล้อม พื้นที่สะอาด อาจจะต้องเป็นพื้นที่ที่มีความสงบเงียบ เพื่อให้เกิดสมาธิดีขึ้น



รูปที่ 4.16 แสดงการเล่นล้านนา ปั่นหนังว่อง, เป่าหนังว่อง, ไม้เก็บ, หมากเก็บ, อีเก็บ, คีวักป่าขาม, คีดป่าขาม, คีดป่าขามเข้าช่อง, พญาลี้มงาย, หมากฮอส

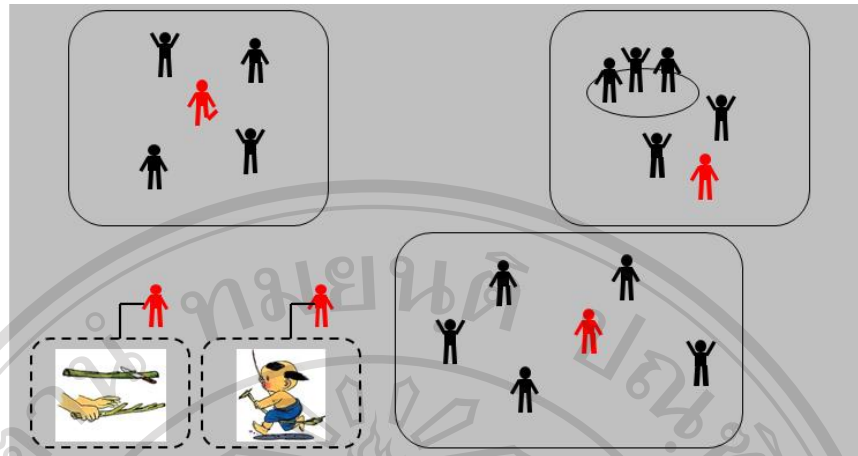
4. พุทธกิจกรรมการเล่นแบบ Craft and Discovery Activities สภาพแวดล้อมแบบ Open Spaces

จำนวน 2 การละเล่น สามารถแบ่งกลุ่มพุทธกิจกรรมและสภาพแวดล้อมได้ 1 กลุ่ม ได้แก่

4.1 ฝะลาบ, ฆี่ม้ก้านกล้วย

พุทธกิจกรรมการเล่น เป็นการเล่น โดยการประดิษฐ์ “ปั่นก้านกล้วย” โดยใช้ ก้านกล้วยตัดเอาใบออกให้หมด แล้วฟันเฉียงๆ ลงไปตามสัน ลึกไม่เกินครึ่งหนึ่งของก้านกล้วย ระยะห่างเท่าๆกัน ประมาณ 5-6 นิ้ว เมื่อจะเล่น เอามือปิดให้ก้านส่วนที่ตัดเฉียงไว้ตั้งขึ้น แล้วใช้มือตบลากไปตามแนวเร็วๆ จะเกิดเสียงดัง

สภาพแวดล้อม ที่โล่ง ร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ แต่ต้องใกล้สถานที่ที่มีวัสดุใบในการประดิษฐ์ “ฝะลาบ” เนื่องจากในการเล่นอาจจะต้องทำใหม่หรือใช้หลายอัน และต้องทำจากก้านกล้วยเท่านั้น



รูปที่ 4.17 แสดงการเล่นล่านนา สะลาบ, จี่ม้ก้านกล้วย
ที่มา จากการวิเคราะห์

5. พฤติกรรมการเล่นแบบ Large-motor Activities สภาพแวดล้อมแบบ Open Spaces

จำนวน 37 การละเล่น สามารถแบ่งกลุ่มพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมได้ 10 กลุ่ม ได้แก่

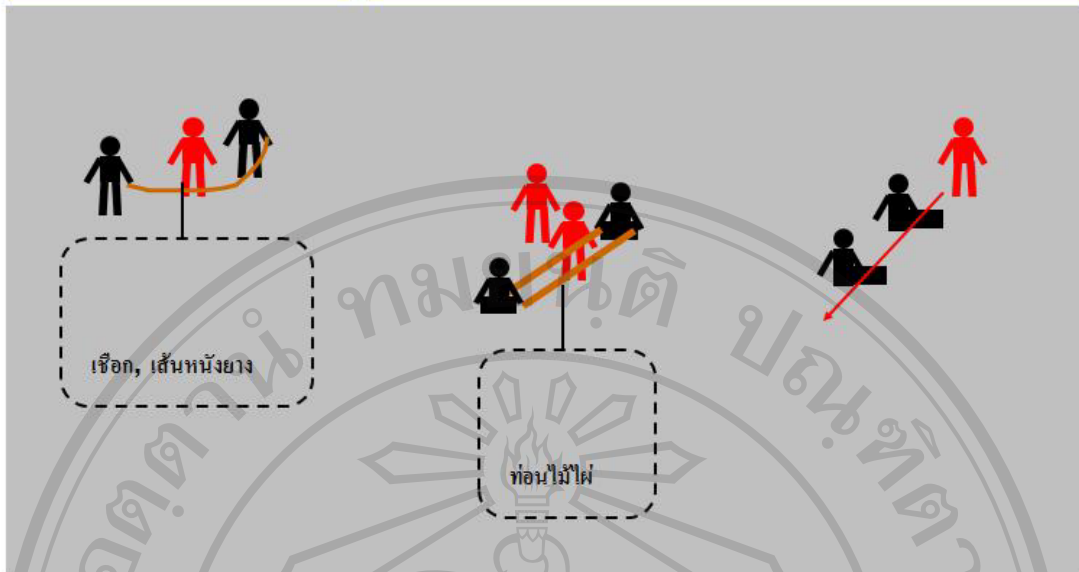
5.1 กิ่งก่องแก้ว, โดดเชือก, โดดหนังว่อง, วิดเชือก, โอชีว, เสือข้ามห้วย, ม้าชกคอก

พฤติกรรมการเล่น การเล่นทั้ง 5 ชนิดแรก สามารถเล่นได้ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น เน้นพฤติกรรมการกระโดดโดยมียางรัดร้อยเป็นเส้นยาว หรือ เส้นเชือกเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น แม้ว่าการเล่นทั้ง 5 ชนิดจะมีกติกาแตกต่างกัน แต่เน้นการกระโดดเป็นหลัก โดยมีเส้นเชือกหรือเส้นหนังยางร้อยต่อกัน เป็นอุปกรณ์ในการเล่น

แต่การเล่นเสือข้ามห้วย จะเน้นการกระโดดข้าม ร่างกายของเพื่อน ที่ทำอิริยาบถต่างๆ กัน เช่น ขึ้นแขนแตะเท้า ก้มหลังสูง เป็นต้น โดยระดับความสูงของคนที่จะกิดขวางจะเริ่มจากระดับต่ำ(ง่าย) ไปจนถึงระดับสูง(ยาก)

ส่วนการเล่น ม้าชกคอก จะเป็นการเล่นบทบาทสมมติของม้าที่จะกระโดดหนีออกไปจากคอก โดยมีอุปกรณ์คือไม้ท่อนคู่ วิธีการเล่นคล้ายลาวกระทบไม้ ผู้กระโดด ต้องกระโดดเข้า-ออก ข้ามไม้ขวางคู่ นั้น ที่ยกและวางสลับตามจังหวะ

สภาพแวดล้อม เล่นในพื้นที่โล่ง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นกลางแจ้งหรือในร่มก็ได้ ต้องการพื้นที่เรียบ ที่ไม่มีฝุ่นละอองมาก เนื่องจาก ต้องกระโดด และบางการเล่นต้องแกว่งเชือก หากมีฝุ่นละอองจะทำให้ฝุ่นฟุ้งกระจายเข้าตาได้ ผิวสัมผัสของพื้นที่เล่นต้องไม่แข็งมากเกินไป จะช่วยให้ไม่เจ็บเท้า เนื่องจากการกระแทกของการเหยียบลงบนพื้นหลังจากการกระโดด และต้องไม่มีเศษหินหรือเศษแหลมคมต่างๆ พื้นไม่ควรมีความลื่นมาก เนื่องจากอาจทำให้เสียการทรงตัว ลื่นไถล และเกิดอุบัติเหตุได้

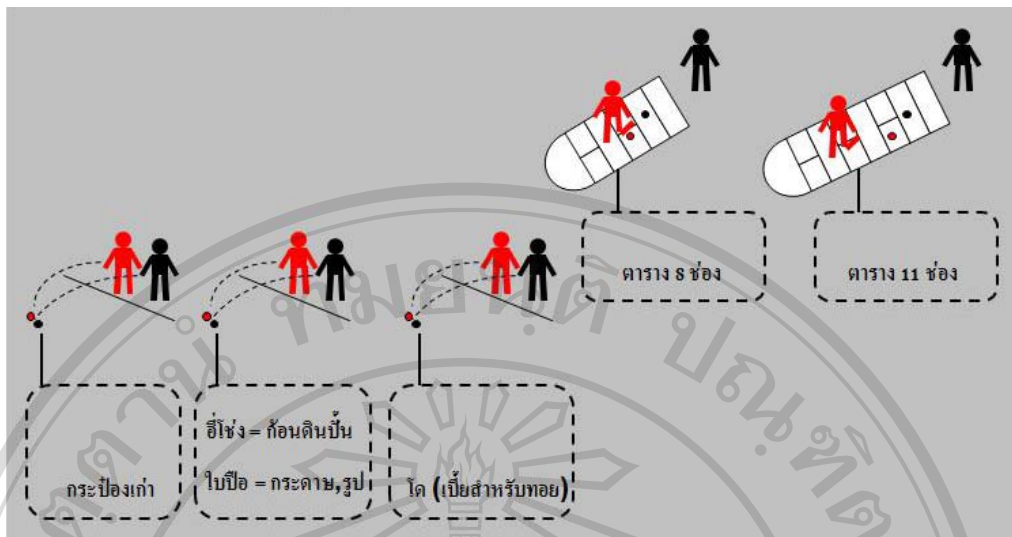


รูปที่ 4.18 แสดงการเล่นลื่นล้า นานา กิ่งก่องแก้ว, โคคเชือก, โคคหนังวือง, วิดเชือก, โอชีว, เลื้อยข้ามห้วย, ม้าชกคอก ที่มา จากการวิเคราะห์

5.2 ตาไม้ดีด, ตาไม้โด

พฤติกรรมการเล่น เป็นการเล่นกระโดด ที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น โดยจะต้องเล่นทีละคน จนกว่าจะเล่นไปตามที่กติกากำหนด จึงจะเปลี่ยนตัวผู้เล่น เป็นการเล่นที่เน้นการกระโดดไกล ใช้ อุปกรณ์คือ “โด” (เบียด) ทอยแล้วกระโดดโดยการเขย่งขาเดียวตามกติกา แตกต่างกันคือตารางกระโดดที่ จัดไว้บนพื้น คือ ตาไม้ดีด มี 8 ช่องตาราง และ ตาไม้โดมี 11 ช่องตาราง

สภาพแวดล้อม เล่นในพื้นที่โล่ง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นกลางแจ้งหรือในร่มก็ได้ ต้องการพื้น เรียบ ที่ไม่มีฝุ่นละอองมาก เนื่องจากต้องกระโดดหากมีฝุ่นละอองจะทำให้ฝุ่นฟุ้งกระจายเข้าตาได้ ผิวสัมผัสของพื้นที่เล่นต้องไม่แข็งมากเกินไป จะช่วยให้ไม่เจ็บเท้าเนื่องจากการกระแทกของการเหยียบ ลงบนพื้นหลังจากการกระโดด และต้องไม่มีเศษหินหรือเศษแหลมคมต่างๆ พื้นไม่ควรมีความลื่นมาก เนื่องจากต้องกระโดด โดยใช้ขาข้างเดียวอาจทำให้เสียทรงตัว ลื่นไถล และเกิดอุบัติเหตุได้ พื้นควร ให้เด็กได้ขีดตารางได้ตามขนาดที่เหมาะสมกับความสามารถและระยะร่างกายโดยเฉลี่ยของทุกคนใน กลุ่ม หากเป็นพื้นดินเรียบแข็งเมื่อใช้วัตถุขีดเพื่อทำเส้นตาราง ผิวดินจะถูกเปิดเป็นแนวเส้น เมื่อมีการ เหยียบเส้นหรือทอยเบียดไปถูกเส้นจะเห็นชัดเจน ทำให้ตัดสินใจได้ง่ายว่าตาย (แพ้) หรือไม่



รูปที่ 4.19 แสดงการเล่นล้านนา โข่งกระป๋อง, อ้อโซ่ง, ใบป้อ, โดล่า, โดเก้าหลัก, ตาไม้ดีด, ตาไม้โด

ที่มา จากการวิเคราะห์

5.3 ขี่เนตกระด้าง, ขี่เนตดอง, ซ้อดอกลไม้, ตำรวจจับขโมย, โพงพาง

พฤติกรรมการเล่น เป็นการเล่นไล่จับทั้ง 5 การละเล่น มีลักษณะร่วมกันคือ การเล่นไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น มีการกำหนดตัวผู้วิ่งไล่ตะแคง กับฝ่ายที่วิ่งหนี มีการกำหนดขอบเขตพื้นที่เล่นคล้ายกัน แต่มีกติกาหรือบทบาทที่แตกต่างกันในรายละเอียด การเล่นไล่จับทั้ง 5 ชนิดนี้จะไม่มีการกำหนดให้เป็นเขตพัก เน้นการวิ่งหนีและวิ่งไล่ตะแคงตัวให้คล่องแคล่วรวดเร็ว

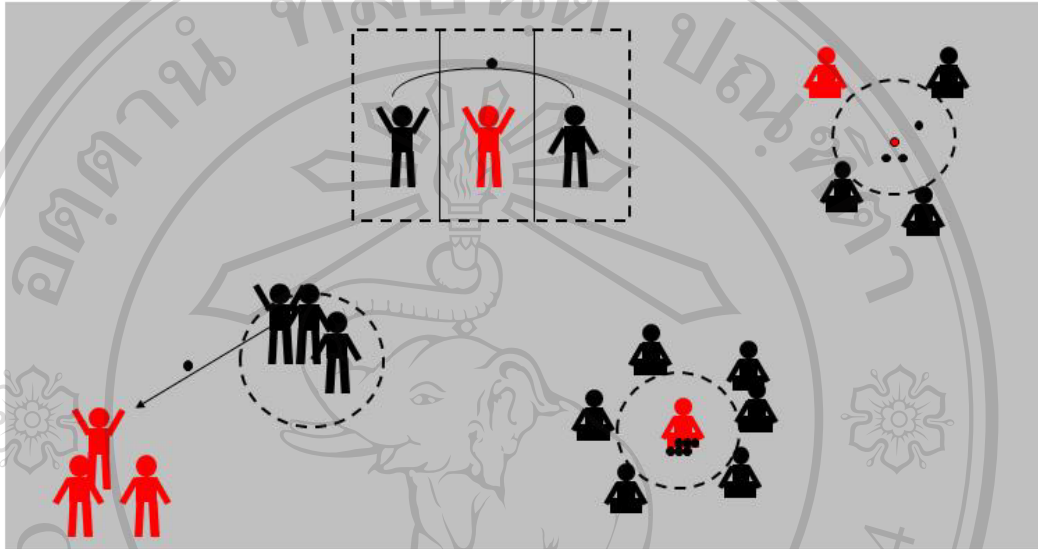
สภาพแวดล้อม เป็นที่โล่งกว้าง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง แต่ต้องสามารถกำหนดอาณาเขตได้จากสิ่งที่อ้างอิงได้ เช่น ใช้นิ้วชี้จากมุมหนึ่งไปยังอีกมุมหนึ่งเป็นแนวเพื่อกำหนดเส้นสมมติเป็นอาณาเขตว่า ห้ามผู้เล่นวิ่งหนีออกนอกเขตนั้นๆ เป็นต้น

5.4 ไข่เต่า, ซ่อนไข่กา, บ่าข้าง

พฤติกรรมการเล่น การไข่เต่าและซ่อนไข่กา สามารถเล่นได้ตั้งแต่ 4-8 คน มีอุปกรณ์ในการเล่นเหมือนกันคือ ก้อนหิน ก้อนกรวด หรือรองเท้า เท่ากับจำนวนผู้เล่น สมมติแทนไข่กาหรือไข่เต่าวางไว้ตรงกลาง โดยขีดวงกลมบนพื้นล้อมรอบ ให้ผู้เล่นเป็นแม่กาหรือแม่เต่านั่งกลางวงกลมนั้น (ทับอุปกรณ์การเล่นไว้ เลียนแบบการฟักไข่) ผู้เล่นคนอื่นจะอยู่นอกวงและต้องพยายามเอื้อมมือเข้ามาแย่งไข่กาหรือไข่เต่าไปให้ได้ตามกติกา

ส่วนการเล่น บ่าข้าง ใช้อุปกรณ์การเล่นคือ “ลูกข้าง” มีการกำหนดอาณาเขตพื้นที่ของบริเวณลูกข้างหมุนได้ ผลัดกันหมุนลูกข้างให้ปะทะกันภายในพื้นที่ที่กำหนด

สภาพแวดล้อม เป็นที่โล่งกว้าง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง พื้นควรเรียบ โลง และสะอาด เนื่องจากเด็กต้องนั่งบนพื้น และทำท่าต่างๆ เพื่อปกป้องไขว้ในวงไม่ให้ถูกแย่งเอาไป เช่น หมอบ นั่งคร่อม ฯลฯ ในขณะที่เด็กนอกรวงต้องพยายามแย่งไขว้ในวงนั้นให้ได้ มีขอบเขตเป็นรูปวงกลมบนพื้นชัดเจน ขนาดใหญ่พอให้เด็กที่ยืนหรือนั่งนอกรวง เอื้อมมือเข้าไปได้ประมาณครึ่งหนึ่งของรัศมีวงกลมนั้นๆ

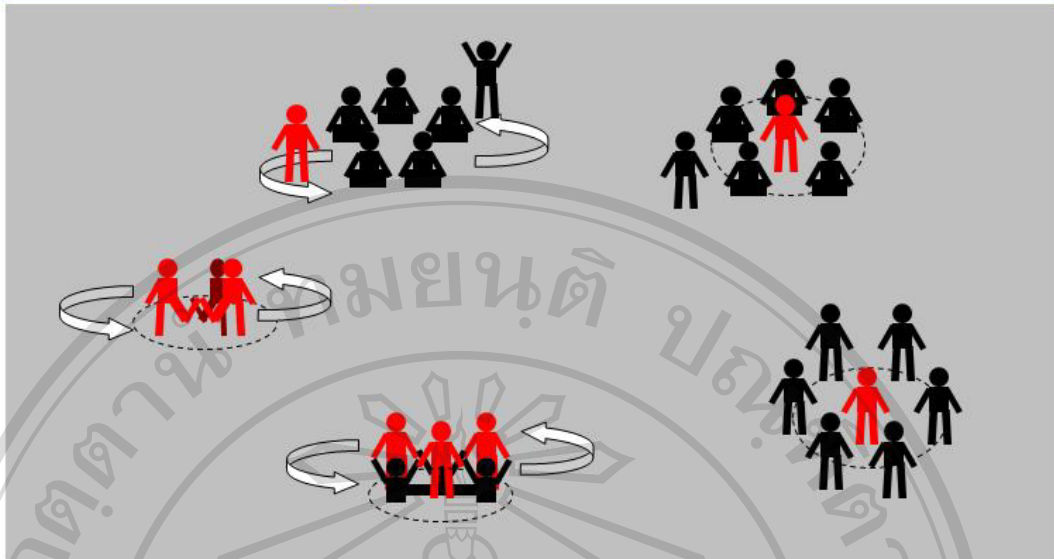


รูปที่ 4.20 แสดงการเล่นล่านา ไข่เต่า, ซ่อนไข่กา, ลิงชิงบอล, บ้าคอน ที่มา จากการวิเคราะห์

5.5 หมาหินโป้ง, ผัดหม้อขาง, มอญซ่อนผ้า, เสือไล่จิว

พฤติกรรมการเล่น แม้ว่าการเล่นทั้ง 4 ชนิดนี้จะมีรายละเอียดการเล่นที่แตกต่างกัน เนื่องจากหมาหินโป้งผู้เล่นจะยืนหันหลังให้กันเอาขาข้างหนึ่งยกขึ้นเกี่ยวกันไว้พยายามทรงตัว แล้วกระโดดหมุนขาเดียวเป็นวงกลมรอบจุดศูนย์กลางเดียวกันไปเรื่อยๆ ผัดหม้อขางเน้นการนั่งและยืนสลับกันแล้วหมุนตัวไปพร้อมๆกัน เป็นวงกลมรอบจุดศูนย์กลางเดียวกันไปเรื่อยๆ มอญซ่อนผ้าผู้เล่นนั่งล้อมวง และมี 2 คน วิ่งไล่กันตามกติกา และเสือไล่จิว จะเป็นการล้อมวงแล้วก็ผู้เล่น 2 คน ไล่จับกัน โดยวิธีกระโดดเข้า-ออกวง แต่ทั้ง 4 การละเล่น จะเน้นการใช้พื้นที่ราบ ที่สะอาด ผิวสัมผัสเรียบ เพื่อให้การลุก นั่ง วิ่งวน กระโดดหรือเหวี่ยงตัวสามารถทำได้คล่องแคล่วไม่เกิดการบาดเจ็บ

สภาพแวดล้อม เป็นที่โล่งกว้าง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง พื้นควรเรียบ โลง ไม่มีฝุ่นละอองและสะอาด เนื่องจากเด็กต้องนั่งบนพื้น วิ่งวน ทรงตัว ยืนหรือ กระโดด อยู่บนพื้นในบริเวณเดียว พื้นไม่ควรลื่นมาก หรือมีเศษแหลมคมต่างๆ เนื่องจากอาจจะทำให้เกิดอุบัติเหตุได้



รูปที่ 4.21 แสดงการเล่นด้านนามอัญช้อนผ้า, เสือไล่จิ้ง, โพงพาง, หมาหินโป่ง, ผัดหม้อข้าง
ที่มา จากการวิเคราะห์

5.6 ขว้างบอล, ตี, เทย, ลิงชิงบอล, บ้าคอน

พฤติกรรมการเล่น การละเล่นทั้ง 5 เป็นการเล่นที่ต้องแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เพื่อต่อสู้กัน
ในลักษณะการแย่งพื้นที่ อาณาเขต หรือการครอบครองลูกของฝ่ายคู่ต่อสู้ มีลักษณะร่วมกันคือ ขว้าง
บอล บ้าคอนและลิงชิงบอลใช้ลูกบอลเป็นอุปกรณ์ในการเล่น ส่วนตีและเทยไม่ใช่อุปกรณ์ การละเล่น
ทั้ง 5 ชนิดนี้อาจมีการปะทะหรือใช้กำลังค่อนข้างมาก การเคลื่อนไหวต้องรวดเร็วคล่องแคล่ว ผู้เล่นแต่ละ
คนต้องรักษาพื้นที่ของตนในอาณาเขตแดนฝ่ายตนให้รัดกุม แม้ว่าการเล่นทั้ง 5 จะมีกติกาและการเล่น
ที่ต้องการเขตแดนต่างกัน การเล่นทั้ง 5 ชนิดก็ต้องการอาณาเขตการเล่นที่สามารถกำหนดเขตแดนได้
ชัดเจนเช่นเดียวกัน

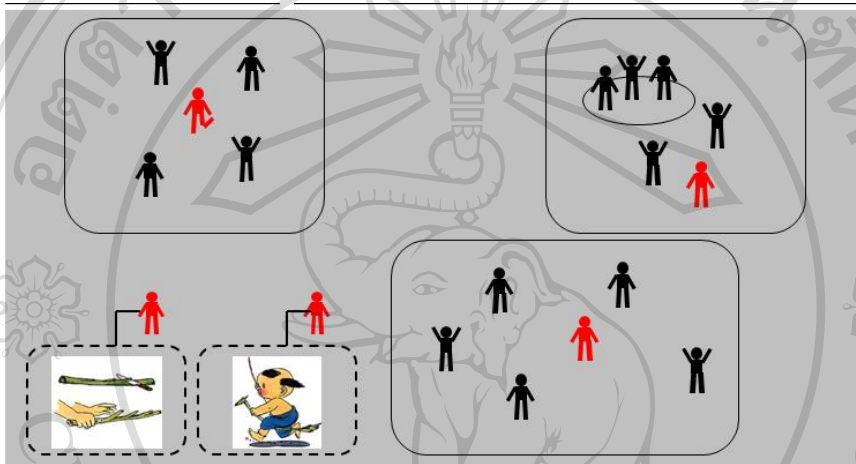
สภาพแวดล้อม เป็นที่โล่งกว้าง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง สามารถกำหนด
อาณาเขตได้ชัดเจน เพราะเขตแดนเป็นกติกาหลักในการเล่น พื้นที่ในการเล่นไม่ควรลื่นมาก เพราะอาจ
ทำให้ลื่น ไถลและเกิดอุบัติเหตุได้ พื้นควรเรียบ ไม่มีเศษสิ่งแหลมคมต่างๆ หรือสิ่งที่จะทำให้สะดุดหกล้ม
ได้

5.7 กระต่ายขาเดียว, ขี่เนต วง

พฤติกรรมการเล่น เป็นการเล่นไล่จับทั้ง 2 การละเล่น มีลักษณะร่วมกันคือ การเล่นไม่
จำกัดจำนวนผู้เล่น มีการกำหนดตัวผู้วิ่งไล่ตะ กับฝ่ายที่วิ่งหนี มีการกำหนดขอบเขตพื้นที่เล่นคล้ายกัน
คือต้องสามารถกำหนดอาณาเขตได้จากสิ่งที่อ้างอิงได้ เช่น ใช้ต้นไม้จากมุมหนึ่งไปยังก้อนหินที่อีกมุม
หนึ่งเป็นแนวเพื่อ กำหนดเส้นสมมติเป็นอาณาเขตว่า ห้ามผู้เล่นวิ่งหนีออกนอกเขตนั้นๆ เป็นต้น และมี

การกำหนดพื้นที่ที่กำหนดให้เป็นเขตพักรูปวงกลมอยู่ในอาณาเขตนั้น แต่มีกติกาหรือบทบาทที่แตกต่างกันในรายละเอียด คือจี้แนค วง เน้นการวิ่งหนีและวิ่งไล่แต่ละตัวให้คล่องแคล่วรวดเร็ว แต่กระต่ายขาเดียวผู้ไล่แต่ละตัวต้องกระโดดขาเดียว ไม่เหยียบลงพื้นพร้อมกัน 2ขา

สภาพแวดล้อม เป็นที่โล่งกว้าง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง สามารถกำหนดอาณาเขตได้จากสิ่งที่มีอ้างอิงได้ เช่น ไม้ตั้งฉากจากมุมหนึ่งไปยังกึ่งกลางที่อีกมุมหนึ่งเป็นแนวเพื่อกำหนดเส้นสมมติเป็นอาณาเขตว่า ห้ามผู้เล่นวิ่งหนีออกนอกเขตนั้นๆ เป็นต้น และสามารถขีดเส้นเพื่อทำขอบเขตการเล่นและเขตพักเป็นรูปวงกลมบนพื้นได้ ขนาดใหญ่พอให้ผู้เล่นเข้าไปยืนในวงกลมได้



รูปที่ 4.22 แสดงการเล่นล่านนา สะลาบ, จี๋มำก้านกล้วย, จี๋แนคกระด้าง, จี๋แนค อง, ซื่อคอกไม้, ตำรวจจับขโมย, กระต่ายขาเดียว, จี๋แนค วง ที่มา จากการวิเคราะห์

5.8 จี๋มำลู่เมือง

พฤติกรรมการเล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายให้เพื่อนในทีมจี๋หลัง แล้ววิ่งมาส่งยัง

เส้นแดน ผลัดวิ่งรับส่งจนครบทุกคน ทีมใดวิ่งรับส่งสมาชิกครบก่อนเป็นฝ่ายชนะ

สภาพแวดล้อม เน้นการใช้พื้นที่ที่เป็นทางยาว โล่ง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง พื้นเรียบ ไม่มีเศษแหลมคมที่เป็นอันตราย กำหนดระยะของหลักที่แต่ละฝ่ายต้องไปวิ่งวน ให้ห่างจากจุดเริ่มต้นเท่าๆกัน พื้นที่ของทั้ง 2 ฝ่ายไม่ควรอยู่ชิดกันมากเกินไป เนื่องจากอาจจะวิ่งชนกันได้ เนื่องจากการเล่นนี้เน้นความเร็วและความคล่องแคล่วว่องไวในการวิ่ง

5.9 โข่งกระป๋อง, อีโങ, ใบป้อ, โดล่า, โดเก้าหลัก

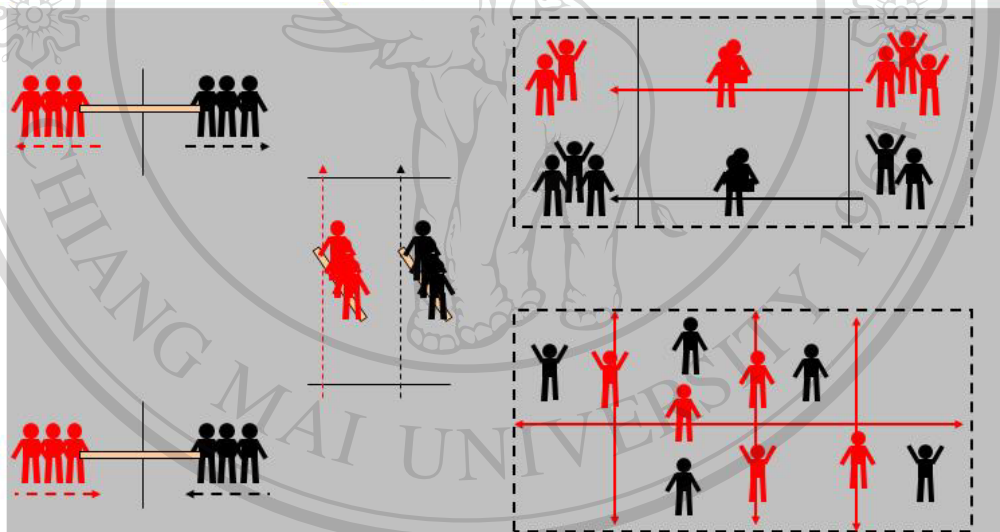
พฤติกรรมการเล่น รายละเอียดของการเล่นทั้ง 5 ชนิดนี้แตกต่างกัน แต่เน้นความแม่นยำในการโยนวัตถุไปยังเป้าหมาย

สภาพแวดล้อม เน้นการใช้พื้นที่ที่เป็นทางยาว โลง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง พื้นเรียบ ไม่มีเศษแหลมคมที่เป็นอันตราย มีการกำหนดเป้าหมายให้ห่างจากเส้นเริ่มโยนเพื่อเพิ่มระดับความยาก

5.10 ชักส้าว, ยู้ส้าว, ถ่อเรือบก

พฤติกรรมการเล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม จำนวนทีมละเท่าๆกัน รายละเอียดของการเล่นทั้ง 3 ชนิดนี้แตกต่างกัน ทั้ง 3 การเล่น ใช้ไม้ยาวเป็นอุปกรณ์เหมือนกัน การเล่นชักส้าวและยู้ส้าวจะเน้นการใช้กำลังร่างกายของแต่ละคนในทีม ในการดึง(ชักส้าว) ไม้ให้เข้ามาในเขตของตน ตรงข้ามกับการเล่นยู้ส้าว ที่เน้นการผลักไม้ให้เข้าไปในเขตของคู่แข่ง (ยู้ส้าว) แต่การเล่นถ่อเรือบก ทุกคนต้องพร้อมขาบนไม้ยาวแล้ววิ่งไปข้างหน้าเป็นกลุ่ม แข่งเพื่อให้ทีมที่เข้าเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

สภาพแวดล้อม เน้นการใช้พื้นที่ที่เป็นทางยาว โลง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง พื้นเรียบ ไม่มีเศษแหลมคมที่เป็นอันตราย มีการกำหนดเส้นเขตแดน หรือเส้นชัย



รูปที่ 4.23 แสดงการเล่นล่านา จั๊มั่วลู่เมือง, ชักส้าว, ยู้ส้าว, ถ่อเรือบก, ตี, เทย

ที่มา จากการวิเคราะห์

6. พฤติกรรมการเล่นแบบ Large-motor Activities สภาพแวดล้อมแบบ Road Spaces

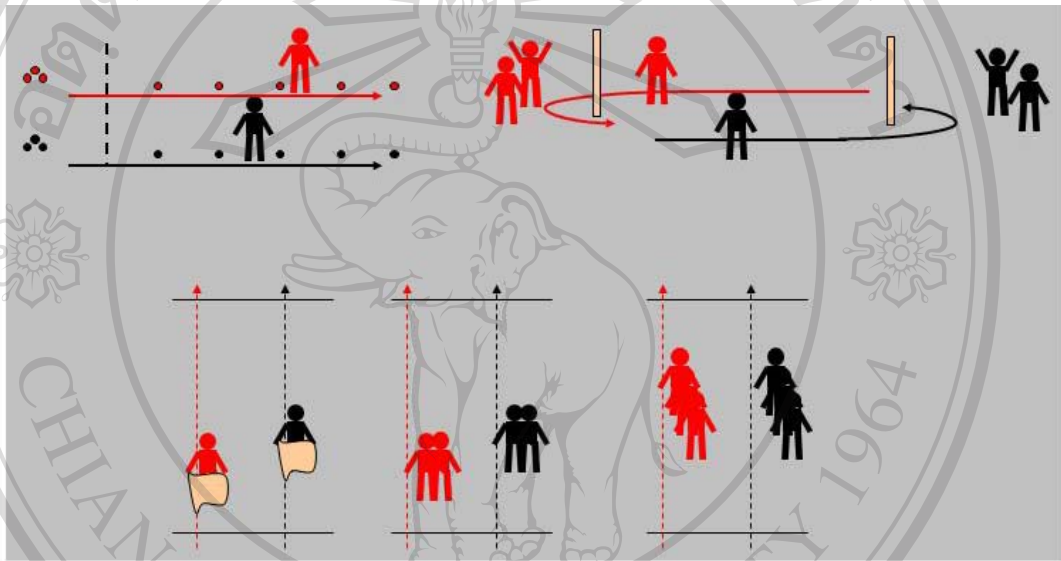
จำนวน 5 การละเล่น สามารถแบ่งกลุ่มพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมได้ 2 กลุ่ม ได้แก่

6.1 วิ่งเปี้ยว, เก็บของ

พฤติกรรมการเล่น วิ่งเปี้ยวจะแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายวิ่งผลัดกัน โดยมีอุปกรณ์คือผ้า (ฝ่ายละ 1 ผืน) ให้ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเริ่มวิ่งก่อน แต่ละคนทำหน้าที่วิ่งผลัดเพื่อรับส่งผ้าจากกันเป็นทอดๆ โดยกำหนดให้แต่ละคนเมื่อรับผ้าแล้วต้องวิ่งไปวนหลักของฟ้านตรงข้ามที่กำหนดไว้ แล้ววนกลับมาที่

จุดเริ่มต้นของฝ่ายตนเองเพื่อส่งผ้าให้ผู้เล่นคนต่อไป แต่ละฝ่ายต้องพยายามวิ่งให้เร็วเพื่อสามารถไล่กวาดฝ่ายตรงข้ามทัน ฝ่ายที่วิ่งเร็วจนสามารถเอาผ้าไล่ตีฝ่ายตรงข้ามได้ จะเป็นฝ่ายชนะ แต่เก็บของ จะแบ่งผู้เล่นแต่ละทีมเท่าๆกัน แล้ววางของไว้ตามระยะต่างๆ ผู้เล่นจะต้องผลัดกันวิ่งไปหยิบของที่ละชั้น มาจนครบ ทีมใดเก็บได้ครบก่อนเป็นฝ่ายชนะ

สภาพแวดล้อม เน้นการใช้พื้นที่ที่เป็นทางยาว โลง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง พื้นเรียบ ไม่มีเศษแหลมคมที่เป็นอันตราย กำหนดระยะของหลักที่แต่ละฝ่ายต้องไปวิ่งวนให้ห่างจากจุดเริ่มต้นเท่าๆกัน พื้นที่ของทั้ง 2 ฝ่ายไม่ควรอยู่ชิดกันมากเกินไป เนื่องจากอาจจะวิ่งชนกันได้ เนื่องจากการเล่นนี้เน้นความเร็วและความคล่องแคล่วว่องไวในการวิ่ง



รูปที่ 4.24 แสดงการเล่นล่านนา วิ่งเปี้ยว, เก็บของ, ล่นกระสอบ, ล่นสามขา, แข่งหนอน ที่มา จากการวิเคราะห์

6.2 ล่นกระสอบ, ล่นสามขา, แข่งหนอน

พฤติกรรมการเล่น จะแบ่งผู้เล่นเป็นทีม แต่ละทีม มีจำนวนผู้เล่นเท่ากัน เน้นการไปถึงจุดเส้นชัยเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ แต่ทั้ง 3 การเล่น มีรายละเอียดแตกต่างกัน คือ ล่นกระสอบ ใช้ผู้เล่นครั้งละ 1 คน ให้ขาและเท้าทั้ง 2 อยู่ในกระสอบ ใช้มือจับปากกระสอบ แล้ววิ่ง ล่นสามขาจะใช้ผู้เล่น 2 คน ผูกขาเข้าด้วยกันคนละข้างให้เหลือ 3 ขา แล้ววิ่ง แข่งหนอนจะนั่งย่อตัวลงแล้วจับข้อเท้าคนข้างหน้า เดินไปข้างหน้าพร้อมๆกัน

สภาพแวดล้อม เน้นการใช้พื้นที่ที่เป็นทางยาว โลง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง พื้นเรียบ ไม่มีเศษแหลมคมที่เป็นอันตราย

7. พฤติกรรมการเล่นแบบ Large-motor Activities สภาพแวดล้อมแบบ Play Structure Spaces

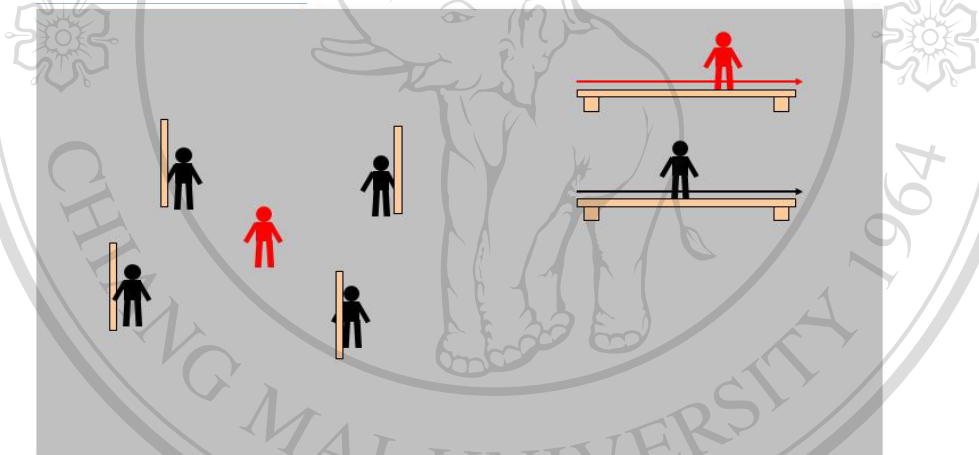
จำนวน 2 การละเล่น สามารถแบ่งกลุ่มพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมได้ 2 กลุ่ม ได้แก่

7.1 ไม้ร้าว

พฤติกรรมการเล่น การละเล่นชนิดนี้เป็นการแข่งเดินทรงตัวบนไม้ยกระดับ ผู้เล่นมีสิทธิ์เดินได้คนละ 1 ครั้ง คนที่เดินได้จากโคนจนถึงปลายไม้โดยไม่เสียการทรงตัวหรือตกลงมาจากทางเดินจะเป็นฝ่ายชนะ

เป็นการเล่นที่เน้นการใช้สายตา การกะระยะ และการทรงตัวให้เกิดสมดุลย์ของร่างกาย

สภาพแวดล้อม ใช้ไม้ยกระดับสูงขนานกับพื้นดิน ห่างจากพื้นประมาณ 1 คืบ จะเป็นไม้ท่อนหรือไม้ไผ่ก็ได้ เน้นให้ผู้เล่นสามารถทรงตัวได้โดยไม่ตกลงมาจากไม้ พื้นผิวที่รองรับด้านล่างควรเป็นพื้นที่ที่มีความนุ่มพอสมควร ไม่มีเศษแหลมคมต่างๆ เมื่อพลัดตกลงมาจะได้ไม่เกิดอุบัติเหตุหรือการบาดเจ็บได้



รูปที่ 4.25 แสดงการเล่นลานนา ไม้ร้าว, จีแนคเสา

ที่มา จากการวิเคราะห์

7.2 จีแนคเสา

พฤติกรรมการเล่น การละเล่นนี้เป็นการเล่นไล่จับ ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น มีการกำหนดตัวผู้วิ่งไล่ตะแคง กับฝ่ายที่วิ่งหนี มีการกำหนดขอบเขตพื้นที่เล่นและกำหนดพื้นที่ให้เป็นเขตพัก(เสา) เน้นการวิ่งหนีและวิ่งไล่ตะแคงตัวให้คล่องแคล่วรวดเร็ว

สภาพแวดล้อม เป็นที่โล่งกว้าง ไม่มีสิ่งกีดขวาง เล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง สามารถกำหนดอาณาเขตได้จากสิ่งที่อ้างอิงได้ เช่น ไม้ต้นจากมุมหนึ่งไปยังอีกมุมหนึ่งเป็นแนวเพื่อกำหนดเส้นสมมติเป็นอาณาเขตว่า ห้ามผู้เล่นวิ่งหนีออกนอกเขตนั่นๆ เป็นต้น และกำหนดให้เสาเป็นเขตพัก