

## บทที่ 2

### ทฤษฎี แนวความคิด วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษา ที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเล่นลี้่านาของเด็กประถมต้น ในจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอรายละเอียดตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

#### 2.1 เด็ก

2.1.1 เด็ก (Children)

2.1.2 สภาพแวดล้อมสำหรับเด็ก (Children's Environment)

#### 2.2 ลี้่านา

2.2.1 ลี้่านา

2.2.2 สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของลี้่านา

2.2.3 องค์ประกอบสถาปัตยกรรมลี้่านา

#### 2.3 เด็กและการเล่น

2.3.1 การเล่น (Plays)

2.3.2 ประเภทของการเล่น

2.3.3 ประโยชน์ของการเล่น

2.3.4 การเล่นและการถ่ายทอดวัฒนธรรม

2.3.5 สภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นของเด็ก

#### 2.4 เด็กและการเล่นลี้่านา

2.4.1 เด็กลี้่านา

2.4.2 การเล่นลี้่านา

2.4.3 สถานที่ในการเล่นของเด็กลี้่านา

2.4.4 สภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นของเด็กในปัจจุบัน

#### 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 2.1. เด็ก (Children)

### 2.1.1 เด็ก (Children)

เด็กในวัยต่างๆ มีพฤติกรรมการเล่น ที่แตกต่างกัน (จินตนา กระบวนแสง, 2542) โดยเฉพาะวัยเด็กตอนกลาง ที่มีอายุประมาณ 6-10 ปี เพราะเป็นระยะที่เด็กต้องเข้าโรงเรียน เรียกว่า วัยเข้าโรงเรียน (School Age) หรือวัยเข้ากลุ่มเพื่อน (Gang Age) ในวัยนี้เด็กพร้อมที่จะออกจากครอบครัวไปสู่สังคมนอกบ้าน และเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบ ตัว เช่น เรียนรู้ระเบียบกฎเกณฑ์ ความประพฤติที่ต้องปฏิบัติในสังคม เพื่อให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานที่และบุคคลอื่นๆ นอกจากครอบครัวได้ เด็กวัยนี้มีความคล่องแคล่ว ว่องไวมาก สามารถใช้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของ ร่างกายได้ดี ไม่ชอบอยู่นิ่งมักจะทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งอยู่เสมอ (สุชา จันทรเฒ, 2543) เด็กในช่วงวัยนี้มีพัฒนาการทางความคิดสลับซับซ้อนมากขึ้น ประกอบกับการรู้จักและเรียนรู้ได้แล้วเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างเพศหญิงและเพศชาย การเล่นรวมกันเป็นกลุ่มของเด็กเพศเดียวกันจึงเกิดขึ้น เมื่อมีการรวมกลุ่มกัน ลักษณะของการเล่นจึงเป็นการเล่นเป็นทีม มีกฎและระเบียบ มีการแข่งขันเกิดขึ้นเช่นกัน (ประภาพรรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะ อัจฉริยะ, 2536) เด็กวัยนี้มีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องมากที่สุด เด็กจะรู้จักเล่นกับเพศเดียวกัน ในระยะแรกการเล่นอาจจบลงด้วยต่างคนต่างเลิก แต่ต่อมาเด็กมักจะเล่นกับเด็กที่มีอายุมากกว่าและเล่นเป็นกลุ่ม ไม่ชอบเล่นตามลำพัง ซึ่งช่วยให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้ (นิรมล ชยุตสาหกิจ, 2545)

เด็กในช่วงวัยนี้ จัดอยู่ในช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3) ตามเกณฑ์ที่กำหนดในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544 ซึ่งครอบคลุมการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี (एमอชมา วัฒนบูรานนท์, 2548)

### 2.1.2 สภาพแวดล้อมสำหรับเด็ก (Children's Environment)

สภาพแวดล้อม หมายถึงสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น ลำธาร ต้นไม้ เนินดิน ไปจนถึงสภาพแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคารบ้านเรือน วัด โรงเรียน (สมศรี กาญจนสุด, 2539) ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ มีทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น สิ่งก่อสร้าง อาคารชุมชน และที่เป็นนามธรรม ซึ่งได้แก่ ระบบคุณค่าทางวัฒนธรรมของกลุ่มสังคมที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพเป็นไปตามกฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานที่สังคมกำหนดไว้ (วีระ สัจกุล, 2544)

เด็กต้องการที่อยู่อาศัยที่ถูกสุขลักษณะ ไม่คับแคบจนเกินไปและอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่เป็นพิษเป็นภัยต่อ สุขภาพทั้งทางกายและทางจิต มีโอกาสและสถานที่วิ่งเล่น ออกกำลังกาย และเล่นกีฬา มีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการตามวัย (จันทรเพ็ญ ชูประภาวรรณ, 2541) เด็กเล่นได้ในทุกๆ สถานที่ เช่น ที่บ้าน (At Home) บริเวณสำหรับเล่น (In Play Area) สนามเด็กเล่นในโรงเรียน (School Playground) บนท้องถนน (Street) ในบริเวณเล่นของสถานดูแลเด็ก (In Play and Childcare

Center) ในโรงพยาบาลและบริเวณที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพ (In Hospital and Community Health Setting) ทั้งในเมืองและในชนบท (The Children's Play Council, 2000) เด็กเรียนรู้สภาพแวดล้อมได้จากเวลาที่เด็กใช้พื้นที่นั้นๆ ในการเล่น (Anita rui olds, 1999) เนื่องจาก เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม รวมทั้งสิ่งที่ไม่มีใครจะสอนเขาได้ ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบๆ ตัว (ประภาพรรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2536)

ในการศึกษาสภาพแวดล้อมของลานเล่นเด็กอเมริกัน จอห์นสัน (Johnson, 1937) นักจิตวิทยา พัฒนาการของเด็กพบว่า จำนวนอุปกรณ์การเล่นที่จัดไว้สำหรับเด็กเล่น เป็นตัวแปรสำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นของเด็ก ลานเล่นที่มีอุปกรณ์การเล่นน้อยนั้น มีผลทั้งทางบวกและทางลบ ทางบวกก็คือ เมื่อมีอุปกรณ์สำหรับเล่นน้อย จะมีการเล่นด้วยกันมีการสังสรรค์กันมาก ทางลบก็คือมีโอกาสดัดแย้งกันมาก ด้วย แต่ในลานเล่นที่มีอุปกรณ์การเล่นมากเด็กมีแนวโน้มที่จะแยกกันเล่น ต่างคนต่างเล่นตามลำพังทำให้มีการสังสรรค์กันน้อย แต่ก็มีโอกาสดัดแย้งกันน้อยลง (วรรณิ วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอร์สัน, 2531) ดังนั้นสภาพแวดล้อมของการเล่น จึงมีผลต่อกิจกรรมและพฤติกรรมของเด็กทั้งในแง่บวกและลบ จึงเป็นเรื่องที่ควรศึกษา เพื่อให้เข้าใจและสามารถจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับเด็ก

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 2.1

แสดง เกณฑ์การจัดแบ่งพื้นที่และสภาพแวดล้อม เพื่อให้รองรับกิจกรรมการเล่นที่ต่างกันของเด็ก  
ที่มา : Anita rui olds (1999)

จากตาราง สามารถอธิบายได้ว่า เด็กมีความต้องการในการใช้สภาพแวดล้อมที่มีการจัดแบ่ง ออกเป็นส่วนๆ เพื่อรองรับกิจกรรม พฤติกรรมและการเล่นที่มีความหลากหลายของเด็ก โดยแบ่งพื้นที่ ออกเป็นสองส่วนใหญ่ๆ คือ บริเวณพื้นที่ส่วนเปียก(Wet region) และ บริเวณพื้นที่ส่วนแห้ง(Dry region) บริเวณพื้นที่ส่วนเปียก ประกอบด้วยพื้นที่ทางเข้าออกของสถานที่นั้นๆ Anita rui olds (1999) ได้ยกตัวอย่างพื้นที่ทางเข้าออก (Entry zone) ว่า เป็นพื้นที่ที่ทำหน้าที่เป็นจุดเปลี่ยนผ่านจากพื้นที่ ภายนอก เข้ามายังบริเวณที่เป็นพื้นที่และสภาพแวดล้อมสำหรับเด็ก เช่น แม้ว่าโรงเรียนจะมีรั้วและประตู หลัก รวมทั้งอาคารอื่นๆและลานที่จอดรถ แต่ก่อนเข้าสู่พื้นที่ที่เป็นบริเวณอาคารเรียนของเด็ก ควรมีรั้ว และซุ้มประตูทางเข้าเล็กๆ หรือสัญลักษณ์บางอย่างเพื่อเป็นการบอกอาณาเขตที่เด็กรับรู้ได้ว่าเข้าสู่พื้นที่ ของเขา เพื่อเป็นการเตรียมความรู้สึก จากสถานที่หนึ่ง เข้าสู่สถานที่ของเด็ก แม้ไม่มีพฤติกรรมหรือ กิจกรรมการเล่นเกิดขึ้นในพื้นที่ส่วนนี้ก็ตาม

ถัดจากบริเวณทางเข้า เป็นพื้นที่เอนกประสงค์ (Messy zone) ในบริเวณนี้เด็กจะมีการเล่นที่ใช้ สภาพแวดล้อมเป็นองค์ประกอบของการเล่น เช่น การเล่นทราย น้ำ แอ่งโคลน การเล่นระบายสี รวมไปถึง งานไม้ งานช่างและการประดิษฐ์ต่างๆ ในพื้นที่ส่วนนี้จึงอาจจะเป็นบริเวณที่สกปรกง่าย ควรมีบริเวณ ที่จัดให้เด็กได้มีพื้นที่สะอาดสำหรับวางของและที่นั่งพัก รวมทั้งบริเวณที่ล้างมือล้างเท้า หรือล้างตัว ได้ เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นหรือเสร็จสิ้นกิจกรรมในพื้นที่ดังกล่าว อย่างไรก็ตาม พื้นที่ส่วนเปียกนี้ อาจ ครอบคลุมถึงพื้นที่เปิดโล่ง (Outdoor) และพื้นที่ภายนอกอาคารที่มีหลังคาคลุมก็ได้ ควรจัดเตรียม อุปกรณ์และมีการปรับให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสมเพื่อพร้อมรองรับการเล่น เช่น กระบะทราย อุปกรณ์ใน การประดิษฐ์ต่างๆ

ในบริเวณพื้นที่ส่วนแห้ง (Dry region) จะเป็นพื้นที่ที่ถัดเข้ามาในอาคารหรือพื้นที่ด้านใน ห่าง จากพื้นที่ทางเข้าในลำดับถัดมา ในบริเวณนี้เด็กจะใช้พื้นที่สำหรับเกิดกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว ร่างกาย (Active play) จะเกิดการเล่นรวมทั้งพฤติกรรมต่างๆที่เน้นทักษะต่างๆ ของร่างกาย เช่น การวิ่ง การเล่นเกมส์ การไต่ปีน การกระโดด ดนตรีและนันทนาการ เป็นต้น พื้นที่นี้อาจจะอยู่ในอาคารหรือ นอกอาคารก็ได้แต่ต้องห่างจากทางเข้าและห่างจากทางสัญจรที่จะก่อให้เกิดอันตรายได้ ในบริเวณนี้จะ พบว่ามีกิจกรรมการเล่นของเด็กที่หลากหลาย จึงต้องมีลักษณะสภาพแวดล้อมและภูมิประเทศที่ หลากหลาย รวมทั้งควรมีการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับการเล่นให้เด็กได้เลือกมาใช้เล่นได้ตาม ความต้องการ เนื่องจากพื้นที่ในบริเวณนี้เป็นบริเวณที่มีกิจกรรมและพฤติกรรมการเล่นที่เน้นการ แสดงออกและทักษะร่างกาย ในขณะที่เล่นเด็กอาจจะส่งเสียงดัง จึงควรแยกพื้นที่นี้ออกจากบริเวณที่ ต้องการความสงบเงียบ เพื่อไม่ให้เกิดการรบกวนทางเสียง

ในส่วนด้านในสุดของอาคาร หรือของพื้นที่ ควรจัดเป็นพื้นที่ ที่เงียบสงบ (Quite zone) สำหรับรองรับพฤติกรรมการเล่นแบบสงบเงียบของเด็ก (Quite play) กิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ สงบเงียบ มักเป็นกิจกรรมที่เน้นทักษะทางด้านความคิด หรือการหย่อนใจและการใช้จินตนาการของเด็ก

เช่น การนั่งเล่น การเล่นเกมสักระยะ การอ่านหนังสือ การเล่นชิ้นตัวต่อ การทำกรบ้าน หรือ การจับ และการนอนพักผ่อน เป็นต้น พื้นที่ดังกล่าวนี้จึงควรมีความสะอาด อากาศปลอดโปร่ง และป้องกัน แสงแดดหรือละอองฝนได้ดี

สภาพแวดล้อมสำหรับเด็ก ต้องการมีขนาดพื้นที่ที่สัมพันธ์กับกิจกรรมและ การใช้สอยพื้นที่ นั้นๆ ของเด็ก แบ่งได้ 6 ประเภท (Marjorie J. Kostelnik, 1998) ได้แก่

1. พื้นที่ส่วนตัว (Private Space) รองรับกิจกรรมสำหรับเด็ก 1-2 คน
2. พื้นที่กลุ่มย่อย (Small Group Space) รองรับกิจกรรมสำหรับเด็กไม่เกิน 8 คน
3. พื้นที่กลุ่มใหญ่ (Large Group Space) รองรับกิจกรรมสำหรับเด็กมากกว่า 8 คนขึ้นไป
4. พื้นที่กำหนดขอบเขต (Boundaries)
5. พื้นที่ทางเดิน (Pathways)
6. พื้นที่เก็บของ (Storages)

เด็กมีความต้องการพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม 4 ด้าน ได้แก่ (Anita rui olds, 1999)

1. สภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเคลื่อนไหวร่างกาย (An environment that encourages Movement)

คือสภาพแวดล้อมที่รองรับทางกายภาพให้แก่เด็ก เช่น สภาพแวดล้อมที่สามารถให้เด็กมีการเคลื่อนไหวต่างๆ ได้อย่างอิสระ และมีสัดส่วนที่เหมาะสมกับสัดส่วนร่างกายของเด็ก เช่น ระยะการเดินทาง ความสูงของการกระโดดที่ปลอดภัย ระยะความสูงของระดับมือจับและราวกันตก เป็นต้น

2. สภาพแวดล้อมที่รองรับความสบาย (An environment that support comfort)

คือสภาพแวดล้อมที่มีคุณลักษณะ (Qualities of Space) ซึ่งต้องการ ความรู้สึกที่มีต่อสถานที่ (Spirit of Place) ตามความต้องการพื้นฐานของเด็กนั้น ต้องการคุณลักษณะเฉพาะ ที่สามารถจัดหมวดหมู่เป็นคู่ๆ แต่ละคู่ที่มีคุณลักษณะแตกต่างกันเช่น ลักษณะภายใน-ภายนอก, ระดับบน-ล่าง, ความมืด-สว่าง, ลักษณะการรับรู้ทางกายภาพพื้นฐาน เช่น ร่มเงา-กลางแดด, ลักษณะที่อ้างอิงได้-อ้างอิงไม่ได้ และลักษณะที่เหมือนกัน-ลักษณะเฉพาะที่มีเอกลักษณ์ (Anita rui olds, 1999) นอกจากนี้ยัง คุณลักษณะอื่นๆ ของสภาพแวดล้อมอื่นๆ ที่มีผลต่อเด็ก เช่น ผิวสัมผัส อ่อนนุ่ม หรือแข็งกระด้าง เป็นต้น (Marjorie J. Kostelnik, 1998)

3. สภาพแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมความสามารถ (An environment that fosters competence)

คือสภาพแวดล้อมที่มีหลากหลายรูปแบบ ที่สามารถรองรับกิจกรรมที่แตกต่างกัน และมีลักษณะเชิญชวนให้ใช้พื้นที่ อาจมีการเลือกใช้ลักษณะบางประการที่กระตุ้นให้เด็กได้ใช้ความสามารถ

ของตนเอง เช่น ใช้พื้นที่ทางลาดชัน แทนการใช้บันได เพื่อให้เด็กสามารถขึ้น-ลงพื้นที่ต่างระดับได้ เช่นกันแต่มีพฤติกรรมหลากหลายมากขึ้น เช่น การวิ่ง เดิน กระโดด หรือไถลตัวตามทางลาด เป็นต้น

4. สภาพแวดล้อมที่สนับสนุนความรู้สึกที่เด็กสามารถควบคุมได้ (An environment that encourages a sense of control)

คือสภาพแวดล้อมที่มีความเป็นส่วนตัว (Privacy) เพื่อให้เด็กรับรู้ถึงอาณาเขตและพื้นที่ที่ครอบครองอยู่ โดยสภาพแวดล้อมนั้นต้องสามารถคาดเดาได้ (Predictability) และเป็นสภาพแวดล้อมที่เด็กสามารถรับรู้ทิศทาง (Orientation) ได้ เช่น ความสัมพันธ์ของพื้นที่นั้นๆ ที่เชื่อมต่อไปยังพื้นที่อื่นๆ รวมทั้งมีความสอดคล้องกับสภาพธรรมชาติ เช่น ทิศ ที่เกิดจากการมองเห็นแสงสว่างตามแนวโคจรของดวงอาทิตย์ที่มีความแตกต่างกันในช่วงเวลาต่างๆ ระหว่างวัน เป็นต้น

ลักษณะสถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก สามารถจำแนกลักษณะได้ดังนี้ (Mitsuru Senda, 1992)

1. สถาปัตยกรรมที่มีระนาบพื้นขนานไปกับระนาบตามธรรมชาติของพื้นผิวโลก (Earth Architecture)

2. สถาปัตยกรรมที่มีพื้นที่ยกระดับเพื่อการใช้งานเอนกประสงค์ (Theater Architecture)

3. สถาปัตยกรรมที่บรรจบกัน (Circular Play Architecture)

3.1 การออกแบบให้มาบรรจบกัน (Circular Design)

3.2 สถาปัตยกรรมที่ให้ความรู้สึกละลานตา (Expression of Dizziness in Architecture)

3.2.1 การแขวนหรือแกว่ง (Swinging)

3.2.2 การอยู่ในตำแหน่งที่มีความสูงมาก (Being in a high place)

3.2.3 การอยู่ในตำแหน่งที่ลาดเอียง (Being on a slope)

3.2.4 การอยู่ในตำแหน่งภายในอุโมงค์ (Being in a tunnel)

3.2.5 การอยู่ในตำแหน่งที่วกวนหรือวนเวียน (Being in a maze)

3.3 ความรู้สึกเกิดจากความหลากหลายของสภาพแวดล้อม (Expression of variety in space)

3.4 การแสดงความแตกต่างของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ต่างๆ (Variation of Symbols)

3.5 ทางลัดในการเปลี่ยนไปสู่สภาพแวดล้อมของกิจกรรมอื่นๆ (Shortcuts Activating Space)

เด็กวัยเรียนเป็นวัยที่กำลังพัฒนาพร้อมที่จะเรียนรู้ทุกสิ่งทีตนพบเห็นจากสภาพแวดล้อม

มีพฤติกรรมชอบเล่นซุกซน ไม่ชอบอยู่นิ่งนานๆ ชอบกระโดด ปีนป่าย การทรงตัวในการเคลื่อนไหวยังไม่ดีเท่าที่ควร ประกอบกับกล้ามเนื้อและกระดูกยังไม่เจริญเติบโตแข็งแรงเต็มที่ทำให้เกิดอุบัติเหตุง่าย (มลชุตี อนุรักษ์, 2548)

เพื่อให้เด็กวัยเรียน มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ ปี ค.ศ.1991 องค์การอนามัยโลก (WHO) ร่วมกับองค์การ UNESCO และ UNICEF ได้เสนอรูปแบบโปรแกรมสุขภาพในโรงเรียนเพื่อเผยแพร่แก่นานาชาติ (School Health Program Model for International Dissemination) ซึ่งมีองค์ประกอบ 8 ประการ และข้อหนึ่งที่มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อม คือ ข้อที่ 1. Safety and Healthy Environment (สิ่งแวดล้อมทางสุขภาพ) เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมต่างๆ ในโรงเรียน ได้แก่ (สุชาติ โสมประยูร, 2548)

1. สถานที่ตั้งและสิ่งแวดล้อม
2. อาคารเรียน
3. แสงสว่าง
4. การระบายถ่ายเทอากาศ
5. โต๊ะเรียนและม้านั่ง
6. กระดานชอล์ก
7. อุปกรณ์และเครื่องใช้ต่างๆ
8. อาคารประกอบ
  - โรงอาหารและโรงครัว
  - โรงพลศึกษา
  - ห้องพยาบาล
  - เรือนนอน
  - ส้วม
9. น้ำดื่ม น้ำใช้
10. สนามกีฬา
11. การกำจัดขยะมูลฝอย
12. การรักษาสุขลักษณะ

จากข้อมูลในส่วนนี้ สามารถสรุปได้ว่า วัยเด็กตอนกลาง (อายุประมาณ 6-10 ปี) เป็นระยะที่เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายได้ดีขึ้น เด็กวัยนี้จึงไม่ชอบอยู่นิ่ง มักจะเคลื่อนไหวร่างกายอยู่เสมอ เริ่มมีพัฒนาการในการเข้าสังคม และมีพัฒนาการทางความคิดสลับซับซ้อนมากขึ้น

เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่ต้องเข้าโรงเรียน หรือวัยเข้ากลุ่มเพื่อน เด็กจึงมีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งรอบตัว เพื่อให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานที่และบุคคลอื่นๆ นอกจากครอบครัวได้ เด็กรู้จักและเรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างเพศหญิงและเพศชาย การเล่นรวมกันเป็นกลุ่มของเด็กเพศเดียวกันจึงเกิดขึ้น เมื่อมีการรวมกลุ่มกัน ลักษณะของการเล่นจึงเป็นการเล่นเป็นทีม มีกฎระเบียบ และการแข่งขัน

เด็กต้องการสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และสภาพแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อรองรับหรือสนับสนุนพฤติกรรมต่างๆ ของเด็ก เช่น ที่อยู่อาศัยที่ถูกสุขลักษณะ ไม่คับแคบจนเกินไปและอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่เป็นภัยต่อสุขภาพ

เด็กเรียนรู้สภาพแวดล้อมได้ในขณะที่ที่เด็กใช้พื้นที่นั้นๆ ในการเล่น และเนื่องจากเด็กสามารถใช้ได้ทุกสถานที่ที่เป็นที่เล่นได้ เช่น ที่บ้าน สนามเด็กเล่น รวมทั้งพื้นที่สาธารณะอื่นๆ ที่เด็กสามารถเข้าไปใช้ได้ ทั้งในเมืองและในชนบท ดังนั้น สภาพแวดล้อมของการเล่น จึงมีผลต่อกิจกรรมและพฤติกรรมของเด็กทั้งในแง่บวกและลบ จึงเป็นเรื่องที่ควรศึกษา เพื่อให้เข้าใจและสามารถจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับเด็ก

เด็กมีความต้องการในการใช้สภาพแวดล้อมที่มีการจัดแบ่งออกเป็นส่วนๆ เพื่อรองรับกิจกรรมพฤติกรรมและการเล่นที่มีความหลากหลายของเด็ก โดยแบ่งพื้นที่ออกเป็นสองส่วนใหญ่ๆ คือ บริเวณพื้นที่ส่วนเปียก(Wet region) ประกอบด้วยพื้นที่ทางเข้าออก (Entry zone) และพื้นที่เอนกประสงค์ (Messy zone) และบริเวณพื้นที่ส่วนแห้ง (Dry region) ประกอบด้วยพื้นที่สำหรับเกิดกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวร่างกาย (Active play) และพื้นที่ ที่เงียบสงบ (Quite zone)

นอกจากสภาพแวดล้อมต้องสอดคล้องกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กแล้ว ยังต้องมีขนาดพื้นที่ที่สัมพันธ์กับกิจกรรมและการใช้สอยพื้นที่นั้นๆ ด้วย เช่น ขนาดพื้นที่สำหรับกิจกรรมของจำนวนเด็กต่อกลุ่ม รวมทั้งพื้นที่อื่นๆ รอบข้างที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น ขอบเขต ทางเดิน และพื้นที่เก็บของ เป็นต้น

นอกจากนั้นสภาพแวดล้อมยังต้องมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน เพื่อตอบสนองความต้องการพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก เช่น สภาพแวดล้อมที่สามารถรองรับทางกายภาพให้แก่เด็ก รวมทั้งสภาพแวดล้อมที่มีคุณสมบัติหรือคุณลักษณะที่รองรับความรู้สึกต่างๆ ตามความต้องการพื้นฐานให้แก่เด็ก เช่น มีหลากหลายรูปแบบ ที่สามารถรองรับกิจกรรมที่แตกต่างกัน และมีลักษณะเชื้อเชิญให้ใช้พื้นที่เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การจัดสภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นของเด็ก เป็นสิ่งที่ควรให้ความระมัดระวัง เนื่องจากเด็กในวัยเรียน เป็นเด็กที่มีพฤติกรรมชอบเล่นซุกซน ไม่ชอบอยู่นิ่งนานๆ ชอบกระโดด ปีนป่าย แต่การทรงตัวในการเคลื่อนไหวยังไม่ดีเท่าที่ควร กล้ามเนื้อและกระดูกยังไม่เจริญเติบโตแข็งแรงเต็มที่ ทำให้เกิดอุบัติเหตุง่าย สภาพแวดล้อมสำหรับเด็กจึงควรมีองค์ประกอบหลากหลายและครบถ้วนที่จะสามารถส่งเสริมสุขอนามัยและให้ความปลอดภัยแก่เด็ก เพื่อให้เด็กวัยเรียน มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ



## 2.2 ล้านนา

### 2.2.1 ล้านนา

อาณาจักรล้านนาหรือล้านนา เป็นอาณาจักรที่มีอาณาเขตวัฒนธรรมครอบคลุมดินแดนจำนวนมาก ลานนา ประกอบด้วยเมืองสำคัญ บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำสำคัญ คือ เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง เชียงราย เชียงแสน พะเยา แพร่ น่าน และแม่ฮ่องสอน รวมทั้งเมืองต่างๆอีกส่วนหนึ่งที่อยู่ในเขตแดนประเทศพม่า จีนและลาวในปัจจุบัน บ้านเมืองต่างๆ เหล่านี้จะมีความสัมพันธ์กันทั้งในทางการเมือง เชื้อชาติ ประเพณี และศิลปวัฒนธรรม เมื่อวิเคราะห์โดยเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมไทยภาคกลาง พบว่าวัฒนธรรมล้านนามีลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงความแตกต่าง (สุรพล คำริกุล, 2545) หัวเมืองต่างๆดังกล่าว มีศูนย์กลางวัฒนธรรมและศูนย์กลางรวมการปกครองขึ้นกับเมืองหลวงชื่อ “นพบุรีศรีนครพิงค์เชียงใหม่” หรือจังหวัดเชียงใหม่ในปัจจุบัน (บุญคิด วัชรศาสตร์, 2538; วิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2528)

ดินแดนล้านนาเดิมนั้น เป็นเอกราช มีการถ่ายทอดวัฒนธรรมล้านนามาเป็นระยะเวลานาน ทั้งในรูปขนบธรรมเนียมประเพณี ภาษาพูด ภาษาเขียนและจาริตต่างๆ ถึงแม้ว่าหัวเมืองล้านนาจะแยกกันอยู่ตามลักษณะภูมิประเทศอันเป็นที่ราบระหว่างภูเขา แต่ด้วยอิทธิพลของศาสนาและการสืบสายเลือดล้านนามาแต่โบราณ ตลอดจนการคัดลอกและศึกษาคัมภีร์ธรรมล้านนาที่ถ่ายทอดแก่กันและกันตลอดมา เป็นส่วนที่ทำให้ภาษาและประเพณีวัฒนธรรมชาวเหนือทุกหัวเมืองเป็นเอกลักษณ์ร่วมของท้องถิ่นและดินแดนล้านนา (มณี พยอมยงค์, 2511) ในอดีตพระจะอบรมประชาชนด้วยการอ่านบทเทศนาในลักษณะภาษาและวรรณกรรมล้านนาเป็นหลัก จึงเป็นการสอนให้รู้ซึ่งถึงจาริตธรรมเนียมประเพณีอันดีงามของล้านนา ผ่านตัวอักษรล้านนา (บุญคิด วัชรศาสตร์, 2538) แม้ว่าจะมีลักษณะบางอย่างที่เป็นจุดร่วมกับที่อื่น ๆ แต่คุณสมบัติบางประการที่มีลักษณะเฉพาะท้องถิ่น (Localized) เฉพาะกลุ่มคน เฉพาะเผ่าพันธุ์นั้น ทำให้วัฒนธรรมหรือสื่อพื้นบ้านมีความหลากหลายอย่างมาก (Diversity) เนื่องจากในแต่ละแห่ง แต่ละท้องถิ่นที่ต่างก็มีแบบฉบับของตนเอง ดังนั้นเด็กในแต่ละวัฒนธรรมจึงมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน มีความต้องการที่เฉพาะตัวออกไป (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

ในอดีตอาณาจักรล้านนามีการปกครองตนเอง มีภาษาพูดเป็นของตนเองเรียกว่า “คำเมือง” มีอักษรใช้เรียกว่า “ตัวเมือง” และเรียกตนเองว่า “คนเมือง” แต่ต่อมาเมื่อล้านนาถูกปกครองโดยสยาม การเปลี่ยนแปลงต่างๆทำให้วัฒนธรรมล้านนาถึงจุดอ่อนแอลงตามลำดับ ในช่วง พ.ศ.2430 มีการผนวกเอาล้านนาเข้ากับราชอาณาจักรไทยระบบเศรษฐกิจและการปกครองขึ้นต่อกรุงเทพฯ กฎหมายที่ใช้มาแต่โบราณถูกยกเลิกใช้ และจาริตประเพณีต่างๆถูกละเลยไม่ประพฤติปฏิบัติตาม และพ.ศ.2483 รัฐบาลไทยได้มีประกาศรณินิยมว่าด้วย “เรื่องภาษาและหนังสือไทยกับหน้าที่พลเมืองดี” บังคับให้เยาวชนของชาติต้องเรียนภาษาไทยทั่วประเทศในโรงเรียน ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ เยาวชนล้านนาไทยจึงไม่มีโอกาสได้เรียนรู้ภาษาอักษรล้านนา (บุญคิด วัชรศาสตร์, 2538)

### 2.2.2 สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของล้านนา

หมู่บ้านชนบทของล้านนานั้น จะมีลำเหมืองเพื่อส่งและระบายน้ำชุดเป็น โครงข่ายวกวน ผ่านขอบริมของแต่ละหมู่บ้าน คูบริเวณทุ่งนากว้าง ไหลลงสู่ธารน้ำใหญ่ต่อไป หมู่บ้านชนบทเหล่านี้กระจายอยู่ในท้องนากว้าง บริเวณที่ตั้งของหมู่บ้านจะเป็นดอนสูงและเป็นบริเวณที่สามารถขุดบ่อน้ำไว้บริโภคได้สะดวก เพราะเป็นย่านบริเวณที่เป็นน้ำซับมีน้ำใต้ดินอยู่อย่างมากมาย บริเวณใดที่ไม่เป็นทุ่งนาหรือหมู่บ้าน มักจะเป็นบริเวณแห้งแล้ง ไม่ใช่พื้นที่ชุ่มน้ำ มักเป็นบริเวณดินลูกรัง หาน้ำใต้ดินได้ยาก ชาวบ้านจะทิ้งไว้ให้เป็น “ป่าละเมาะไม้” หรือ “ป่าแพะ” โดยไม่เข้าไปบุกรุก บางแห่งเป็นดงไม้ขึ้นหนาแน่น ไม้ที่ขึ้นเป็นไม้เนื้อแข็งต้องการน้ำน้อย บริเวณป่าแพะแต่ละแห่งจะอยู่ใกล้หมู่บ้านบ้าง ห่างจากหมู่บ้านบ้าง ป่าแพะบางแห่งมีอาณาเขตต่อเนื่องกับป่าใหญ่ดงดิบก็มี

“ป่าแพะชายบ้าน” นี้ ชาวบ้านแต่ละหมู่บ้านจะอนุรักษ์เอาไว้ โดยปล่อยให้สภาพแวดล้อมเป็นไปตามธรรมชาติ ด้วยเป็นทำเลที่ไม่เหมาะสมในการประกอบกิจกรรม แต่ในสำนึกที่แฝงลึกในจิตใจของชาวบ้านนั้นเห็นว่าเป็นแหล่งทรัพยากรธรรมชาติที่มีคุณค่า ที่อำนวยความสะดวกแก่การค้ารังชีพของชุมชนอย่างมหาศาล ด้วยเป็นแหล่งที่ชาวบ้านจะนำทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่ในป่าแพะไปใช้ในการดำรงชีพอย่างมากมาย ชาวบ้านจะเข้าป่าเพื่อเสาะหาพืชเป็นเชื้อเพลิงในการหุงต้มอาหาร โดยที่ชาวบ้านจะไม่โค่นต้นไม้ทั้งต้น หากแต่จะร่นกิ่งที่พอเหมาะสำหรับทำฟืนเท่านั้น หากไม้มาสร้างบ้านเรือน หาสมุนไพร เสาะหาอาหารพวกพืชพันธุ์ผักและสัตว์ต่างๆ ในป่าละเมาะและเลยไปถึงดงไม้ใหญ่ ป่าแพะเป็นป่าค่อนข้างแห้งแล้งและกันดาร ซึ่งมักคิดไปว่าเป็นป่าที่ไม่อุดมสมบูรณ์เท่ากับป่าดงดิบใหญ่ แต่สภาพทางธรณินั้น เป็นพื้นที่เหมาะสำหรับไม้เนื้อแข็งที่ชอบขึ้นในที่แล้ง ไม้ที่ชอบขึ้นในพื้นที่เช่นนี้ ส่วนใหญ่จะเป็น “ไม้ดิ่ง” และพวงหญาศาสลับกับไม้เนื้อแข็งชนิดอื่นๆ ไม้ดิ่งเป็น ไม้เนื้อแข็งเหนียว ใบใหญ่คล้ายใบสัก แต่ใบแก่เป็นมันวาว ใบอ่อนมีลักษณะมีขนเล็กน้อย เนื้อใบอ่อนเหนียวไม่ขาดง่าย

บรรพบุรุษของชาวล้านนา ได้ใช้การสังเกตอย่างลึกซึ้งจนเข้าใจถึงธรรมชาติทางคุณลักษณะที่มีคุณภาพของใบตองดิ่ง (ใบพลวง) นี้อย่างถ่องแท้ชัดเจนว่าเป็นใบไม้ที่มีความคงทนกว่าใบไม้อื่นๆ เหมาะที่จะนำมาประดิษฐ์เป็นวัสดุหลังคาที่มีคุณภาพ พอๆ กับหญ้าคา ข้อได้เปรียบของใบตองดิ่งนั้นอยู่ที่ มีขนาดใหญ่ สามารถนำมาเย็บเป็นค้ำสำหรับมุงหลังคาได้รวดเร็วกว่าหญ้าคา ค้ำใบตองชาวบ้านเรียกว่า “ตองดิ่ง” ดังนั้น “ใบตอง” หรือ “ตองดิ่ง” จึงมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างที่พักอาศัยพื้นถิ่นของล้านนา จนเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งของสถาปัตยกรรมที่พักอาศัยพื้นถิ่นล้านนา จนเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งของสถาปัตยกรรมที่พักอาศัยพื้นถิ่นล้านนา เพราะเรือนพักอาศัยทั่วไปของชนบทล้านนา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันล้วนแต่มุงด้วย “ตองดิ่ง” กันเป็นส่วนมาก นอกจากใบตองจะเป็นวัสดุสำคัญในการมุงหลังคาบ้านแล้ว ชาวล้านนายังนำใบตอง มาเป็นวัสดุห่อของอย่างกว้างขวาง ซึ่งชาวบ้านจะเก็บใบสด “อ่อนก่อนแก่” มาห่อข้าวเหนียวและอาหารได้ดีไม่แพ้ตองกล้วย ทั้งยังเหนียวไม่แตกง่ายเหมือนใบ

กล้วยอีกด้วย ใบตองแก่นำมาห่อยาสูบ เมื่อทิ้งไว้ระยะหนึ่งจะแห้งกรอบเหนียว สามารถป้องกันความชื้นของเส้นยาสูบที่แห้งแล้ว ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีอายุได้นานนับปี สภาพเส้นยาสูบที่ห่อด้วยใบตองแก่นั้นแห้ง จะมีคุณภาพแห้งดีไม่เกิดรา ดังนั้นช่วงหลังจากชาวบ้านปักดำกล้าข้าวในนาเสร็จเรียบร้อยแล้ว ชาวชนบททั่วไปในสมัยก่อน ที่ตั้งหมู่บ้านใกล้กับชายป่าแพะจะออกจากบ้าน เข้าป่าไปเก็บใบตองแก่น มาเย็บร้อยกับเส้นแกนไม้ไผ่ไว้เป็นตบๆ เพื่อเก็บไว้ซ่อมแซมหลังคาบ้านเรือน

ในช่วงต้นฤดูฝน ต้นไม้ที่ขึ้นในป่าแพะต่างก็จะผลิแตกยอดอ่อนสะพรั่งบริเวณป่า ชาวบ้านจะชวนกันออกจากหมู่บ้านในช่วงเช้าตรู่ ออกเก็บยอดอ่อนของใบไม้บางอย่างในป่าแพะไปปรุงอาหาร อาหารที่นิยมในช่วงนั้นคือ “ยำยอดอ่อนของใบไม้ในป่าละเมาะ” หรือภาษาพื้นเมือง เรียกว่า “ลำผักแพะ” อันเป็นอาหารเอกลักษณ์พิเศษของล้านนามาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากใบไม้อ่อนแล้ว ป่าแพะยังมีอาหารอย่างอุดมสมบูรณ์ ชาวบ้านจะออกเก็บ เห็ดถอบ (เห็ดเผาะ) เห็ดกลม เห็นโคน เห็ดหิ่งห้อย เห็ดขมิ้น หน่อไม้ไร่ เมงมัน ยอดผักหวานป่า เพื่อนำไปปรุงอาหาร พืชผักเหล่านี้เป็นพืชผักที่ปลูกขึ้นในหมู่บ้านไม่ได้ และมีจำนวนมหาศาลเพราะขึ้นอยู่ในป่าละเมาะ ส่วนดงไม้ใหญ่ที่อยู่ติดกับป่าแพะนั้น เป็นแหล่งทรัพยากรธรรมชาติที่มีคุณค่าสูง เพราะเป็นแหล่งที่อุดมด้วยไม้ขนาดใหญ่สำหรับนำไปสร้างบ้านเรือน ตั้งแต่ไม้ไผ่ผ่าหลายชนิด นำไปทำฟาก โครงสร้างหลังคา และฝาเรือน ตลอดจนไม้เนื้อแข็งสำหรับทำเสาเรือน ทำรอด ทำตง ทำฝา รวมถึงไม้กระดานปูพื้น เป็นแหล่งฟ้านักของสัตว์ป่า และพืชสมุนไพร ที่นำไปปรุงอาหารและทำยารักษาโรคแผนโบราณ มีหลายชนิดอยู่ทั่วไปซึ่งชาวบ้านจะนำไปผลิตเครื่องจักสานและผูกมัดสิ่งของต่างๆ ได้เป็นอย่างดีเพราะเหนียวและทนทาน ป่าไคที่มีต้นยางขึ้นเป็นดงใหญ่ จะเป็นแหล่งทำรังของผึ้งหลวง ในช่วงฤดูแล้งอากาศแห้ง ดอกไม้ป่าจะบานสะพรั่ง เป็นช่วงที่ผึ้งจากรังผึ้งหลวงมีคุณภาพดีที่สุด ชาวบ้านจะรวมกันเป็นกองคาราวานมาตีผึ้ง นำน้ำผึ้งไปใช้และขายในตลาด นอกจากตีผึ้งหลวงตามยอดขางใหญ่แล้ว ชาวบ้านจะสุ่มโคนต้นยาง เพื่อนำน้ำมันยางไปใช้ทำสบู่เปลึง หรือผสมกับชันเพื่อยาเรือ หรือใช้เคลือบ “น้ำฟุ้ง” ภาชนะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของล้านนา ใช้ตักน้ำจากบ่อน้ำ ทำจากไม้ไผ่สาน และป่าบางแห่งจะมียางไม้ที่ใช้เป็น “ชัน” สำหรับยาเรือน

ป่าที่สูงขึ้นไปอากาศจะเย็นขึ้น จะเป็น “ป่าก่อ” ที่ชาวบ้านจะเข้ามาเก็บเมล็ดในช่วงฤดูหนาว มีทั้ง “ก่อเมล็ดเล็ก” “ก่อเมล็ดใหญ่” เพื่อนำไปคั่วขาย ป่าบางแห่งจะมีต้นรักขึ้นเป็นดงกว้าง ชาวบ้านจะเข้าป่ามากรีดเอายางรักไปทาตัว โครงสร้างตลอดจนฝาผนังของโบสถ์วิหาร ยางของรักมีคุณภาพในการรักษาเนื้อไม้ได้นานได้นับร้อยปี แต่ที่สำคัญที่สุดของป่าดงใหญ่คือ เป็นแหล่งต้นน้ำลำธาร ให้ความชุ่มฉ่ำและอุดมสมบูรณ์แก่เมือง ชาวล้านนาโบราณเล็งเห็นความสำคัญของป่าต้นน้ำลำธารมาก ถึงกับเรียกป่าต้นน้ำลำธารนี้ว่า “ป่าขุนน้ำ” ซึ่งบรรพบุรุษจะสงวนรักษาไว้เป็นอย่างดี ยิ่ง มีการออกกฎหมายห้ามการโค่นไม้ใหญ่ เพราะรู้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการดูดซับน้ำเอาไว้ ชาวบ้านจะหวงแหนป่าขุนน้ำของตนอย่างยิ่ง และยังบอกกล่าวให้สมาชิกในชุมชนให้เห็นความสำคัญกันสืบเนื่องต่อๆ กันเรื่อยมา (อนุวิทย์ เจริญศุกกุล และวิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2539)

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

ธรรมชาติ มีความสำคัญต่อความคิดความเชื่อของคนในชุมชนล้านนาอย่างมาก ยกตัวอย่าง เช่น การนำต้น “ส้มป่อย” ซึ่งเดิมเป็นพืชที่พบในแหล่งธรรมชาติ ภายในป่าดิบแล้ง ป่าเบญจพรรณ และป่าที่ราบเชิงเขา (ป่าแพะ) มาปลูกใกล้บ้าน เนื่องจากส่วนต่างๆทั้ง ใบ ดอก ฝัก เปลือกฝัก ต้น ราก มีสรรพคุณทางยา ยอดอ่อนและใบอ่อนมีรสเปรี้ยวนำมาเป็นอาหารได้ น้ำของฝักส้มป่อยใช้ขัดล้างเครื่องเงินเครื่องทอง เปลือกต้นให้สีน้ำตาลและสีเขียวสำหรับย้อมผ้า และในพิธีกรรมและประเพณีท้องถิ่นชาวเหนือ ทั้งงานมงคลและอวมงคลจะใช้น้ำส้มป่อยเพราะมีคติความเชื่อที่สามารถขับไล่ภูติผีปิศาจและสิ่งเลวร้ายไม่ให้มารบกวน (เพ็ญญา ทรัพย์เจริญ, 2540)

### 2.2.3 องค์ประกอบสถาปัตยกรรมล้านนา

สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น เป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ เมื่อได้ศึกษาจะพบว่า หากจะเข้าใจเรื่องราวของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นให้ถ่องแท้ จะต้องสืบค้นเรื่องราวเกี่ยวเนื่องอีกมากมาย เพื่อค้นหาที่มาของรูปแบบการใช้สอย การจัดที่ว่าง และมวลสถาปัตยกรรมของพื้นที่ แต่ละแหล่งที่ตั้งพร้อมทั้งต้องศึกษาถึงกิจกรรมอันเกี่ยวเนื่องกับความเชื่อ ประเพณี ศาสนา ซึ่งส่งผลต่อการวางผัง กลุ่มบ้าน หมู่บ้าน ต้องศึกษาระบบนิเวศวิทยาวัฒนธรรม ซึ่งแฝงไว้ด้วยความเชื่อ นานาประการ แต่เมื่อวิเคราะห์ตามหลักของเหตุผลแล้วจะพบว่า ได้แอบแฝงการอนุรักษ์ระบบนิเวศน์วิทยาของชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการตั้งถิ่นฐานทางกายภาพ การดำรงชีวิต และการให้ความอุดมสมบูรณ์ต่อการดำรงชีวิตตามวิถีสังคมเกษตรกรรมได้อย่างแบบยล (อรศิริ ปาณินท์, 2544)

ในท้องถิ่นภาคเหนือปัจจุบันหรืออาณาจักรล้านนาในอดีตนั้น บรรพบุรุษของพวกเขาได้แสวงหาประโยชน์ จาก “ระบบนิเวศน์วิทยาท้องถิ่น” เพื่อเป็นประโยชน์ในการดำรงชีพ (วิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2547) การอยู่กันอย่างสมดุลระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ทำให้เชียงใหม่ในอดีต เป็นเมืองที่สวยงาม มีเสน่ห์เหลือล้นไปทั่วพระราชอาณาจักร เสน่ห์ของเมืองที่พอจะกล่าวอย่างย่อว่า ชาวเมืองสร้างบ้านแปลงเมืองด้วยการใช้กฎเกณฑ์ศิลปกรรมอย่างเดียวกัน นั่นคือ อาคารมีขนาดรูปแบบ วัสดุก่อสร้างเช่นเดียวกัน อาคารใช้มาตราส่วนของมนุษย์ (Human Scale) เป็นหลัก ไม่ชิงเด่นกันและกัน อาคารศาสนาเท่านั้นที่บรรจุความอลังการเต็มที่ อันเป็นผลของความศรัทธาของชาวเมืองที่มีต่อสิ่งที่ตนเห็นว่าเป็นความดีสูงสุดของชีวิต ทุกบริเวณบ้านเรือนและวัด พืชพันธุ์ไม้จะขึ้นสอดคล้อง ร่มเขียวชอุ่ม

(แสงอรุณ รัตติกกร, 2530) สภาพบ้านเรือนที่แต่เดิมสูงประมาณ 2 ชั้น รวมเข้ากับวัดวาอาราม เจดีย์ วิหาร โบสถ์ ซึ่งมีขนาดใหญ่ด้วยเป็นอาคารสาธารณะที่เป็นศูนย์รวมกิจกรรมของชุมชน เมื่อประกอบกับต้นไม้ใหญ่ที่ขึ้นอยู่ทั่วไป ก็ทำให้เมืองเชียงใหม่เป็นเมืองอันเขียวชอุ่ม สอดคล้องกับวัดวาอาราม เจดีย์ อันสวยวิจิตร กลมกลืนไปกับบ้านไม้ที่เรียบง่ายเป็นเวลานานครอันยากที่จะลืมเลือน (ชัชวาลย์ ทองดีเลิศ, 2542)

สำหรับในภาคเหนือ ที่มีความหลากหลายของเรือนพื้นถิ่นมากที่สุด เพราะนอกจากเรือนกาแลที่เป็นตัวแทนของเรือนพื้นถิ่นภาคเหนือแล้ว ยังมีเรือนของกลุ่มชาติพันธุ์ในกลุ่มอื่นๆ เช่น ไทใหญ่ ไทลื้อ ไทยวน ไทดำ ไทยอง กระจายตัวอยู่ในพื้นที่ ผนวกกับเรือนพื้นถิ่นของชนกลุ่มน้อยอื่นๆ เช่น ลัวะ กะเหรี่ยง แม้ว เข่า จีนฮ่อ ฯลฯ ซึ่งเรือนพื้นถิ่นดังกล่าว ล้วนมีคุณค่าในแง่ของการดำรงชีวิต ความสัมพันธ์กับระบบนิเวศ นิเวศวัฒนธรรม และการรวมกลุ่มของตัวเรือน ตลอดจนรายละเอียดของตัวเรือน และองค์ประกอบย่อยในผังบริเวณบ้าน ซึ่งสื่อความหมายถึง ชีวิตและการอยู่ เช่น คุ้มข้าว โรงเลี้ยงสัตว์ โรงตำข้าวเก็บของ ตลอดจนสถาปัตยกรรมขนาดเล็กที่สื่อถึงความอยู่เย็นเป็นสุข เช่น หอเสื้อบ้าน ศาลพระภูมิ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบที่ทำให้เห็นคุณค่าของชีวิตที่ควบคู่มาพร้อมกับคุณค่าของเรือนพื้นถิ่น(อรศิริ ปาณินท์, 2544)

ในภาษาล้านนา มีอยู่ 2 คำ คือ คำว่า “เป้ง” กับ “อุ๊ก” ที่ถูกใช้ทั้งในชีวิตประจำวัน รวมไปถึงสภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรม ตั้งแต่ระดับบ้าน ชุมชน ไปจนถึง เมือง รวมถึงภูเขา ป่า ลำห้วยฯ การตั้งถิ่นฐานใหม่นั้น เขาจะเลือกพื้นที่ประการแรก ต้อง “เป้ง” (สว่าง) ไม่ทึบ มีภูเขา ป่า เนินที่ตั้งวัดที่ราบเพาะปลูก แม่น้ำ ลำห้วย และที่สำคัญต้องมีลมผ่านได้ไม่อับทึบ นั่นเป็นระดับชุมชนจนถึงเมือง ส่วนบ้านมีช่วงที่สะอาด มีต้นไม้คัดเลือกที่สัมพันธ์วิถีชีวิต เช่น อาหาร ยา และความเชื่ออื่น รวมถึงตำแหน่งที่ตั้ง ทั้งของเรือน ของต้นไม้ และทิศที่ตั้ง ทั้งหมดนี้ถูกจัดการให้อยู่ในสภาพ “เป้ง” รูปอากาศถูกแบ่งซอยซับซ้อนตามรูปทรงของพืชและอาคาร เป็นโครงสร้างอากาศที่สงบ นิ่ง ร่มรื่น การใช้ชีวิตกึ่งกลางแจ้ง กึ่งนวลกับความงาม เกิดจากผลต่างของแสงสว่างและเงา แสงสว่างที่เจิดจ้าจากท้องนาผ่านร่มเงา สวน ช่วงดิน ใต้ถุนเรือน จนถึงเต็นท์ ซึ่งเป็นบริเวณรูปอากาศกึ่งเปิด ลึกเข้าไปถึงห้องนอน บริเวณนอนแบ่งกันด้วยม่านและมุ้งฝ้ายล้อมม่อฮ่อมคำ มีดและเงียบสนิท เป็นบริเวณส่วนตัว ความงาม ความพอดี ไม่ได้เกิดขึ้นเองโดยบังเอิญ หากถูกกำหนดตำแหน่งและความหมาย ซึ่งเป็นวิถีคิดของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ (ปฐม พัวพันธ์สกุล, 2547)

สภาพภายในหมู่บ้านมีต้นไม้ใหญ่มากริมแม่น้ำ ซึ่งสะท้อนให้เห็นบรรยากาศและชีวิตในหมู่บ้านที่นุ่มนวล อบอุ่นและเป็นสุข ถนนในหมู่บ้านคดเคี้ยวไปตามระบบเครือญาติ มีช่วงเรือนร่วมกันนานๆ จึงจะมีการกันรั้วแยกกลุ่มเสียทีหนึ่ง หลังเรือนแทบทุกหลังจะมี “น้ำเหมืองบ้าน” สายเล็กๆ ที่ขุดต่อมาจากแม่น้ำ เพื่อหล่อเลี้ยงหมู่บ้านและระบายน้ำฝนสู่ไร่นา แทบทุกบ้านแม้จะมีน้ำเหมืองบ้านไว้ใช้ แต่ก็ยังจำเป็นต้องขุดบ่อน้ำไว้เพื่อเอาไว้อาบและซักล้าง (อรศิริ ปาณินท์, 2548)

บ้านล้านนาเป็นเรือนไม้ใต้ถุนสูง บันไดบ้านเป็นไม้สักแผ่นใหญ่หนา พื้น ไม้มันปลาบ ที่เชิงบันไดขึ้นบ้านจะบริเวณล้างเท้า โบกปูนทำเป็นลานซีเมนต์ไม่กว้างมากนัก เรียกว่า “คู่มบ้านไค” แล้วเจาะร่องทำทางน้ำไหลไว้ด้านหนึ่ง ช่างๆ ลานซีเมนต์มี “หม้อช่วยดิน” เป็นหม้อดินใบเล็กที่ใส่น้ำไว้เต็มมีฝาไม้ปิด มีขันครอบไว้ข้างบน ใครไปใครมาก็จะถอดรองเท้าออก แล้วล้างเท้าที่ลานนี้ก่อนจะเดินขึ้นบ้าน (สุพิน ฤทธิ์เพ็ญ, 2543) เมื่อเดินขึ้นบนบ้านแล้วจะมี ‘ฮ้านน้ำ’ เป็นซุ้มเล็กๆ มุงหลังคาดินขอได้ซุมนั้นมีหม้อน้ำสองใบวางเคียงกัน ช่างๆ หม้อน้ำเขียวครีมีไปด้วยตะไคร่น้ำที่เกาะเป็นแพ ตรงเสาสองต้นของฮ้านน้ำจะมีตะปุดอก ไม้แล้วเอา ‘น้ำบวย’ หรือกระบวยตักน้ำทำจากกะลามะพร้าว มาแขวนไว้ รอรับแขกไปใครมาก็มาตักน้ำเย็นๆ ในหม้อน้ำกินชื่นใจ กลางเรือนจะยกพื้นสูงขึ้นมาราวๆ ครึ่งศอก เรียกว่า ‘เต็น’ เอาไว้เป็นที่นั่งเล่น นั่งกินข้าว นั่งคุยกัน สารพัดสารพันจะทำการ ทำงานก็มานั่งที่นี้ เวลาบ่ายแก่ๆ อาจจะนอนที่เต็นให้ลมเย็นๆ ลอดผ่าน ‘ฝาไหล’ หรือบานหน้าต่างแบบพื้นเมือง (สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2547)

ภายในบริเวณเขตของบ้านประกอบด้วยถาวรวัตถุ คือ ตัวเรือน ยุ้งข้าว บ่อน้ำ และห้องอาบน้ำ สำหรับหญิงสาวภาษาเหนือเรียกว่า “ต้อมอาบน้ำ” ตั้งอยู่ใกล้กับบ่อน้ำ ทำบ้านเป็นเล้าหมูและคอกวัว คอกควาย มีโรงเก็บฟางแห้ง สำหรับเป็นอาหารของวัวควาย บริเวณคอกควายนี้อาษาเหนือเรียกว่า “แล่งวัวควาย” โรงเก็บฟางเรียกว่า “ก้างเฟือง” มีส้วมหลุมอยู่ตรงชายบ้านด้านหลัง ตรงของรั้วใกล้ประตูเข้าบ้านด้านหน้าสร้างเป็นเรือนหรือซุ้มเล็กๆ สำหรับวางหม้อน้ำ พร้อมทั้งกระบวยเพื่อให้ผู้สัญจรได้ตักดื่มรับประทานถือเป็นการสร้างทานกุศล ซึ่งภาษาเหนือเรียกว่า “ทานน้ำ” ตัวเรือนด้านเรือนนอนซีกหัวนอนตั้งศาลผีปู่ย่าไว้ บริเวณสวนครัวทำบ้านจะกั้นรั้วไม้ไผ่สานเพื่อปกป้องเปิดไถ่ไม่ให้เข้าไป สวนครัวนี้เรียกว่า “สวนฮี” รั้วเรียกว่า ฮัวฮี” สวนครัวหรือ “สวนฮี” บริเวณรอบๆ บ่อน้ำจะปลูกไม้ล้มลุก ไม้พุ่มที่มีดอกและไม้พุ่มที่มีใบดงามประดับตกแต่งไว้ นอกจากนี้ก็จะไม่ปลูกไม้ล้มลุกที่รับประทานได้ ไม้พุ่มนั้นมีหน้าที่ประดับบริเวณบ่อน้ำให้งดงาม ในขณะที่บ่อน้ำจะระบายน้ำที่อบจากบริเวณขอบบ่อให้ไหลไปหล่อเลี้ยงสวนในบริเวณรอบของบ่อน้ำ ตามขอบริมสวนนี้นิยมปลูกต้นไพล ข่า จิง ขมิ้น และกระชาย ส่วนการแบ่งอาณาเขตของแต่ละบ้านใช้การล้อมรั้วไม้ไผ่ที่มีลักษณะโปร่งเป็นการบอกอาณาเขตอย่างหลวม ๆ ไม่มีความมุ่งหมายที่จะใช้สอย ขอบเขตทางกายภาพอย่างมั่นคงแข็งแรง (อนุวิทย์ เจริญศุกกุล และวิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2539)

ภายในบริเวณบ้านแต่ละหลังจะมีเนื้อที่ว่างหรือลานกว้าง ภาษาพื้นเมืองเรียกว่า “ช่วงบ้าน” ลักษณะเป็นลานดินเรียบกว้าง เป็นลานเอนกประสงค์ใช้เป็นส่วนเล่นของเด็ก ส่วนตากพืชผลทางเกษตรเป็นลานที่เชื่อมทางสัญจรหรือทางเดินทำให้เข้าสู่ตัวอาคารและกระจายไปสู่ลานในบ้านข้างเคียงและถนนหลัก บริเวณที่ว่างหลังบ้านจะเป็นสวนไม้ยืนต้น มีลักษณะเป็นสวนเกษตรผสมผสานดังได้กล่าวมาแล้ว โดยชาวบ้านปลูกไม้ยืนต้น ที่นิยมปลูกตรงขอบริมรอบรั้วบ้านนิยมปลูกไผ่ชนิดต่าง ๆ ไว้บังลม

และใช้จักสานงานหัตถกรรมตลอดจนนำมาประดิษฐ์ เป็นส่วนประกอบ (อนุวิทย์ เจริญศุภกุล และ วิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2539)

ช่วงบ้านล้านนา เป็นภูมิปัญญาการบริหารพื้นที่ในบ้าน ความผูกพันของคนล้านนา นับแต่เครือญาติซึ่งแตกขยายจากครอบครัวใหญ่ ที่มีพ่อแม่ตั้งบ้านเรือนอยู่ก่อน ต่อมาเมื่อลูกหลานแต่งงานจะแยกครอบครัวลงไปตั้งบ้านอยู่ใหม่เรียกว่า ลงเฮือน ลงตั้ง การตั้งบ้านใหม่ จะปลูกใกล้กับบ้านพ่อแม่เดิมตามเนื้อที่ที่พ่อแม่แบ่งให้ แต่จะมีพื้นที่หนึ่งที่ถูกผู้เฒ่าผู้แก่จะกันเอาไว้ปล่อยให้เป็นที่ย่างหน้าบ้าน ซึ่งคนล้านนาเรียกว่า “ก้างช่วง” (นิคม พรหมมาเทพย์, 2547)

คำว่า “ก้าง” หมายถึง กลาง และคำว่า “ช่วง” หมายถึง ลาน ในภาษาไทยกลาง เหตุที่เรียกว่า “ก้างช่วง” เพราะลานนี้จะอยู่ท่ามกลางบ้านเรือนที่ปลูกรายล้อมอยู่โดยรอบ ดังนั้นบ้านแต่ละหลังจะใช้ก้างช่วงร่วมกัน เจ้าของบ้านมีความผูกพันกันทางเครือญาติดังที่กล่าวแล้ว อดีต ก้างช่วงบางแห่งจะปลูกต้นไม้ บางแห่งจะปลูกต้นไม้ใหญ่เพื่อให้ร่มเงา ก้างช่วงจึงเป็นพื้นที่เอนกประสงค์ของญาติๆ เด็กละแวกบ้านจะมาวิ่งเล่น เกิดความสนุกสนาน รักใคร่คุ้นเคย ในยามค่ำคืนหนุ่มจะมาเฝ้าสาวผู้สาวที่ก้างช่วง คนล้านนาโบราณเรียกว่า ออกช่วง หรือ ลงช่วง ในหน้าแล้งก้างช่วงจะเป็นที่ชุมนุมของคนใกล้ชิดมานั่งสนทนาเพื่อคลายร้อน ตกเย็นลงหนุ่มๆ จะนำตะกร้อมาเตะบ้าง บางบ้านใช้เป็นที่ย่อมมวย บางทีใช้เป็นที่ยื่นการพนัน โยนหลุม ทางล้านนาเรียกว่าเล่น อีโง้ง หน้าสกรานต์จะใช้เป็นที่ชนไก่ เล่นสะบ้า ในวันพญาวันจะเป็นที่ทบทวนการฟันดาบ ฟ้อนเจิง ตบผ้าผาบ ทดลองคาถาอาคมแทงฟัน ยกครู ซอ ยามหน้าฝนก้างช่วงจะเป็นที่เตรียมเครื่องครัวตากกล้วยสาก ผ่าป่า เป็นสนามชนกวางในยามค่ำคืนเมื่อสิ้นหน้าหนาวหน้าหนาว คนล้านนาจะนำไม้มาทอเสื่อไฟแล้วนั่งล้อมวงฟังไฟแก้หนาว ผู้เฒ่า เด็กๆ เครือญาติใกล้เคียงมีโอกาสพบปะกันเป็นประจำวัน บางวันจะนำข้าวหลามมาเผาแบ่งกันกิน เกิดความอบอุ่นเอื้อเฟื้อ ก้างช่วงบางแห่งจะมีม้านั่ง ร้านน้ำไว้คอยบริการผู้คนที่มาใช้อย่างสบาย ก้างช่วงจึงเป็นลานเอนกประสงค์ ของคนล้านนาโดยแท้ (นิคม พรหมมาเทพย์, 2547)

จากข้อมูลในส่วนของคนล้านนา สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของคนล้านนาและองค์ประกอบสถาปัตยกรรมล้านนา สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

ล้านนาเป็นอาณาจักรเก่าแก่ที่มีอาณาบริเวณครอบคลุมพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทยในปัจจุบัน และมีศูนย์กลางที่เมืองหลวงคือ จ.เชียงใหม่ ล้านนามีการถ่ายทอดวัฒนธรรมต่อเนื่องยาวนานกว่า 700 ปี ผ่านขนบธรรมเนียมประเพณี ภาษาพูด ภาษาเขียน และจารีตต่างๆ โดยคนล้านนา มีภาษาพูดของตัวเองเรียกว่า ”คำเมือง” ภาษาเขียนจะใช้อักษรธรรมหรืออักษรล้านนา หรือเรียกว่า “ตัวเมือง” การเปลี่ยนแปลงต่างๆทำให้วัฒนธรรมล้านนาถึงจุดอ่อนแอลงตามลำดับ เช่น ตั้งแต่ปี พ.ศ.2483 เป็นต้นมา รัฐบาลไทยมีประกาศรัฐนิยม บังคับให้เยาวชนของชาติต้องเรียนภาษาไทยทั่วประเทศในโรงเรียน ทำให้เด็กล้านนา ไม่มีโอกาสได้เรียนรู้ภาษาล้านนา ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน

ชุมชนล้านนา ตั้งถิ่นฐานบริเวณที่ราบลุ่มระหว่างเทือกเขา เป็นสังคมแบบเกษตรกรรมมีทุ่งนากว้างที่มีลำเหมืองเพื่อส่งและระบายน้ำ มักตั้งถิ่นฐานขนานไปกับริมน้ำ และมีการขุดบ่อน้ำใช้ทุกบ้าน ชุมชนล้านนาจึงเป็นแหล่งถิ่นฐานที่มีความอุดมสมบูรณ์จากแหล่งน้ำบนดินและแหล่งน้ำใต้ดิน ใกล้เคียง ชุมชนมักจะมีป่าละเมาะ หรือป่าแพะ ใช้เป็นแหล่งทรัพยากรธรรมชาติที่เอื้อประโยชน์ในด้านปัจจัยสี่ที่จำเป็นแก่การยังชีพให้แก่คนในชุมชน ส่วนป่าต้นน้ำหรือป่าขุนน้ำนั้น คนในชุมชนจะให้ความสำคัญมากที่สุดเนื่องจากเป็นแหล่งให้ความอุดมสมบูรณ์แก่ชุมชน จากสภาพแวดล้อมที่อุดมสมบูรณ์อย่างยิ่งในอดีต ชาวล้านนาจึงมีความเชื่ออันเนื่องมาจากความเคารพยำเกรงในธรรมชาติ และพลังเหนือธรรมชาติ กลายเป็นกฎเกณฑ์ในรูปของข้อห้ามต่างๆและข้อปฏิบัติเกี่ยวกับชีวิต จารีตประเพณี สังคมและสภาพแวดล้อม ที่เรียกว่า “จิต” โดย ชุมชนล้านนาจะเลือกที่ตั้งถิ่นฐานที่เน้นความสว่าง โปร่งโล่งมีการระบายอากาศที่ดี ล้อมรอบด้วยภูเขา ป่า เนินที่ต้งวัด ที่ราบเพาะปลูก แม่น้ำ และลำห้วย ส่วนบ้านมีช่วงที่สะอาด มีต้นไม้ที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต มีจารีต หรือ “จิต” เป็นความเชื่อกำกับเรื่องตำแหน่งที่ตั้ง ทั้งของเรือน ของต้นไม้ และทิศที่ตั้ง

บ้านเรือนของชาวล้านนานั้นมีความหลากหลายของเรือนพื้นถิ่น มีความสัมพันธ์กับระบบนิเวศ นิเวศวัฒนธรรม และการรวมกลุ่มของตัวเรือน ตลอดจนรายละเอียดของตัวเรือน และองค์ประกอบย่อยในผังบริเวณบ้านและชุมชน ที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ อาชีพ และคติความเชื่อ ภายในบริเวณบ้านแต่ละหลังจะมีที่ว่างหรือลานกว้าง เรียกว่า “ช่วงบ้าน” หรือ “ก้างช่วง” ลักษณะเป็นลานดินเรียบกว้าง อยู่ท่ามกลางบ้านเรือนที่ปลูกรายล้อมอยู่โดยรอบ เนื่องจากเป็นลักษณะครอบครัวขยาย เจ้าของบ้านมีความผูกพันกันทางเครือญาติ บ้านแต่ละหลังจะใช้ก้างช่วงร่วมกัน เป็นพื้นที่ลานเอนกประสงค์ใช้เป็นส่วนเล่นของเด็กๆ ในละแวกบ้าน ใช้ตากพืชผลทางการเกษตร เป็นที่พบปะของเครือญาติและเพื่อนบ้านเพื่อกิจกรรมต่างๆ ของคนในชุมชนได้หลากหลายกิจกรรมและวาระโอกาส และเป็นลานที่เชื่อมทางสัญจรหรือทางเดินทำให้เข้าสู่ตัวอาคารและกระจายไปสู่ลานในบ้านข้างเคียงและถนนหลัก

## 2.3 เด็กและการเล่น

### 2.3.1 การเล่น (Plays)

การเล่น เป็นส่วนหนึ่งชีวิตในวัยเด็กของมนุษย์ทุกชาติทุกภาษา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เด็กทุกคนรักการเล่นเป็นชีวิตจิตใจ และอยากมีโอกาสนเล่น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเพียงคนเดียวหรือเล่นกับกลุ่มเพื่อน เด็กบางคนอาจใช้เวลาว่างทั้งวันในการเล่นโดยไม่รู้จักเบื่อหน่าย เพราะการเล่น เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติสำหรับมนุษย์ในวัยนี้ และการเล่นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเด็ก (สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี คณะอนุกรรมการเผยแพร่เอกลักษณ์ไทย, 2521) การเล่นเป็นความจำเป็นหรือสำคัญมาก



สำหรับเด็กทุกๆ กับการทำงานมีความจำเป็นหรือสำคัญมากสำหรับผู้ใหญ่ เพราะการเล่น ก็คือการทำงานของเด็ก (ประภาพรรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2536)

### 2.3.2 ประเภทของการเล่น

เมื่อพิจารณาการเล่นของเด็กในเชิงสังคม พบว่ามีทั้งการที่เด็กเล่นคนเดียว เล่นกับเพื่อน 2 คน หรือเล่นกับกลุ่มเพื่อนๆ ใดๆ ก็ตาม พื้นที่ของการเล่นที่ต้องออกกำลังกายของเด็ก (Physical Play) เป็นการเล่นที่ต้องการใช้พื้นที่มากกว่าการเล่นจับต้องสิ่งของ สามารถเล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง (ประภาพรรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2536) หากแบ่งการเล่นตามกิจกรรม สามารถแบ่งได้ 4 ประเภท ได้แก่ (Mitsuru Senda, 1992)

1. การเล่นแข่งขันตามกติกา (Competition Games)
2. การเล่นไล่จับ (Chase Games)
3. การเล่นต่อสู้ (Fighting Games)
4. การเล่นกับอุปกรณ์และโครงสร้างต่างๆ (Imitation Games)

### 2.3.3 ประโยชน์ของการเล่น

นอกจากความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว การเล่นของเด็กมีหน้าที่สำคัญมากกว่านั้น การเล่นช่วยในการเจริญเติบโตของเด็ก เนื่องจากการเล่นเป็นการออกกำลังกาย มีการฝึกใช้อวัยวะต่างๆ ของร่างกายให้คล่องแคล่ว การเล่นของเด็กมีความสำคัญต่อการพัฒนาการในด้านต่างๆ คือพัฒนาการทางด้านการร่างกายและจิตใจ ทางสังคมและสติปัญญาของเด็ก (สุรสิงห์สำรวม นิมพะนาวี อ่างใน ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์, 2529) การเล่นช่วยพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกายและพัฒนาการทางร่างกาย ซึ่งสำคัญมากสำหรับเด็ก (ประภาพรรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2536)

การเล่นช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และมีพัฒนาการทางจิตใจและอารมณ์ การเล่นของเด็กเป็นวิธีการแสวงหาสิ่งใหม่ๆ ของเด็ก เด็กใช้รูปแบบของการเล่นเป็นการทดลองสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อม ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้วิธีการปรับตัวเองเข้ากับโลก ได้เรียนรู้บทบาทสถานภาพทางสังคม ได้ฝึกฝนความชำนาญที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต ทำให้เด็กเกิดความเข้าใจในความสามารถของตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้น นอกจากนั้นการเล่นยังมีอิทธิพลต่อการสร้างค่านิยม แนวความคิดและทัศนคติของเด็ก (สุรสิงห์สำรวม นิมพะนาวี อ่างใน ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์, 2529) การเล่นช่วยพัฒนาทักษะด้านสังคม จากการที่เด็กเล่นกับใครและเล่นกับอะไร จะทำให้เด็กมีความเข้าใจในการเล่นกับผู้อื่น (นิรมล ชยุตสาหกิจ, 2545)

### 2.3.4 การเล่นและการถ่ายทอดวัฒนธรรม

การเล่นของเด็ก เป็นธรรมชาติที่เป็นสากล เด็กทุกชาติทุกชนชั้นทางสังคม ต้องการเล่นของเล่นและเกมส์การเล่นอาจแตกต่างกันไปตามลักษณะสังคมและวัฒนธรรม แต่ก็มีการเล่นหลายประเภทที่เด็กนานาชาติเล่นเหมือนกัน เช่น การเล่นซ่อนหา เล่นตั้งเต เล่นหมากเก็บ เล่นขายของ เล่นกระโดดเชือก เล่นปาลูกดอก ฯลฯ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2540)

เด็กทุกชาติทุกภาษา จะต้องมีการเล่นเป็นของตนเองทั้งสิ้น เพราะการเล่นคือ การออกกำลังกายอย่างหนึ่ง ทั้งยังมีคุณค่าที่บ่งบอกวัฒนธรรมและสังคมของชาตินั้นๆ แฝงไว้อีกด้วย (จินตนา กระบวนแสง, 2542) การเล่นจึงเป็นการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา โดยมีการยอมรับกันเป็นรุ่นๆ ต่อเนื่องกันมาในแต่ละท้องถิ่น บางการเล่นจะเป็นการแสดงให้เห็นถึงสภาพชีวิตของคนในอดีต โดยทั่วไปเด็กๆ จะมีกลวิธีการเล่นในพื้นฐานเดียวกัน คือกิจกรรมการเล่นแบบเดียวกัน แต่กลวิธีการเล่นอาจจะแตกต่างกันตามลักษณะของความเป็นอยู่ พื้นที่ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ สภาพแวดล้อมและวัสดุท้องถิ่นที่นำมาประกอบการเล่น การเล่นบางอย่างจะมีเล่นกันแพร่หลายทั่วไปในแต่ละภาคและในประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งแสดงถึงกิจกรรมการเล่นที่มีคุณค่า สามารถนำไปประยุกต์ดัดแปลงได้เหมาะสมกับสภาพความเป็นอยู่ การเล่นบางอย่างจะมีการเล่นกันเฉพาะในหมู่บ้านหรือท้องถิ่น โดยมีคนสูงอายุเป็นผู้ชี้แนะ หรือมีการถ่ายทอดกันมาแต่ละชั่วคน จัดเป็นมรดกประจำท้องถิ่น (วรรณิ วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอร์สัน อังโน กาญจนา แก้วเทพ, 2547) หากการเล่นพื้นบ้านต่างๆ มีการวางระเบียบ วิธีการ กติกาให้รัดกุมขึ้นและพัฒนาสืบต่ออย่างเป็นระบบจะนำไปสู่กิจกรรมที่เรียกว่า “เกม” และ กีฬา ตามลำดับ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546)

### 2.3.5 สภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นของเด็ก

สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นพื้นที่ในการเล่น สามารถแบ่งได้ 6 ประเภท (Mitsuru Senda, 1992) ได้แก่

1. สภาพแวดล้อมที่มีองค์ประกอบทางธรรมชาติ (Nature Spaces) ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีธรรมชาติเป็นเรื่องราวหรือองค์ประกอบหลัก เช่น เนินและสภาพพื้นที่ที่ต่างระดับกัน ร่องน้ำหรือแอ่งน้ำรวมทั้งบริเวณริมตลิ่ง ลานดิน ลานทราย พื้นที่ที่สามารถเล่น โคลน ปั้นดิน หรือ ขุดดินให้เป็นร่อง หลุม หรือ ขุดแต่งสภาพพื้นที่เพื่อการเล่นได้ รวมทั้งสภาพต้นไม้ พืชพันธุ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่น หรือการสร้างเรื่องราวประกอบการเล่น เช่น ดอกไม้ กิ่งก้าน หรือ ใบ ที่ใช้ในการเล่น เป็นต้น
2. สภาพแวดล้อมที่เป็นที่ราบเปิดโล่งกว้างขวาง (Open Spaces) ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นที่โล่ง อาจจะเป็นลานดินเรียบ หรือมีต้นหญ้าก็ได้ แต่ต้องมีลักษณะโล่ง โปร่ง แวดล้อมด้วยต้นไม้เพื่อเป็นเขตแนวหรือให้ร่มเงา จะแตกต่างจากสภาพแวดล้อมที่มี

องค์ประกอบทางธรรมชาติในข้อ 1 คือ พื้นที่ราบเปิดโล่งกว้างนี้ จะเป็นพื้นที่ราบ ไม่มีเนิน หรือสภาพภูมิประเทศที่เปลี่ยนแปลง ขนาดที่ราบนี้อาจจะเป็นที่ราบโล่งภายในบ้าน ระเบียงบ้าน หรือชุมชน ก็ได้

3. สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นทางยาว (Road Spaces) ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นที่โล่งที่มีทิศทางทอดไปในแนวยาว อาจจะมีความคดเคี้ยวหรือลาดชันเล็กน้อยไปตามสภาพพื้นที่ได้ แต่เน้นลักษณะเป็นทางยาว อาจจะมีถนนไปกับทางเดินหรือทางสัญจร หรือใช้ร่วมกับทางสัญจรได้ หากไม่มีการจราจรที่คับคั่ง
4. สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะผจญภัย (Adventure Spaces) ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นสภาพพื้นที่ซึ่งมีความหลากหลายของระนาบ ระดับ หรือความซับซ้อนในการรับรู้ของเด็ก เช่น พื้นที่ต่างระดับ ที่เด็กสามารถไต่ ปีน หรือโหนตัวได้ โดยพื้นที่นั้นต้องก่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น น่าค้นหา และกระตุ้นให้เด็กเกิดการสร้างจินตนาการขณะการเล่น
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 สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นโครงสร้างต่างๆ ที่เด็กสามารถเข้าไปเล่นกับโครงสร้างนั้นได้โดยปลอดภัย อาจหมายถึงโครงสร้างที่ได้รับการออกแบบมาอย่างดีเพื่อเป็นสถานที่เล่นของเด็ก หรือ โครงสร้างส่วนหนึ่งส่วนใดของอาคารก็ได้ เช่น เสา คานยกระดับ เป็นต้น

การเล่นที่ต้องออกกำลังกาย (Physical Play) เป็นการเล่นที่ต้องการใช้พื้นที่มากกว่าการเล่นจับต้องสิ่งของสามารถเล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง และกิจกรรมบางอย่างที่เล่นกลางแจ้ง อาจจะทำมาเล่นในร่มได้ ในกรณีที่อากาศไม่ดี และพื้นที่ในร่มมีมากพอ (ประภาพรรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2536) พื้นผิวของที่ใช้ในการเล่นของเด็ก หากปลูกหญ้าต้องตัดให้สั้น บริเวณที่มีเครื่องเล่นต้องมีพื้นผิวรองรับที่นุ่มและปลอดภัย อาจจะมีพื้นผิวแข็งสำหรับการเล่นเป็นกลุ่ม เช่น กระโดดหรือวิ่งไล่จับ (Halsey and Porter, 1963)

พื้นที่สำหรับการเล่นของเด็ก โดยทั่วไปมักจะแยกเป็น 2 พื้นที่ใหญ่ๆ ได้แก่ พื้นที่เล่นในร่ม (Indoor Play Space) และพื้นที่เล่นกลางแจ้ง (Outdoor Play Space)

พื้นที่เล่นในร่ม(Indoor Play Space) ในโรงเรียนประถมศึกษา สามารถจัดอาคารพลศึกษา (Gymnasium) หรือ ห้องสำหรับการเล่น (Playroom) เพื่อให้บริการแก่เด็กได้ในทุกระดับชั้น ควรจัดให้เป็นพื้นที่เอนกประสงค์ ให้สามารถใช้งานได้หลายประโยชน์ใช้สอยในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ควรจัดให้มีห้องเก็บของ(Storage Space) ที่ใหญ่พอจะเก็บวัสดุอุปกรณ์ต่างๆที่มีความหลากหลาย วัสดุอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในพื้นที่เล่นในร่มนี้ควรเคลื่อนย้ายได้(Portable or Removable) เช่น เชือกกระโดด ท่อนไม้ทรงตัว ฯลฯ พื้นของพื้นที่เล่นในร่มควรราบเรียบ ไม่ลื่น ดูแลรักษาง่าย และแยกตามการใช้งาน เช่น

สำหรับการปีน การโยน, การกระโดด, การทรงตัว, คนตรีและกิจกรรมเข้าจังหวะ และการเล่นทั่วไป รวมทั้งกีฬาด้วย(Halsey and Porter, 1963) ผนังของพื้นที่เล่นในร่มควรมีพื้นผิวนุ่ม สูงจากระดับพื้น ประมาณ 2.40 เมตร เพื่อป้องกันการกระแทกจากการเล่นบอล หลังคาไม่ควรมีช่องเปิด (Skylight) เพื่อป้องกันแสงสะท้อน (Glare) และแสงแดดที่ส่องลงมาโดยตรง (Victor P. Dauer and Robert P. Pangrazi, 1975)

พื้นที่เล่นกลางแจ้ง (Outdoor Play Space) ควรได้รับการออกแบบให้มีสภาพแวดล้อมในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เด็กเรียนรู้ (Vannier foster and gallahue, 1973) เช่น โครงข่าย (Cages) ตาข่าย (Nets) เชือก (Ropes) ดอกไม้และต้นไม้ต่างๆ (Flowers and Trees) ผนังที่ไต่ปีนได้ (Walls to Climb) กระบะทราย (Sandboxes) เนิน (Hills) และน้ำตื้นที่เด็กลงไปเล่นได้ เป็นต้น

พื้นที่เล่นกลางแจ้ง (Outdoor Play Space) นั้น มีการกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาวางแผนเพื่อออกแบบสภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นกลางแจ้งของเด็ก ไว้เบื้องต้น ดังนี้ (Anita rui olds, 1999)

1. ขนาดพื้นที่ (Area Requirements)
2. การเลือกที่ตั้งที่ใกล้แหล่งความรู้แก่เด็ก (Alternate Locations)
3. การเปลี่ยนพื้นที่ ระหว่างพื้นที่ในร่มและพื้นที่กลางแจ้ง (Transition Space between Indoors and Outdoors)
4. ภูมิทัศน์ที่มีความหลากหลายของ ภูมิประเทศและระดับพื้น (Landscaping: varying the Terrain and Elevation)
5. ที่ให้ร่มเงาและการระบายน้ำ (Shelter and Drainage)
6. ห้องน้ำ (Bathrooms)
7. อันตรายจากสภาพแวดล้อมและการดูแลรักษา (Environment Hazards and Maintenance)
8. รั้วและการปิดล้อม (Fences and Enclosures)
9. ประตู (Gates)
10. ทางเดินและทางสัญจร (Paths and Circulation)

## 11. สัญลักษณ์ (Landmarks)

ทั้งนี้ การออกแบบพื้นที่เล่นกลางแจ้งสำหรับเด็ก ต้องสามารถรองรับกิจกรรมพื้นฐาน 6 ประการของเด็ก ได้แก่ (Anita rui olds, 1999)

1. การเล่นออกกำลัง เคลื่อนไหวร่างกาย (Active)
2. การเล่นที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ (Creative)
3. การเล่นกับอุปกรณ์หรือโครงสร้างต่างๆ (Structure)
4. การเล่นแบบสงบเงียบ (Quite)
5. การเล่นโดยใช้จินตนาการ (Fantasy)
6. พื้นที่หลบร้อน (Therapeutic)

โดยการที่จะทำให้พื้นที่เล่นกลางแจ้งสำหรับเด็ก สามารถรองรับกิจกรรมพื้นฐาน 6 ประการของเด็กนั้น มีหลักการ ดังนี้ (Anita rui olds, 1999)

1. การผสมผสานองค์ประกอบตามธรรมชาติ เพื่อการสังเกตและการเล่นของเด็ก (A Mix of Natural Elements for Observation and Play)
2. การผสมผสานกิจกรรมที่สามารถพัฒนาทักษะและส่งเสริมการร่วมมือกัน (A Mix of Activities that Develop Skill and Foster Cooperation)
3. การผสมผสานโครงสร้างหรืออุปกรณ์ ผิวสัมผัส และวัตถุต่างๆ เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน (A Mix of Structures, Surfaces, and Objects for Difference Purposes)
4. การผสมผสานที่ว่างลักษณะต่างๆ เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน (A Mix of Space for Difference Purpose)

กิจกรรมการเล่นแต่ละอย่างของเด็ก มีการใช้พื้นที่ 6 ประการ ได้แก่ (George Graham, 1980)

1. พื้นที่ในการของเด็ก      ขึ้นอยู่กับจำนวนเด็กและพฤติกรรมการเล่นแต่ละชนิด
2. พื้นที่ทั่วไป      เช่น พื้นที่ที่เด็กใช้เดิน วิ่ง
3. เป้าหมายของการเคลื่อนที่      เช่น ขึ้น-ลง, ซ้าย-ขวา, ไปข้างหน้า-ถอยหลัง
4. ระดับขนานกับพื้น      สำหรับการเคลื่อนที่ของเด็กแบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่  
 ระดับต่ำ      ตั้งแต่ระดับพื้นจนถึงระดับหัวเข่า (คลาน)  
 ระดับกลาง      ระหว่างหัวเข่าถึงระดับไหล่ (กระโดด)  
 ระดับสูง      ระดับไหล่ถึงเพดาน (ปีนป่าย)
5. ทิศทางการเคลื่อนที่      เช่น เส้นตรง, เส้นโค้ง

## 6. ขนาดของการเคลื่อนที่ เช่น โกล์-ไกล

ทิศทางการเคลื่อนที่ของเด็กในการเล่นเป็นสิ่งกำหนดขนาดพื้นที่ การเคลื่อนที่ของเด็กนั้น มักจะมี 3 รูปแบบใหญ่ๆ ดังนี้ (Hubert A.hoffman, jane Young and Strphen E. Klesius, 1981)

### 1. Line Patterns รูปแบบเส้นตรง

- 1.1 A single file line
- 1.2 Line in facing rows
- 1.3 A curve line or semicircle
- 1.4 A zig-zag line
- 1.5 Lines in rows and columns

### 2. Circle patterns รูปแบบวงกลม

- 2.1 A single circle
- 2.2 A double circle

3. Scattered Formation ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน จะมีลักษณะกระจายอย่างไม่มีแบบแผน ซึ่งการเคลื่อนไหวในการเล่นนั้น อาจจะมีการผสมผสานรูปแบบการเคลื่อนที่ได้ เช่น จากแนวเส้นตรงเปลี่ยนเป็นวงกลม เป็นต้น ฯลฯ

จากข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก การเล่น และสภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นของเด็ก สามารถสรุปสาระสำคัญได้ กล่าวคือ การเล่น เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเด็ก เพราะการเล่นช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้เป็นการฝึกฝนพัฒนาการตามช่วงวัยของเด็ก ทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ การเข้าสังคม การสื่อสาร และอื่นๆ

การเล่นของเด็ก เป็นธรรมชาติที่เป็นสากล เด็กทุกชาติทุกชนชั้นทางสังคม ต้องการเล่น ของเล่นและเกมส์ การเล่นอาจแตกต่างกันไปตามลักษณะสังคมและวัฒนธรรม การเล่นเป็นการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา โดยมีการยอมรับกันเป็นรุ่นๆ ต่อเนื่องกันมาในแต่ละท้องถิ่น การเล่นอาจจะแตกต่างกันตามลักษณะของความเป็นอยู่ พื้นที่ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ สภาพแวดล้อมและวัสดุท้องถิ่นที่นำมาประกอบการเล่น และการละเล่นพื้นบ้านต่างๆ มีการวางระเบียบ วิธีการ กติกาให้รัดกุมขึ้นและพัฒนาสืบต่ออย่างเป็นระบบจะนำไปสู่กิจกรรมที่เรียกว่า “เกม” และ กีฬา ตามลำดับ

ไม่ว่าเด็กจะเล่นคนเดียวหรือเล่นกับกลุ่มเพื่อนก็ตาม เด็กต้องการพื้นที่เล่นที่รองรับกิจกรรมการเล่นที่แตกต่างกัน ต้องสามารถรองรับกิจกรรมพื้นฐาน 6 ประการของเด็ก ได้แก่ การเล่นออกกำลังและเคลื่อนไหวร่างกาย (Active) การเล่นที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ (Creative) การเล่นกับอุปกรณ์หรือโครงสร้างต่างๆ (Structure) การเล่นแบบสงบเงียบ (Quite) การเล่นโดยใช้จินตนาการ (Fantasy) และ การใช้จินตนาการของเด็กในอิริยาบถสงบนิ่งในพื้นที่หลบเร้น (Therapeutic)

พื้นที่สำหรับการเล่นของเด็ก โดยทั่วไปมักจะแยกเป็น 2 พื้นที่ใหญ่ๆ ได้แก่ พื้นที่เล่นในร่ม (Indoor Play Space) และพื้นที่เล่นกลางแจ้ง (Outdoor Play Space) นั้น สามารถจำแนกเป็น สภาพแวดล้อมที่เด็กใช้เป็นที่ในการเล่น ที่มีความแตกต่างกันได้ 6 ประเภท ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่ มีองค์ประกอบทางธรรมชาติ (Nature Spaces) สภาพแวดล้อมที่เป็นที่ราบเปิดโล่งกว้างขวาง (Open Spaces) สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเป็นทางยาว (Road Spaces) สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะผจญภัย (Adventure Spaces) สภาพแวดล้อมที่เป็นที่หลบซ่อน เงียบสงบ (Hideout Spaces) และสภาพแวดล้อมที่มีโครงสร้างที่เด็กเล่นได้ (Play Structure Spaces) ซึ่งกิจกรรมการเล่นของเด็ก จำนวนผู้เล่น พฤติกรรม การเล่นและทิศทางในการเคลื่อนที่ของเด็ก จะเป็นตัวกำหนดขนาดพื้นที่ที่ต้องการในการเล่นของเด็ก นอกจากนั้นควรต้องคำนึงถึงพื้นที่ทั่วไป เพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กนอกเหนือจากพื้นที่เล่น ด้วย เช่น พื้นที่ที่เด็กสามารถใช้เดินหรือวิ่งได้อย่างปลอดภัย พื้นที่นั่งพักผ่อน ห้องน้ำส้วม จุดดื่ม น้ำ สะอาด จุดพักผ่อน เป็นต้น

ทั้งนี้พื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เด็กเล่น ควรได้รับการออกแบบให้มีสภาพแวดล้อมในรูปแบบ ต่างๆ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ มีลักษณะสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย จะต้องให้ความสำคัญให้แก่ เด็กขณะที่เข้าไปใช้พื้นที่ในระหว่างที่มีกิจกรรมการเล่น ต้องมีองค์ประกอบอื่นๆ ที่สามารถรองรับ ให้ ความสะดวกสบาย และส่งเสริมสุขอนามัยให้แก่เด็ก แม้ว่าจะเป็นพื้นที่เล่นกลางแจ้งก็ตาม ก็ควรมีพื้นที่ ที่สามารถให้ร่มเงาได้ เพื่อเป็นจุดพักผ่อนให้แก่เด็กด้วย

## 2.4 เด็กและการละเล่นด้านนา

### 2.4.1 เด็กด้านนา

เนื่องจากสังคมล้านนา เป็นสังคมแบบครอบครัวขยาย มี "อัย" (ปู่ ย่า ตา ยาย) เป็นคนสำคัญใน การสั่งสอนการดำรงชีวิตต่างๆให้แก่ "หละอ่อน" (เด็ก) เด็กจะได้เห็นวิถีชีวิตของคนล้านนาจากอัย ไม่ว่าจะเป็นการเกี่ยวหมาก กินเหมี้ยง สูดบู่หรือใบตองจา ใช้ไม้ข่อยทุบเป็นแปรงสีฟัน อัยผู้ชายจะสอน วิชาเลี้ยงไก่ชน ยิงนกด้วยหนังสติ๊ก ฝึกปั้นดินเหนียวเป็นวัวควายให้หลานชาย เหล่าไม้ ฝ่สานข้าวหวด (ตะกร้าข้าวข้าว) ข้องไล่ปลา สานกำวย เปียด แซะไซ ขวนเด็กๆ ตักน้ำ โปะหลัว(ผ้าพื้น)ในขณะที่อัย ผู้หญิงจะสอนกิริยามารยาท งานบ้านงานเรือนให้แก่หลานสาว เก็บฝักริมรั้วการก่อไฟหุงหาอาหาร นึ่งข้าว ดูแลเด็กอาบน้ำ บางบ้านอาบน้ำในตอมอาบน้ำ(ห้องอาบน้ำ) บางบ้านอาบใกล้บ่อน้ำ โดยทำเป็น แท่นไม้ มีหินไม้สำหรับนั่งขัดตัว มีหินก้อนกลมเล็กๆไว้ขัดจี๊โคล ถ้าเด็กสกปรกมากจะใช้"กูป พรวัว"(ไยมะพรวัว) ขัดเนื้อตัวให้ เวลายุ่นระหว่างที่แม่บ้านและอัยทำอาหาร เด็กๆที่อาบน้ำเสร็จแล้วจะ วนเวียนอยู่ใกล้ๆ ผู้ใหญ่ไม่นิยมให้ลงมาเล่นข้างล่างบ้านให้เนื้อตัวมอมแมมหรือเกิดอุบัติเหตุ เช่น หกล้ม ตกน้ำ ในเวลาโพล้เพล้ (สุพิน ฤทธิ์เพ็ญ, 2543)

เด็กล้านนาที่เช่นเดียวกับเด็กที่อื่นๆทั่วโลก คือ มีความสุขกับการได้เล่น แต่ก่อนนั้นของเล่นสำเร็จรูปมิได้มีวางขายมากมายเหมือนเดี๋ยวนี้ ถึงมีก็ราคาแพง เด็กชนบทจึงหาของเล่นจากสิ่งที่อยู่รอบตัว เราเล่นกันได้ทั้งวัน ไม่ว่าจะเป็นช่วงบ้าน(ลานบ้าน) ทุ่งนา ป่าเขา แม่น้ำ ลำห้วย เพื่อนเล่นก็มี ตั้งแต่ต้นหญ้า ใบไม้ ก้อนหิน ดินเหนียว ไปจนถึงแมลงตัวเล็กๆในรู การเล่นบางอย่างก็เป็นไปตามฤดูกาล เช่น หน้าหนาวจะขีดลานบ้านเป็นเส้นๆ เล่น เตะ ตีจับ จี๋ม้าชิงเมือง บางครั้งก็ออกไปตามทุ่งนา เอาตอฟางมาทำนกหวีดเป่าเป็นเสียงเพลง ปั่นดินเหนียวเป็นรูปสัตว์ตลกแคะ ไร้อวดกัน ถึงหน้าหนาวที่ต้นจิวออกดอกสะพรั่ง ก็จะพากันไปเล่นใต้ต้นจิว เพราะมีนกมากินน้ำหวานดอกจิวมากมาย สุดท้ายก็ยังได้ดอกจิวไปฝากแม่ไว้ตากแห้งใส่แกงแคอีกด้วย หน้าร้อนมักจะเล่นในที่ร่ม เช่น เล่นหมากเก็บ ตัดเม็ดมะขาม หากป่าพง(มะปราง) หรือมะม่วงออกลูก เด็กๆจะชอบปีนขึ้นไปเก็บมาปอกจิ้มน้ำตาล ล้อมวงกินกันอย่างเอร็ดอร่อย ปีใหม่สงกรานต์ก็เป็นเวลาที่เด็กรอคอยอย่างยิ่ง พวกเด็กๆจะเล่นน้ำก่อนใคร เอาไม้ไผ่มาทำกระบอกฉีดน้ำ สามารถสูบน้ำแล้วฉีดใส่คนอื่นได้ในระยะไกลๆ ก่อนที่เขาจะรู้ตัวเสียอีก หน้าฝนเด็กๆสนุกกันมากเมื่อได้อาบน้ำฝน เปียกฝนก็ไม่เป็นหวัด เพราะมีสุขภาพแข็งแรง ขนาดไอดิโน ไอแดด ไอหนาว ก็เป็นเพื่อนเล่นของเด็ก เด็กจึงไม่กลัวเปียกฝน พ่อแม่ก็ไม่ว่า เพราะพ่อแม่ตอนเด็กก็เป็นเช่นนี้ เด็กจึงมีเพื่อนๆมากมายเกือบทั้งหมู่บ้าน อยู่ในวัยไล่เลี่ยกันก็เล่นกันได้หมด (รัตนา ชันทยาภรณ์, 2542)

ถ้าเป็นที่บ้าน เด็กหญิงจะเล่นชายคร้ว(เล่นหม้อข้าวหม้อแกง) เช่นชายขนมครก ที่ใช้ช้อนแกงเบช้อนเคลือบสีเขียวบ้าง สีเหลืองบ้าง ควักลงบนพื้นดินเป็นหลุมๆ ผสมจี๋ฝู้นกับน้ำให้พอเหนียวตกหยอดลงไป สักพักและขึ้นมาใส่กระทงใบตอง เอาใบตองมาฉีกเป็นเส้นฝอย กาบห้วปลี กาบกล้วยมาตัดเป็นชิ้นๆ ดอกไม้ใบไม้ต่างๆ บริเวณที่เล่นมักจะเป็นใต้ร่มไม้ การเล่นที่บ้านไม่จำกัดเพศมีหลายประเภท เช่น จี๋ม้าก้านกล้วย เล่นทอยหนังยาง เล่นซ่อนหา ถ้าเด็กโตขึ้นมาราว 10 ขวบ จะพากันเลขออกไปเล่นถึงกลางทุ่งนา ถ้าเล่นที่โรงเรียน เด็กหญิงนิยมเล่นหมากเก็บ กระโดดหนัง อีบ้ำ ผู้ชายนิยมเล่นไล่จับซ่อนหา จี๋ม้าส่งเมือง (สุพิน ฤทธิพิณ, 2543)

#### 2.4.2 การละเล่นล้านนา

การเล่นของเด็กจะมีการพัฒนาจากประสบการณ์ในชีวิตของเด็กๆ โดยการสังเกต จดจำ และดูจากผู้ใหญ่เล่นในชีวิต และจากเพื่อนบ้าน โดยพัฒนาระบบวิธีการเล่นตามความเข้าใจของตนเอง ใช้ระเบียบ กฎ วิธีการเล่นตามข้อตกลงในกลุ่ม (พีระพงษ์ บุญศิริ, 2536) โดยการละเล่นต่างๆ มีความหลากหลาย และมีคุณค่าทางวัฒนธรรมก่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริง ผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งเด็กได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว เป็นการเล่นที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ใช้วัสดุตามธรรมชาติ ไม่มีกฎกติกาซับซ้อน ส่งเสริมพัฒนาการในทุกๆ ด้านแล้ว การละเล่นพื้นบ้านยังมีคุณค่าต่อชีวิตเด็กและสังคมไทย



ในฐานะมีส่วนช่วยให้เด็กมีความสมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาในด้านต่างๆ พร้อมทั้งจะเป็นผู้ใหญ่ ในอนาคต และช่วยรักษาวัฒนธรรมประจำชาติ (เยาวภา เศรษฐกิจ, 2546)

ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นของเด็กล้านนา จาก จิตินัดดา จินาจันทร์ (2542) ได้รวบรวม การเล่นของเด็กล้านนาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ รวบรวมไว้เป็นเอกสาร สารานุกรมไทยวัฒนธรรม ภาคเหนือ จำนวนทั้งสิ้น 140 รายการ เมื่อเรียงตามลำดับอักษรของชื่อการเล่น สามารถอธิบายข้อมูล ของการเล่นแต่ละชนิด (โดยย่อ) ได้ดังนี้

1. กระต่ายขาเดียว แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย กำหนดอาณาเขต แล้วผลัดกันไล่เตะตัวฝ่ายตรงข้าม โดยกำหนดให้ทรงตัว กระโดด หรือยืน ด้วยขาเพียงข้างเดียว
2. กลิ้งถั่ว (บอกลั่ว) ใช้แขนงไม้ไผ่ทำเป็นลำกลิ้ง และก้านกระทุ้ง อาศัยแรงลมอัดกระสุนที่ทำ ด้วยลูกไม้หรือผลไม้ขนาดเล็กแทนลูกกระสุน ให้พุ่งออกไปด้านหน้า
3. กำปุกกำปุย นั่งล้อมวงกัน เล่นโดยมีบหรือ คล้ายการเล่น "จ้ำจี้" แบบภาคกลาง
4. กิ่งก่องแก้ว เป็นการเล่นกระโดดเชือกในอีกลักษณะหนึ่ง ใช้การกระโดดข้ามฝั่งไปมา โดยใช้เท้าเกี่ยวเชือก ต้องพยายามเกี่ยวเชือกที่พันขาออกด้วยการกระโดด และยกเท้าออกให้ถูกต้อง โดยมีความสูงของเส้นเชือกจากพื้นดินกำหนดอยู่ 7 ระดับ
5. กลิ้งวงล้อ หรือ "ยู่ล้อ" เป็นไม้ค้ำยาวใช้พาดบ่า มีก้านถือใช้จับและผลัดไม้ไปข้างหน้า ด้านปลายจะเป็นล้อหมุนได้ เล่นโดยการวิ่งและผลัดวงล้อไปข้างหน้า
6. เก็บของ วางของหลายชิ้นห่างกันเป็นระยะๆ แล้ววิ่งเก็บของตามเส้นทางและระยะห่าง ที่กำหนด นำกลับมาวางไว้ในจุดที่กำหนดไว้ ใครเก็บหมดก่อนเป็นฝ่ายชนะ
7. ไถ่ป๋าม่วง หรือ "ไถ่พ็อก" นำผลมะม่วงเล็กๆ ที่ร่วงตามธรรมชาติมาเจาะรูร้อยเชือก และนำไม้ไผ่มาติดไว้ทำเป็นเดือย ใช้เล่นต่อสู้กัน โดยการแกว่งเชือกให้เดือย ไปสับกับเดือยของคู่ต่อสู้
8. ไถ่ห้ำแพรด ใช้หัวห้ำแพรดมาตีกัน ต้นห้ำแพรดของใครขาดก่อนถือเป็นฝ่ายแพ้
9. เกี่ยวเกสรดอกหอมพอ ใช้เกสรดอกหอมพอ (ดอกหางนกยูงฝรั่ง) ที่มีลักษณะคล้ายหัวถั่วอก มาเกี่ยวกันแล้วดึง เกสรของใครหักหลุดก่อนถือเป็นฝ่ายแพ้
10. ขว้างบอล แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย กำหนดเขตการเล่นและใช้ลูกกลม(ทำจากวัสดุต่างๆ) สำหรับปา ผู้เล่นฝ่ายที่ยืนนอกเขตต้องพยายามปาให้ถูกตัวผู้เล่นที่อยู่ในเขต ส่วนผู้เล่นฝ่ายที่อยู่ในเขตต้องพยายามวิ่งหลบลูกกลมที่ปาเข้ามาในเขต
11. ชี้อ่าก้านกล้วย ใช้ก้านกล้วยตัดทำเป็นรูปร่าง ร้อยเชือกคล้องคอหรือบ่า เอาขาพร้อมแล้ว วิ่งแข่งกัน หรือใช้วิ่งไปตามกลุ่มเพื่อน
12. ชี้อ่าตีนตั้ง เด็กจับคู่กัน คนที่แข็งแรงกว่าเป็นม้า ผู้เล่นอีกคนขี่หลัง คนเล่นเป็นม้าต้องจับ

- ขาข้างใดข้างหนึ่งของคนชี้ให้แน่น ขาอีกข้างปล่อยไว้สำหรับถีบคู่ต่อสู้คนอื่นๆ ผู้ที่ชี้คนใดตกลงมาก่อนถือว่าแพ้ นิยมเล่นในกลุ่มเด็กชายเพราะเล่นกันรุนแรง แบ่งเป็นกลุ่ม กำหนดระยะทาง แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมา 1 คนเป็นม้า ทำหน้าวิ่งมารับเพื่อนในกลุ่ม โดยให้เพื่อนชี้คอหรือชี้หลัง ข้ามกลับไปส่งยังจุดที่กำหนด กลุ่มใดรับส่งผู้เล่นหมดก่อนเป็นฝ่ายชนะ
13. ชี้อ้าลู่อึ่ง
14. ชี้อ้าลู่อวมก
15. ชี้อ้าสองตัว
16. ชี้อ้าสองเมือง
17. ชี้อ้า
18. ชี้อ้ากระด้าง
19. ชี้อ้าขน
20. ชี้อ้าหน้า
21. ชี้อ้าบก
- เด็กจับคู่กัน คนที่แข็งแรงกว่าเป็นม้า ผู้เล่นอีกคนชี้หลัง คนเล่นเป็นม้าต้องจับขาของคนชี้ให้แน่น คนชี้ต้องพยายามแย่งหมวกที่ผู้ชี้ของคู่ต่อสู้คนอื่นๆ สวมอยู่ แบ่งกลุ่มๆ ละ 3 คน ให้ผู้เล่น 2 คนประสานมือให้แน่นไว้ข้างหลัง ผู้เล่นอีกคนจะยื่นเหยียบมือของเพื่อนและกอดคอทั้ง 2 คน กลุ่มที่วิ่งถึงเส้นชัยก่อนเป็นฝ่ายชนะ
- เด็กจับคู่กัน คนที่แข็งแรงกว่าเป็นม้า ผู้เล่นอีกคนชี้หลัง คนเล่นเป็นม้าต้องจับขาของคนชี้ให้แน่น คนชี้มีหน้าที่โยนและรับลูกบอลผ้า (ผ้าที่มัดเป็นก้อน) ปั่นลูกดินเหนียวเป็นก้อนกลมแข็ง ใช้เล่นรึมน้ำ
- การเล่น ไล่จับ กำหนดอาณาเขต และกำหนดให้มีเด็ก 1 คนเป็น “แนค” ก่อน แนคทำหน้าที่วิ่งไล่เตะตัวเพื่อนคนอื่นๆ ถ้าใครถูกแนคเตะตัวในอิริยาบถใด ต้องทำตัวนิ่งค้างไว้ในที่นั้น ถ้าขยับตัวถือว่าแพ้ ต้องเปลี่ยนมาเป็นแนคแทน
- การเล่น ไล่จับ กำหนดอาณาเขต และกำหนดให้มีเด็ก 1 คนเป็น “แนค” ก่อน โดยจะต้องมีขอนไม้หรือเนินดินเอาไว้เหยียบพักผ่อน แนคทำหน้าที่วิ่งไล่เตะตัวเพื่อนคนอื่นๆ ผู้เล่นต้องวิ่งหนีไปพักบนขอนไม้หรือเนินดิน จะมีบทร้องเพื่อให้ผู้ที่พักบนเนินดินต้องวิ่งลงไปหาขอนไม้หรือเนินดินอื่นๆ เหยียบแทนแนคต้องไล่เตะตัวเพื่อนที่วิ่งลงจากขอน ถ้าใครถูกแนคเตะตัวได้ ถือว่าแพ้ ต้องเปลี่ยนมาเป็นแนคแทน
- การเล่น ไล่จับ ในน้ำ และกำหนดให้มีเด็ก 1 คนเป็น “แนค” ก่อน แนคทำหน้าที่วิ่งไล่เตะตัวเพื่อนคนอื่นๆ อาจใช้การว่ายน้ำช่วยในการไล่จับ ถ้าใครถูกแนคเตะตัวได้ถือว่าแพ้ ต้องเปลี่ยนมาเป็นแนคแทน
- การเล่น ไล่จับ กำหนดอาณาเขตเป็นวงกลม (บก) เอาไว้เหยียบพักผ่อน เส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 1 เมตร และกำหนดให้มีเด็ก 1 คนเป็น “แนค” โดยทำหน้าที่วิ่งไล่เตะตัวเพื่อนคนอื่นๆ ผู้เล่นต้องวิ่งหนีไปพักที่วงกลม(บก) แนคจะมีบทร้องเพื่อให้ผู้ที่พักอยู่ต้องวิ่งออกไปนอกวง แนคต้องไล่เตะตัวเพื่อนที่วิ่งออกมานอกวง ถ้าใครถูกแนคเตะตัวได้ ถือว่าแพ้ ต้องเปลี่ยนมาเป็นแนคแทน

22. จี๊แนควง การเล่นไล่จับ กำหนดอาณาเขตเป็นวงกลม (บก) ขนาดใหญ่พอที่ทุกคนจะยืนได้ และกำหนดให้มีเด็ก 1 คนเป็น “แนค” โดยทำหน้าที่เอื้อมมือไปแตะตัวเพื่อนคนอื่นๆ ที่ยืนในวง ผู้เล่นต้องขยับตัวหนี คนในวงสามารถวิ่งหนีออกมานอกวงได้ ถ้าใครถูกแนคแตะตัวได้ ถือว่าแพ้ ต้องเปลี่ยนมาเป็นแนคแทน
23. จี๊แนคเสา การเล่นไล่จับ กำหนดเสาเป็นอาณาเขตของคน 1 คน กำหนดให้มีเด็ก 1 คนเป็น “แนค” โดยทำหน้าที่วิ่งไล่แตะตัวเพื่อนคนอื่นๆ ผู้เล่นต้องวิ่งหนีไปพักที่เสาแนคจะมีบทร้องเพื่อให้ผู้ที่พักอยู่ต้องวิ่งออกจากเสา เปลี่ยนและสลับเสาใหม่แนคต้องไล่แตะตัวเพื่อนที่วิ่งออกจากเสา ถ้าใครถูกแนคแตะตัวได้ ถือว่าแพ้ ต้องเปลี่ยนมาเป็นแนคแทน
24. จี๊แนคหลุม การเล่นไล่จับ ต้องมีหลุมหรือห้องร่องแคบๆ ไว้กระโดดหลบและกำหนดให้มีเด็ก 1 คนเป็น “แนค” โดยทำหน้าที่วิ่งไล่แตะตัวเพื่อนคนอื่นๆ ผู้เล่นต้องวิ่งหนีและกระโดดข้ามหลุมไปมา ถ้าใครถูกแนคแตะตัวได้ หรือกระโดดตกหลุม ถือว่าแพ้ ต้องเปลี่ยนมาเป็นแนคแทน
25. จี๊แนค ง การเล่นไล่จับ กำหนดอาณาเขตและกำหนดให้มีเด็ก 1 คนเป็น “แนค” ทำหน้าที่วิ่งไล่แตะตัวเพื่อนคนอื่นๆ เมื่อผู้เล่นถูกแนคไล่มากระชั้นชิด ต้องนั่งยองๆ ร้องว่า “อง” แนคจะไม่มีสิทธิ์แตะตัว เมื่อแนควิ่งไปทางอื่นจึงจะลูกรั้งหนีต่อได้ ถ้าใครถูกแนคแตะตัวได้ ถือว่าแพ้ ต้องเปลี่ยนมาเป็นแนคแทน
26. ขึ้นเสาน้ำมัน เสากลมผิวเรียบยาวประมาณ 4 เมตร ปักลงในดิน ทาน้ำมันให้ลื่น ผู้เล่นต้องพยายามไต่เสาชั้นไปเอารังที่ปักไว้ที่ด้านบนของเสาให้ได้ ผู้ที่ได้รังก่อนเป็นผู้ชนะ
27. เข้าเขตยับ กำหนดวงกลมเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 2 เมตร แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งอยู่ในวง อีกฝ่ายอยู่นอกวง แต่ละฝ่ายต้องพยายามดึงอีกฝ่ายมาในเขตของตนให้ได้ ฝ่ายใดถูกดึงไปหมดก่อนเป็นฝ่ายแพ้
28. แข่งหนอน แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มเรียงแถวตามยาวแล้วย่อตัวลงจับข้อเท้าของคนข้างหน้า ทุกกลุ่มเริ่มเดินพร้อมกันไปยังเส้นชัย โดยต้องไม่ให้มือหลุดออกจากข้อเท้า กลุ่มใดถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ
29. ไข่โจ้น หรือ “มะชะ โจ้น” ใช้ฝ้ามัดเป็นลูกกลม แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม จับหลังกันแล้วกำหนดเขตแดน เล่นรักษาพื้นที่โดยใช้ลูกกลมเป็นอุปกรณ์ในการปาใส่กัน
30. ไข่เต่า หรือ “ซอ่อน ไข่แม่เต่า” กำหนดวงกลมเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 1 เมตร กำหนดผู้เล่นเป็นแม่เต่า อยู่ภายในวง 1 คน คร่อมตัวบัง “ไข่เต่า” (ลูกหินเท่า

จำนวนผู้เล่นทั้งหมด) ผู้เล่นที่เหลืออยู่นอกวง คอยแย่งไขเต๋า ถ้าแม่เต๋าถูกแย่ง ไขเต๋าไปหมด ผู้เล่นจะเอาไขเต๋าไปซ่อน แม่เต๋าต้องหามาคืนให้ครบ เจ้าของ ไขเต๋าใบแรกที่ถูกละหายต้องเปลี่ยนมาเป็นแม่เต๋าแทน

31. คี๋อบเคี๋บ เด็กเดินหรือวิ่งเล่นด้วยการยืนบนกาละมะพร้าวผ่าซีกร้อยด้วยเชือก
32. คนจี๊จี๊ วิธีเล่น คล้าย "งูกินหาง" ของภาคกลาง เป็นการเล่นที่มีบทร้องประกอบ
33. ควักป่าขาม วิธีเล่น คล้าย "อีตัก" ของภาคกลาง โดยซัดเม็ดมะขามลงไปเล่นบนพื้นราบ แล้วใช้กระดาดหรือใบไม้ทำเป็นกรวยตักเม็ดมะขามทีละเม็ด ไม่ให้กระตบ เม็ดอื่น ถ้ากระตบต้องเปลี่ยนผู้ตัก ผู้เล่นที่ตักได้เม็ดมะขามมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
34. จ้วงกระทิง ผู้เล่น 1 คน สมมติเป็นวัวกระทิงจะจับท่อนไม้ที่มีมัดไว้กลางเชือกยาว ผู้เล่นคนอื่นแบ่งจำนวนเท่ากัน ถือเชือกที่ปลายทั้ง 2 ด้าน ยืนห่างไม่ให้คนที่เล่นเป็น กระทิงแตะถึง คนที่เล่นเป็นกระทิงต้องพยายามแตะตัวผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นที่อยู่ ทั้ง 2 ด้านของปลายเชือกต้องพยายามดึงเชือกไปมาเพื่อหลบ
35. จ้วงต่าง แบ่งกลุ่มๆละ 3 คน ให้ผู้เล่น 1 คนเล่นเป็นวัว คลานและเอาเข้ายื่นพื้น ผู้เล่นอีก 2 คน นั่งลงข้างๆ เอาขาพาดหลังคนที่คลานทางขวางแล้วเอามือจับข้อเท้ากัน ให้แน่นอย่าให้หลุด คลานแข่งกันไปถึงเส้นชัย ถ้ากลุ่มใดหลุดตกหลังวัวให้ เริ่มใหม่ ณ จุดที่ล้มแล้วคลานต่อกลุ่มใดคลานถึงเส้นชัย ก่อนเป็นฝ่ายชนะ
36. จ้วงออกเหล่า คล้ายเล่น "ซ่อนหา" แต่มีบทบาทสมมติ ว่าคนหนึ่งเป็นวัวที่ออกมาจากป่าจะ ไปซ่อนตามบริเวณต่างๆ เมื่อให้สัญญาณ อีกคนเป็นคนไล่ที่จับวัว จะทำท่า ออกตามหาวัว
37. จกเขียดออกกรู กำหนดวงกลมเส้นผ่านศูนย์กลางใหญ่พอให้คน 10 คนเข้าไปยืนได้ โดยให้ เล่นเป็น "เขียด" ผู้เล่นอีก 2 คน เล่นเป็น "คนจับเขียด" ทำหน้าที่ดึงคนใน วงกลมออกมานอกวงให้ได้
38. จ้ำจี้ เป็นการนั่งล้อมวงกัน เล่น โดยมีบทร้อง คล้ายการเล่น "จ้ำจี้" แบบภาคกลาง
39. จี้หยัง ผู้เล่นนั่งล้อมวงกัน เป็นการเล่นต่อคำ ใช้คำ 2 พยางค์ ให้คล้องจองกันไปเรื่อยๆ โดยพยางค์ที่ 2 ต้องลงท้ายด้วยคำว่า หยัง (อะไร)
40. จี้หุบ หรือ "จุ่มจะหลี่" ใช้เล่นเพื่อเป็นการเสี่ยงเลือกคน 1 คน ไปเล่นเป็นผู้แพ้ โดย ทุกคนจะชี้นิ้วลงในกลางมือของเพื่อนคนนำ เมื่อคนนำร้องว่า จี้...หุบ จะหุบ มือลง ผู้เล่นที่ชี้มือออกไม่ทัน ถูกคนนำจับนิ้วไว้ได้ จะต้องไปเล่นเป็นผู้แพ้
41. จุ่มจี้จุ่มจอก เป็นการนั่งล้อมวงกัน เล่น โดยมีบทร้อง คล้ายการเล่น "จ้ำจี้" แบบภาคกลาง
42. ชนกว่าง เป็นการใช้แมลง"กว่าง" มาต่อสู้กัน
43. ชนไก่หนังว่อง ผู้เล่น 2 คนนั่งหันหน้าเข้าหากัน เอาขารัดคล้องนิ้วหัวแม่เท้า เอาชิ้นไม้เล็กๆ

- มาสอดคล้องกันเป็นเกลียวแน่น เมื่อปล่อยเกลียวไม้จะกระทบ(ตี)กันเสียงดัง
44. ชนจี๋หลอบ เป็นการใช้แมลง"จี๋หลอบ" มาต่อสู้กัน (ภาคกลางเรียก แมลงจี๋ควาย)
45. โข่งกระป๋อง วางกระป๋องซ้อนกันเป็นฐานปิรามิด ใส่มะขามในแต่ละกระป๋องเท่าๆกัน วางไว้ห่างเส้นทอยประมาณ 2-3 เมตร ผู้เล่นผลัดกันทอย "โค" ถ้า "โค"ของใครโดนกระป๋องล้ม เม็ดมะขามภายในกระป๋องที่ล้มจะเป็นของผู้นั้น ผู้ใดได้เม็ดมะขามมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
46. ซ่อนของ จี๋ดวงกลม เส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 1-1.5 ฟุต แต่ละคนจะหาของชิ้นเล็กๆที่ไม่ซ้ำกันมาซ่อน โดยขุดหลุมแล้วซ่อนของไว้ในวง ผู้เล่น 1 จะเป็นคนหาของ โดยการขุดบริเวณ ในวงกลมนั้น
47. ซ่อนไข่กา กำหนดวงกลมเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 1 เมตร กำหนดผู้เล่นเป็นแม่กาอยู่ภายในวง 1 คน คร่อมตัวบัง "ไข่กา" (ลูกหินเท่าจำนวนผู้เล่นทั้งหมด) ผู้เล่นที่เหลืออยู่นอกวง คอยแย่งไข่กา ถ้าแม่กาถูกแย่งไข่ไปหมด แม่กาจะปิดตา ผู้เล่นจะเอาไข่กาทั้งหมดไปซ่อนในที่เดียวกัน แม่กาเปิดตาแล้วทายที่ซ่อนทายได้ 3 ครั้ง ถ้าทายไม่ถูกต้องเป็นแม่กาต่อไป แต่ถ้าทายที่ซ่อนได้ถูกต้อง เจ้าของไข่กาใบแรกที่ถูกหาพบต้องเปลี่ยนมาเป็นแม่กาแทน
48. ซ่อนเหล็ก จี๋ดวงกลม เส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 2 ฟุต ผู้เล่น 1 จะเป็นคนหาของจะอยู่ในวงกลมและถูกปิดตา ผู้เล่นคนอื่นจะฝังตะปู 1 ตัวลงในพื้นดินรัศมีรอบวงกลมนั้น (ห่างจากวงกลมประมาณ 1 วา) ผู้หาของจะต้องหาให้พบภายใน 5 นาที มีสิทธิ์หาได้ 2 ครั้ง ถ้าไม่พบต้องเล่นเป็นคนหาซ้ำ
49. ซักสำว วิธีเล่น คล้าย "ซักคะเย่อ" ของภาคกลาง
50. ซื้อดอกไม้ วิธีเล่น คล้าย "ซื้อดอกไม้" ของภาคกลาง มีบัตรร้องประกอบ
51. คิดบ่าขาม เล่นบนที่ราบที่สะอาด ใส่มะขามคิดให้ไปกระทบเม็ดมะขามของผู้เล่นคนอื่นๆ ที่ละเม็ด มะขามที่ถูกกระทบจะตกเป็นของคนคิดคนนั้น ผู้เล่นที่ได้เม็ดมะขามมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
52. คิดบ่าขามเข้าช่อง เล่นบนที่ราบที่สะอาด ใส่มะขามคิดให้เข้าช่องที่ละเม็ด ผู้เล่นที่ได้เม็ดมะขามมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
53. โคล่า เป็นการโยน "โค" ลงคนไปทับ "โค" ของฝ่ายตรงข้าม
54. โคล่าหลัก คล้าย "โคล่า" แต่มีกติกาการรวมคะแนนและวิธีการเล่นที่ซับซ้อนมากกว่า
55. โคลดเชือก ผู้เล่นจะกระโดด ผ่านเชือกที่แกว่งอยู่ โดยมีท่าในการกระโดด 4 ท่า
56. โคลดหนังว่อง คล้าย "การกระโดดสูง" โดยกระโดดผ่านเชือกที่ทำจากยางรัดของนำมาถัก

- ร้อยก้นให้ยาว มีระดับความสูงของเส้นเชือกจากพื้นดิน 8 ระดับ สัมพันธ์กับ  
ความสูงของร่างกายเด็กที่ถือปลายเชือกทั้ง 2 ข้าง
57. ตั่งไก่ หรือ “ต๋อไก่” หรือ “ไก่ต๋อ” จะแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ผลัดกันทายโดยฝ่ายแรก  
จะนั่งยอง ใช้ฝ่าคลุมตัวให้มิดชิด แล้วขยับเสียงไล่กัน อีกฝ่ายจะทายว่าเป็น  
เสียงใคร
58. ตาไม้ตีด หรือ “บ่าบ๋าตาแสง” จะขีดตารางลงบนพื้น มี 8 บริเวณสำหรับทอยโด  
ใช้ “โด” (เบ๊ย) ทอยแล้วกระโดดโดยการแข่งขาเดียวตามกฎ ที่มีอยู่ 8 กฎ (ตา)
59. ตาไม้โด หรือ “โดงเตงซุด” จะขีดตารางลงบนพื้น มี 11 บริเวณสำหรับทอยโด ใช้ “โด”  
(เบ๊ย) ทอยแล้วกระโดดโดยการแข่งขาเดียวตามกฎ ที่มีอยู่ 11 กฎ (ตา)
60. ตาเหลวซ๊ก ใช้อุปกรณ์ในการเล่นคือไม้ไผ่ มาสานเป็นของเล่น
61. ตาเหลวหมุน ใช้อุปกรณ์ในการเล่นคือไม้ไผ่ มาสานเป็นของเล่น
62. ตำรวจจับขโมย วิธีเล่น คล้าย “วิ่งไล่จับ” ของภาคกลาง แต่มีบทบาทสมมติว่า ฝ่ายหนึ่งเป็น  
ตำรวจ ทำหน้าที่วิ่งไล่จับ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นขโมยต้องวิ่งหนีการจับให้พ้น
63. ตี วิธีเล่น คล้าย “ตีจับ” ของภาคกลาง
64. ตีกบ กำหนดวงกลมเส้นผ่านศูนย์กลางใหญ่พอให้ทุกคนเข้าไปยืนได้ โดยให้เล่น  
เป็น “กบ” ซึ่งจะออกนอกวงไม่ได้ ส่วนผู้เล่นอีก 1 คน เล่นเป็น “คนตีกบ” จะ  
ปิดตาแล้วใช้ฝ่าตีคนที่อยู่ในวง
65. ตีกะโหล้ง คล้ายเล่น “ซ่อนหา” แต่มีการเคาะกะลา (ตีกะโหล้ง) เป็นจำนวนแทนการ  
นับจำนวนตัวเลขขณะที่คนอื่นๆวิ่งไปซ่อน
66. ตีไก่ กำหนดเขตแดน ผู้เล่นแบ่ง 2 ฝ่ายส่งตัวแทนทีละคน เข้าไปนั่งของเอามือกอด  
ขาตนเอง เมื่อระยะประชิดให้กระโดดเข้าชนกันที่เส้นแบ่งเขต คนใดถูกชนล้ม  
ถือว่าแพ้
67. โตโป่ง วิธีเล่น คล้าย “เป่าขลุ่ย” ของภาคกลาง
68. โต้วราว เดินทรงตัวบนไม้ท่อนกลมที่ขนานกับพื้น สูงจากระดับพื้นประมาณ 1 คืบ ผู้  
เล่นที่ตกจากไม้ก่อนเป็นผู้แพ้
69. ถ่อเรือบก แบ่งผู้เล่นกลุ่มละ 4 คน ครอบบนท่อนไม้กลมยาว 3-4 เมตร 2 คนหันหน้าไป  
ทางปลายไม้ข้างหนึ่ง อีก 2 คนหันไปทิศตรงข้าม จับไม้ให้แน่น เมื่อได้ยิน  
สัญญาณ วิ่งแข่งกันไปที่เส้นชัย กลุ่มใดถึงเส้นชัยก่อนเป็นฝ่ายชนะ
70. เทย แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม ลักษณะคล้ายเล่น “แนด” แต่มีขอบเขตและข้อกำหนด  
วิธีการวิ่งเตะตัวและการวิ่งหนีของทั้ง 2 ฝ่าย ตามขอบเขตนั้น
71. บอกลีด กล้องลีดนำทำจากไม้ไผ่ นิยมเล่นในช่วงสงกรานต์

72. บ่าข้าง หรือ “บ่าข้าง” หรือ “ลูกข้าง” เล่นในวงกลมเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 2 เมตร
73. ป่าคอน หรือ “โยนลูกช่วง” แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม กำหนดอาณาเขตแล้วเล่นขว้างลูกโยน โดยต่างฝ่ายพยายามโยนและรับลูก โดยไม่ให้ลูกโยนนั่นตกถึงพื้น
74. บ่าบ้า หรือ “สะบ้า” คล้ายการเล่น “โบว์ลิ่ง” ในยุคปัจจุบัน ทอยด้วยมือ
75. บ่าบ้าเข็ม คล้าย “บ่าบ้า” แต่เป็นการทอยด้วยเท้า
76. บ่าบ้าผัด คือการเล่นลูกข้างที่ทำด้วยลูกสะบ้า
77. ไบป้อ หรือ “ไบพ้อ” คล้ายการเล่น “อีโชนัง” แต่เปลี่ยนตัวทอยจากดินขอเป็นกระดาษแข็ง
78. ปะเป็มไบพลู เป็นการนั่งล้อมวงกัน เล่น โดยมีบทร้อง คล้ายการเล่น “จ้ำจี้” แบบภาคกลาง
79. ปั้นหนังว่อง เอาสันมืออุยวงรัดของ 2 เส้น ให้บิดและรัดกันเป็นเกลียว ผู้เล่นจะผลัดกันปั้นให้ยางรัดนั้นคลายออก ผู้เล่นที่คลายได้ จะได้ยางรัดนั้นมาเป็นของตน
80. ปี่ตอเฟือง หรือ “ปี่ตอซังข้าว” ใช้ซังข้าวที่เหลือจากการเกี่ยวข้าวมาตัดเฉียงแล้วเป่าเล่น
81. ปู้คบิด เป็นการเล่นที่ทุกคนเอานิ้วมียื่นมาวางซ้อนๆกัน แล้วบ้วนน้ำลายผ่านรูนิ้วมือ โดยมีบทร้องประกอบการเล่น
82. เป่ายางบ่าโห่ง หรือ “การเป่ายางละหุ่ง” ใช้เส้นดอกหญ้า ชุบยางละหุ่งแล้วเป่าเล่นเป็นลูกโป่ง
83. เป่าหนังว่อง คล้ายการเล่น “เป่ากบ” ของภาคกลาง โดยจะเล่นเป็นคู่ บนพื้นที่เรียบและสะอาด ผู้เล่นนั่งตรงกันข้ามกันแล้วเป่ายางรัดของ เส้นของตนเองให้ไปทับ หรือ ไปก่ายเส้นของฝ่ายตรงข้าม จะได้ยางรัดของฝ่ายตรงข้ามมาเป็นของตน
84. โป้นเป็น ผู้เล่นนั่งล้อมวงเล่น ต่อมือกันขึ้น ไปเรื่อยๆ คล้ายๆ เล่น “แมงมุม” ของภาคกลาง แต่แตกต่างที่ โป้นเป็น จะให้คนแรกกำมือและชูนิ้วชี้ตั้งขึ้น คนต่อมาจะจับนิ้วชี้คนเริ่มและชูนิ้วชี้ตั้งขึ้น คนต่อมาก็มาจับนิ้วชี้และชูนิ้วชี้ตั้งขึ้น ต่อๆกันสูงขึ้น ไปเรื่อยๆ และมีบทร้องประกอบการเล่น
85. ฆะลาบ หรือ “ปิ่นก้านกล้วย” ใช้กาบใบตองมาบากที่ผิวเป็นแนว แล้วใช้สันมือรูดให้เกิดเสียงดัง
86. ผัดหม้อซาง หรือ “ดอกบัว” เล่นเป็นจำนวนคู่ โดยทุกคนล้อมวงกัน สลับกันยื่นและนั่งจับมือกันไว้เป็นวงกลม ผู้นั่งเหยียดขาเอาเท้ามาชนกันไว้ที่ศูนย์กลางวงกลม ผู้นั่งจะเดินหมุนไปในทางเดียวกัน และเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อยๆ เมื่อดอกบัวล้มก็เปลี่ยนตำแหน่งกันยื่นและนั่ง
87. ผีนางด้ง เป็นการเล่นถึงพิธีกรรมอย่างหนึ่ง คล้ายการ “ฟ้อนผีมด”
88. ใผตด ทายกันว่าใครเป็นคนผายลม จะเป็นการเล่นเชิงล้อเลียนกันมากกว่า
89. พญาลีมงาย ชื่อของเล่นแบบล้านนาชนิดหนึ่ง เป็นการแก้ปริศนาจากการเล่นไม้ในกรอบ

90. โฟงพาง การละเล่นนี้รับวิธีการเล่น มาจากการเล่น ”โฟงพาง” ของภาคกลาง
91. มอญซ่อนผ้า การละเล่นนี้รับวิธีการเล่น มาจากการเล่น ”มอญซ่อนผ้า” ของภาคกลาง
92. ม้าชกคอก วิธีเล่น คล้าย ”ลาวกระทบไม้” ของภาคกลาง แต่ไม่มีการรำ
93. แม่ไก่ วิธีเล่น คล้าย ”งูกินหาง” ของภาคกลาง แต่มีบทบาทสมมติเป็นแม่ไก่ ลูกไก่ และคนขูดเสียม โดยมีบทพูดประกอบการเล่น
94. ไม้เก็บ การละเล่นนี้รับวิธีการเล่น มาจากการเล่น ”ไม้เก็บ” ของภาคกลาง ผู้เล่นนั่งล้อมวงกัน ใช้ไม้ 6-10 แท่ง ลูกปิงปองสำหรับ โยนให้จังหวะ 1 ลูก กำหนดวิธีการเล่นเป็นลำดับ (ตา) มีทั้งหมด 10 ตา
95. ไม้เตาะ วิธีเล่น คล้าย ”หมากรอก” ของภาคกลาง ผู้เล่นไม่เกิน 10 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม มีกฎกติกาในการเล่นตีหรือจัดลูกไม้เตาะ โดยใช้แม่ไม้เตาะเป็นอุปกรณ์การตี
96. ไม้หัก วิธีเล่น คล้าย ”จับไม้สั้น ไม้ยาว” ของภาคกลาง
97. ขับควายออกวง กำหนดวงกลมเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 2 เมตร แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งอยู่ในวงเล่นเป็นควาย อีกฝ่ายอยู่นอกวงเป็นคนจับควายซึ่งจะต้องพยายามฝ่ายที่อยู่ในวงออกมานอกเขตให้ได้ ภายในเวลาที่กำหนด
98. ฐูล้อ หรือ ”กลิ้งวงล้อ” เป็นไม้ด้ามยาวใช้พาดบ่า มีก้านถือใช้จับและผลักไม้ไปข้างหน้าด้านปลายจะเป็นวงล้อหมุนได้ เล่นโดยการวิ่งและผลักวงล้อไปข้างหน้า
99. ฐูล้าว แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม กำหนดเส้นแบ่งเขตแดน ขึ้นตามที่กำหนด พยายามดัน ”ไม้ล้าว” (ไม้ไผ่ยาวประมาณ 10 ศอก 1 ลำ) ให้เข้าไปในเขตของฝ่ายตรงข้าม
100. รถถีบ เล่นปั่นรถจักรยาน
101. รถม้าชาวเสียม แบ่งกลุ่มๆ ละ 3 คน ให้ผู้เล่น 2 คนประสานมือให้แน่นไว้ข้างหลัง ผู้เล่นอีกคนจะยื่นเหยียบมือของเพื่อนและกอดคอทั้ง 2 คน กลุ่มที่วิ่งถึงเส้นชัยก่อนเป็นฝ่ายชนะ
102. เล่นกระสอบ หรือ ”วิ่งกระสอบ” กำหนดเส้นชัย ผู้เล่นเข้าไปยืนในกระสอบ จับมุมทั้ง 2 ข้างของปลายกระสอบไว้ให้แน่น แล้วกระโดดหรือวิ่งจากจุดเริ่มต้น ไปจนถึงเส้นชัย
103. เล่นสามขา จับคู่ แล้วใช้ผ้าผูกข้อเท้าด้านที่ชิดกันติดกัน แล้ววิ่งไปตามทางที่กำหนด
104. ลิงชิงบอล กำหนดเขตไว้ 3 ส่วน แบ่งคนเล่นเป็นลิง 1 คน ขึ้นส่วนตรงกลาง ผู้เล่นที่เหลือเล่นเป็นคน แบ่งจำนวนเท่าๆกัน ขึ้นอยู่ 2 ฝั่งแล้วโยนลูกบอลข้ามฝั่งไปมา ลิงจะคอยแย่งลูกบอลมาให้ได้
105. ว้อแ้ว เอาฝาน้ำอัดลมมาทุบรีมให้เป็นแผ่นกลมเรียบ เจาะรูตรงกลาง 2 รู แล้วร้อยด้วยเชือกยาว เมื่อแหว่งให้เชือกหมุนเป็นเกลียวขมวด ไประยะหนึ่งแล้ว



- ดึงเชือกออกทั้ง 2 ข้าง ฝาน้ำอัดลมจะหมุน และเกิดเสียงดังหวีดหวิว
106. วิดเชือก หรือ “กระโดดเชือก” โดยผู้เล่น 2 คน แกว่งเชือกเป็นวงกลมตามเข็มนาฬิกา ไปเรื่อยๆ ผู้เล่นคนอื่นๆต้องหาโอกาสกระโดดเข้าไปเพื่อข้ามฝั่งไปและกลับ
107. วิ่งเปี้ยว การละเล่นนี้รับวิธีการเล่น มาจากการเล่น “วิ่งเปี้ยว” ของภาคกลาง
108. ลีกก่องกอก เป็นการละเล่นของพ่อแม่กับลูกที่ยังเล็ก โดยมีท่อนประกอบการเล่น
109. ลีกกางเกง หรือ “ลีกโก่งเกง” คือการเล่นไม้สูง ที่ทำจากไม้ไผ่ ใช้ดินหรือวิ่งแข่งกัน
110. ลีกชูงชา หรือ “เล่นไล่ชิงช้า” อาจจะมีท่อนประกอบด้วยหรือไม่ก็ได้
111. เสือกินไก่ วิธีเล่นคล้าย “งูกินหาง” ของภาคกลางแต่มีบทบาทสมมติเป็นแม่ไก่ ลูกไก่ และคนเสื่อ โดยมีท่อนประกอบการเล่น
112. เสือข้ามห้วย จะเป็นการกระโดดข้ามห้วย โดยผู้ที่เล่นเป็น “ห้วย” จะมีลำดับการกิดขวาง 4 ชุด คือ ห้วยต้น ห้วยลึก ห้วยกว้าง และ ห้วยน้ำหิน ห้วยละ 2 ท่า รวม 8 ท่า
113. เสือตาบอด วิธีเล่น คล้าย “วิ่งไล่จับ” ของภาคกลางแต่มีบทบาทสมมติว่า ฝ่ายหนึ่งเป็นเสื่อ จะถูกปิดตาด้วยผ้า คนอื่นๆ ที่เล่นเป็นคนต้องวิ่งหนีพร้อมตีหรือเขย่าวัตถุให้ เกิดเสียงเพื่อล่อเสื่อ เสื่อต้องพยายามวิ่งจับคนให้ได้ในเวลาที่กำหนด
114. เสือไล่จ้าว วิธีเล่น คล้าย “ปลาหมอตกกระทะ” ของภาคกลาง แต่เลือกผู้เล่น 1 คนเป็นเสื่อ อีกคนเป็นจ้าว ที่เหลือทุกคนนั่งล้อมวงจับมือกันไว้เสมือนคอกวัว ต้องพยายาม รักษาวงกลมเพื่อเป็นคอกป้องกันช่วยเหลือจ้าว และขัดขวางไม่ให้เสื่อจับจ้าวได้
115. แสงดาววัน เป็นการละเล่นสับเปลี่ยนเคลื่อนย้ายเบี้ยตามตารางแบบวงกลม
116. แสงแปด หรือ “หมากหนีบ” พัฒนามาจากการเล่นหมากฮอส
117. แสงสี่ วิธีเล่น คล้าย “เสือกินวัว” ของภาคกลาง แต่ตารางและวิธีการเล่นไม่ เหมือนกัน
118. โหงส์จ้ำไข่ หรือ “จิ้งจอกโยนผ้า” เป็นการละเล่นที่มีเขตแดนกำหนดพื้นที่ไว้ แบ่งผู้เล่นเป็น คู่ๆ แต่ละคู่ให้คนหนึ่งจับหลังอีกคนหนึ่ง แล้วโยนผ้าหมุนเวียนกันให้ผู้เล่นคู่อื่น ผลัดกันรับ
119. หยอดหลุม ขุดหลุมขนาดหลุมขนมครก 5-6 หลุม ในหลุมใส่เม็ดมะขามเอาไว้ ผู้เล่นผลัด กันทอย “โค” ถ้า “โค” ของใครลงหลุมไหน ผู้เล่นคนนั้นจะได้เม็ดมะขาม ภายใหลุมนั้น ไปผู้ใดได้เม็ดมะขามมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
120. หมากหันโป้ง หรือ “เห็บเห็บ” หรือ “สักกระแตะ” ผู้เล่นกลุ่มละ 3 คน หันหลังเข้าหากัน แต่ ละคนพับขาข้างหนึ่งไปด้านหลัง เอาข้อเท้าเกี่ยวกันไว้อย่าให้หลุด แล้ว กระโดดพร้อมๆกันหมุนเป็นวงกลมตามจังหวะ พร้อมมีท่อนประกอบ
121. หมากเท่าหยั่ง มีผู้เล่นหนึ่งคนเล่นเป็น “หมา” คนที่เหลือเล่นเป็นประตู โดยยืนประสานมือ

กันให้แน่นล้อมคนที่เล่นเป็นหมาไว้กลางวง มีบทร้องสนทนาแล้วจบลงด้วยการที่หมาพยายามฝ่าออกมานอกวงให้ได้ แล้วเปลี่ยนคนอื่นมาเล่นเป็นหมาแทน

122. หมากกิ้ง วิธีเล่น คล้าย "ลื้อต้อก" ของภาคกลาง คือเอาไม้ไผ่ผ่าซีกวางตามระนาบเอียง ผู้เล่นผลัดกันกิ้งเหรียญของตนลงมาตามรางไม้ไผ่ เหรียญของผู้เล่นคนใดลงมาตามรางแล้วกิ้งไปทับเหรียญผู้อื่นได้ จะเป็นผู้ชนะ
123. หมากเก็บ เด็กนั่งล้อมวงกัน เล่น โยนและรับลูกหินหรือก้อนกรวดเล็กๆ ประมาณ 5 ลูก โดยเวียนกันเล่นเป็นรอบๆละ 10 ตา แต่ละตาจะมีท่าและกฎเกณฑ์เฉพาะ
124. หมากข่าง หรือ "สะบ้า" คล้ายการเล่น "โบว์ลิ่ง" ในยุคปัจจุบัน ทอยด้วยมือ
125. หมากไต่ หรือ "หมากข้าม" คล้ายการเล่น "หมากฮอส" แต่เดินเป็นแนวเฉียง
126. หมากเปื่อย คล้ายการเล่น "หมากฮอส" แต่มีกฎ กติกา บางอย่างแตกต่างกัน
127. หมากสี่หมากห้า หรือ "หมาสี่หมาห้า" หรือ "บ่าสี่บ่าห้า" ให้ผู้เล่นแต่ละคนนั่งล้อมวงกัน แต่ละคนกำก้อนหินวางลงตรงหน้า ให้ผู้เล่นทุกคน ทายว่ามีก้อนหินทั้งหมดกี่ลูก เมื่อเฉลยแล้วจำนวนตรงกับที่ผู้เล่นคนใดทายไว้ คนนั้นเป็นผู้ชนะ
128. หมากฮอส การละเล่นนี้รับวิธีการเล่น มาจากการเล่น "หมากฮอส" ของภาคกลาง
129. หลูกพัดน้ำ เอาถ่านกล้วย และไม้มาประดิษฐ์ทำเป็นลักษณะเหมือนกังหัน เอาไปวางให้น้ำไหลเพื่ออาศัยแรงน้ำพัดหลูกให้หมุนเร็ว
130. เหล้นชายคร้ว เป็นการเล่นชายของชนิดต่างๆ ตามจินตนาการของเด็ก มีทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย
131. เหล้นวงล้อ ใช้วัสดุทำเป็นล้อ แล้ววิ่งไปพร้อมกับใช้ไม้ตีวงล้อให้หมุน ไปข้างหน้าตาม
132. โห้ว ใช้ไม้ไผ่ทำเป็นหลอดเสียง 4-5 หลอดติดกัน แล้วโยนขึ้นไปในอากาศ เมื่อโห้วตกลงมาจะเกิดเสียงดังไพเราะตามอากาศที่ผ่านหลอดเสียงนั้นๆ
133. อี่เก็บ เด็กนั่งล้อมวงกัน เล่น โยนและรับลูกหินหรือก้อนกรวดเล็กๆ ประมาณ 5 ลูก โดยเวียนกันเล่นเป็นรอบๆละ 6 ตา แต่ละตาจะมีท่าและกฎเกณฑ์เฉพาะ
134. อี่โซ่ง คล้ายการเล่น "ทอยกอง" ของภาคกลาง แต่ใช้เบี้ยที่มีขนาดใหญ่และสวยงาม
135. อี่ปุก หรือ "อี่พูน" ใช้ลูกดินเหนียวปั้นกลมในการทอย กำหนดกองฐานที่ต้องทอย ลูกดินเหนียวให้โดนแต่ละกอง จะมีระยะห่างจากเขตทอยเป็นตัวกำหนดความยากง่ายในการทอย
136. อี่ยาย คล้ายการเล่น "อี่ปุก" แต่แตกต่างด้วยกฎกติกา ระยะใกล้ไกลของการทอย
137. อุ่มสี่ คล้ายการเล่น "ซ่อนหา" ของภาคกลาง ระหว่างที่ผู้เล่นคนอื่นๆวิ่งไปซ่อนใน

บริเวณที่กำหนด ผู้ปิดตาอาจใช้การนับเลข หรือบทร้อง เมื่อผู้ซ่อนพร้อมจะส่งสัญญาณ ผู้ปิดตาจะเริ่มออกหา เมื่อพบครบทุกคน คนที่ถูกหาพบคนแรกจะต้องมาเป็นคนปิดตาให้รอบต่อไป

138. เอ็ดสะไพร์ คล้ายการเล่น “อุมลี” แต่เมื่อผู้ปิดตาพบคนที่ซ่อน จะต้องร้องว่า “เอ็ดสะไพร์ (ต่อด้วยชื่อของคนที่ถูกหาเจอ)” คนที่ถูกหาพบ(เอ็ดสะไพร์)คนแรกจะต้องมาเป็นคนปิดตาให้รอบต่อไป แต่ถ้าผู้ที่ซ่อนเอามือแตะตัวคนหา แล้วร้องว่า “ปิอก” ก่อนที่ผู้หาจะ “เอ็ดสะไพร์” ได้ ผู้หาคนนั้นจะต้องเป็นคนปิดตาให้รอบต่อไปอีกครั้ง
139. โอชิวิ เป็นการเล่นกระโดดเชือก โดยมีบทร้องประกอบ เชือกจะแกว่งกลับไปกลับมาตามจังหวะแบบลูกตุ้มนาฬิกา จะมีการเล่น 4 ท่า ท่าละ 8 จังหวะ ในจังหวะสุดท้ายของแต่ละท่า ผู้เล่นจะต้องยื่นเอาขาคร่อมเชือกไว้เสมอ เมื่อเล่นให้ครบทุกท่าโดยไม่เหยียบถูกเชือก ถือว่า ผ่าน
140. โอวาเป็ หรือ “โอน้อยออก” หรือ “น้อยออก” หรือ “มือใครแปลกประหลาด” เป็นการเสี่ยงทายหาผู้ที่แตกต่าง โดยการคว่ำหรือหงายฝ่ามือ แบบไหนมีน้อยกว่าก็คัดออก เพื่อให้เหลือ 2 คนสุดท้าย จึงตัดสินด้วยการ “โต โป้ง” เพื่อหาคนเล่นคนเดียวจากกลุ่ม

#### 2.4.3 สถานที่ในการเล่นของเด็กล้านนา

บ้านเรือนในสมัยโบราณมักมีบริเวณรอบตัวเรือนกว้างขวางลานบ้านถูกถมปรับให้เรียบเพื่อเป็นที่ประกอบการอาชีพต่างๆ ของตน ในเวลาบ่ายหรือเย็นเมื่อแดดเริ่มลมตกแล้วเด็กจะไปชุมนุมเล่นกันตามลานบ้านเป็นกลุ่มๆ อาจแยกกัน ไปตามวัยที่ใกล้เคียงกันหรือต่างวัยกันบ้าง เช่นที่เล่นกับน้องๆ เนื่องจากต้องมีหน้าที่เลี้ยงดูน้องที่เล็กกว่า หรือไม่ก็เข้ากลุ่มกับเพื่อนบ้านในวัยเดียวกัน (จินตนา กระบวนแสง, 2542) หมู่บ้านของชาวล้านนา จะจัดวางที่ว่างไว้ในใจกลางหมู่บ้าน เรียกว่า ช่วงบ้าน โดยมีหน้าที่ใช้สอยเป็นลานเอนกประสงค์ กล่าวคือ เป็นลานพักผ่อน ลานเด็กเล่น ดาดฟ้าซักรีดที่เก็บเกี่ยวแล้วก่อนขึ้นยุ้งฉาง เป็นทางผ่านไปสะพานบ้านใกล้เคียง (เอกวิทย์ ณ ถลาง, 2544) ซึ่งช่วงบ้านบริเวณด้านหน้าของตัวเรือนล้านนา เป็นส่วนที่ช่วยให้เกิดมุมมองที่งดงามแก่ตัวเรือน (วิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2528) โดยการใช้พื้นที่ใช้สอยร่วมกัน ใช้พื้นที่หนึ่งสำหรับหลายกิจกรรม ทำให้เกิดพื้นที่ หรือ Space ที่เรียกว่า “เอนกประสงค์” หรือ “Multi-Purpose” นี้เป็นลักษณะของวัฒนธรรมไทย ในขณะที่ สังคมตะวันตกมักจะใช้เวลาหนึ่งกับกิจกรรมเพียงอย่างเดียวเท่านั้น (ทิพย์สุดา ปทุมานนท์, 2547) บริเวณช่วงนี้จะปลูกพืชผักนานาชนิดไว้ริมรั้ว นอกจากสวนผักแล้ว กลางช่วงบ้านเป็นสนามเด็กเล่นสำหรับเด็กๆ

บริเวณใดที่เด็กชอบเล่น ก็จะโล่ง เตียน เนื้อดินแน่นนุ่มเท่า แต่บางมุมก็เป็นหลุมเล็กๆ ตะปุ่มตะป่ำจากการขุดเล่นของเด็ก (สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2547)

#### 2.4.4 สภาพแวดล้อมสำหรับการเล่นของเด็กในปัจจุบัน

การเล่นของเด็กไทยตั้งแต่สมัยโบราณมีการสืบทอดกันรุ่นต่อรุ่น เช่น จากพ่อแม่สู่ลูกหลาน เป็นต้น การเล่นจึงไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากนัก ในสมัยก่อนการเล่นของเด็กทุกภาคอาจแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย เช่น กติกา อุปกรณ์ในการเล่น หรือการเรียกชื่อตามท้องถิ่นเท่านั้น แต่หลังจาก พ.ศ.2500 เป็นต้นมา การเล่นของเด็กเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ ทำให้สังคมไทยอันเป็นสังคมเกษตรดั้งเดิม เปลี่ยนเป็นสังคมอุตสาหกรรมหรือสังคมเมืองอย่างชัดเจน พื้นที่การเกษตรซึ่งเคยเป็นที่เล่นอันกว้างใหญ่และเป็นแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติของเด็ก กลายเป็นพื้นที่สำหรับทำการอุตสาหกรรม ทำให้เด็กถูกจำกัดพื้นที่เล่น (จินตนา กระบวนแสง, 2542)

การเล่นในปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงไปจากการเล่นในอดีต คือ (ปริตดา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล, 2535) การเล่นของเด็กในอดีตอาศัยลักษณะจากสิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ และบรรยากาศของสังคมเกษตรอยู่เด่นชัด ปัจจุบัน การเล่นที่สัมพันธ์กับสังคมเกษตรมีแนวโน้มลดลง ขณะเดียวกันการเล่นที่สัมพันธ์กับสังคมอุตสาหกรรมที่มีความเจริญทางเทคโนโลยีจะเด่นชัดขึ้น เช่น เล่นคอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ รถแข่ง ในอดีตของเล่นไม่สำคัญเท่ากับคนเล่น วิธีเล่นจะมีหลักการอยู่ที่การรวมเด็กเป็นกลุ่ม อุปกรณ์เป็นเพียงส่วนประกอบ ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะเด็กที่เติบโตในวัฒนธรรมเมืองของเล่น เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญมากต่อการดำรงชีวิตของเด็ก ของเล่นในปัจจุบันทำให้เด็กสามารถอยู่คนเดียวได้เป็นเวลานาน และส่วนใหญ่ต้องซื้อใหม่มากกว่าการประดิษฐ์ขึ้นเอง นอกจากนั้น ชีวิตเด็กในเมืองจะไม่มีสถานที่เล่นของชุมชน เช่น ลานวัด หรือสนามในละแวกบ้านซึ่งเป็นที่ชุมนุมเด็ก เด็กในเมืองจะเล่นในบ้านของตนเอง เล่นกับเพื่อนในโรงเรียน และตามสถานที่ ที่ขายบริการการเล่น เช่น สวนสนุก หรือศูนย์การค้า ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ ที่ไม่เคยมีในการเล่นของเด็กในสังคมเกษตร หรือ วัฒนธรรมการเล่นของเด็กเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ไปสู่วัฒนธรรมการเล่นแบบ Digital Plays Culture เช่น เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์ Online Games อยู่กับคอมพิวเตอร์ของตนเอง หรือในอดีต เด็กจะมีปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ซึ่งกันและกันจากการเล่นในสนามเด็กเล่น กลายเป็นเด็กมีสนามเด็กเล่นในโลกเทคโนโลยี ทั้งคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือสำหรับการสนทนาและส่งข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เช่น SMS รวมทั้งการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต Chat Room Conversation, ICQ เป็นต้น (LEGO Learning Institute, 2003)

นอกจากการเล่นกับสิ่งของและของเล่น จะมีบทบาทต่อเด็กมากขึ้นแล้ว กีฬาต่างๆ ก็มีบทบาทต่อการเล่นของเด็กมากขึ้นเช่นกัน หากแต่กีฬาเหล่านั้น มีสถานที่ที่ได้รับการออกแบบเพื่อรองรับกิจกรรม

ต่างๆ ตามกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง เช่น สนามกีฬา อุปกรณ์กีฬา และกฎกติกาของการเล่นหรือแข่งขันกีฬา เป็นต้น

การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น จึงมีผลกระทบต่อการเล่นหรือการแข่งขันกีฬา การละเล่นล้านนาใน 2 ลักษณะ คือ การละเล่นล้านนาบางอย่างไม่มีการเล่นอีกเลย อาจแปลความหมายได้ว่า การละเล่นนั้นสูญหายไปแล้ว และการละเล่นล้านนาบางอย่างที่ยังคงมีการเล่นอยู่ในปัจจุบัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงไป (ทวี สมหวัง, 2531)

ในปัจจุบัน แม้ว่าสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตจะเปลี่ยนแปลงไป แต่การละเล่นล้านนาก็ยังเป็นสิ่งที่เด็กๆ ยังคงเล่นกันอยู่ เพียงแต่สถานที่ของการเล่นจะเปลี่ยนไปเป็นโรงเรียน โดยเฉพาะชั่วโมงพลศึกษา ชนิดของการเล่นก็ต่างออกไป เช่น เป็นการเล่นเกมสล็อตบอลต่างๆ ซึ่งจะต้องมีอุปกรณ์เฉพาะและบรรยากาศของการเล่นเป็นทางการมากกว่าแต่ก่อน (จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ, 2541) และไม่ใช่ว่าการละเล่นล้านนาในบรรยากาศ พื้นที่และสภาพแวดล้อมล้านนาเช่นในอดีต

เนื่องจากเด็กอยู่ในวัยศึกษา ต้องใช้เวลาอยู่ในโรงเรียนประมาณวันละ 8-10 ชั่วโมง สิ่งแวดล้อมในโรงเรียน มีความสำคัญต่อสุขภาพกายและจิตของนักเรียน ทุกโรงเรียนต้องมีสนามและสถานที่สำหรับการเล่น และการเรียนพลศึกษาของนักเรียน สถานที่เหล่านี้เป็นแหล่งเกิดอุบัติเหตุของนักเรียนได้มากกว่าจุดอื่นๆ เนื่องจากนักเรียนจำนวนมากใช้สถานที่เดียวกัน และเป็นวัยที่ซุกซนว่องไวและซุกซน การบริหารจัดการที่ดีจะช่วยลดอุบัติเหตุและการบาดเจ็บของนักเรียนลงได้ โรงเรียนที่มีทั้งระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาอยู่ร่วมกัน สนามเด็กเล่นและสนามกีฬาต้องแยกกัน เพราะเด็กมีขนาดของรูปร่างและพัฒนาการแตกต่างกัน เด็กเล็กจะถูกชนกระแทกได้มาก สนามเด็กเล่น ต้องมีการสำรวจความเรียบร้อยของพื้นสนามอยู่เสมอ ไม่ควรมีหลุม บ่อ หรือเศษอิฐ เศษแก้ว หรือของแหลมคมที่จะเป็นอันตรายแก่เด็กตกอยู่ ควรมีพื้นที่นุ่ม เช่น ทราย ดินปนทราย หรือสนามหญ้า ควรมีรั้วรอบขอบชิด และไม่ทำรั้วที่เป็นอันตรายกับเด็ก เช่น รั้วปลายแหลม รั้วลวดหนาม (เทพวณี หอมสนธิ, 2548)

จากข้อมูลเกี่ยวกับเด็กล้านนาและการละเล่นล้านนา นั้น สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ เนื่องจากสังคมล้านนาเป็นครอบครัวแบบขยาย เป็นสังคมเกษตรกรรม วิถีชีวิตของคนในชุมชนล้านนาในอดีต จึงมีคนหลากหลายช่วงวัยอยู่ร่วมกัน ผู้ใหญ่ในครอบครัวจะช่วยกันเลี้ยงดู สั่งสอน อบรม เด็กๆ เด็กล้านนาจะเล่นกับเด็กต่างวัยในละแวกบ้าน ในสถานที่ต่างๆ ที่มีในชุมชน ตั้งแต่ในบริเวณชั้วบ้าน ซึ่งเป็นพื้นที่เอนกประสงค์ภายในบ้าน ไปจนถึงบริเวณถนน ทุ่งนา และริมน้ำ เป็นต้น

การเล่นของเด็กจะมีการพัฒนามาจากประสบการณ์ในชีวิตของเด็กๆ โดยการสังเกต จดจำ และดูจากผู้ใหญ่เล่นในชีวิต และจากเพื่อนบ้าน โดยพัฒนาระบบวิธีการเล่นตามความเข้าใจของตนเอง ใช้ระเบียบ กฎ วิธีการเล่นตามข้อตกลงในกลุ่ม โดยการละเล่นต่างๆ มีความหลากหลาย และมีคุณค่าทางวัฒนธรรมก่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริง ผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งเด็กได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว มีผู้

รวบรวมการละเล่นล้านนาจากการจดบันทึกไว้และสามารถอ้างอิงได้จำนวนมากที่สุดและมีความหลากหลายมากที่สุด คือ จากสารานุกรมไทยวัฒนธรรมภาคเหนือ จำนวนทั้งสิ้น 140 รายการ

หลังจาก พ.ศ.2500 เป็นต้นมา การเล่นของเด็กเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ ทำให้สังคมไทยอันเป็นสังคมเกษตรดั้งเดิม เปลี่ยนเป็นสังคมอุตสาหกรรมหรือสังคมเมืองอย่างชัดเจน พื้นที่การเกษตรซึ่งเคยเป็นที่เล่นอันกว้างใหญ่และเป็นแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติของเด็ก กลายเป็นพื้นที่สำหรับทำการอุตสาหกรรม ทำให้เด็กถูกจำกัดพื้นที่เล่น

การเล่นในปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงไปจากการเล่นในอดีต คือการเล่นของเด็กในอดีตอาศัยลักษณะจากสิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ และบรรยากาศของสังคมเกษตรอยู่เด่นชัด ของเล่นไม่สำคัญเท่ากับคนเล่น วิธีเล่นจะมีหลักการอยู่ที่การรวมเด็กเป็นกลุ่ม อุปกรณ์เป็นเพียงส่วนประกอบ เด็กจะมีปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ซึ่งกันและกันจากการเล่นในสนามเด็กเล่น แต่ปัจจุบันการเล่นที่สัมพันธ์กับสังคมเกษตรมีแนวโน้มลดลง ขณะเดียวกันการเล่นที่สัมพันธ์กับสังคมอุตสาหกรรมที่มีความเจริญทางเทคโนโลยีจะเด่นชัดขึ้น ชีวิตเด็กในเมืองจะไม่มีสถานที่เล่นของชุมชน เช่น ลานวัด หรือสนามในละแวกบ้านซึ่งเป็นที่ชุมนุมเด็ก เด็กในเมืองจะเล่นในบ้านของตนเอง เล่นกับเพื่อนในโรงเรียน และตามสถานที่ที่ขายบริการการเล่น เช่น สวนสนุก หรือ ศูนย์การค้า วัฒนธรรมการเล่นของเด็กเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ไปสู่วัฒนธรรมการเล่นแบบ Digital Plays Culture เป็นเด็กมีสนามเด็กเล่นในโลกเทคโนโลยี ทั้งคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ รวมทั้งการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต

นอกจากการเล่นกับสิ่งของและของเล่น จะมีบทบาทต่อเด็กมากขึ้นแล้ว กีฬาต่างๆ ก็มีบทบาทต่อการเล่นของเด็กมากขึ้นเช่นกัน หากแต่กีฬาเหล่านั้น มีสถานที่ที่ได้รับการออกแบบเพื่อรองรับกิจกรรมต่างๆ ตามกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง เช่น สนามกีฬา อุปกรณ์กีฬา และกฎกติกาของการเล่นหรือแข่งขันกีฬา เป็นต้น

การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น จึงมีผลกระทบต่อการเล่นเปลี่ยนแปลงโดยทั่วไปของการละเล่นล้านนาใน 2 ลักษณะ คือ การละเล่นล้านนาบางอย่างไม่มีการเล่นอีกเลย และการละเล่นล้านนาบางอย่างที่ยังคงมีการเล่นอยู่ในปัจจุบัน แต่มีการเปลี่ยนแปลงไป

ในปัจจุบัน แม้ว่าสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตจะเปลี่ยนแปลงไป แต่การละเล่นล้านนายังเป็นสิ่งที่ดีๆ ยังคงเล่นกันอยู่ เพียงแต่สถานที่ของการเล่นจะเปลี่ยนไปเป็นโรงเรียน โดยเฉพาะชั่วโมงพลศึกษา หรือในกิจกรรมนันทนาการ

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มีการศึกษาและงานวิจัยจำนวนมาก ที่เป็นการศึกษาเกี่ยวกับเด็ก การเล่น สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมเฉพาะของแต่ละท้องถิ่น เช่น

เรื่อง การใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าคะแนนเฉลี่ยด้านสุนทรียภาพ หลังจากที่ใช้การละเล่นพื้นบ้าน นั้นจะสูงกว่าก่อนใช้การละเล่นพื้นบ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ชานินทร์ ชานี, 2544)

เรื่อง แนวทางการปลูกฝังวัฒนธรรมล้านนาให้กับนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษา ในโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครเชียงใหม่ พบว่า ครูส่วนใหญ่ได้ปลูกฝังวัฒนธรรมล้านนาทุกด้าน ให้กับนักเรียนผ่านกระบวนการที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมในแต่ละด้าน นักเรียนจะเกิดความรู้ ความเข้าใจในวัฒนธรรมล้านนาเช่นกัน (อมรพันธ์ เขื่อนรอบเขต, 2542)

เรื่อง การเล่นของเด็กบ้านกลาง พบว่า การละเล่นพื้นบ้านเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมมีผลต่อการเล่นของเด็กอย่างมาก ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สำรวจการละเล่นที่ยังคงมีการเล่นอยู่ในโรงเรียนเช่นกัน (วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน, 2526)

เรื่อง การศึกษาการละเล่นพื้นบ้านของเด็กในโรงเรียนประถมศึกษา ในจังหวัดขอนแก่น พบว่าการละเล่นพื้นบ้านที่รวบรวมทั้งหมดเป็นการละเล่นที่เด็ก ๆ ยังคงเล่นกันอยู่ในปัจจุบัน (ในโรงเรียน) ซึ่งอาจจะมีการปรับเปลี่ยน ไปบ้างตามยุคสมัย ผลของการวิจัยแสดงให้เห็นถึงบทบาทของการละเล่นพื้นบ้านของเด็กที่มีต่อการพัฒนาการด้านต่าง ๆ อย่างชัดเจน (สุนีย์ เลี้ยวเพ็ญวงษ์ และ โฆสิต แจ็งสกุล, 2529)

สรุปได้ว่า การเล่นมีความสำคัญต่อเด็ก และการละเล่นพื้นถิ่นหรือการละเล่นพื้นบ้านช่วยในการสืบทอดวัฒนธรรมให้แก่เด็ก โดยที่การละเล่นพื้นบ้านนั้นจะมีความเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อม และการละเล่นพื้นบ้านยังมีการเล่นอยู่ในโรงเรียนซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมในปัจจุบันของเด็ก แต่จากการศึกษาวิจัยต่างๆ แต่ยังไม่มีการศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการละเล่นพื้นบ้าน(ล้านนา) ของเด็กมาก่อน