

กิจกรรมปรับสภาพนักเรียน

โดยแท้จริงแล้วกิจกรรมที่จะนำมาใช้มรอยู่มากมายหลายรูปแบบ ที่นำมาบอกกล่าวนี้คงเป็นกิจกรรมบางส่วนเท่านั้นที่พอประมวลมาได้ภายในเวลาอันจำกัด ซึ่งจะขอเสนอต่อต่อไปนี้คือ

๑. การแนะนำโรงเรียน
๒. การเดินชมอาคารสถานที่ในโรงเรียน
๓. การบำเพ็ญประโยชน์
๔. การแข่งขันกีฬาฬาสนุก
๕. การแนะนำการใช้ชีวิตในโรงเรียน
๖. การเล่นสันทนาการ

๑. การแนะนำโรงเรียน

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ห้องรู้จักความเป็นมาของโรงเรียน
๒. เพื่อให้ห้องรู้จักถึงข้อมูลและการบริหารงานของโรงเรียน อันเป็นประโยชน์ในการติดต่อต่างๆของห้องฯ

รูปแบบ

- อาจจะมีการพูดกับนักเรียนทั้งหมด โดยมีอาจารย์หรือผู้รู้ข้อมูลอย่างดีต้องควบคุมเวลาอย่าให้ย่นเย้อและใช้เวลามากเกินไป เพราะกิจกรรมนี้ไม่สามารถดึงคนให้สนใจนานๆได้ นอกจากนี้ควรเหลือเวลาให้ห้องฯได้ซักถามข้อสงสัยด้วย

ตัวอย่างข้อมูลที่ควรนำมาพูดคุย

๑. ความเป็นมาในการจัดตั้งโรงเรียน
๒. ประวัติของโรงเรียนจนถึงปัจจุบัน
๓. ปรณิภาพของโรงเรียน
๔. ฝ่ายต่างๆของโรงเรียนที่นำรู้จัก เช่น ห้องพยาบาล นักเรียนจะไปติดต่อได้ทุกครั้งเมื่อไม่สบายและขอยาฟรี เป็นต้น

๒. การเดินชมอาคารสถานที่ในโรงเรียน

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ห้องรู้จักอาคารสถานที่ ห้องเรียน และที่ตั้งสำคัญของฝ่ายต่างๆ ซึ่งจะเป็ประโยชน์ในการติดต่อได้เร็วขึ้น
- แยกเป็นกลุ่มย่อย และมีผู้รู้รายละเอียดเป็นผู้นำชมและอธิบาย โดยจะจัดแบบเดินเส้นทางเดียวก็ได้ (โดยเริ่มกันคนละจุด)

รูปแบบ

- แยกเป็นกลุ่มและแบ่งบริเวณพัฒนา อาจจะเป็นโรงเรียนหรือสถานที่ใกล้เคียงโรงเรียนก็ได้ อาจารย์และพี่เลี้ยงต้องกระตุ้นให้รู้สึกว่าเป็นกิจกรรมที่เสียสละ นายกอง นอกนั้นควรทำให้รู้สึกสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียดที่จะได้ผลงานที่ดีเลิศจนเกินไป ที่สำคัญมากอาจารย์ และพี่เลี้ยงควรจะไปทำกิจกรรมกับน้องๆด้วย

ตัวอย่างกิจกรรม

๑. เก็บขยะ
๒. ปลุกต้นไม้
๓. ทำความสะอาดทางระบายน้ำ ห้องน้ำ ฯลฯ

๓. การแข่งขันกีฬาฬามหาสนุก

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อสร้างความสนิทสนมและความสามัคคีแก่ม้องใหม่
๒. เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

รูปแบบ

- จัดแข่งขันกีฬาประเภทพื้นบ้าน โดยแบ่งทีมไว้ ๓-๔ ทีม แล้วให้ส่งตัวแทนมาแข่งขัน การเล่นจะไม่เน้นการแข่งขัน แต่จะเน้นให้้องได้สนุกสนานและเป็นบ่อเกิดการสร้างความสนิทสนมและสามัคคีต่อไป

ตัวอย่างกีฬาที่เล่น

๑. ชักเย่อ
๒. วิ่งสามขา
๓. กินวิบาก (วิ่งไปเป่าเป็ง กินขนม)
๔. ปิดตาตีหม้อ
๕. วิ่งเก็บของ
๖. วิ่งเปรี๊ยะ
๗. กระโดดกติกด้วย (มัดมือไขว้หลัง)
๘. เขี่ยบอลโป่ง ฯลฯ

๕. การแนะนำการใช้ชีวิตในโรงเรียน

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้้องสามารถดำรงชีวิตในโรงเรียนได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีความสุข

รูปแบบ

- กิจกรรมเป็นลักษณะการพูดคุยให้ฟังและให้ซักถาม การพูดคุยจะเป็นกลุ่มใหญ่ทั้งหมด แต่ถ้าหากหาผู้มีความรู้ในด้านต่างๆได้หลายคนควรจัดพูดเป็นกลุ่มย่อยจะดีขึ้น เพราะพูดคุยใกล้ชิดและดึงความสนใจได้ดีกว่า

ตัวอย่างเรื่องที่น่ามาพูด

๑. การเรียน - เรียนอย่างไรถึงจะได้ผลดี รวมถึงไม่เครียดและไม่เป็นที่รังเกียจของเพื่อนคนอื่น ๆ

๒. การทำกิจกรรม

ประโยชน์ - ฝึกให้รู้จักเป็นผู้เสียสละและรู้จักการให้

- บางครั้งเป็นการนำความรู้ที่เรียนมามาใช้ประโยชน์
- ทำให้เรารู้จักการคบกับผู้อื่นได้ดี และทำให้มีเพื่อนมาก
- ฯลฯ

แนวทางที่น้องจะเข้าร่วมได้

- ในห้องเรียน
- ชุมนุ่มต่างๆ
- กิจกรรมนักเรียน
- อื่นๆ (ตามที่โรงเรียนมี)

๓. การออกกำลังกาย - ปรัชญาของการออกกำลังกายคือการทำให้ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง มีภูมิคุ้มกันโรค ควรทำสม่ำเสมอแต่ไม่ควรหักโหม

๔. การแบ่งเวลา - การเรียน การทำกิจกรรม การออกกำลังกาย ทุกอย่างสำคัญ แต่ควรแบ่งเวลาที่จะทำสิ่งไหนแค่ไหนในแต่ละวันหรือสัปดาห์

๕. การให้ความรัก - การให้ความรักที่ถูกต้องควรให้แก่ทุกคนไม่ใช่เฉพาะกลุ่ม เช่น รักห้องตนเองแล้วเกลียดห้องอื่น รักโรงเรียนของตนเองแต่ชังโรงเรียนอื่น

๖. การเล่นสันทนาการ

โดยแท้จริงแล้วการเล่นสันทนาการมีมากมายหลายอย่าง และมีวัตถุประสงค์แตกต่างกันออกไป ซึ่งจะนำมากล่าวพอสังเขปดังนี้

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ห้องได้รู้จักสนิทสนมคุ้นเคยกัน
๒. เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

รูปแบบ

- ควรเล่นเกมที่เสริมสร้างการรู้จักกันก่อน และจึงไปเล่นเกมประเภทเน้นความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว เกมที่เลือกมาให้ในครั้งนี้เหมาะสำหรับกลุ่มคน ๔๐-๗๐ คนเท่านั้น และในการแบ่งกลุ่มควรให้เพื่อนต่างห้องมาอยู่ด้วยกัน เช่นถ้ามี ๕๐๐ คน อาจแบ่งเป็น ๑๐ กลุ่มๆละ ๕๐ คน ซึ่งแต่ละกลุ่มนำมาจากนักเรียนทุกห้องประมาณเท่าๆกัน ส่วนคนที่จะนำมาเล่นเกมในแต่ละกลุ่มควรจะมาซ้อมกันก่อน

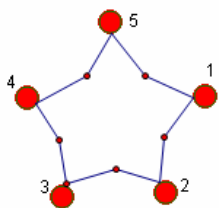
๑. เกมเน้นให้รู้จักกัน

๑.๑ แนะนำตัวเป็นชุด - จัดนั่งเป็นวงกลมและให้แต่ละคนแนะนำตนเอง เมื่อครบชุด (ประมาณชุดละ ๕-๖ คน) ก็หันกลับมาชี้คนในชุดนี้ใหม่ โดยให้ห้องทั้งหมดในวงกลมเป็นคนพูดชื่อเพื่อนเอง หลังจากนั้นก็เริ่มไปชุดอื่นต่อไปจนครบทุกคน

๑.๒ ล่าลายเซ็น - เกมนี้ต้องแจกกระดาษ (ขนาดเล็กพอดี) ให้น้อง แล้วใช้เวลา ๕ นาที โดยไปหาข้อมูลของเพื่อนให้ได้มากที่สุด และให้เจ้าหน้าที่ไปถามให้ได้ด้วย โดยพยายามหาให้ได้ไม่ต่ำกว่า ๕ คน ใครเรียบร้อยแล้ว ให้นำที่ ตอนเล่นให้บอกเวลาที่เหลือเพื่อกระตุ้นน้อง เสร็จแล้วก็ถามน้องว่าจำเพื่อนได้หรือไม่ตามกระดาษ (เช่น ถามว่าเบอร์โทรศัพท์นี้เป็นของใคร) ใครตอบไม่ได้ก็อาจหาเกมมาให้เล่นโชว์เพื่อนก็ได้

๑.๓ ตามหาป้ายชื่อ - เก็บป้ายชื่อจากน้องทุกคนและนำไปแจกให้ไม่ตรงกับเจ้าของเดิม แล้วใช้เวลา ๓ นาที (ตามกำหนดเอง) ตามหาป้ายชื่อตนเอง และเอาป้ายชื่อที่ถืออยู่ไปคืนเจ้าของ ถ้าหมดเวลาใครยังไม่เรียบร้อย จะนำมาเล่นเกมกลางวง

๑.๔ เวียนชื่อแบบกลุ่ม - คนนำเกมสั่งให้น้องแบ่งกลุ่มๆละ ๓ คน จากนั้นเป็นกลุ่มละ ๕ และ ๑๐ คน ตามลำดับ สุดท้ายอาจรวมให้เหลือ ๒ กลุ่ม และเป็นกลุ่มเดียวในที่สุด เมื่อน้องแบ่งกลุ่มก็ให้แนะนำกันเองว่าชื่ออะไร มาจากไหน และถามข้อมูลอื่นๆกันให้มากที่สุด จากนั้นให้ทุกคนช่วยกันชี้เพื่อนในกลุ่มที่ละคนจนครบวง



จากภาพสังเกตว่า จะให้ทุกคนจับมือกัน

แล้วเริ่มเรียกชื่อ ๑ โดยมีมือของทุกคนจะชี้

ไปหา ๑ และให้ย้ายไปที่ ๒,๓,๔,๕ เมื่อครบ

แล้วให้ทุกคนยกมือขึ้นพร้อมกันแล้ว พูด

ว่า“โย” เสร็จแล้วคนนำเกมจะมาทดสอบ

๑.๕ ชี้ทายชื่อลับพลัน - ให้น้องนั่งเป็นวงกลมวงเดียว และให้ชี้ใครก็ได้ในวง และคนที่ถูกชี้ก็ต้องชี้คนอื่นต่อ เช่น A ชี้ B แล้ว B ก็ชี้ C... แต่เวลาชี้ต้องเรียกชื่อด้วย ในการชี้อาจมีข้อแม้ อาทิเช่น ห้ามเรียกชื่อเพศเดียวกัน เป็นต้น เมื่อเข้าใจตรงนี้แล้วก็หาอาสาสมัคร ๒ คน มาคอยตีหัวคนที่พูดไม่ทันหรือพูดผิด ถ้าหากตีหัวใครได้ คนที่ถูกตีก็จะขึ้นมาตีหัวแทน คนที่ตีหัวได้ก็จะได้ไปนั่งแทนที่

๑.๖ ม่านประเพณี - แบ่งคนเล่นเป็น ๒ ฝ่าย แล้วหาผ้าผืนใหญ่มาถึง ให้ทั้งสองฝ่ายส่งตัวแทนมาอยู่ที่ผ้า เมื่อยกผ้าขึ้นตัวแทนของทั้งสองฝ่ายจะเห็นหน้ากัน ถ้าใครเรียกชื่อของอีกฝ่ายได้ก่อนก็จะชนะ แล้วได้คะแนน อาจเล่นว่าใครถึง ๑๐ ก่อนก็ชนะ

๒. เกมเน้นสนุกสานอย่างเดียว

๒.๑ ลมเพลมพัด

“ลมเพลมพัด โบกสะบัดพัดมาไวๆ ลมเพลมพัดอะไร ฉันจะบอกให้ **พัดคนใส่แว่นตา**”

เพลงนี้ทุกคนจะช่วยกันร้อง ยกเว้นตอนที่ขีดเส้นใต้ ผู้นำเกมจะพูดเพียงคนเดียว และถ้าใครมีลักษณะตามที่ผู้นำเกมพูด จะต้องย้ายไปยืนที่ใหม่ของวงกลม ใครช้าจะถูกจับตัวไว้ในเกมต่อไป

๒.๒ รวมเงิน

“รวมเงินรวมกันให้ดี รวมกันคราวนี้อย่าให้มีผิดพลาด ผู้หญิงนั้นเป็น ๑ บาท ผู้ชายเก่งกาจเป็นห้าสิบบ้าง”

เมื่อทุกคนช่วยกันร้องเพลงนี้จบ ผู้นำก็จะบอกจำนวนเงิน เช่น “๓ บาท” ทุกคนจะต้องจัดกลุ่มให้มีราคา ๓ บาท เมื่อเสร็จแล้วให้นั่งลง

๒.๓ เกมจับนิ้ว - ให้ยืนกันเป็นรูปวงกลม หากพูด

หนึ่ง → ให้ชูนิ้วชี้มือขวาขึ้นมาในระดับคอ

สอง → ยกมือซ้ายขึ้นมาและแบมือไปทางซ้ายมือ

สาม → ให้นำนิ้วชี้มือขวาไปวางบนฝ่ามือซ้ายของคนทางขวามือเรา

สี่ → ให้ทุกคนรีบดึงนิ้วของตนเองออกมาจากฝ่ามือ แล้วทุกคนพยายามใช้ฝ่ามือจับนิ้วชี้ของเพื่อนให้ทัน ถ้าใครถูกจับได้ก็เล่นเกมโชว์ต่อไป

๒.๔ ไฟฟ้ากระแส - ให้ทุกคนยืนขึ้นและจับมือเป็นวงกลม จะมีการสั่งให้ทำท่า “กระแสสลับ”, “กระแสตรง” ก็ได้

กระแสสลับ - มือ ๒ ข้างทำตรงข้ามกัน คือมีข้างหนึ่งยกขึ้นข้างหนึ่งเอียง

กระแสตรง - มือ ๒ ข้างต้องทำท่าเหมือนกัน เช่น เอาขึ้นทั้งคู่ หรือลงทั้งคู่ แล้วค่อยจับคนที่ทำผิด

๒.๕ บกน้ำรูอากาศ - ให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม ผู้นำเกมจะชี้ผู้เล่นและพูดคำว่า “บก” “น้ำ” “รู” “อากาศ” เพียงคำเดียว และผู้เล่นจะต้องพูดชื่อสัตว์ที่อาศัยอยู่ในแบบนั้น ถ้าพูดซำก็จะถูกตีหัว

๒.๖ นับแม่สูตรคูณ - ทุกคนนั่งเป็นรูปวงกลม แล้วช่วยกันท่องแม่สูตรคูณเป็นวง โดยแต่ละคนพูดได้เพียง ๑ พยางค์เท่านั้น

๒.๗ นับเลขตกใจ - ทุกคนนั่งเป็นรูปวงกลม ให้นับเลขจำนวนเต็มเป็นวง แล้วอาจกำหนดว่าเลขที่หารด้วย ๗ ลงตัว ให้พูดคำว่า “ไอ้หย่า” และยกมือขึ้น ๒ ข้าง (ไม่ต้องพูดเลขนั้น) และคนที่ถัดไปที่พูดเลขตัวต่อไปอีก ฯลฯ

ทั้งหมดนี้เป็นแค่ส่วนหนึ่งของกิจกรรมเท่านั้น การจัดกิจกรรมนี้จะดีหรือไม่ ส่วนหนึ่งอยู่ที่การเตรียมความพร้อมของผู้จัด ซึ่งควรจะมาพูดคุยกันก่อน และลองซ้อมดูด้วย กิจกรรมทุกอย่างจะไม่น่าสนใจ หากคิดจะนำวิธีการต่างๆ ไปใช้ โดยไม่ประยุกต์ตามความเหมาะสม พี่ขอให้น้องๆ ทุกคนประสบความสำเร็จกับงานปรับสภาพนักเรียนนะครับ

พี่หนุ่ม

หมายเหตุ: ผู้เขียน (อดิชาติ เกตตะพันธุ์) เขียนบทความนี้ขณะเป็นนักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (คาดว่าเขียนในปี พ.ศ. ๒๕๓๖)