

การเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนากับการส่งเสริมพหุปัญญา

The Lan Na Children's Local Games and the Multiple Intelligences Encouragement

ธิติณัฏฐา จินาจันทร์^{1*}

Thitinadda Chinachan^{1*}

¹ สถาบันวิจัยพหุศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200

¹ Multidisciplinary Research Institute, Chiang Mai University, Chiang Mai 50200

*Corresponding author: thitichin.25@gmail.com

Received: March 2, 2023; Revised: June 14, 2023; Accepted: June 26, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาองค์ประกอบของการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนา และเพื่อวิเคราะห์ว่าการเล่นแต่ละชนิดนั้นมีส่วนช่วยส่งเสริมทักษะของเด็กในด้านใดบ้างตามทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ โดยศึกษาข้อมูลการเล่นพื้นบ้านล้านนาจำนวน 145 ชนิดจากเอกสารและการปฏิบัติงานภาคสนามด้วยวิธีการทางคดีชนวิทยา โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลจำนวน 20 คน ที่ใช้วิธีการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลตามสะดวกและสมัครใจ ผลการศึกษาพบว่า องค์ประกอบของการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาแบ่งออกเป็น 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) วัตถุประสงค์ของการเล่น 2) จำนวนผู้เล่น 3) สถานที่เล่น 4) กติกาและวิธีการเล่น 5) บทหรือประกอบการเล่น 6) อุปกรณ์ประกอบการเล่น และ 7) เพศที่นิยมเล่น การเล่นนั้น และการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาทุกชนิดมีส่วนช่วยในการส่งเสริมพหุปัญญาของเด็ก โดยปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวปรากฏพบในทุกการเล่น ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์หรือการเข้าใจผู้อื่น และปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง มักจะเกิดขึ้นควบคู่กันไปและมักพบในการเล่นที่มีผู้เล่นมากกว่า 2 คนหรือเล่นเป็นทีม ปัญญาด้านภาษา และปัญญาด้านดนตรี เป็นปัญญาอีกสองด้านที่มักปรากฏควบคู่กันไปเช่นกัน แต่พบในการเล่นไม่กี่ชนิด และไม่มีความชัดเจนของการส่งเสริมปัญญาสองด้านนี้มากนัก ปัญญาด้านตรรกศาสตร์และ

คณิตศาสตร์และปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ ปรากฏพบในการเล่นบางชนิด แต่ไม่ชัดเจนมากนัก ส่วนปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา มักสัมพันธ์กับการเล่นที่ใช้สถานที่กลางแจ้งหรือสถานที่ธรรมชาติ ซึ่งในปัจจุบันนี้แนวโน้มจะพบการเล่นในกลุ่มนี้น้อยลง เนื่องจากสภาพแวดล้อมและสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ผลการศึกษาวิจัยนี้สามารถนำไปต่อยอดในปฏิบัติการการศึกษาในโรงเรียนในรายวิชาพลศึกษา และผู้ปกครองสามารถนำไปปรับประยุกต์เพื่อให้นุตรหลานเกิดพัฒนาการหรือพหุปัญญาในหลายด้าน

คำสำคัญ: การเล่นพื้นบ้านของเด็ก ล้านนา คติชนวิทยา ทฤษฎีพหุปัญญา

Abstract

This qualitative research aimed to study the elements of local games played by Lan Na children, and analyze how these games help encouraging the children's skills in accordance with Howard Gardner's Theory of Multiple Intelligences. The analysis was based on the data of 145 types of Lan Na's local games collected from the documents and from the fieldworks applying folklore methodology; the convenience and voluntary sampling method was applied to collect data from 20 key informants. The result revealed that the element of local games played by Lan Na children was composed of 7 components: 1) the objectives of the games, 2) the number of the players, 3) the playing venue, 4) the rule and the instruction, 5) the song lyrics (for singing along while playing games), 6) the equipment of the games, and 7) the gender of the game players. All types of Lan Na children's local games could stimulate the children's multiple intelligences. First, the bodily-kinesthetic was mostly found in all games. As for the interpersonal and the intrapersonal, they were usually found in tandem and in games played by more than 2 players or by team. Next, the linguistic-verbal and the musical were generally and concurrently found, but only in a few games and not obvious. Same as the logical-mathematical and the visual-spatial, they were also found only in some games and not distinct. Finally, the naturalist was generally related to the games requiring outdoor or natural playground. However, these games were less likely to be found at present due to the change in environment and society. The result of this study could further benefit both the school

and the parent; while the former could introduce these games in the physical education class, the later could apply these games in order to develop the children's multiple intelligences in various dimensions.

Keywords: Children's local games, Lan Na, folklore, Theory of Multiple Intelligences

บทนำ

การเล่นและของเล่นเป็นสิ่งที่คู่กับเด็กมาในทุกยุคทุกสมัย นอกเหนือจากความสนุกสนานที่ได้จากการเล่นแล้ว การเล่นและของเล่นเด็กยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นทักษะทางร่างกาย ทักษะทางอารมณ์ จิตใจ และทักษะทางสังคม เพราะการเล่นนั้นช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกายทั้งกล้ามเนื้อมัดใหญ่ และกล้ามเนื้อมัดเล็ก ทำให้เด็กได้เรียนรู้ที่จะควบคุมอารมณ์ แสดงออกด้านอารมณ์ที่เหมาะสม และนอกจากนั้น การเล่นยังมีส่วนในการส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางสังคม เพราะการเล่นเกือบทั้งหมดเป็นการเล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไปจนถึงการเล่นเป็นกลุ่ม เด็กจึงได้เรียนรู้ทักษะสังคมที่จะเล่นกับเพื่อน ๆ หรือผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้อย่างมีน้ำใจนักกีฬา มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ซึ่งทักษะทางสังคมนั้นจะช่วยกล่อมเกลาให้เด็กมีจิตใจที่ดี เป็นคนดีของสังคม การเล่นมีความสัมพันธ์อย่างเป็นระบบกับพัฒนาการของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการด้านการรับรู้ ภาษา ความรู้รอบตัว พัฒนาการทางร่างกายและความคิด พัฒนาการทางอารมณ์และสังคม (Kostelnik. M.J., [et al], 1998: 168)

การเล่นของเด็กเป็นข้อมูลคติชนประเภทผสม (mix) ซึ่งมีการผสมผสานระหว่างการใช้ถ้อยคำซึ่งถือเป็นข้อมูลคติชนประเภทมุขปาฐะ (verbal) ที่ใช้ถ้อยคำเป็นสื่อในการสืบทอด ผ่านการบอกเล่า และข้อมูลคติชนประเภทมุขปาฐะ (non-verbal) ซึ่งใช้วิธีการเลียนแบบ การปฏิบัติ และการสังเกตเป็นสื่อในการสืบทอดข้อมูล การเล่นพื้นบ้านถูกจำแนกเป็นข้อมูลคติชนประเภทผสมนี้เช่นกัน ซึ่งการเล่นนั้นมีทั้งการเล่นของเด็กและการเล่นของผู้ใหญ่ มีวัตถุประสงค์ในการเล่นแตกต่างกันไป คำศัพท์ที่ใช้เรียกคำในกลุ่มการเล่นนั้นมีหลายคน อาทิ การเล่นแข่งขัน (games) การเล่นแบบไม่แข่งขัน (play) กีฬา (sport) ของเล่น (toys) การนันทนาการ (leisure) การพนัน (gambling) ซึ่งมีนักวิชาการในศาสตร์หลายแขนงให้นิยามความหมายและมีมุมมองที่หลากหลาย อาทิ play ในภาษาไทยว่าคือ “การเล่น” และให้ความสำคัญกับคำนี้เป็นลำดับแรก โดยถือว่าเป็นคำที่ครอบคลุมทั้งหมด มีองค์ประกอบ

สำคัญเหมือนกับการละเล่น แต่ไม่มีกฎเกณฑ์ที่ใช้บังคับ มักจะเล่นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นหลัก ส่วนคำว่า games นั้น นิยามศัพท์ในภาษาไทยว่า “การละเล่น” มีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ มีกติกา มีการเจาะจงว่าใครเป็นผู้เล่นโดยระบุทั้งเพศและวัย มีการกำหนดสถานที่เล่น มีการกำหนดเวลาที่เล่น มีวิธีการเล่น มักเป็นการเล่นโดยสมัครใจ มีกฎกติกาการเล่นสำหรับการเล่นแต่ละชนิด ส่วนคำว่า sport นั้นให้คำหมายในภาษาไทยว่า “กีฬา” ซึ่งมีหลักเกณฑ์สำคัญคือ จะต้องเป็นผู้เล่นและผู้ดูมีการตกลงล่วงหน้าถึงเวลาเล่น มีกติกา มีสถานที่เล่น และมีค่าใช้จ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง (มัลลิกา คณานุรักษ์, 2550: 52-53 และเรณู อรรจุณเณร์, 2535: 150-151)

เนื่องจากการเล่นนั้นสัมพันธ์กับเด็กและการเรียนรู้ นักจิตวิทยาและนักการศึกษา จึงให้ความสำคัญกับการเล่นด้วยเช่นกัน โดยนักจิตวิทยาชาวตะวันตก เช่น Piaget มองว่าการเล่นเป็นการหลอมรวมเอาประสบการณ์ ความรู้และความเข้าใจเข้าไว้ด้วยกัน Vygotsky เห็นว่าการเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กทุกคน Freud ให้นิยามการเล่นว่า เด็กจะทำทุกอย่างซ้ำ ๆ ในสิ่งที่จะทำให้พวกเขาเกิดความประทับใจในชีวิตจริง และการกระทำเช่นนั้นจะทำให้พวกเขาสร้างความเข้มแข็งทางอารมณ์ Bredekamp and Copple มองว่าการเล่นช่วยให้เด็ก ๆ มีพัฒนาการในด้านความรู้ ความเข้าใจ ด้านพัฒนาการได้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง การเล่นยังทำหน้าที่สำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นด้านกายภาพ อารมณ์และสังคม ดังนั้น การเล่นที่เริ่มจากเด็กเองหรือได้รับการสนับสนุนจากครูล้วนแต่เป็นแต่ต้องประกอบสำคัญของการฝึกฝนที่เหมาะสมกับการพัฒนาของเด็ก Klunghorn ให้นิยามการเล่นว่าเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ที่สำคัญ ซึ่งทำให้เด็กได้รู้จักตัวเอง สภาพแวดล้อมหรือคนอื่น ๆ และเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ การเล่นเป็นการเลือกกระทำด้วยตนเอง ทั้งการเคลื่อนไหว ใช้ความคิดและใช้อำนาจของตนเอง Ablon มองว่าการเล่นคือกิจกรรมที่สมัครใจทำอย่างอิสระ ซึ่งจะปรากฏในบางเวลาและบางสถานที่ที่เจาะจง และมีกฎกติกาที่ยอมรับได้ การเล่นเป็นส่วนผสมของความรู้สึกที่ทั้งดึงดูดและสนุกสนาน เป็นสิ่งที่ทำให้ตระหนักว่ามันแตกต่างไปจากชีวิตประจำวัน เป็นต้น (Cemore, 2005 and Van Hoom, et al, 2003)

ส่วนมุมมองของนักการศึกษาอย่างเช่น Froebel บิดาแห่งการศึกษาปฐมวัยกล่าวถึงการเล่นว่า “เปรียบเสมือนเมล็ดพันธุ์ที่เป็นพื้นฐานแห่งความเจริญงอกงามของการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นในเวลาต่อมา” ในขณะที่ Montessori แพทย์หญิงนักการศึกษาปฐมวัยเห็นว่าการเล่นนั้นเป็น “งานของเด็ก ทำให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึก ตัวตน และหล่อหลอมให้เกิดเป็น

บุคลิกภาพ” และ Patty Smith Hill นักการศึกษาปฐมวัยชาวอเมริกันอธิบายการเล่นว่าเป็น “โอกาสที่เด็กจะได้ทดลอง ค้นคว้าหาวิธีการในการที่จะค้นพบสิ่งที่มีความหมายด้วยหนทางของตนเอง” (วัฒนา ปุญญฤทธิ์, 2553)

จากนิยามและมุมมองของนักวิชาการในศาสตร์หลายแขนงข้างต้น เป็นหลักฐานยืนยันว่าการเล่นนั้นมีความสำคัญต่อเด็กอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงปฐมวัย โดยรูปแบบการเล่นจะเปลี่ยนไปตามช่วงอายุและพัฒนาการ เมื่อเด็กเติบโตขึ้นเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นหรือช่วงมัธยมศึกษา มีแนวโน้มที่จะห่างหายจากการเล่นที่นิยมเล่นในช่วงประถมศึกษาไป เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของพัฒนาการทางร่างกายและอารมณ์ตามวัย โดยเฉพาะการเล่นรวมกลุ่มระหว่างเพศหญิงและเพศชาย อีกทั้งความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากนับตั้งแต่การเข้าสู่ยุคคลื่นลูกที่ 3 ตามแนวคิดของ Alvin Toffler คือยุคปฏิวัติข้อมูลข่าวสารที่ทำให้เกิดเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเป็นต้นมา เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของทุกคนมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด การแข่งขันของนายทุนจากประเทศต่าง ๆ ทำให้ราคาของสินค้าเทคโนโลยีลดลงอย่างมาก จนคนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงได้ง่าย เด็กในโลกยุคปัจจุบันจึงคุ้นเคยกับการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีการพัฒนาเกมที่ใช้บนอุปกรณ์เทคโนโลยีเหล่านี้มาโดยตลอด เด็กในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะเด็กในเมืองจึงใช้เวลากับการเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าจะเล่นเกมหรือการเล่นแบบดั้งเดิม ซึ่งแม้ว่าในด้านหนึ่ง เกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์จะมีประโยชน์ในการพัฒนาทักษะ สติปัญญาของเด็ก เพราะองค์ประกอบของเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์นั้นเอื้อต่อการฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ได้หลายด้านอย่างน่าประทับใจ แต่ก็ขาดทักษะอีกหลายด้านที่ไม่ได้จากการเล่นแบบดั้งเดิมเช่นกัน อาทิ ทักษะด้านร่างกาย หรือทักษะการปฏิสัมพันธ์แบบตัวต่อตัว เป็นต้น

การพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ของเด็กนั้น มีทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) ที่กล่าวถึงปัญญาในด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ 8 ด้าน และเพิ่มเติมปัญญาด้านที่ 9 เข้ามาในภายหลัง ทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์นั้นกล่าวถึงปัญญาด้านต่าง ๆ ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ซึ่งปัญญาแต่ละด้านนั้นบอกถึงคุณลักษณะที่แต่ละคนมีแตกต่างกันไป ส่งผลต่ออุปนิสัย การดำเนินชีวิต ตลอดจนความเชี่ยวชาญในอาชีพของแต่ละคนในอนาคต พหุปัญญาในแต่ละด้านตามทฤษฎีของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์นั้นสามารถฝึกฝนให้เกิดปัญญาในด้านต่าง ๆ ได้ตั้งแต่วัย

เด็กเช่นเดียวกันกับการอบรมบ่มเพาะบุตรหลานทั้งในระดับครอบครัวและในสถาบันการศึกษา มีการศึกษาวิจัยด้านศึกษาศาสตร์หลายเรื่องที่ใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเข้ามาช่วยจัดการเรียนรู้ในหลายวิชา เช่น การใช้ทฤษฎีพหุปัญญามาเป็นแนวคิดในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ในเรื่อง บรรยากาศในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสาระหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของการเรียนการสอนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการศึกษาพบว่า เมื่อผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญาแล้ว นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอันเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญาซึ่งเป็นแผนการเรียนรู้แบบบูรณาการที่มุ่งพัฒนาความสามารถทั้ง 8 ด้านของผู้เรียนตามทฤษฎีพหุปัญญา ตลอดจนช่วยให้ความมุ่งมั่นของผู้เรียนมีสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ (เนตรดาว มุ่งหมาย, ประสาท เนื่องเฉลิม, และประยูร วงศ์จันทร์, 2556: 7-8)

นอกเหนือจากการจัดการเรียนรู้ในสถาบันการศึกษาแล้ว การพัฒนาพหุปัญญาของเด็กสามารถเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรที่จะศึกษาการเล่นของเด็กซึ่งเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับเด็กอย่างใกล้ชิดในแง่มุมของการพัฒนาพหุปัญญาตามทฤษฎีของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ โดยเฉพาะการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งจากเอกสารและการสัมภาษณ์ พบว่ามีจำนวนชนิดการเล่นถึง 145 ชนิด และมีบทบาทในชีวิตของเด็กล้านนาในปัจจุบันน้อยลงอย่างต่อเนื่อง ดังผลการศึกษาของมณีนวาส จินตพิทักษ์ และธิดินัดดา จินาจันทร์ ที่พบว่าจำนวนการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาที่ยังเป็นที่นิยมเล่นในปัจจุบันนี้มีจำนวนลดน้อยลงเกือบ 50% โดยเฉพาะการเล่นที่ใช้พื้นที่เล่นตามธรรมชาติ เช่น การเล่นขี่ बै้าซึ่งต้องใช้พื้นที่บริเวณพื้นที่ทรายริมตลิ่ง การเล่นขี่แคน้ำที่ต้องเล่นในพื้นที่ริมแม่น้ำ หรือการเล่นที่ต้องใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่ม มีรูปแบบการเล่นที่ต้องใช้ทักษะทางร่างกาย หรือการเล่นที่ใช้พื้นที่กว้าง เช่น การเล่นตีวงล้อซึ่งเป็นการแข่งขันตีวงล้อไปบนถนนที่มีระยะยาว หรือการเล่นเตย การเล่นขี่แคนด เป็นต้น (มณีนวาส จินตพิทักษ์ และ ธิดินัดดา จินาจันทร์, 2556) ซึ่งหากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาแต่ละชนิดนั้นมีส่วนส่งเสริมให้เกิดปัญญาในด้านต่าง ๆ ได้อย่างไร จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาให้กลับมามีบทบาทในวิถีชีวิตของเด็กล้านนาอีกครั้งหนึ่ง ไม่ว่าจะผ่านการปฏิบัติทางการศึกษาในโรงเรียน การส่งเสริมจากทางบ้าน หรือการต่อยอดใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ

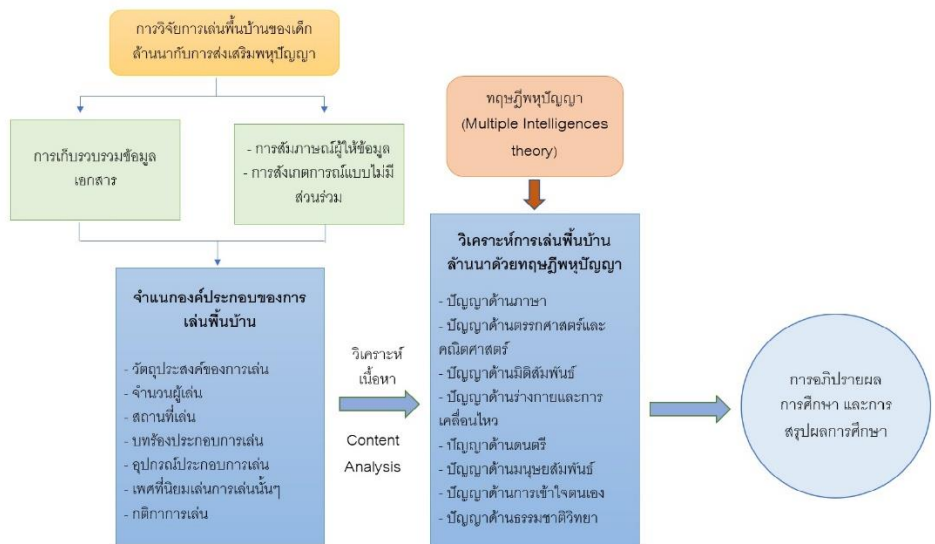
การวิจัยเรื่องนี้จึงเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งศึกษาการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาซึ่งเป็นข้อมูลคติชนประเภทผสม ทั้งที่ปรากฏในเอกสารและการเก็บข้อมูลภาคสนามโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner)

เป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ทราบว่าการเล่นพื้นบ้านล้านนามีองค์ประกอบของการเล่นอย่างไรบ้าง และการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาแต่ละชนิคนั้นสามารถช่วยส่งเสริมทักษะหรือปัญญาด้านใดได้บ้างจากปัญญาทั้ง 8 ด้านตามทฤษฎีพหุปัญญา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อจำแนกองค์ประกอบของการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาแต่ละชนิ
2. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาแต่ละชนิดกับการส่งเสริมพัฒนาการและปัญญาในด้านต่าง ๆ ตามทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการศึกษา

1. ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยนี้เก็บรวบรวมข้อมูลการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาจากสารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือเล่ม 1-15 ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการเล่นของเด็กในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ ลำพูน เชียงราย จึงอนุมานว่าเป็นการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาในพื้นที่สามจังหวัดดังกล่าว โดยไม่ครอบคลุมการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาในพื้นที่จังหวัดอื่น ๆ

ขอบเขตด้านพื้นที่

ศึกษาวิจัยการเล่นพื้นบ้านของเด็กที่นิยมเล่นทั้งในอดีตและปัจจุบันในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

ขอบเขตด้านเวลา

การศึกษาวิจัยนี้เก็บข้อมูลในระหว่างปีพ.ศ.2554-2555

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) การเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนา จำนวน 145 ชนิด โดยได้มาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลในสารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือและจากการปฏิบัติงานภาคสนามทางคติชนวิทยา และ 2) กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนศิริชัยนิมิต อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสะดวกหรือสมัครใจ (Convenient or Volunteer Sampling) เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลทั้ง 20 คนนั้น คัดเลือกจากนักเรียนที่ศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนศิริชัยนิมิต โดยไม่จำกัดเพศ ผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดมีประสบการณ์และมีความเชี่ยวชาญในการเล่นพื้นบ้านเป็นอย่างดี อีกทั้ง โรงเรียนศิริชัยนิมิต ตั้งอยู่ในพื้นที่อำเภอแม่วาง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่อยู่ระหว่างความเป็นเมืองและชนบท อีกทั้งยังมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับศูนย์เรียนรู้กลุ่มอุ้ยสออนหลานของพ่ออุ้ยใจคำ ตาปัญญา ซึ่งตั้งอยู่ในพื้นที่เดียวกัน กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่คัดเลือกนั้นจึงน่าจะมีประสบการณ์ในการเล่นที่หลากหลายและเหมาะสมที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูล

3. เครื่องมือการวิจัย

แบบบันทึกข้อมูลการเล่น ใช้เพื่อบันทึกรายละเอียดของการเล่นพื้นบ้านของเด็กแต่ละชนิด โดยจำแนกตามประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ชื่อของการเล่นและชื่อเรียกอื่น ๆ วัตถุประสงค์ในการเล่น จำนวนผู้เล่น โอกาสในการเล่น ระยะเวลาในการเล่น กติกาการเล่น ขั้นตอนการเล่น

เพศที่นิยมเล่นการเล่นนั้น ๆ สถานที่เล่น เพลงหรือบทร้องประกอบการเล่น อุปกรณ์ประกอบการเล่น และรูปแบบของสนาม ซึ่งประเด็นเหล่านี้จะนำไปสู่การจำแนกองค์ประกอบของการเล่นที่บ้านของเด็กล้านนา

แบบสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์นี้ใช้เพื่อสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเพื่อตรวจสอบการรับรู้และประสบการณ์ที่มีต่อการเล่นที่รวบรวมได้จากเอกสาร และเก็บข้อมูลการเล่นที่นอกเหนือจากชุดข้อมูลที่มีอยู่ โดยอ้างอิงประเด็นต่าง ๆ จากแบบบันทึกข้อมูลการเล่น โดยเพิ่มรายละเอียดในประเด็นของความนิยมและความชื่นชมของเด็กที่มีต่อการเล่นแต่ละชนิด

การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) ใช้เพื่อเก็บข้อมูลการเล่นในระหว่างที่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลได้เล่นการเล่นในระหว่างหยุดพักเที่ยงหรือในเวลา

อุปกรณ์การเก็บข้อมูลวิจัย

ผู้วิจัยใช้การจดบันทึก การบันทึกเสียง การถ่ายภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว เพื่อช่วยเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างที่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลได้ให้ข้อมูลและสาธิตการเล่นแต่ละชนิด

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลจากเอกสาร

ข้อมูลการวิจัยในเบื้องต้นได้ถูกเก็บรวบรวมจากสารานุกรมวัฒนธรรมไทย ภาคเหนือ เล่มที่ 1-15 จำนวน 139 ชนิด ซึ่งถือเป็นเอกสารการเก็บรวบรวมข้อมูลการเล่นที่บ้านล้านนาที่สมบูรณ์ที่สุด โดยข้อมูลถูกเก็บรวบรวมถึงปีพ.ศ.2538 และย้อนขึ้นไปจนถึงช่วงประมาณปีพ.ศ.2500 เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลการเล่นของเด็กล้านนา

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารแล้ว จึงนำไปใช้เป็นกรอบในการสร้างแบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างว่ามีประสบการณ์การเล่นการเล่นแต่ละชนิดหรือไม่ มีความแตกต่างหรือไม่ อย่างไร รวมถึงการเก็บข้อมูลการเล่นอื่น ๆ ที่นอกเหนือไปจากข้อมูลจากเอกสาร โดยจะสัมภาษณ์ในประเด็นต่าง ๆ ตามแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้น

การเก็บรวบรวมข้อมูลการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม

เมื่อกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสาธิตการเล่น ผู้วิจัยได้ใช้การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลการเล่น โดยใช้กล้องถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวเป็นอุปกรณ์ช่วยในการบันทึกข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์แล้ว ผู้วิจัยได้จำแนกหมวดหมู่ของการเล่นแต่ละชนิดออกมาตามองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของการเล่น จำนวนผู้เล่น สถานที่เล่น กติกาและวิธีการเล่น เพลงหรือบทร้องประกอบการเล่น อุปกรณ์ประกอบการเล่น และเพศที่นิยมเล่นการเล่นชนิดนั้น ๆ โดยหมวดหมู่ที่จำแนกออกมานี้จะเชื่อมโยงให้เห็นถึงการส่งเสริมสติปัญญาในด้านต่าง ๆ ตามทฤษฎีปัญหาของไฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ จากนั้นจึงนำเอารายละเอียดของการเล่นแต่ละชนิดมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ว่ารายละเอียดในองค์ประกอบของการเล่นสามารถส่งเสริมปัญญาในด้านต่าง ๆ ได้อย่างไรบ้าง

ผลการศึกษา

องค์ประกอบของการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนา

จากการศึกษารายละเอียดของการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาที่เก็บรวบรวมได้จากเอกสารและการสัมภาษณ์จำนวน 145 ชนิดนั้น พบว่าสามารถจำแนกองค์ประกอบของการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาได้ 7 องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ของการเล่น สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) การเล่นเพื่อเริ่มต้นการเล่นอื่น เป็นการเล่นเพื่อหาผู้ที่แพ้เพื่อนำไปสู่การเล่นอื่น ๆ ต่อไป เช่น การเล่นโตโป้งซึ่งตรงกับการเล่นเป่ายิ้งฉุบของภาคกลาง หรือการเล่นโอวาแป๊ะซึ่งตรงกับการเล่นโอบอยออกของภาคกลาง เป็นต้น 2) การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นการเล่นที่ไม่มีจุดประสงค์ที่จะแข่งขัน แต่เป็นเล่นเพื่อความเพลิดเพลินซึ่งจะเล่นเพียงลำพังก็ได้ หรือเล่นเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มก็ได้ เช่น การเล่นเป่าปี่ตอเฟือง การเล่นเกี่ยวเกสรดอกชอมภอ แต่การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินบางชนิดอาจจะเปลี่ยนวัตถุประสงค์การเล่นไปเป็นการเล่นเพื่อการแข่งขันก็ได้ ขึ้นอยู่กับการตกลงกันของผู้เล่น เช่น การผัดดอกบัวหรือผัดหม้อขางที่อาจจะเล่นเพื่อความเพลิดเพลินเป็นกลุ่ม แต่อาจจะเปลี่ยนเป็นการเล่นเพื่อแข่งขันก็ได้ หากผู้เล่นต้องการแบ่งทีมเพื่อแข่งขันกัน และ 3) การเล่นเพื่อการแข่งขัน มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเพื่อหาผู้ชนะหรือทีมที่ชนะ

2. จำนวนผู้เล่น แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) การเล่นเพียงลำพังหรือการเล่นเดี่ยว มักพบในการเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน 2) การเล่นเป็นคู่ พบในการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ประเภท และ 3) การเล่นที่ใช้ผู้เล่น 3 คนขึ้นไป มักพบในการเล่นที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเริ่มต้นการเล่นอื่น และการเล่นเพื่อการแข่งขันมากกว่าการเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน

3. สถานที่เล่น แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การเล่นกลางแจ้งและการเล่นในร่ม การเล่นกลางแจ้งส่วนใหญ่มักจะใช้ประโยชน์จากพื้นที่และสิ่งใกล้ตัวมาประกอบการเล่น เช่น การเล่นขึ้นแคชอน จะใช้ตอไม้ รากไม้ หรือสิ่งใด ๆ ที่สูงกว่าพื้นดินเป็นสิ่งประกอบการเล่น การเล่นกลางแจ้งมักใช้พื้นที่ค่อนข้างกว้าง เป็นการเล่นที่ใช้การเคลื่อนไหวร่างกายค่อนข้างมาก การเล่นในพื้นที่ธรรมชาติ เช่น ในแม่น้ำ ทำน้ำ ริมตลิ่ง จัดเป็นการเล่นกลางแจ้งเช่นกัน ส่วนการเล่นในร่ม มักใช้พื้นที่เล็กกว่า หรือเป็นการเล่นที่อยู่นิ่งกับที่มากกว่า การเคลื่อนไหว เช่น การเล่นปาหิ้งร้อง การเล่นหมากเก็บ การเล่นติดเม็ดบ๊ายซาม เป็นต้น

4. กติกาและวิธีการเล่น กติกาการเล่นมีความสัมพันธ์กับวิธีการเล่น ซึ่งมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับการเล่นแต่ละชนิด บางครั้งกติกาการเล่นสามารถเปลี่ยนแปลงไป ขึ้นอยู่กับการกำหนดของผู้เล่นว่าจะตกลงกันเช่นใด

5. บทเพลง บทร้องประกอบการเล่น แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การเล่นที่มีบทเพลงหรือบทร้องประกอบการเล่น เช่น การเล่นโป๊นโป๊น การเล่นซืดอกไม้ และการเล่นที่ไม่มีบทเพลงหรือบทร้องประกอบ

6. อุปกรณ์ประกอบการเล่น แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การเล่นที่ใช้อุปกรณ์การเล่น ของเล่นประกอบการเล่น เช่น การเล่นเต่ากะลา การเล่นตีวงล้อ การเล่นโดดหนังร้อง เป็นต้น และการเล่นที่ไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น การเล่นลิกก้องก่อ การเล่นโป๊นโป๊น เป็นต้น

7. เพศที่นิยมเล่น แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การเล่นที่นิยมเล่นในกลุ่มเด็กผู้หญิง การเล่นที่นิยมเล่นในกลุ่มเด็กผู้ชาย และการเล่นที่นิยมเล่นโดยไม่จำกัดเพศ

จากองค์ประกอบทั้ง 7 องค์ประกอบข้างต้นนั้น เป็นการอธิบายรายละเอียดของการเล่นแต่ละชนิด ซึ่งสามารถนำไปวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีทฤษฎีปัญหาของไฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ได้ค่อนข้างชัดเจน

การเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนากับการส่งเสริมพหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน

ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นทฤษฎีที่โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ นักจิตวิทยาพัฒนาการชาวอเมริกัน ได้พัฒนาขึ้นในช่วงระหว่างปลายทศวรรษ 1970 ถึงต้นทศวรรษ 1980 โดยเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมีความฉลาดทางปัญญาใน 8 ด้าน ได้แก่ ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) ปัญญาด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ (Logical Mathematical Intelligence) ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence) ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์หรือการเข้ากับผู้อื่น (Inter-Personal Intelligence) ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intra-Personal Intelligence) และ ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) ซึ่งในภายหลังได้เพิ่มปัญญาด้านที่ 9 เข้ามา คือ ปัญญาด้านการคิดใคร่ครวญ (Existential Intelligence) แต่งานวิจัยนี้ไม่นำปัญญาด้านที่ 9 มาศึกษาเนื่องจากพิจารณาแล้วว่าเป็นปัญญาที่จำเป็นต้องใช้ประสบการณ์ชีวิตในการคิดใคร่ครวญในเชิงปรัชญา ซึ่งน่าจะปรากฏในวัยผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์ชีวิตพอสมควรแล้ว ปัญญาด้านที่ 9 จึงไม่อาจจะปรากฏในเด็ก

จากทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ เห็นว่าคนแต่ละคนอาจจะพัฒนาพหุปัญญาทั้ง 8 ด้านนี้ทั้งในด้านส่วนบุคคลหรือองค์กรเพื่อที่จะพัฒนาศักยภาพ ช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งของตนเองและสังคมที่อาศัยอยู่ โดยแต่ละคนไม่จำเป็นที่จะต้องมียุปัญญาทั้ง 8 ด้านนี้ในระดับสูงหรือเท่าเทียมกันหมดทั้ง 8 ด้าน และทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์เชื่อว่าปัญญาหรือความฉลาดของมนุษย์นั้นเป็นส่วนผสมระหว่างศักยภาพที่ได้รับสืบทอดมาจากสายเลือดและทักษะที่สามารถพัฒนาขึ้นมาในภายหลังโดยผ่านประสบการณ์ชีวิตที่ต้องเรียนรู้อย่างหลากหลาย (Davis [et al], 2011: 485-486) ปัจจุบันนี้ ทฤษฎีพหุปัญญาได้ถูกนำมาใช้ในแวดวงการศึกษาอย่างกว้างขวาง เนื่องจากทฤษฎีนี้ชี้ให้เห็นและยอมรับในความแตกต่างของผู้เรียนที่มีความฉลาดทางปัญญาแตกต่างกัน การนำเอาทฤษฎีพหุปัญญาไปช่วยในการพัฒนาหลักสูตรต่าง ๆ จึงทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ดี ไม่ว่าจะเป็นด้านวิชาการ หรือการใช้ชีวิตในสังคมร่วมกับผู้อื่น (นฤกร ประมาพันธ์ และคณะ, 2558, วัฒนา ปุญญฤทธิ์, 2553, ทัดดาว ส่องแสงจันทร์ และคณะ, 2557, เกศสุดา แสนนามวงศ์, 2559 และธนลาวัณย์ เพียรคำ, 2561)

ผลการวิจัยพบว่าการเล่นแต่ละชนิดล้วนแต่มีส่วนช่วยในการส่งเสริมปัญญา อย่างน้อย 1 ด้าน โดยปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily–Kinesthetic Intelligence) จะปรากฏอยู่ในการเล่นทุกชนิด ส่วนปัญญาด้านอื่น ๆ จะปรากฏตามองค์ประกอบที่มีในการเล่นชนิดนั้น ๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ปัญญาด้านภาษา (Linguistic–Verbal Intelligence) คือความสามารถในการใช้ภาษาอย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ใ้ต่อความหมายของคำ สามารถสื่อสารเชื่อมโยงภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ที่มีปัญญาในด้านนี้จะสามารถเลือกใช้คำต่าง ๆ ได้ดี ไม่ว่าจะเป็นด้านการพูดหรือการเขียน ทั้งการเขียนบรรยายเรื่องราวต่าง ๆ การจดจำเรื่องราวต่าง ๆ ไปจนถึงการอ่าน การเล่นที่ส่งเสริมปัญญาด้านภาษาจะเป็นการเล่นที่มีบทร้องหรือเพลงประกอบการเล่น แม้ว่าเนื้อหาของเพลงหรือบทร้องเหล่านั้นอาจจะไม่มีใจความที่ชัดเจน เป็นเพียงการออกเสียงให้คล้องจองกันไป โดยมักจะยึดการพ้องเสียงสระเป็นส่วนใหญ่ แต่เนื้อร้องหรือบทเพลงเหล่านั้นก็ช่วยให้เด็ก ๆ ได้จดจำเนื้อร้อง เพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับคำและเสียง ผูกให้เด็กเป็นคนช่างสังเกตถึงการคล้องจองของเสียง เป็นต้น เช่น บทร้อง “โป้นโป้น หางอก บ่าต่องบ่าแต่ง คนโตบ่าเล่น โป้นโป้นออกไป” ในการเล่นโป้นโป้น หรือบทร้อง “ม่ง ม่ง ม่ง คนโตบ่าลงเป้นแนตห้าตา” ในการเล่นซี่แนต หรือบางครั้งมีการใช้ข้ออ้อ หรือ บทพอลัน ๆ ที่มีเนื้อหาวนซ้ำกันไปมาเป็นบทร้องประกอบการเล่น เช่น “ไปเจ้าพี่ไป ไปเกี่ยวหญ้าไซหญ้าปล้อง สองคนพี่น้องไปเกี่ยวหญ้าปล้องหญ้าไซ ไปเจ้าไป ไปเกี่ยวหญ้าไซหญ้าปล้อง สองคนพี่น้องไปเกี่ยวหญ้าปล้องหญ้าไซ” เป็นต้น

การเล่นบางชนิดจะมีถ้อยคำให้ผู้เล่นต้องพูดหรือร้องโต้ตอบกันเป็นบทสนทนา ยาว ๆ เช่น การเล่น “ซื้อดอกไม้” ซึ่งดัดแปลงมาจากการเล่นซี่แนตแต่เดิมนั้น ก็จะมีบทสนทนาที่มีรูปแบบการโต้ตอบที่ตายตัวและค่อนข้างยาว แต่เด็ก ๆ ผู้เล่นจะสามารถจดจำบทร้องเหล่านั้นได้ผ่านการเล่น ซึ่งนอกเหนือจากการได้ฝึกฝนทักษะด้านภาษาดังที่กล่าวมาแล้ว เนื้อหาหรือรายละเอียดในบทร้องบางบทยังเป็นการสะท้อนวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ วัฒนธรรมของชาวล้านนาซึ่งเด็ก ๆ จะได้ซึมซับวัฒนธรรมเหล่านั้นตั้งแต่ยังเด็กผ่านการเล่นอีกด้วย

2. ปัญญาด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ (Logical–Mathematical Intelligence) คือความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การหาเหตุผล การตระหนักรู้ถึงรูปแบบหลาย ๆ แบบ การวิเคราะห์ปัญหาอย่างมีตรรกะ คนที่มีปัญญาด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์จะสามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างเป็นระบบเกี่ยวกับตัวเลข รูปแบบของ

ความสัมพันธ์และความเชื่อมโยง ซึ่งการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนามีหลายชนิดที่ช่วยส่งเสริมทักษะหรือปัญญาด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ เช่น การเล่นโดโป่งหรือเป่า ยิ่งรูปที่มีกติกาการเล่นเพื่อหาผู้แพ้ ผู้ชนะ โดยการทำมือเป็นรูปร่างต่าง ๆ เช่น ค้อน กรรไกร และกระดาก จะมีความหมายและความสัมพันธ์ในเชิงอำนาจที่เกี่ยวข้องเนื่องกัน ซึ่งเด็ก ๆ จะเรียนรู้และเข้าใจเหตุผลว่าเหตุใดเครื่องหมายหนึ่งจึงชนะเครื่องหมายหนึ่งและแพ้อีก ความหมายหนึ่ง หรือการเล่นโหวาแป๊ะก็จะส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้และเข้าใจถึงเหตุผลว่า การทำมือคว่ำและหงายจะทำให้ชนะหรือแพ้ได้อย่างไร ในสถานการณ์ใด เป็นต้น

ในขณะเดียวกัน การเล่นหลายชนิดมีส่วนช่วยส่งเสริมปัญญาด้านคณิตศาสตร์ เช่น การคิดคำนวณทั้งด้านตัวเลขและการคำนวณด้านอื่น ๆ ดังตัวอย่างการทายจำนวนเม็ดมะขามเพื่อหาลำดับผู้เล่น จะช่วยให้เด็กได้นับจำนวนเม็ดมะขามและเข้าใจเหตุผลว่าจำนวนตัวเลขที่มากกว่าจะมีความสำคัญมากกว่าและสามารถได้สิทธิ์ในการเล่นเป็นลำดับแรก นอกจากนั้นยังช่วยให้เด็กคาดเดาความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนเม็ดมะขามกับรูปร่างของมือที่กำเม็ดมะขามเหล่านั้นไว้ ซึ่งช่วยให้เด็กทำความเข้าใจในเหตุผลของความสัมพันธ์นั้น หรือ อาจจะสร้างกลลวงด้วยการทำรูปร่างของมือที่กำเม็ดมะขามด้วยก็ได้เช่นกัน

3. ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence) คือความสามารถในการมองเห็นสิ่งของอย่างมีมิติ สามารถนำข้อมูลด้านมิติออกมาให้เป็นภาพได้ ผู้ที่มีปัญญาในด้านนี้มักจะเป็นคนที่สามารถอ่านแผนที่ได้อย่างถูกต้อง สามารถมองเห็นภาพจิ๊กซอว์ ชิ้นเล็ก ๆ มาประกอบเป็นภาพใหญ่ได้อย่างถูกต้อง หรือเข้าใจรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย เป็นต้น

การเล่นของเด็กล้านนามีหลายชนิดที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กสามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างมีมิติ เช่น การเล่นพญาสีมยางหรือในบางพื้นที่เรียกว่าการเล่นขุนแผนแหกค่าย ซึ่งเป็นการเล่นที่ประกอบด้วยแท่งไม้รูปทรงสี่เหลี่ยมหลายรูปทรง เช่น สี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็ก สี่เหลี่ยมจัตุรัสใหญ่ สี่เหลี่ยมผืนผ้า ประกอบอยู่ในกรอบไม้ วิธีการเล่นนั้น ผู้เล่นจะต้องพยายามนำเอาแท่งไม้สี่เหลี่ยมจัตุรัสใหญ่ออกไปให้ได้โดยการเลื่อนแท่งไม้อื่น ๆ เพื่อเปิดทางให้แท่งไม้สี่เหลี่ยมจัตุรัสนั้น การเล่นนี้จะทำให้เด็กเข้าใจเรื่องรูปทรงและความสัมพันธ์ของการเคลื่อนที่ของแท่งไม้แต่ละชิ้นว่าจะทำให้เกิดช่องว่างเป็นรูปทรงอย่างไรต่อไปเพื่อเป็นช่องทางให้แท่งไม้สี่เหลี่ยมจัตุรัสใหญ่สามารถเคลื่อนออกไปได้ หรือการเล่นอื่น ๆ เช่น ตาไม้คืด ตาไม้โด ซึ่งมี การขีดเส้นให้เป็นตารางสำหรับเหยียบและกระโดด จะช่วยให้เด็กเข้าใจถึงรูปทรงเรขาคณิตที่แต่ละช่องมีความหมายและกติกาในการเล่นแตกต่างกันไป เป็นต้น

4. ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) คือความสามารถในการหยิบจับวัตถุต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว มีความสามารถในการใช้ร่างกายได้เป็นอย่างดี เก่งในการเคลื่อนไหวร่างกาย การควบคุมร่างกาย เป็นต้น การเล่นพื้นบ้านของเด็กกล้านาทุกชนิดช่วยส่งเสริมปัญญาหรือพัฒนาการด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ การเล่นที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ และพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยการเล่นส่วนใหญ่ที่ส่งเสริมพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดใหญ่นั้นมักจะเป็นการเล่นกลางแจ้งและการเล่นที่แบ่งผู้เล่นเป็นทีมที่ผู้เล่นจะต้องเคลื่อนไหวร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นเดิน วิ่ง เลี้ยว หมอบ การเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเล่นเกมฮอว์กชอนผ้า ที่ผู้เล่นหนึ่งคนจะต้องเดินรอบวงเพื่อหาจิ้งหรีดหรือตุ๊กตาวางไว้ด้านหลังของผู้เล่นคนใดคนหนึ่งที่นั่งล้อมวงกันอยู่ เมื่อผู้เล่นในวงรู้ตัวจะต้องรีบลุกเพื่อหยิบผ้าหรือตุ๊กตานั้นวิ่งไล่ผู้เล่นคนแรก การเล่นนี้จึงเป็นการช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนตนเองให้เคลื่อนไหวร่างกายให้คล่องแคล่วทั้งการลุก การนั่ง การเดิน การวิ่งไล่ การแกว่งแขน ฯลฯ หรือการเล่นอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นโยนไข่ลิงชิงบอล วิ่งเปี้ยว ดี เดย ชีแอนด์ ก๊อบกับ โกงแก๊ง ฯลฯ ล้วนแต่เป็นการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดใหญ่อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการกำลังแขน กำลังขา ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของร่างกายที่จะทำให้เด็กสามารถทรงตัว ยึดเหยียดยกล้ามเนื้อ เคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ

ส่วนการเล่นพื้นบ้านของเด็กกล้านาที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดเล็กนั้น ปรากฏอยู่ในการเล่นหลายชนิด เช่น การเล่นจี่หุบ การเล่นโตโป้ง การติดเม็ดมะขาม ซึ่งต้องใช้มือให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ การจะบังคับมือให้ได้ดังใจนั้นจะต้องมีกล้ามเนื้อมัดเล็กที่แข็งแรง การเล่นเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กบริเวณมือและนิ้วได้เป็นอย่างดี หรือการเล่นเป่าหนังร้อง การเล่นเป่าปี่ตอเฟือง ก็เป็นการส่งเสริมพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กบริเวณปากในการบังคับทิศทางลมและความแรง เป็นต้น นอกจากนั้นการเล่นพื้นบ้านกล้านาที่ส่งเสริมพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดเล็ก มักจะเป็นการเล่นที่ใช้ของเล่นหรืออุปกรณ์การเล่นประกอบ เช่น กำหมุ่น คีบอร์ดไม้ไผ่ เต่าเกลา เป็นต้น

การเล่นของเด็กกล้านาเกือบทั้งหมดจึงเป็นการส่งเสริมปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี โดยส่งเสริมพัฒนาการทั้งกล้ามเนื้อมัดใหญ่ และกล้ามเนื้อมัดเล็ก อันจะทำให้เด็ก ๆ มีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์

5. ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) คือความสามารถในการคิดเกี่ยวกับ จังหวะ เสียง รูปแบบของโน้ตดนตรี ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้มักจะเป็นผู้ที่มีความชื่นชอบดนตรีเป็นอย่างมาก เช่นเดียวกับความสามารถด้านการเล่นดนตรีและการประพันธ์เพลง การควบคุม การบรรเลง เป็นต้น การเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาหลายชนิดมีบทร้องประกอบ แต่มักจะเป็น บทร้องสั้น ๆ ทำนองเพลงง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน มักจะคาบเกี่ยวกับเพลงกล่อมเด็กและเพลงเด็ก ซึ่งผู้ใหญ่มักใช้ร้องเพื่อเล่นกับเด็กให้เพลิดเพลิน หรือกล่อมให้เด็กเคลิ้มหลับ บทร้องจึงมี ทำนองเพลงง่าย ๆ ประกอบเข้าไปด้วย การที่เด็กได้ร้องบทเพลงต่าง ๆ เหล่านี้ไประหว่างการ เล่นจึงเป็นการช่วยส่งเสริมปัญญาด้านดนตรีและมักจะเชื่อมโยงกับปัญญาด้านภาษาด้วย เช่นกัน แต่อย่างไรก็ตาม การเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาที่ส่งเสริมปัญญาด้านดนตรีอย่าง ชัดเจนนั้นมีไม่มากนัก อาจจะปรากฏในบทร้องที่เด็ก ๆ ใช้ร้องประกอบการเล่น เช่น บทขอ ร้องที่ใช้ทำนองขอพามาตัดแปลงนั่นเอง

6. ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์หรือการเข้ากับผู้อื่น (Inter-Personal Intelligence) คือ ความสามารถที่จะเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นได้ไว ได้รับความตั้งใจและความปรารถนา ของผู้อื่นได้ รวมถึงการโต้ตอบกับคนอื่น ๆ ได้อย่างดี คนที่มีปัญญาด้านนี้มักจะสื่อสารกับ ผู้อื่นด้วยคำพูดที่ดี และยังสามารถสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูดได้ดีด้วยเช่นกัน สร้างความสัมพันธ์ ทางบวกกับคนอื่น ๆ เป็นผู้ที่แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มได้ดี

การเล่นของเด็กล้านนาส่วนใหญ่ที่ส่งเสริมปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์หรือการเข้า กับผู้อื่น (Inter-Personal Intelligence) นั้นมักจะเป็นการเล่นที่เล่นเป็นคู่หรือเป็นทีม ซึ่งเป็นการ เล่นที่ทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ที่จะเล่นกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่นอยู่แล้ว การเล่นแต่ละอย่างจึงเป็น การส่งเสริมให้เกิดความสามารถที่จะเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นได้ไว ได้รับความตั้งใจ และความปรารถนาของผู้อื่นได้ แม้ว่าการเล่นหลายชนิดจะเป็นการแข่งขันเพื่อหาผู้แพ้ผู้ชนะ แต่การเล่นก็สอนให้เด็กมีน้ำใจนักกีฬา เห็นใจ เอื้อเฟื้อผู้อื่นในตลอดระยะเวลาการเล่นด้วย เช่นกัน ซึ่งความเห็นใจนี้จะเป็นการช่วยสร้างปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี เช่น การเล่นเกมโดหนังว่อง หรือการเล่นกระโดดเชือกที่ระดับความยากของการเล่นจะเพิ่มขึ้น ตามจำนวนตาที่เล่น ในตาท้าย ๆ เป็นการกระโดดข้ามเชือกหนึ่งยางที่จะสูงในระดับศีรษะและ เหนือศีรษะ ซึ่งผู้เล่นบางคนอาจจะไม่มีความสามารถพอที่จะกระโดดข้ามไปได้ ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นคนนั้นเล่นผ่านตานั้นไปได้ด้วยการเพิกเฉยเพื่อช่วยเหลือ อาทิ ผู้เล่น ที่ประเมินตัวเองว่าไม่สามารถเล่นตานั้นได้จะขอความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่น ๆ ซึ่งผู้เล่น

ทั้งหมดทั้งฝ่ายตนเองและฝ่ายตรงข้ามจะเพิ่มกติกา ข้อตกลงขึ้นมาเพื่อช่วยเหลือผู้เล่นคนนั้น เป็นต้น

นอกจากนั้นแล้ว การเล่นเป็นคู่หรือเป็นทีม เป็นโอกาสที่ทำให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี เด็ก ๆ จะเรียนรู้นิสัยใจคอของเพื่อนที่เล่นด้วยกัน และใช้ทักษะการเรียนรู้ไปใช้ในบางสถานการณ์เพื่อประคับประคองให้การเล่นนั้นผ่านไป อย่างราบรื่น ไม่มีปัญหาระหว่างผู้เล่นด้วยกัน

7. ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intra-Personal Intelligence) คือความสามารถในการรู้จักและตระหนักรู้ในตนเอง สามารถรู้เท่าทันตนเอง ควบคุมการแสดงออกอย่างเหมาะสมตามกาลเทศะ และสถานการณ์ รู้ว่าเมื่อไหร่ควรเผชิญหน้า เมื่อไหร่ควรหลีกเลี่ยง รู้จุดอ่อนหรือข้อบกพร่องของตนเอง และขณะเดียวกันก็รู้ว่าตนเองมีจุดแข็งหรือความสามารถ เรื่องใด ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้จะเป็นคนที่สามารถวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อนของตนเองได้ดี มักจะสนุกไปกับการวิเคราะห์ทฤษฎีต่าง ๆ และแนวคิดต่าง ๆ มีความตระหนักรู้ในตนเองอย่างลึกซึ้ง เข้าใจอารมณ์ของตนเองเป็นอย่างดี

การเล่นของเด็กกล้านาหลายชนิดเปิดโอกาสให้เด็กผู้เล่นได้ประเมินความสามารถของตนเองอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะการเล่นที่ใช้ทักษะทางร่างกายและการเคลื่อนไหว เพราะการเล่นของเด็กมักจะเล่นรวมกันในกลุ่มเด็กหลากหลายอายุ ทำให้เกิดความแตกต่างทางด้านร่างกาย ความสามารถที่ขึ้นอยู่กับสรีระร่างกาย การเล่นในบางขั้นตอนจึงไม่เหมาะกับเด็กที่มีข้อจำกัดทางกายภาพ เด็ก ๆ จึงมักจะประเมินตนเองแล้วขอความช่วยเหลือหรือต่อเรื่องสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นของเด็กจึงเป็นการช่วยส่งเสริมปัญญาในการเข้าใจตนเองของเด็กได้ ดังเช่นการเล่นโดดหนึ่งร้องที่ยกตัวอย่างในข้อ 6 ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์และการเข้ากับผู้คนที่กล่าวมาข้างต้น ปัญญาด้านการเข้าใจตนเองมักสัมพันธ์กับปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์และการเข้ากับผู้คนที่ต้องอาศัยความเห็นอกเห็นใจ การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ด้วยเช่นกัน

8. ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) คือความสามารถในการรู้จักและเข้าใจธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง เข้าใจกฎเกณฑ์ ปรากฏการณ์และการรังสรรค์ต่าง ๆ ของธรรมชาติ มีความไวในการสังเกตเพื่อคาดการณ์ความเป็นไปของธรรมชาติ ผู้ที่มีปัญญาด้านนี้มักจะสนใจในสิ่งต่าง ๆ เช่น พฤกษศาสตร์ ชีววิทยา สัตววิทยา สามารถจำแนกประเภทของสิ่งมีชีวิตประเภทต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย มักจะสนุกกับไปทำกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น การตั้งแคมป์ การทำสวน การเดินป่า ไม่ชอบเรียนรู้อะไรก็ตามที่ไม่สัมพันธ์กับธรรมชาติ ซึ่งการเล่นของเด็กกล้านาหลายชนิด โดยเฉพาะการเล่นกลางแจ้งจะช่วยส่งเสริมปัญญาด้านธรรมชาติ

วิทยาได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการเล่นกระโดดน้ำ การเล่นขี่ม้า การเล่นเกมสเควดบอล ขอมกหรือดอกทานกนง การเล่นเกมครวที่ตองใชพิชพันธุธรมชาติใกลัตัวมาสมมติเป็นอาหาร ฯลฯ ล้วนแต่ทำให้เด็กได้สัมผัสใกลัชดกับพิช สัตว์ และธรมชาติ แต่่นาเสียดายที่ในปัจจุบันนี้ การเล่นเกมเด็กกล้านาหลายชนิดที่เกี่ยวข้องกับธรมชาติได้สูญหายหรือไม่มีมเล่นเกมันอีก เพราะเหตุผลด้านสังคมและธรมชาติที่เปลี่ยนแปลงไป

อภิปรายและสรุปผล

ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมบ้านของเด็กกล้านาทุกชนิดสามารถส่งเสริมปัญญาในด้านต่าง ๆ ทั้ง 8 ด้านซึ่งเชื่อว่าปัญญาหรือความฉลาดเหล่านั้นจะช่วยกล่อมเกล้าให้เด็กได้เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีจิตใจและร่างกายที่สมบูรณ์ และในบรรดาปัญญาทั้ง 8 ด้านนั้น ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) คือปัญญาที่ปรากฏอยู่ในการเล่นทุกชนิด เพราะการเล่นทุกชนิดต้องใช้การเคลื่อนไหวร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นมากหรือน้อย หรือใช้อวัยวะหรือกล้ามเนื้อส่วนใดในการเล่นเคลื่อนไหวแตกต่างกันไป และการเล่นเกมที่เล่นแบบแบ่งทีมเพื่อการแข่งขันมักจะช่วยเสริมพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ในบริเวณแขน ขา เพราะมีการเคลื่อนไหวในการเล่นวิ่ง หมอบ เลี้ยว ดิ่ง ผลัก ฯลฯ ส่วนการเล่นประเภทอื่น ๆ ที่ใช้อุปกรณ์การเล่นประกอบหรือใช้มือเคลื่อนไหวในการเล่นมักจะช่วยเสริมพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดเล็ก ไม่ว่าจะเป็นการเล่นนั้นจะเล่นเพียงลำพัง เป็นคู่ หรือจำนวนมากก็ตามที่นอกจากนั้น การเล่นบางชนิดยังช่วยเสริมปัญญาด้านร่างกายในลักษณะอื่น ๆ เช่น การยืดเหยียดกล้ามเนื้อ การกระโดดและการทรงตัว เป็นต้น

นอกจากปัญญาด้านร่างกายที่ปรากฏเห็นได้อย่างชัดเจนแล้ว ปัญญาอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์หรือการเข้าใจผู้อื่น (Inter-Personal Intelligence) และปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intra-Personal Intelligence) เป็นปัญญาที่สามารถเกิดขึ้นได้ควบคู่กันไปจากการเล่นเกม เพราะการเล่นแต่ละชนิด โดยเฉพาะการเล่นที่เล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม จะต้องอาศัยความเข้าใจผู้อื่นและเข้าใจตนเองไปพร้อม ๆ กันเพื่อประเมินศักยภาพของตนเองและผู้อื่น อีกทั้งการเล่นด้วยกันเป็นทีม เด็กผู้เล่นจะได้เรียนรู้การแบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเรียนรู้การปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นในหลายวิธีการด้วยกัน ซึ่งล้วนแต่เสริมความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) และความฉลาดทางศีลธรรม (MQ)

ปัญญาด้านภาษา (Linguistic-Verbal Intelligence) และปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) นั้นเป็นปัญญาสองด้านที่มักพัฒนาควบคู่กันไป ซึ่งจะปรากฏในการเล่นที่ใช้ บทพูด บทร้อง หรือบทเพลงประกอบ แต่ลักษณะของเนื้อเพลงและดนตรีที่ปรากฏในการเล่น ส่วนใหญ่นั้นไม่โดดเด่นมากนัก เพราะส่วนใหญ่เป็นบทร้องสั้น ๆ มีจังหวะหรือทำนองที่จดจำได้ง่าย เป็นบทร้องที่มีคำคล้องจองกันไปเรื่อย ๆ ไม่เน้นเนื้อหาเท่าใด เนื้อหาของบทร้องนั้นจึงมักมีความหมายไม่ลึกซึ้งหรือชัดเจนนัก มีเพียงบทร้องซอว่องที่เด็กมักจะร้องประกอบการเล่น หลายชนิดหรือร้องเพื่อความเพลิดเพลินที่ดัดแปลงมาจากทำนองซอพม่าที่มีเนื้อหาค่อนข้างชัดเจนกว่าบทร้องของการเล่นอื่น ๆ

ส่วนปัญญาด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence) และปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence) นั้น เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้ปัญญาเหล่านี้ ผ่านการเล่นเช่นกัน แม้จะไม่ชัดเจนนักแต่ก็เป็นการส่งเสริมปัญญาในทางอ้อม เช่น ได้เรียนรู้ การจัดลำดับ การนับจำนวน การเรียนรู้เรื่องรูปร่าง รูปทรง เป็นต้น สำหรับปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) นั้น เด็ก ๆ ได้เรียนรู้จากธรรมชาติที่อยู่รอบข้างจากการเล่น เช่น การเล่นแต่ละชนิดจะเล่นในสถานที่ที่แตกต่างกันไป เด็ก ๆ จะเรียนรู้ถึงลักษณะของพื้นที่ที่เหมาะสมกับการเล่น พื้นที่ลักษณะใดจะส่งผลต่อการเล่นอย่างไร พื้นดิน พื้นหญ้า พื้นปูนนั้นเหมาะสมกับการเล่นประเภทใดบ้าง เป็นต้น หรือแม้แต่การเล่นขายควัวของเด็ก ล้วนนาในอดีตที่ไม่มีของเล่นเหมือนเด็กในยุคปัจจุบัน มักจะใช้ถ้วยขามเก่าที่แตกหักมาเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่น และใช้วัตถุจากธรรมชาติมาเล่น เช่น ใบอ่อนของต้นहुวงจะนำมาซอยเป็นหมูแดง หรือฉีกใบตองให้เป็นริ้วเพื่อใช้แทนเส้นบะหมี่ ซึ่งล้วนแต่ทำให้เด็กสามารถเข้าใจถึงธรรมชาติของพืชพรรณไม้รอบตัวว่ามีลักษณะอย่างไร เทียบเคียงกับสิ่งของในชีวิตประจำวันที่คุณเคยอย่างไร

จากผลการศึกษา สรุปได้ว่า การเล่นพื้นบ้านของเด็กล้วนนาทุกชนิดล้วนแต่ช่วยส่งเสริมปัญญาทั้ง 8 ด้านตามทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ทั้งสิ้น แต่มีความเข้มข้นของการส่งเสริมปัญญาที่ต่างกันไป อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าทฤษฎีพหุปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ยังขาดปัญญาหรือพัฒนาการอีกหนึ่งด้านคือ ด้านจินตนาการ เพราะการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้วนนาหลายชนิดช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีจินตนาการเทียบเคียง เช่น การเล่นขายควัว การเล่นค็อบเตอร์ไม้ไผ่ การเล่นผัดดอกบัว เป็นต้น

เป็นที่น่าเสียดายที่การเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาที่หลงเหลือการเล่นในปัจจุบันนี้จะเหลือจำนวนประมาณ 55% ของการเล่นในอดีต (มณีชวาส จินตพิทักษ์ และธิดินัดดา จินาจันทร์, 2556) ซึ่งการเล่นจำนวนประมาณ 60 ชนิดไม่ปรากฏการเล่นแล้วในปัจจุบัน โดยเฉพาะในสังคมเมือง อันเกิดจากสาเหตุหลายประการประกอบกัน อาทิ 1) สภาพธรรมชาติสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป แม่น้ำลำคลองที่เน่าเสียหรือตื้นเขิน ไม่เหมาะเป็นสถานที่เล่นของเด็ก จึงทำให้การเล่นหลายชนิดสูญหายไป เช่น การเล่นขี่เต้า การเล่นโดคน้ำท่า 2) สภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โครงสร้างครอบครัวจากครอบครัวขยายมาเป็นครอบครัวเดี่ยวในสังคมเมืองที่ทำให้เด็กขาดปฏิสัมพันธ์กับคนในรุ่นปู่ย่าตายายหรือผู้ใหญ่ที่จะถ่ายทอดการเล่นบางชนิด หรือสนับสนุนการเล่นบางชนิดให้แก่เด็ก รวมถึงการขาดสังคมกับเพื่อนในวัยเดียวกัน เด็ก ๆ ในสังคมเมืองโดยเฉพาะเด็กในหมู่บ้านจัดสรรมักจะไม่มีโอกาสที่จะรวมกลุ่มเล่นกับเพื่อนในพื้นที่กลางของชุมชนเหมือนเด็กล้านนาในอดีต เพราะสภาพแวดล้อมในปัจจุบันนี้อาจจะไม่ปลอดภัยต่อการเล่น 3) วิถีชีวิตเด็กรุ่นใหม่ที่มีภาระในการเรียนมากขึ้น เวลาว่างจนถึงเย็นที่เด็กในอดีตสามารถเล่นรวมกลุ่มกันก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในปัจจุบัน เมื่อเด็ก ๆ ต้องเรียนพิเศษ หรือยังใช้เวลายาวนานในการเดินทางกลับบ้าน เด็ก ๆ จึงไม่มีเวลาที่จะเล่นกับเพื่อนในละแวกบ้านเหมือนในอดีต จึงทำให้การเล่นหลายชนิดสูญหายไป และสาเหตุอีกประการหนึ่งคือ 4) การเล่นเกม ๆ ที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของเด็กมากขึ้น โดยเฉพาะเกมส์ออนไลน์ที่เอื้อให้เด็กเล่นเพียงลำพัง หรือเล่นกับเพื่อนผ่านสังคมออนไลน์ ไม่ใช่ในชีวิตจริง

อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าการเล่นพื้นบ้านล้านนาทุกชนิดมีส่วนช่วยส่งเสริมปัญญาทั้ง 8 ด้านได้จริง การเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนาจึงควรถูกส่งเสริมให้เกิดความนิยมในกลุ่มเด็กขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้เด็กได้มีพัฒนาการในปัญญาทั้ง 8 ด้านอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ครอบครัว หรือในพื้นที่โรงเรียน ซึ่งหากเด็กมีการเล่นการเล่นพื้นบ้านเหล่านี้ต่อเนื่อง จะสามารถพัฒนาปัญญาในด้านต่าง ๆ ได้ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม อันจะเป็นการพัฒนาเด็กให้มีร่างกายที่แข็งแรงทั้งกล้ามเนื้อมัดเล็ก และกล้ามเนื้อมัดใหญ่จากการเล่นที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายในทุกส่วน มีพัฒนาการทางสติปัญญาจากการเล่นหลายชนิดที่ส่งเสริมให้เกิดการคิด การแก้ไขปัญหา มีพัฒนาการทางอารมณ์และสังคมที่ดีจากการเล่นเป็นกลุ่มซึ่งจะเป็นการปลูกฝังให้เด็ก ๆ มีการปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ตระหนักรู้ในศักยภาพของตนเอง สามารถมองเห็นคุณค่าของธรรมชาติจากการเล่นที่ใช้พื้นที่หรืออุปกรณ์การเล่นที่ได้จากธรรมชาติ

การศึกษาวิจัยนี้จึงเป็นประโยชน์ทั้งด้านวิชาการที่สามารถนำไปการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้าผ่านไปต่อยอดในปฏิบัติการการศึกษาในโรงเรียนในหลายกิจกรรมหรือรายวิชาที่เกี่ยวข้อง นอกจากนั้น ในครอบครัวของเด็กแต่ละคนสามารถนำการเล่นพื้นบ้านหลายชนิดส่งเสริมให้บุตรหลานได้เล่นเพื่อให้เกิดพัฒนาการหรือปัญญาในหลายด้านในหลายช่วงวัย ตั้งแต่ช่วงปฐมวัยซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ของเล่นพื้นบ้านล้ามาเพื่อส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการ (วาสนา จักรแก้ว และคณะ, 2559) ไปจนถึงเด็กในวัยประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เด็กยังสนใจการเล่นอยู่ก่อนที่จะเข้าสู่ช่วงมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีความสนใจที่หลากหลายมากกว่าที่จะสนใจการเล่นเป็นหลัก

ข้อเสนอแนะ

1. หากมีการศึกษาวิจัยต่อไปในอนาคต ควรศึกษาเปรียบเทียบการเล่นพื้นบ้านของเด็กล้ามากับการเล่นของเด็กในภูมิภาคอื่น ๆ ว่ามีความแตกต่างหรือคล้ายคลึงกันอย่างไร สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม โลกทัศน์ของแต่ละพื้นที่วัฒนธรรมอย่างไร
2. เพื่อให้เกิดประโยชน์จากการนำเอาผลการวิจัยไปใช้งานได้จริง ควรพัฒนารูปแบบและอุปกรณ์การเล่นพื้นบ้านให้มีความทันสมัยเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก และเหมาะสมกับสภาพสังคมในปัจจุบัน พร้อมให้ความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติของของเล่นชนิดนั้น หรือการเล่นนั้น ๆ ว่าส่งเสริมปัญญาในด้านใดของเด็กได้บ้าง โดยอาจจะผลิตเป็นสื่อสร้างสรรค์เพื่อเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ควบคู่ไปด้วย

เอกสารอ้างอิง

- เกตุสุตา แสนนามวงษ์. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนกิจกรรมแนะแนวโดยใช้
ทฤษฎีพุทธานุภาพเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.
วารสารราชพฤกษ์, 14(2), 91-98.
- ทัตดาว ส่องแสงจันทร์ และคณะ. (2557). การพัฒนาเครื่องมือประเมินปัญญาทางภาษาตาม
ทฤษฎีพุทธานุภาพสำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม, 20(1), 88-102.

- ธนลาวัณย์ เพียรคำ. (2561). การจัดหลักสูตรการศึกษานานาชาติบนฐานทฤษฎีพุทฺพปัญญาของโรงเรียน
สาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายมัธยม). **วารสารเกษม**
บัณฑิต, 19(2), 169–181.
- นฤกร ประมาพันธ์ และคณะ. (2558). การพัฒนาระบบการสอนตามแนวทฤษฎีพุทฺพปัญญาบน
เครือข่ายอินเทอร์เน็ต. **วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์**, 7(1), 58–70.
- เนตรดาว มุ่งหมาย, ประสาท เนืองเฉลิม, และประยูร วงศ์จันทร์. (2556). ผลการจัดการ
เรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวคิดพุทฺพปัญญา เรื่อง บรรยากาศในชีวิตประจำวัน ชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา**,
1(2), 2–9.
- มนิชาวล จินตพิทักษ์ และธิดินัดดา จินาจันทร์. (15 ตุลาคม 2556). **การสูญหายของ**
การเล่นพื้นบ้านของเด็กล้านนา “มรดกวัฒนธรรมเอเชียที่ถูกกลืน : รู้รักษา
สืบสาน” (Asian Forgotten Heritage: Perception, Preservation and
Presentation). ICOMOS Thailand. เชียงใหม่: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- มูลนิธิสืบนาคูกรมวัฒนธรรมไทย ธนาคารไทยพาณิชย์. (2542). **สารานุกรมวัฒนธรรมไทย**
ภาคเหนือ เล่ม 1-11. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสืบนาคูกรมวัฒนธรรมไทย.
- มัลลิกา คณานุรักษ์. (2550). **คติชนวิทยา**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เรณู อรรถาเมศร์. (2535). **คติชนวิทยา**. เชียงใหม่: โครงการพัฒนาคำา คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏเชียงใหม่.
- วาสนา จักรแก้ว และคณะ. (2559). การประยุกต์ใช้ของเล่นพื้นบ้านล้านนา: เพื่อส่งเสริม
พัฒนาการเด็กปฐมวัย. **วารสารการวิจัยกาสะลองคำา**, 10(2), 27–36.
- วัฒนา ปุณณฤทธิ. (2553). **การเล่นที่ไม่ใช่เรื่องเล่น ๆ**. โครงการบริการนวัตกรรมการทาง
วิชาการด้านการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- Cemore, J. J. (2005). **What is make-believe play?: preschool teachers’**
perspectives. USA: Iowa State University.

Davis, K., [et al]. (2011). The Theory of Multiple Intelligences, in Robert J. Sternberg,

The Cambridge Handbook of Intelligence (2nd edition). USA: Cambridge University Press.

Kostelnik, M J., [et al]. (1998). **Guiding Children's Social Development.**

USA: Michigan State University.

Van Hoon, J., [et al]. (2003). **Play at the Center of the Curriculum.**

USA: Pearson Education, Inc.