

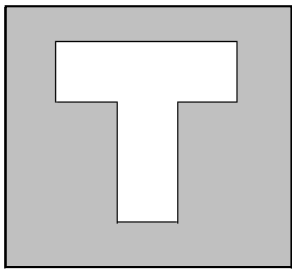
กิจกรรมที่ 1 เกมนักคิด



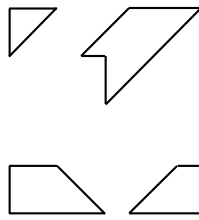
จุดประสงค์ ฝึกมิติสัมพันธ์ ความหมายเศษส่วน

เกมนักคิด 1 ตัวทิ่มทศวรรษ

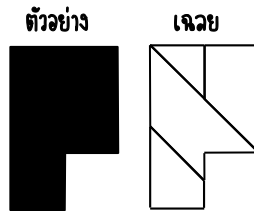
อุปกรณ์ แผ่นโฟม 4 ชั้น และกระดาษรูปตัวที ดังภาพ



กระดาษ



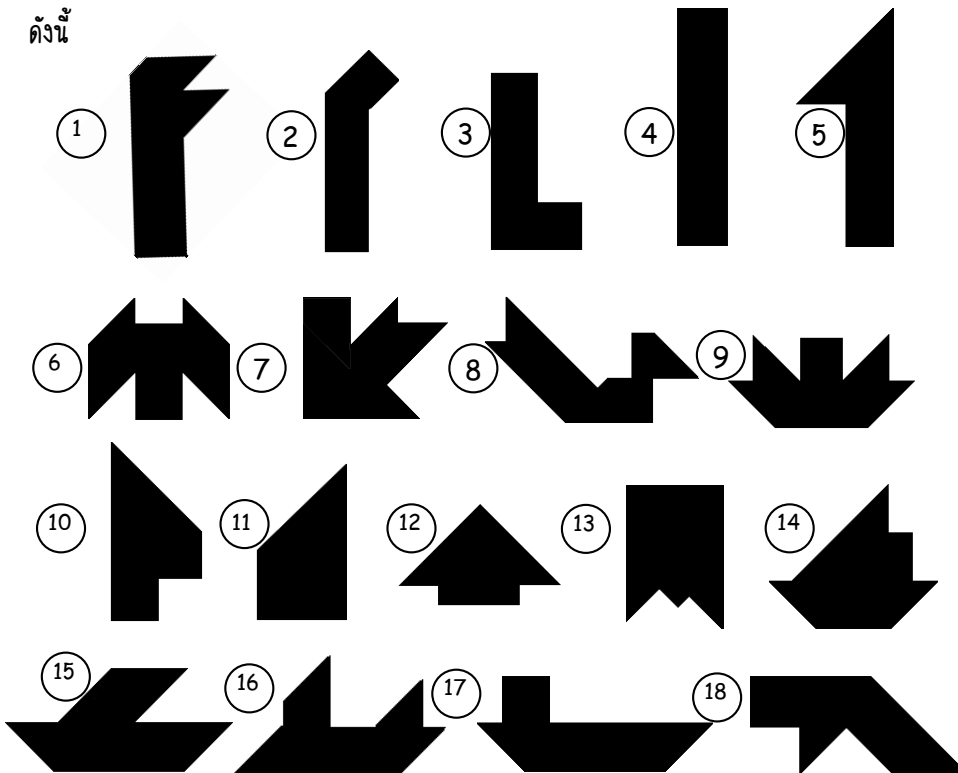
โฟม 4 ชั้น



กิจกรรมที่ 1 วางชิ้นส่วนทั้ง 4 ชิ้นลงในช่องว่างรูปตัวทีให้เต็ม

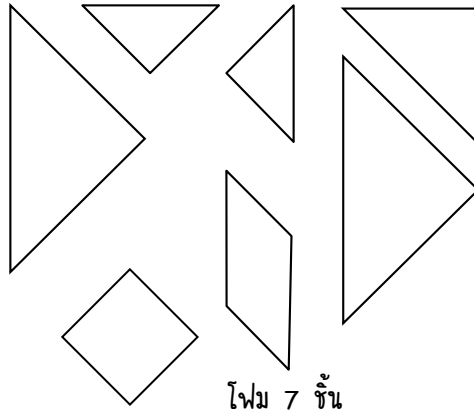
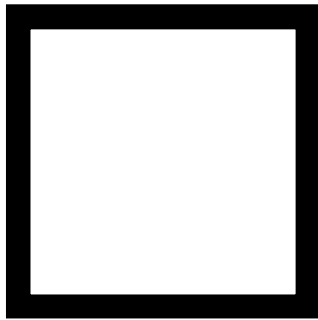
กิจกรรมที่ 2 นำชิ้นส่วนทั้ง 4 ชิ้นมาเรียงกันให้เป็นรูปร่างต่างๆ

ดังนี้



เกมแก้คิด 2 แทรนแกรม

อุปกรณ์ แผ่นโฟม 7 ชิ้น และกระดาษรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ดังภาพ

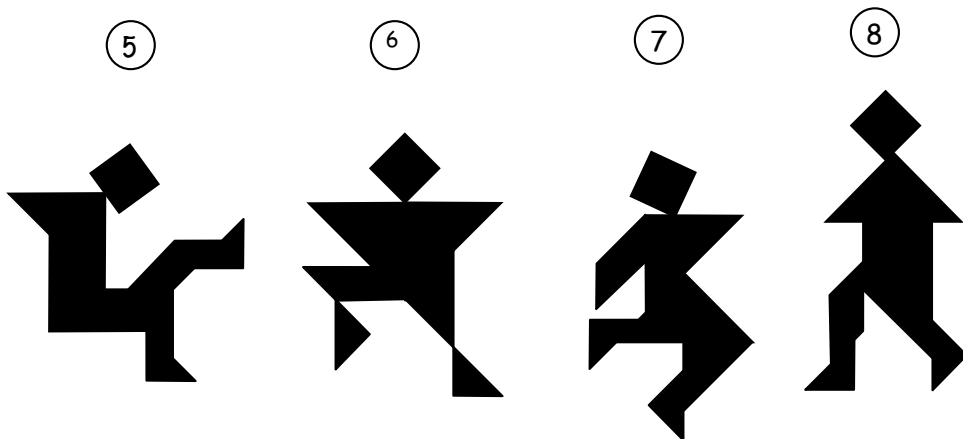
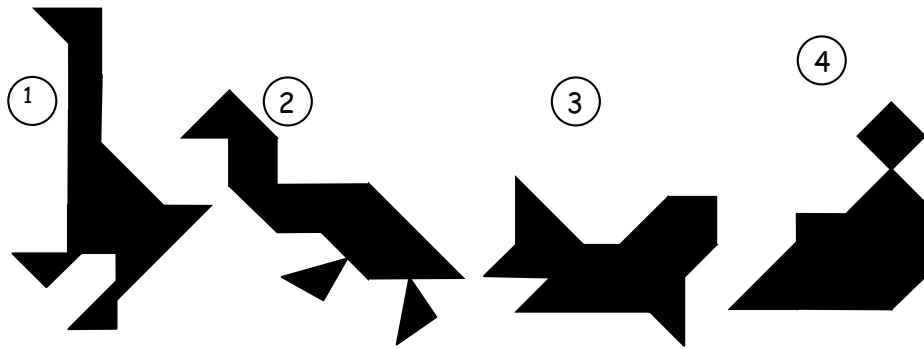


โฟม 7 ชิ้น

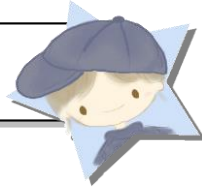
กระดาษ

กิจกรรมที่ 1 วางชิ้นส่วนทั้ง 7 ลงในที่ว่างให้เต็ม

กิจกรรมที่ 2 นำชิ้นส่วนทั้ง 7 มาวางเรียงกันให้เป็นรูปร่างต่างๆ ดังนี้



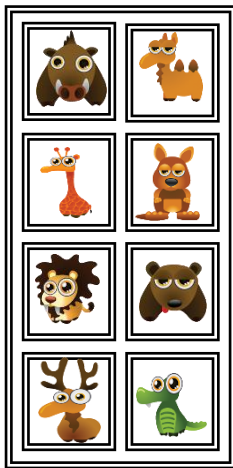
## กิจกรรมที่ 2 เกมทายใจรูปสัตว์



จุดประสงค์ ฝึกการสังเกต

กิจกรรมที่ 1 ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกสัตว์ที่ชอบไว้ 1 ตัว หลังจากนั้นครูสุปายให้นักเรียนดูทีละ 1 แผ่น แล้วถามนักเรียนว่ามีสัตว์ที่เลือกในแผ่นที่ซู่หรือเปล่า จนครบทุกแผ่นแล้วครูสามารถตอบได้ว่านักเรียนเลือกตัวอะไรไว้

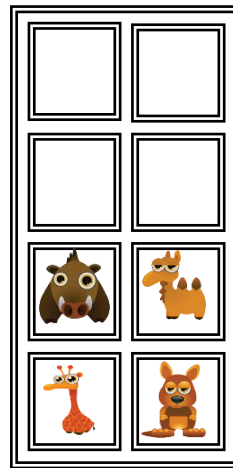
แผ่นป้าย



แผ่นที่ 1



แผ่นที่ 2



แผ่นที่ 3

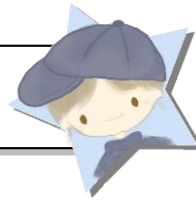


แผ่นที่ 4

เคล็ดลับในการทาย คือ

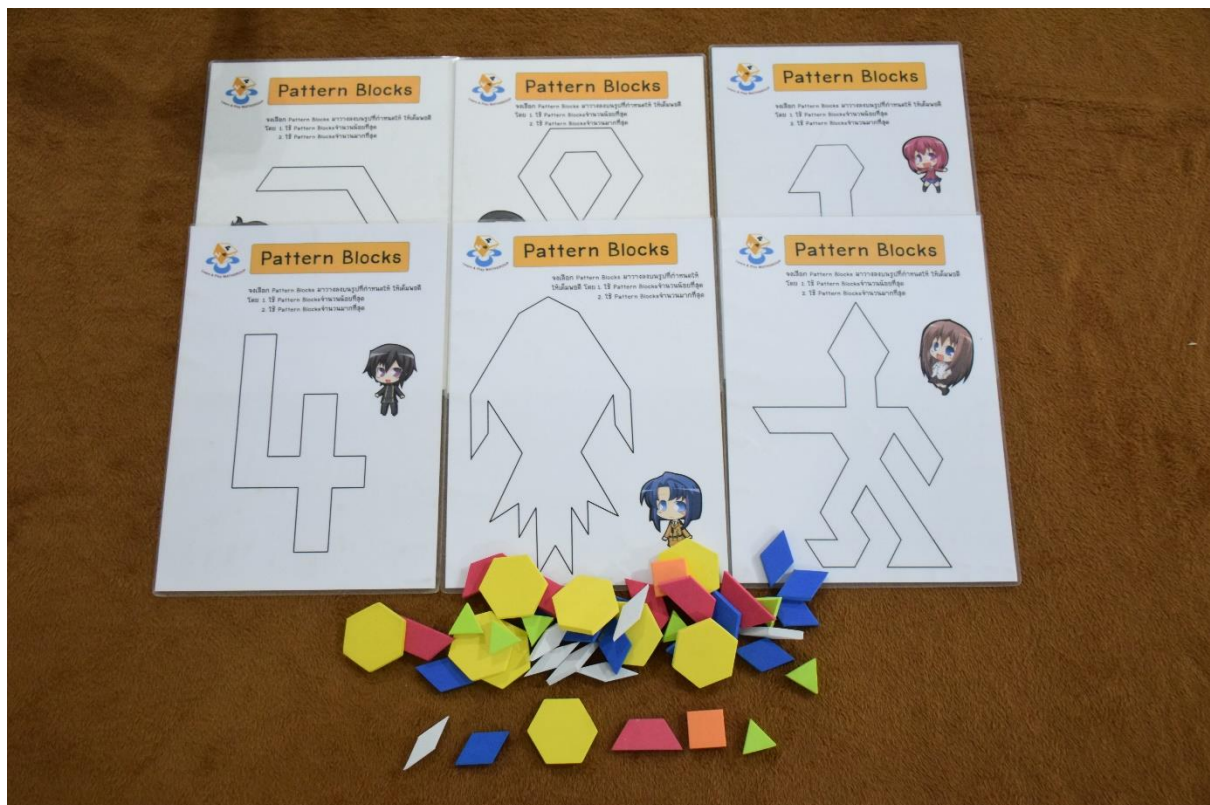
แผ่นที่นักเรียนตอบว่ามีให้ประกบแผ่นนั้นๆไปในแผ่นที่ 1 ส่วนแผ่นที่นักเรียนตอบว่าไม่มีให้กลับหัวแผ่นป้ายแล้วประกบกับแผ่นที่ 1

### กิจกรรมที่ 3 แปะเทิร์นบล็อกรัก



**จุดประสงค์** เพื่อฝึกความคิดสร้างสรรค์

**กิจกรรม** ให้นักเรียนนำรูปทรงเรขาคณิตมาต่อให้ได้แบบต่างๆ



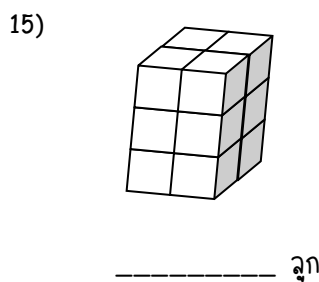
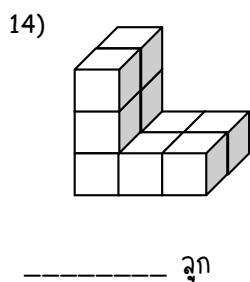
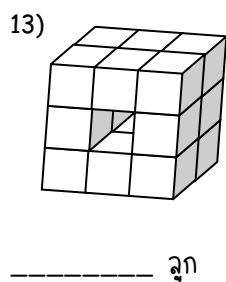
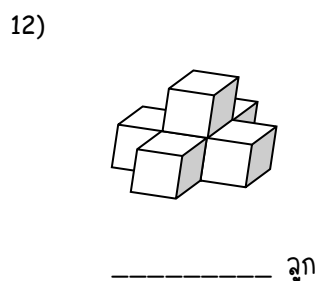
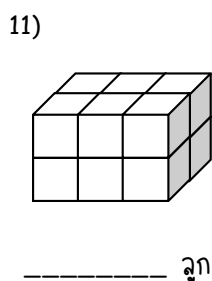
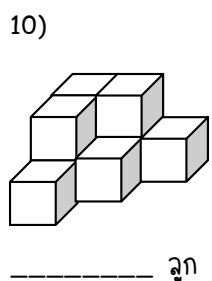
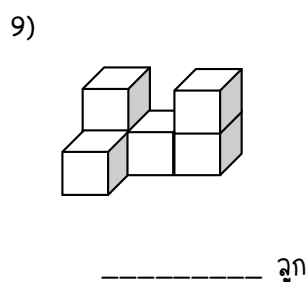
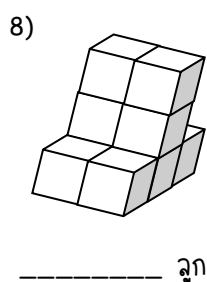
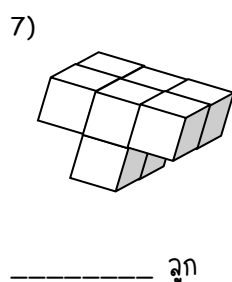
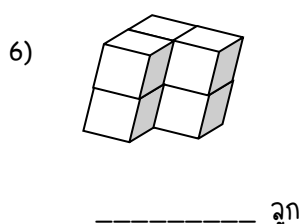
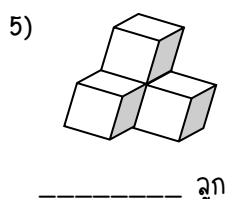
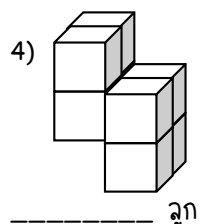
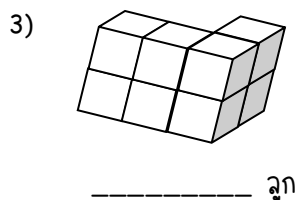
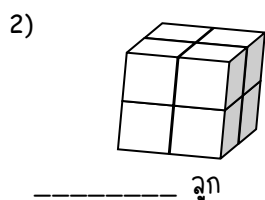
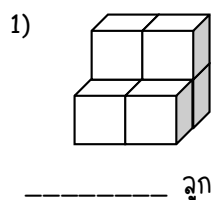
## กิจกรรมที่ 4 ฝึกมิติสัมพันธ์



จุดประสงค์ เพื่อฝึกความสามารถด้านมิติสัมพันธ์

### ฝึกมิติสัมพันธ์ 1

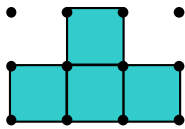
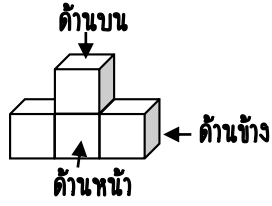
คำสั่ง จงเติมจำนวนลูกบาศก์ลงในช่องว่าง และต่อลูกบาศก์ให้เหมือนกับแบบที่กำหนดให้ต่อไปนี้



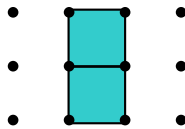
## ฝึกมิติสัมพันธ์ 2

คำสั่ง ให้นักเรียนต่อลูกบาศก์ตามทรงที่กำหนดแล้ววาดภาพที่มองเห็นจากมุมต่างๆ

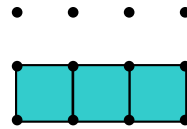
ตัวอย่าง



ด้านหน้า



ด้านข้าง



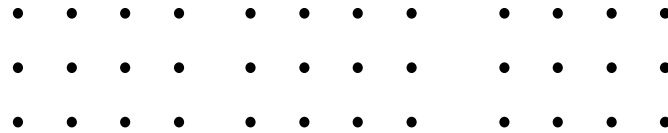
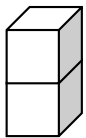
ด้านบน

ด้านหน้า

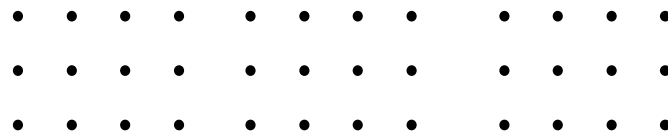
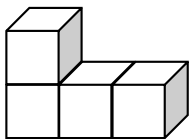
ด้านข้าง

ด้านบน

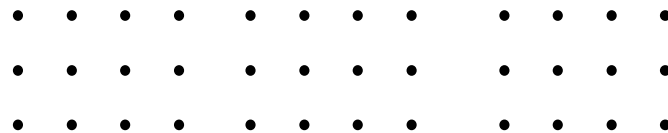
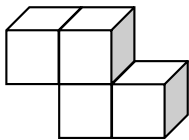
1)



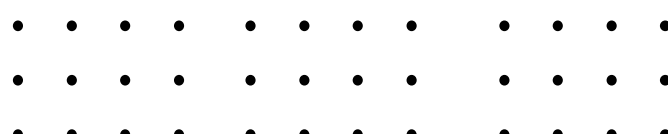
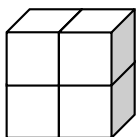
2)



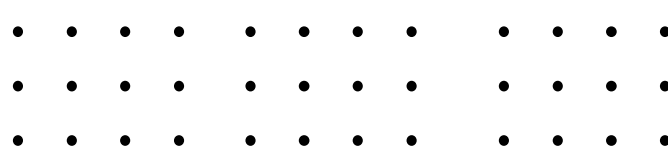
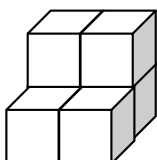
3)



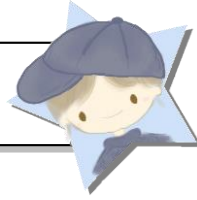
4)



5)



## กิจกรรมที่ 5 เกมมากกว่าหรือน้อยกว่า

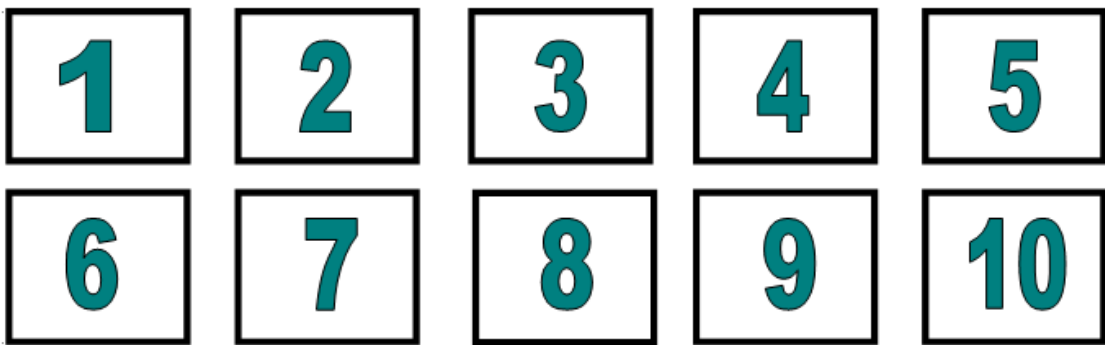


**จุดประสงค์ :** เพื่อฝึกการเปรียบเทียบ

**กิจกรรมที่ 1 :** ครูจัดเรียงแผ่นป้ายเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการเปรียบเทียบ 10 แผ่นป้าย และครูเปิดแผ่นป้าย แผ่นแรกให้นักเรียนดูและให้นักเรียนทายว่าแผ่นป้ายแผ่นต่อไปจะมากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากับแผ่นป้ายแผ่นแรก

**ตัวอย่างชุดแผ่นป้าย**

ชุดเปรียบเทียบค่าของตัวเลข



ชุดเปรียบเทียบการชั่ง

20 ขีด	2 กิโลกรัม	500 กรัม	1 ตัน	115 กรัม
1 กิโลกรัม	5 ขีด	10 ขีด	200 กรัม	8 ขีด

### ชุดเปรียบเทียบการวัด

200 เซนติเมตร	1 เมตร	1 เซนติเมตร	600 กิโลเมตร	20 เซนติเมตร
1	100 เมตร	1,000 เมตร	20 กิโลเมตร	60 มิลลิเมตร

### แบบฝึกหัดท้ายเกม

1. ให้นักเรียนนำตัวอักษรหน้าข้อความเติมลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

- |                         |                    |
|-------------------------|--------------------|
| .....1. 1,000 มิลลิเมตร | ก. 1 มิลลิเมตร     |
| .....2. 1 กิโลกรัม      | ข. 10 ขีด          |
| .....3. 1 ขีด           | ค. 1 ลิตร          |
| .....4. 1,000 เมตร      | ง. 1 เมตร          |
| .....5. 100 เซนติเมตร   | จ. 1 กิโลเมตร      |
| .....6. 1 กิโลกรัม      | ฉ. 100 กรัม        |
| .....7. 1 ซี่           | ช. 20 ลิตร         |
| .....8. 1 ถัง           | ซ. 1,000 มิลลิเมตร |
| .....9. 1 ลิตร          | ฅ. 10 มิลลิเมตร    |
| .....10. 1 เซนติเมตร    | ญ. 1,000 กรัม      |





2. จงเติมเครื่องหมาย > (มากกว่า) < (น้อยกว่า) หรือ = (เท่ากับ) ลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

1. 1,000 เมตร  1 กิโลเมตร

2. 1 ลิตร  1 มิลลิเมตร

3. 100 กรัม  10 ชั่ง

4. 1 ถัง  20 ลิตร

5. 1 มิลลิเมตร  1 ซี่

6. 100 เซนติเมตร  10 เมตร

7. 1 กิโลกรัม  2,000 กรัม

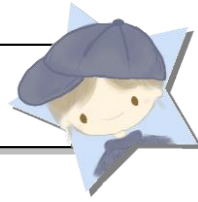
8. 1 เซนติเมตร  1 เมตร

9. 1 เกวียน  20 ถัง

10. 1 ชั่ง  100 กรัม



## กิจกรรมที่ 6 โดมิโนคิดคำนวณ



**จุดประสงค์** ฝึกทักษะการคิดคำนวณหรือทบทวนความรู้

**อุปกรณ์** แผ่นโดมิโนขนาด A4 จำนวน 24 แผ่น ตามเรื่องที่ต้องการฝึก

ตัวอย่างโดมิโนทบทวนทักษะการบวก ลบ คูณ หาร

7	$5+3$	8	$9-5$	4	$2+3$	5	$7+3$
10	$6\times 2$	12	$8-8$	0	$3\times 2$	6	$8\div 4$
2	$7-6$	1	$15\div 5$	3	$3\times 3$	9	$8+3$
11	$12-2$	10	$8-3$	5	$4\times 2$	8	$9\div 3$
3	$8\times 0$	0	$3+6$	9	$10\div 5$	2	$12\div 3$
4	$12\div 2$	6	$9-8$	1	$2\times 6$	12	$12-5$

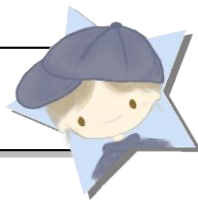
การดำเนินกิจกรรม

- 1) แจกแผ่นโดมิโนให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
- 2) ให้นักเรียนค้นหาโดมิโนที่เป็นคำตอบของตนเองให้ได้ แล้วยื่นต่อแถวให้ครบทุกคน

7	$5+3$	8	$9-5$	4	$2+3$
---	-------	---	-------	---	-------

- 3) นักเรียนคนที่หาที่สามารถนำโดมิโนของตนเองไปต่อกับโดมิโนที่ถูกต้องได้เป็นผู้ชนะและได้เบี้ยเป็นรางวัล

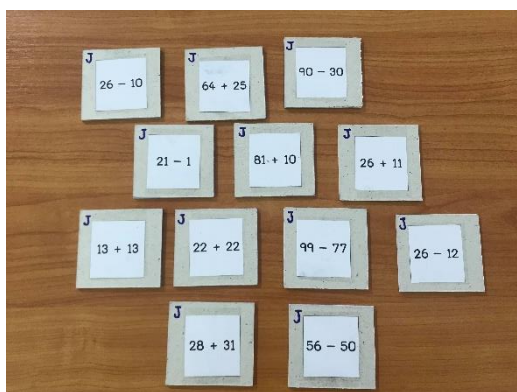
## กิจกรรมที่ 7 จิ๊กซอว์ + -



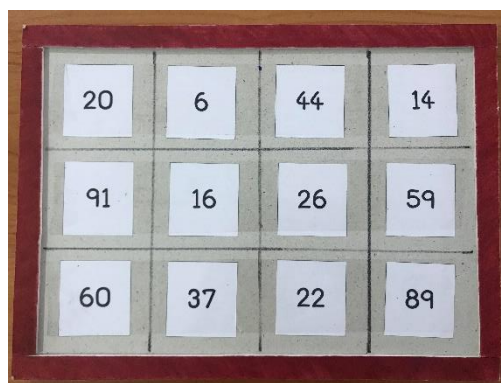
**จุดประสงค์** เพื่อเพิ่มทักษะการคิดคำนวณโดยใช้การบวกและการลบ

**วิธีการเล่น**

ให้นักเรียนคำนวณโจทย์ที่อยู่ในแผ่นจิ๊กซอว์ (ภาพที่ 1) แล้วนำแผ่นจิ๊กซอว์ไปวางในช่องที่มีผลลัพธ์เท่ากับแผ่นกระดาน (ภาพที่ 2) จะทำให้ได้จิ๊กซอว์เป็นรูปภาพ (ภาพที่ 3) ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 1



ภาพที่ 2

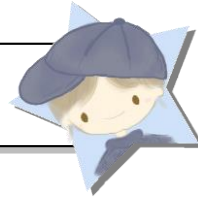


ภาพที่ 3



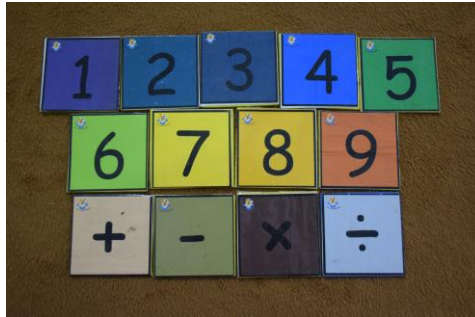


## กิจกรรมที่ 9 วังเปรี้ยวคณิตศาสตร์



จุดประสงค์ ฝึกการแก้ปัญหา ทบทวนโจทย์ปัญหา

อุปกรณ์ แผ่นตัวเลขและสัญลักษณ์



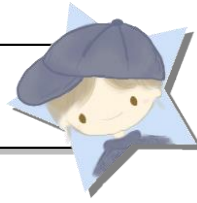
### กิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2-3 กลุ่ม
2. ครูเลือกโจทย์ที่จะใช้ในการแข่งขัน
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องตัดกันวังเนื้อไปหาบัตรตัวเลขมาสร้างเป็นประโยคสัญลักษณ์พร้อมทั้งหาคำตอบ

### ตัวอย่างโจทย์ปัญหา

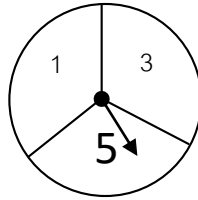
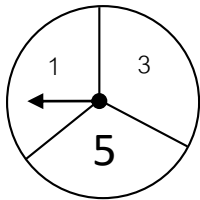
1. มีกาอยู่ 5 ตัว กาบินมา 4 ตัวรวมเป็นกาก็ตัว
2. มีแมวอยู่ 6 ตัว แมวมาเน่มอีก 4 ตัว รวมมีแมวกี่ตัว
3. มีนกอยู่ 7 ตัว นกบินมาเน่มก็ตัวทำให้มีนกอยู่ 12 ตัว
4. มานั่งขายน้อยหน่าอย่างมีว้ารับมาจอง กงละ 4 ผลรสดีน่าลอง ชูใจนั้นเฝ้าตรึงตรอง 5 กงจะมีกี่ผล
5. มานั่งขายน้อยหน่าอย่างมีว้ารับมาจอง กงละ 3 ผลรสดีน่าลอง ชูใจนั้นเฝ้าตรึงตรอง 12 ผลจะมีกี่กง

## กิจกรรมที่ 10 ความน่าจะเป็นเบื้องต้น



**จุดประสงค์** เพื่อเรียนรู้ความน่าจะเป็นเบื้องต้น

**อุปกรณ์** 1.แป้นหมุน 2 แป้นที่มีลักษณะ ดังภาพ



2.แป้นวางเหรียญบนแต่้มรวมที่นักเรียนคิดว่าจะออก ดังภาพ

ผลรวมแต่้มของแป้นหมุนทั้ง 2 อัน			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11

**การดำเนินกิจกรรม**

- 1) วิทยากรแจกเบี้ยให้กับนักเรียนคนละ 5 เบี้ย
- 2) ให้นักเรียนวางเบี้ยของตนเองบนตัวเลขที่นักเรียนคิดว่าเป็นผลรวมจากการหมุนแป้นทั้งสอง
- 3) วิทยากรหมุนแป้นหมุนทั้งสอง
- 4) ให้นักเรียนหาผลรวมของจำนวนที่ลูกศรชี้บนแป้นหมุนทั้งสอง
- 5) นักเรียนคนใดที่เตาถูกจะได้เบี้ยเป็นรางวัล แต่คนที่เตาผิดจะโดนยึดเบี้ยที่วางไว้บนแผ่นตัวเลข
- 6) ทำซ้ำข้อ 1-5 จำนวน 10 ครั้ง นักเรียนคนใดมีเบี้ยมากที่สุดชนะ

ตารางบันทึกผลรวมจากการหมุนแป้น 2 แป้น ทั้งหมดที่เป็นไปได้

		แป้นที่ 1		
		1	3	5
แป้นที่ 2	1	2 (1+1=2)		
	3			
	5		8 (5+3=2)	

ผลรวมจากการหมุนแป้นทั้ง 2 แป้นที่แตกต่างกัน มี..... แบบ

**คำถามท้ายเกม**

1. นักเรียนคิดว่าผลรวมแต้มใดบนแผ่นผลรวมแต้มที่จะไม่เกิดขึ้น

ตอบ.....

2. จากตารางแต้มรวมใดที่เกิดขึ้นมากที่สุด

ตอบ.....

3. นักเรียนคิดว่าแต้มรวมจะเป็นจำนวนคี่ได้หรือไม่ เพราะเหตุใด

ตอบ.....