

บทที่ 1

บทนำ

หลักการและเหตุผล

ตามมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 11 พฤษภาคม 2542 เห็นชอบตามแผนการปฏิรูประบบบริหารภาครัฐ โดยให้ส่วนราชการดำเนินการปรับเปลี่ยน ซึ่งประกอบด้วย การปรับเปลี่ยนบทบาทภารกิจ การปรับเปลี่ยนระบบงบประมาณ การปรับเปลี่ยนระบบบริหารงานบุคคล การปรับเปลี่ยนกฎหมาย และการปรับเปลี่ยนทัศนคติและค่านิยมของ เจ้าหน้าที่ของรัฐ ทั้งนี้ เพื่อให้ระบบบริหารราชการเปลี่ยนแปลงไปสู่รูปแบบ “ระบบบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่” ที่มุ่งเน้นการบริหารงานที่รวดเร็วและคล่องตัว สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีความโปร่งใสพร้อมการตรวจสอบได้

ในการดำเนินการตามระบบบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่บรรลุผล จำเป็นจะต้องพัฒนาศักยภาพของเจ้าหน้าที่ในหน่วยงานนั้น ๆ ให้มีความรู้ความเข้าใจ รวมทั้งปรับเปลี่ยนแนวความคิดและวิธีการทำงานแนวใหม่ เพื่อให้สามารถก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะการทำงานที่มุ่งเน้นการให้บริการด้วยจิตใจที่มุ่งเน้นเสียสละ (SERVICE MIND) เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และสอดคล้องกับแผนปฏิรูประบบบริหารภาครัฐแนวใหม่ รวมทั้งจะต้องร่วมมือกันทำงานเป็นทีม เพื่อบรรลุเป้าหมายของการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อรวบรวมข้อมูลการจัดฝึกอบรมการทำงานเป็นทีมด้วยกิจกรรม Walk Rally
2. เพื่อเป็นแนวทางการจัดฝึกอบรมในลักษณะกิจกรรมเพื่อสร้างทีมงาน

วิธีการศึกษา

- ศึกษาการดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์ (กิจกรรม Walk Rally) โดยศึกษาจากการดำเนินของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ในแต่ละทีม
 - ศึกษาทีมแต่ละทีมมีวิธีการ มีการคิด การแก้ปัญหา และวิธีการทำงานอย่างไร
- เมื่อประสบปัญหาในการเล่นเกมต่างๆสมาชิกในแต่ละ
- ศึกษาจากผลสรุปการดำเนินกิจกรรมของแต่ละทีม

บทที่ 2

แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีม

ความหมาย

การทำงานเป็นทีม (Team Work) หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีการประสานงานกัน ร่วมมือกัน การรู้จักสามัคคี มีเป้าหมายร่วมกันและไว้วางใจกัน ทำให้ผลงานที่ออกมาสูงขึ้น มีความพึงพอใจ และมีพลังร่วมที่ดีมีผลสำเร็จของงานเป็นของทีมงานเกิดการพัฒนาการทำงานอย่างต่อเนื่อง

องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม

1. มีวัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหมายเดียวกัน
2. มีกิจกรรม ร่วมแรง ร่วมใจ ในการดำเนินกิจกรรมให้บรรลุผลร่วมกัน
3. มีวิธีการทำงาน มีวิถีทาง การระดมความคิดวิธีการทำงานร่วมกัน
4. มีหน้าที่ความรับผิดชอบ ร่วมกัน
5. มีสมาชิกทีม รวมใจกัน เป็นหนึ่งเดียว
6. มีหัวหน้าทีม เป็นผู้ที่สมาชิกทุกคนให้การยอมรับ เป็นคนที่มีศักยภาพที่น่าพาสมาชิก ไปสู่จุดหมายได้ผลสำเร็จ
7. มีการติดต่อสื่อสาร ไปในทิศทางเดียวกัน
8. การมีระเบียบวินัยและการควบคุม สมาชิกทุกคนยอมรับ

ปัจจัยความสำเร็จของการทำงานเป็นทีม

1. มีวัตถุประสงค์ชัดเจน
2. สมาชิกมีทักษะในการทำงานเป็นทีม
3. ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกที่ดี
4. ทักษะที่ดีคือการทำงานเป็นทีม
5. สมาชิกให้เกียรติและความสำคัญซึ่งกันและกัน
6. ผู้นำมีความสามารถ
7. ผู้ตามให้ความร่วมมือ
8. ผู้บริหารองค์กรให้การสนับสนุน

คุณสมบัติที่ดีของหัวหน้าทีมที่ดี มีดังนี้

1. เข้าใจจุดมุ่งหมาย
2. เปิดโอกาสให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
3. มีการวางแผน/แนวทางปฏิบัติ
4. กำหนดขั้นตอนการทำงานชัดเจนโดยทีมงานมีส่วนร่วม
5. มีการแบ่งงาน/กระจายงานที่ชัดเจนสอดคล้องกับความสามารถและความถนัด

ของสมาชิก

6. มีการติดตามงานที่ดี
7. สร้างบรรยากาศ
8. ควรเอากลุ่มเป็นใหญ่ : “เรา” “มิใช่” “ผม”
9. มีการประสานงานประสานความคิด
10. ควบคุมคุณภาพงานให้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
11. กล้ารับผิดชอบ
12. ส่งเสริมความสามัคคี

คุณสมบัติของสมาชิกในทีมงานที่ดี มีดังนี้

1. คำนึงถึงผลประโยชน์ส่วนรวม
2. ให้ความร่วมมือร่วมใจและเป็นกันเอง
3. มีการวางแผนร่วมกัน
4. ทบทวนคำสั่งให้เป็นที่เข้าใจถูกต้องตรงกัน
5. ทำงานอย่างมีลำดับขั้นตอน กำหนดเวลาแล้วเสร็จและได้มาตรฐาน
6. ควบคุมตนเองและทีมงานในการปฏิบัติงานดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและ

ราบรื่น

7. ยอมรับบทบาทหน้าที่ให้คำปรึกษาชี้แนะซึ่งกันและกัน ไว้วางใจกัน ให้เกียรติและความสำคัญซึ่งกันและกัน ใฝ่หาความรู้ ความชำนาญในการปฏิบัติงานอยู่เสมอ
8. รักษาวินัยและกฎเกณฑ์ของส่วนรวม มีการประนีประนอม/สร้างบรรยากาศที่ดี ยินดีรับฟังคำตำหนิวิพากษ์วิจารณ์

ข้อควรระวังหรือข้อควรคำนึงในการสร้างทีมงาน

1. ควรมีค่านิยมและจุดมุ่งหมายร่วมกัน
2. มีการกำหนดขนาดให้เหมาะสม
3. เลือกสรรสมาชิกที่มีความรู้ ความสามารถให้เหมาะสมกับงาน
4. มีการกำหนดแผนงานให้ชัดเจนเป็นที่ยอมรับกัน
5. ควรมีการประสานงานและติดตามงานเป็นระยะ
6. ผู้นำควรได้มาโดยหลักเห็นพ้องยอมรับของทุกคนในทีม
7. ควรเปิดโอกาสให้สมาชิกเสนอแนะและแสดงความคิดเห็นได้
8. การปฏิบัติงานเกิดจากความร่วมมือร่วมใจ มีการสื่อสารที่ดี
9. สมาชิกมีความไว้วางใจกัน
10. รับฟังและยอมรับมติของทีมงานด้วยความเต็มใจ

ประเภทการฝึกอบรมด้วยกิจกรรมหรือเกม

การจัดฝึกอบรมในแต่ละโครงการ ผู้จัดฝึกอบรมควรจัดให้มีกิจกรรมหลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้มีความรู้ ความเข้าใจและทัศนคติ ซึ่งอาจมีทั้งการบรรยาย อภิปราย กิจกรรมหรือเกมต่างๆ

กิจกรรม Walk Rally กิจกรรมนี้ มีมาตั้งสมัย กรีก โรมัน และต่อมา ญี่ปุ่น ได้นำมาประยุกต์ใช้ในการประกอบการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาบุคลากรในหน่วยงานต่างๆ ของประเทศ โดยเน้นความอดทน การจดจำ เน้นการทำงานเป็นระบบ และการดำเนินกิจกรรมแบ่งเป็นแบบที่มีกรรมการ (วิทยากรประจำฐาน) แบบไม่มีกรรมการ (วิทยากรประจำฐาน) รายละเอียดจะกล่าวในบทที่ 3 และบทที่ 4 ต่อไป

การใช้เกม ในการฝึกอบรม กำลังได้รับการนิยมน้อยอย่างแพร่หลาย เป็นเทคนิคการฝึกอบรมที่เน้นจุดศูนย์กลางการเรียนรู้อยู่ที่กลุ่มผู้เข้ารับการฝึกอบรม เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เพื่อให้ค้นพบตัวตนที่แท้จริง จะนำไปสู่แนวทางในการพัฒนาตนเอง จากประสบ-การณ์ที่ได้เล่นเกมต่างๆ

คุณลักษณะของเกมในการฝึกอบรม

- การเล่นเกมต้องมีวัตถุประสงค์ที่แน่นอน ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เล่นเกมเกิดการเรียนรู้ หรือเกิดประสบการณ์ในเรื่องนั้นๆ

- มีกติกาแน่นอน และมีการกำหนดระยะเวลาในการเล่นที่แน่นอน

- ต้องมีเกณฑ์การตัดสินใจ หรือการเฉลยคำตอบที่แน่นอนพร้อมทั้งมีการอธิบายเหตุผลประกอบให้เป็นที่ยอมรับของการตัดสินใจแต่ละเกม

- นอกจากมีกติกาที่แน่นอนแล้ว ยังสามารถระบุได้ด้วยว่า บุคคลใด หรือทีมใด ชนะ และทีมใดแพ้ และสามารถอธิบายผลของการเล่นเกมให้เข้าใจ ด้วยว่าผู้ที่ชนะ ชนะเพราะอะไร ที่แพ้ แพ้เพราะอะไร สามารถนำมาเชื่อมโยงกับเนื้อหาสาระที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้

- ในการเล่นเกมต้องสามารถลงมือกระทำได้ อาจจะเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ แต่ต้องมีอุปกรณ์พร้อมเครื่องมือต่างๆ สามารถจับต้องได้ ไม่เป็นการเล่าเรื่องหรือเหตุการณ์สมมติขึ้น แล้วให้ผู้เล่นจินตนาการเองว่า จะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น

จุดประสงค์ การใช้เกมในการฝึกอบรม

- เพื่อละลายพฤติกรรม ของผู้เข้าฝึกอบรม ทำให้เกิดความคุ้นเคยระหว่างผู้เข้าฝึกอบรมด้วยกันเอง ก่อนที่จะอบรมร่วมกัน ตัวอย่างเกมเช่น เกมจับคู่สัมภาษณ์ กิจกรรมล่าชายเข็น เกมบิงโก เป็นต้น ใช้เวลาเล่นระหว่าง 20 – 30 นาทีหรือมากกว่านี้ก็ได้ โดยเลือกเกมอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงเกมเดียวเท่านั้น

- เพื่อสันทนาการ เป็นการบันเทิง สนุกสนาน ร่าเริง เพื่อการคลายความตึงเครียดจากการฝึกอบรม ซึ่งอาจจะนำการละเล่นสลับกิจกรรมการร้องเพลง หรือการแสดงอื่นๆ

- เกมประกอบการการสอนเฉพาะวิชา เป็นเกมที่เน้นการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ (K) ความเข้าใจ (U) ทักษะ (S) และทัศนคติ (A) โดยวิทยากรใช้เกมประเภทนี้ประกอบการถ่ายทอดความรู้ในเนื้อหาวิชาต่างๆ เน้นเฉพาะวิชานั้นๆ เช่น เกมการต่อรูป เกมเราเป็นส่วนหนึ่ง เป็นต้น

- เกมการบริหาร เป็นการจำลองแบบจากสถานการณ์ของจริงซึ่งสามารถสร้างให้สลับซับซ้อนได้ตามที่ต้องการ เป็นการนำหลักการบริหารมาประยุกต์ใช้ เป็นการฝึกทักษะในการวางแผนตัดสินใจแก้ปัญหาพร้อมกัน และวิธีการทำงานของกลุ่ม

ประโยชน์ของการใช้เกมในการฝึกอบรม

- เกมแต่ละเกมที่ใช้ในการฝึกอบรมก็ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่นำเกมนั้นไปใช้ประกอบการฝึกอบรม และถ้าใช้แล้วได้ผลดีเกมนั้นก็จะเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ของผู้เข้ารับการฝึกอบรมเป็นอย่างมาก ประโยชน์ของการใช้เกม เพื่อช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย เข้าใจลึกซึ้งและจดจำได้นาน สามารถตัดสินใจในปัญหาต่างๆ สามารถเห็นผลการตัดสินใจได้

บทที่ 3

การฝึกอบรมโดยใช้กิจกรรม Walk Rally

วัตถุประสงค์ในการใช้กิจกรรม Walk Rally

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้ การทำงานเป็นทีม มีส่วนร่วมในกิจกรรม หรือเกมต่างๆ ที่กำหนดในแต่ละฐาน สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความสนุกสนานในการเล่นเกมในแต่ละกิจกรรมของแต่ละฐาน ทำให้เข้าใจ กระบวนการต่างๆ ในการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหาาร่วมกัน ได้พัฒนาแนวความคิดและสร้างจิตสำนึกที่ดีในการปฏิบัติงานต่อไป

เพื่อใช้ฝึกอบรมเกี่ยวกับเรื่องทีมงาน การสร้างความสัมพันธ์กลุ่ม ละลายพฤติกรรมกลุ่ม โดยวิธีการประยุกต์มาจากการแข่งขัน Rally

เวลา 1 - 2 วัน

ขั้นตอนการปฏิบัติงานด้วยกิจกรรม Walk Rally

การเพิ่มประสิทธิภาพของการฝึกอบรม ผู้เขียนในฐานะได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม Walk Rally ในฐานะนักพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่จัดฝึกอบรม/สัมมนาโครงการสัมมนาการทำงานเป็นทีมด้วยกิจกรรม Walk Rally นั้น มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

1. การจัดหาสถานที่ที่จะใช้ในการดำเนินกิจกรรม Walk Rally โดยการสำรวจ
2. เมื่อเราได้สถานที่ที่จะใช้เล่นกิจกรรมแล้ว ต้องมีการกำหนดจุดที่เป็นฐานแต่ละฐานในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ มีจำนวนกี่ฐาน แล้วจัดทำแผนผังหรือแผนที่สถานที่ดำเนินกิจกรรม
3. เมื่อเรากำหนดจุดที่เป็นฐานได้แล้ว ต้องกำหนดกิจกรรมหรือเกมที่จะใช้ในแต่ละฐานว่าจะใช้กิจกรรมอะไรบ้าง จำนวนกี่กิจกรรม พร้อมกำหนดกติกาการเล่นแต่ละกิจกรรม และการให้คะแนนแต่ละกิจกรรม
4. กำหนดตัววิทยากรประจำฐานแต่ละฐาน

วิทยากรที่จะมาดำเนินกิจกรรม Walk Rally เป็นวิทยากรประจำแต่ละฐาน

เมื่อเราได้วิทยากรแต่ละฐานแล้ว กำหนดให้วิทยากรประจำฐานแต่ละฐานมีข้อปฏิบัติ ดังนี้

- 1) รักษาเวลาการปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละทีม ในการเวลาเข้า - ออกแต่ละฐาน

หัวหน้าทีมวิทยากรจะเป็นผู้กำหนดและแจ้งให้วิทยากรประจำฐานและผู้เข้าแข่งขันทราบกติกาให้ตรงกัน

- 2) ควรมีเสื้อทีมหรือการแต่งกายแนวทางเดียวกันให้เป็นเอกลักษณ์
- 3) แม่นยำในกติกา และเข้าใจ Concept ของกิจกรรม
- 4) การให้คะแนน/ตัดคะแนน ควรเป็นมาตรฐานเดียวกันทุกทีม
- 5) หัวหน้าทีมวิทยากรจะเป็นผู้อธิบายชี้แจงกติกา
- 6) ทุกครั้งที่ทีมใด เข้า - ออกฐานของเรา จะต้องลงเวลาเข้า - ออกและ

ลงลายมือชื่อกำกับ

- 7) วิทยากรประจำฐานจะมีใบให้คะแนน 1 แผ่น และเมื่อกิจกรรมเสร็จแล้วให้

รีบลงคะแนนทันที

- 8) ทีมผู้เข้าแข่งขันจะได้รับ

- 8.1 กติกาการแข่งขัน
- 8.2 ผังเส้นทาง Walk Rally
- 8.3 ใบเข้า - ออกฐาน

- 9) เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันแล้ว วิทยากรประจำฐานทุกฐาน จะต้องนำไปรวม

คะแนนของทีมต่าง ๆ เพื่อจัดลำดับ

- 10) วิทยากรจะต้องมีข้อมูล : กติกา, ผังเส้นทาง, ใบให้คะแนน และแผ่น

กิจกรรมประจำฐานที่ตนเองประจำ

- 11) จำนวนแต่ละทีมต้องมีสมาชิกจำนวนเท่ากันหรือใกล้เคียงกันเพื่อความยุติธรรม
- 12) ก่อนออกจากฐาน ให้วิทยากรวิเคราะห์กิจกรรมแต่ละกิจกรรม โดยซักถามสมาชิกแต่ละทีมว่าได้ข้อคิดอะไรจากฐานนี้บ้าง และวิทยากรสรุป concept ให้ทีมแต่ละทีมได้ทราบ

ผู้เข้าอบรม/สัมมนา

1. จำนวนสมาชิกแต่ละทีม จะแบ่งทีมออกเป็นจำนวนเท่ากัน เช่น ทีมละ 10 คน โดยการคละแผนก คละฝ่าย คละระดับ เพศ และวัย
2. ให้แต่ละทีมเลือกสรรหัวหน้าทีม และเลขานุการทีมเอง
3. ทุกทีมต้องปฏิบัติตามกติกาการแข่งขัน Walk Rally อย่างเคร่งครัด ดังนี้

3.1 จำนวนสมาชิกแต่ละทีม ให้เลือกสรรหัวหน้าทีม และเลขาคณะทีมเอง

3.2 จำนวนจุดลงเวลาและการลงเวลา

3.2.1 จำนวนจุดลงเวลา (CP : Check Point) เช่น มี 13 จุด โดยมีวิทยากรลงเวลาเข้าออกฐานทั้ง 7 ฐาน ส่วนอีก 6 ฐาน แต่ละทีมลงเวลาเข้าออกฐานเอง

3.2.2 การเดินจากฐานที่หนึ่งไปยังอีกฐานหนึ่งใช้เวลา 3 นาที การปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละฐาน ที่มีวิทยากร 15 – 20 นาที ส่วนอีกฐานจะใช้เวลาปฏิบัติกิจกรรมฐานละ 7 – 12 นาที กรณีมีวิทยากรประจำฐานจะต้องปฏิบัติกิจกรรมฐานละ 3 กิจกรรม

3.3 ให้สมาชิกแต่ละทีม กำหนดอุดมการณ์ของแต่ละทีม และกำหนดคำท้าทายระหว่างทีมพร้อมทำทาง

กฎการแข่งขัน Walk Rally

1. เริ่ม Walk Rally พร้อมกันทุกทีม เมื่อถึงเวลาเข้าฐานต้องทำความเคารพวิทยากรประจำฐาน และทั้งหมดกล่าวอุดมการณ์พร้อมกันด้วยเสียงอันดังว่า “.....” (ซึ่งสมาชิกกำหนดอุดมการณ์ที่จะกล่าวพร้อมกัน โดยทุกทีมจะต้องกล่าวอุดมการณ์เหมือนกันทุกทีม) หัวหน้าทีมส่งใบบันทึกเวลาเข้า – ออกฐานให้วิทยากรประจำฐาน โดยวิทยากรประจำฐานจะกล่าวต้อนรับและชี้แจงกติกา และยื่นบัตรกติกาให้หัวหน้าทีมไปปรึกษาหารือร่วมกันกับสมาชิก ก่อนลงมือปฏิบัติกิจกรรม เมื่อถึงกำหนดเวลาออกจากฐานให้ทำความเคารพวิทยากรประจำฐาน แล้วกล่าวอุดมการณ์อีกครั้งหนึ่ง ขอบคุณวิทยากรและรับใบประกอบกิจกรรมตามคำสั่งที่ระบุไว้ในฐาน (RC: Route Check) ของแต่ละฐาน

2. เมื่อใดที่แต่ละทีมเดินสวนทางกัน หรือพบกันให้ทักทายกันด้วยเสียงอันดังว่า “.....” (ให้ผู้ร่วมกิจกรรมทั้งหมดกำหนดคำทักทายรวมกันว่าจะทักทายคำกันว่าอะไร มีการแสดงท่าทางประกอบอย่างไร)

3. ทุกทีมจะต้องปฏิบัติตามคำสั่งของวิทยากร โดยเคร่งครัด

4. สมาชิกแต่ละทีม จะต้องปฏิบัติตามกติกาและเสียงส่วนใหญ่ จะต้องไม่ตำหนิกันเมื่อเกิดความผิดพลาด

5. ต้องเดินไปด้วยกันทั้งทีม จะทิ้งคนหนึ่งคนใดมิได้ ยกเว้นในกรณีเจ็บป่วยฉุกเฉิน และวิทยากร (Campus Leader) อนุญาตแล้วเท่านั้น

6. ในการเดินบนถนนต้องเดินชิดขวาของถนนเสมอ

7. ห้ามดื่มสุรา หรือเสพของมึนเมาในระหว่างการเดินแข่งขัน Walk Rally โดยเด็ดขาด

8. ทุกทีมจะต้องเดินทางจนครบทุกฐาน จะยกเลิกกลางคันไม่ได้ และเมื่อทีมใดผ่านฐานสุดท้ายให้ส่งใบบันทึกเข้า – ออก และบันทึกสรุปข้อคิดที่ได้จากกิจกรรมแต่ละกิจกรรม และข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดทุกฐาน ทั้งนี้ต้องให้สมาชิกในทีมทุกคนต้องลงลายมือชื่อในแบบบันทึกกิจกรรม Walk Rally ด้วย ส่งให้วิทยากร เมื่อเดินทางครบทุกฐานแล้ว

9. ในการสรุปและกิจกรรม Walk Rally ลงแบบบันทึกทั้งหมดทุกฐาน โดยให้ทุกคนในทีมต้องช่วยกันดำเนินการสรุปกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติในแต่ละฐาน

การให้คะแนน เช่น เรากำหนดการให้คะแนนเต็ม 410 คะแนน โดยแบ่งการให้คะแนน ดังนี้

1. คะแนนความพร้อมเพียงของทีม เช่น การทำความเคารพ การกล่าวอุดมการณ์ 10 คะแนน รวม 70 คะแนน
2. การปฏิบัติกิจกรรมในฐาน กิจกรรมละ 10 คะแนน รวมฐานละ 30 คะแนน รวม 210 คะแนน
3. การสรุปข้อคิดที่ได้จากแต่ละฐาน และการบันทึกข้อมูลในแบบบันทึกฐานละ 10 คะแนน รวม 130 คะแนน (กรณีไม่ผ่านการปฏิบัติการ ณ ฐานใดก็ตาม จะหักคะแนนฐานละ 30 คะแนน)

รางวัล

เมื่อแต่ละทีมเสร็จสิ้นการเล่นกิจกรรม Walk Rally จนครบทุกกิจกรรมทุกฐานของแต่ละทีมแล้ว วิทยากรผู้ดำเนินกิจกรรม นำคะแนนรวมของการดำเนินกิจกรรม Walk Rally เล่นเกมต่างๆ ในแต่ละฐานของแต่ละทีม เพื่อให้รางวัลต่อไป โดยวิทยากรผู้ดำเนินกิจกรรมจัดการรางวัลต่างๆ ที่จะมอบเป็นรางวัล แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการฝึกอบรม Walk Rally กำหนดได้ ดังนี้

- ทีมใดได้คะแนนสูงสุด เป็นทีมชนะเลิศ
- ทีมใดได้คะแนนน้อยที่สุด จะเป็นทีมรั้งท้าย

บทที่ 4

การดำเนินกิจกรรม Walk Rally

วิธีการดำเนินกิจกรรม Walk Rally

การดำเนินกิจกรรม Walk Rally สามารถแบ่งได้ 2 แบบ คือ

1. แบบที่มีวิทยากรประจำฐาน
2. แบบที่มีวิทยากรและไม่มีวิทยากรประจำฐาน โดยขอแนะนำเสนอเป็นลำดับ ดังนี้

1. กิจกรรม Walk Rally ที่มีวิทยากรประจำฐาน โดยแบ่งฐาน สำหรับกิจกรรม Walk Rally ออกเป็น 5 ฐาน และแบ่งผู้เข้าอบรมออกเป็น 5 ทีม

1.1 กำหนดพฤติกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ฐานละ 2 กิจกรรม

1.2 ใช้วิทยากรประจำฐาน ๆ ละ 2 คน

1.3 การเดิน Walk Rally จะต้องอธิบายชี้แจงขั้นตอนรายละเอียดพร้อมแจ้งกฎกติการายาทก่อนประมาณ 10 – 15 นาที (ชี้แจงพร้อมกันทุกทีม)

1.4 เมื่อทุกทีมเข้าใจแล้ว ก็ให้เข้าประจำฐานพร้อมกันในรอบที่ 1 (กิจกรรมที่ 1 ของแต่ละฐาน) แล้วเริ่มเดินพร้อมกัน โดยมีศูนย์กลางในการควบคุมให้สัญญาณการเดิน

1.5 เมื่อเดิน Walk Rally ในรอบที่ 1 (กิจกรรมที่ 1 ของแต่ละฐาน) กรณีที่ทีมใดไม่ผ่านก็มาซ่อมใหม่ แต่ต้องเดิน Walk Rally ในรอบที่ 2 (กิจกรรมที่ 2) เสร็จก่อน โดยจะต้องซ่อมทั้งกิจกรรมที่ 1 และ 2 พร้อม ๆ กัน

1.6 การเข้าซ่อมกิจกรรม สามารถเลือกฐานใดเข้าซ่อมก็ได้ แต่จะต้องซ่อมให้ครบ

1.7. การจะเข้าและออกจากกิจกรรมแต่ละฐาน จะต้องมีการกติการายาท

1.8 เมื่อเดินเสร็จแล้วจะต้องให้แต่ละกลุ่มสรุป

อุปกรณ์

1. สนามสำหรับเดิน Walk Rally
2. ฐานกิจกรรม 5 ฐาน
3. วิทยากร 10 คน (ฐานละ 2 คน)
4. อุปกรณ์แต่ละฐาน
5. วิทยุสื่อสาร 8 เครื่อง

เกมต่างๆ ที่ใช้ในกิจกรรมแบบที่มีวิทยากรประจำฐานจำนวน 5 ฐาน มีดังนี้

ฐานที่ 1

..... **หนีบงาน**

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมรู้ – เข้าใจวิธีการทำงานเป็นทีม โดยสามารถใช้ค้อนหนีบงานและ
ส่งให้สมาชิกทุก ๆ คนต่อกันไปให้ได้ ไม่ต่ำกว่า 60 ครั้ง ภายใน 2 นาที

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกยืนเข้าแถวเป็นวงกลม
2. ใช้งาน (พลาสติก) ให้สมาชิกหนีบ โดยใช้อวัยวะช่วงคอและไหล่หนีบแล้วส่ง
ต่อไปให้สมาชิกคนที่ยืนถัดไป
3. ขณะที่หนีบและส่งให้สมาชิกคนถัดไปนั้น ผู้รับจะใช้ช่วงคอและไหล่หนีบรับ
งานพร้อมกับนับจำนวนด้วย
4. การส่งงานจะดำเนินการไปเรื่อย ๆ โดยการนับอย่างต่อเนื่อง ถ้าหากว่ามีการผิดพลาด เช่น นับผิด นับข้าม ถือว่าไม่ผ่าน
5. กรณีที่ผู้รับงานไม่ขานจำนวนนับ ให้ถือว่าไม่มีการนับ และจะไม่คิดจำนวน
6. วิทยากรจะจับเวลาตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุด และจะคอยสังเกตการเล่นตามกติกา
คอยตรวจสอบกติกาและขานเวลาเริ่มต้น - สิ้นสุด
7. วิทยากรชี้แจงกติการายละเอียดก่อน 1 นาที และให้กลุ่มทดสอบความพร้อม 1
นาที

กติกา มารยาท

1. การนับต้องนับต่อเนื่อง
2. การยืนต้องยืนเป็นวงกลม
3. กรณีงานตก ให้หีบมาหนีบต่อใหม่ได้ โดยนับต่อจากเดิม

อุปกรณ์

1. งานพลาสติก 1 ใบ
2. นาฬิกาจับเวลา
3. แบบฟอร์มบันทึกสถิติ

..... **ต่อความยาว**

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยไหวพริบและปฏิภาณ
2. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถทำงานเป็นทีม โดยกระบวนการกลุ่ม
3. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมแสดงความเสียสละทรัพยากรที่มีอยู่ในตัวนำมาใช้ประโยชน์

อย่างเต็มที่

4. เพื่อฝึกทักษะผู้เข้าอบรมในการวางแผนงานให้สำเร็จ โดยใช้เกมเป็นสื่อ ภายใน

เวลา 2 นาที

วิธีการเล่น

1. เมื่อกลุ่มเข้าในฐาน วิทยากรทักทายด้วยคำว่าสวัสดีค่ะ/ครับ ขอยินดีต้อนรับ และกลุ่มก็จะทักทายด้วยคำว่าสวัสดีเช่นกัน

2. วิทยากรชี้แจงกติกาการเล่น พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้กลุ่มซักถามและวางแผน โดยใช้เวลา 1 นาที

3. เมื่อกลุ่มพร้อมก็ดำเนินการปล่อยเกม เริ่มจับเวลา

4. เมื่อเวลาครบ 2 นาที วิทยากรจะส่งสัญญาณให้หยุด แล้ววัดความยาว จดสถิติไว้ในแบบแสดงสถิติ

5. หากกลุ่มต่อความยาวได้ 20 เมตรขึ้นไป ถือว่ากลุ่มนั้นผ่าน หากกลุ่มต่อความยาวได้ไม่ถึง 20 เมตร ถือว่าไม่ผ่าน

6. วิทยากรจะต้องเซ็นชื่อลงในแบบฟอร์มการทดสอบสมรรถภาพกลุ่ม ว่าผ่าน และพูดขอแสดงความดีใจด้วย หากไม่ผ่านไม่ต้องเซ็น และพูดว่าขอแสดงความเสียใจด้วย ท่านจะต้องกลับมาซ่อมใหม่ หลังจากปฏิบัติการครบทุกกิจกรรมแล้ว

7. วิทยากรปล่อยให้กลุ่มเดินทางไปเข้าฐานต่อไป

กติกา มารยาท

1. ให้อุปกรณ์ที่มีอยู่ในแต่ละคน นำมาต่อความยาวให้ได้ 20 เมตร ในเวลา 2 นาที ห้ามใช้วัสดุ/อุปกรณ์จากภายนอกอื่น ๆ
2. ในช่วงวิทยากรชี้แจงกติกา เปิดโอกาสให้ซักถามได้ หรือซักซ้อม/วางแผนได้ โดยใช้เวลาไม่เกิน 1 นาที
3. ให้เริ่มจากจุดเริ่มต้นจุดเดียวกัน โดยทำเครื่องหมายไว้ให้ชัดเจน
4. จะมีการจับเวลาโดยวิทยากรประจำฐาน และใช้ไม้เมตรวัดความยาวของแต่ละกลุ่มจนเป็นสถิติไว้ ซึ่งวิทยากรจะต้องปฏิบัติโดยเคร่งครัด ไม่มีการยืดหยุ่น
5. กลุ่มใดที่ไม่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด ให้กลับมาซ่อมใหม่
6. กลุ่มใดที่ผ่าน วิทยากรจะเซ็นชื่อกำกับลงในแบบฟอร์มการทดสอบสมรรถภาพกลุ่ม และกลุ่มที่ไม่ผ่าน วิทยากรจะไม่เซ็นชื่อกำกับ ซึ่งแบบฟอร์มนี้ประธานกลุ่มจะถือไว้

มาตรฐาน/เกณฑ์วัด

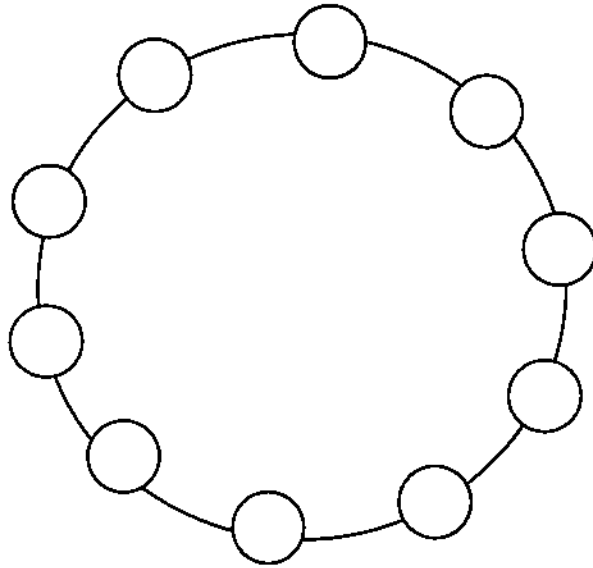
ต่อความยาวไม่น้อยกว่า 20 เมตร ภายใน 2 นาที

อุปกรณ์

1. นาฬิกา (ควรเป็นชนิดที่แสดงช่องนาที)
2. คลิปไม้เมตร (วัดความยาว)
3. ปูนขาวหรืออื่น ๆ ในการจัดทำเครื่องหมายจุดเริ่มต้น และวัสดุอะไรก็ได้แสดงไว้เป็นสัญลักษณ์ของจุดสิ้นสุด
4. แบบแสดงสถิติว่าได้รับความยาวเท่าใด
5. แบบฟอร์มการทดสอบสมรรถภาพกลุ่ม

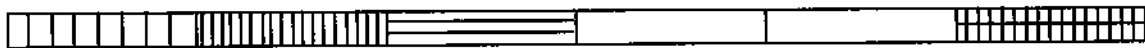
ภาพประกอบกิจกรรม ฐานที่ 1

หนีบจาน



รูปแบบการขึ้น

ต่อความยาว



เกลือ

สร้อยคอ

กางเกง

รองเท้า

ผ้าเช็ดหน้า

เข็มขัด

ฐานที่ 2

..... แกรัก

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถเขียนข้อความคำว่า “แกรัก” ให้ได้ ไม่ต่ำกว่า 20 คำ ภายในเวลา 2 นาที

วิธีการเล่น

1. ให้ผู้เข้าอบรมยืนเข้าแถวตอนลึกเรียงหนึ่ง
2. จุดยืนให้อยู่ห่างจากโต๊ะซึ่งวางอุปกรณ์การเขียนไว้แล้ว โดยให้ห่าง 5 เมตร відจากหัวแถว
3. ภายในเวลา 2 นาที ให้แต่ละคนวิ่งไปเขียนคำว่า “รัก” ในกระดาษซึ่งวางไว้บน โต๊ะ เมื่อเขียนเสร็จแล้วให้วิ่งมาแตะมือผู้ยืนหัวแถว แล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว สำหรับผู้ยืนหัวแถว เมื่อแตะมือแล้ว จึงจะวิ่งออกไปเขียนคำว่า “รัก”
4. การเขียนคำว่ารัก จะต้องเป็นคำที่อ่านออก มิฉะนั้นจะไม่นับคะแนน

อุปกรณ์

1. ปากกา
2. กระดาษ A 4
3. นาฬิกาจับเวลา
4. กระดาษบันทึกสถิติ

..... **ลำนํากลอน**

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถแต่งคำกลอนหรือโคลง โดยเอาชื่อสมาชิกมาแต่งร้อยเป็นคำกลอนเข้าด้วยกัน โดยไม่จำกัดเวลา แต่ต้องส่งก่อนสรุป

วิธีการเล่น

ให้สมาชิกกลุ่มช่วยกันแต่งลำนํากลอน โดยเอาชื่อสมาชิกแต่ละคนมาร้อยเป็นคำกลอน ซึ่งจะเป็นกลอนอะไรก็ได้ โดยไม่จำกัดเวลา แต่มีเงื่อนไขว่าจะต้องส่งก่อนสรุปกิจกรรม

กติการมายาท

1. เปิดโอกาสให้เขียนได้เรื่อย ๆ
2. จะเขียนเป็นกลอน, โคลง, กาพย์ ก็ได้
3. จะต้องมีชื่อของทุกคน

อุปกรณ์

1. กระดาษ A 4 1-2 แผ่น
2. ปากกา 1 คํ้าม

ฐานที่ 3

..... ส่งบอล

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถส่งบอล โดยวิธีส่งข้ามศีรษะและลอดขาได้อย่างน้อย 120 ครั้ง ภายใน 2 นาที

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง
2. ให้สมาชิกหัวแถวส่งบอลข้ามศีรษะ ผู้ที่รับบอลจะต้องนับจำนวนครั้งด้วยไปจนสุดท้ายแถว แล้วส่งกลับโดยลอดระหว่างขาของผู้ที่อยู่ข้างหน้า และผู้ที่ยืนข้างหน้าก็จะก้มลงรับพร้อมกับนับจำนวนครั้ง
3. กรณีบอลตกจะต้องเก็บมาเริ่มต้นตรงที่บุคคลที่ทำตก แล้วนับต่อ
4. การนับจะต้องนับต่อเนื่อง จะต้องไม่นับข้ามหรือนับล่วงหน้า

กติกาบรรยาย

1. การฟังต้องนับต่อเนื่อง
2. การส่งจากด้านหน้าต้องส่งข้ามศีรษะ
3. การส่งมาจากด้านหลัง ต้องส่งลอดระหว่างขา
4. จะต้องส่งให้ได้อย่างน้อย 120 ครั้ง ภายใน 2 นาที

อุปกรณ์

1. ลูกบอล 1 ใบ
2. นาฬิกาจับเวลา
3. แบบฟอร์มจดสถิติ

..... **ล้ม / ตั้ง**

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถล้มและตั้งล้อรถยนต์ให้ได้อย่างน้อย 20 ครั้ง ภายในเวลา 2 นาที

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง
2. หัวแถวอยู่ห่างจากจุดล้ม/ตั้ง 5 เมตร
3. เริ่มเล่นโดยให้สมาชิกหัวแถวคนที่ 1 วิ่งไปล้มล้อรถยนต์ แล้ววิ่งกลับมาแตะมือคนในแถวต่อไป จึงวิ่งไปตั้งล้อรถยนต์สลับกันไปเรื่อย ๆ จนหมดเวลา 2 นาที (ผู้ที่ล้ม/ตั้งแล้วจะต้องวิ่งไปต่อท้ายแถว)

กติกาบรรยาย

1. จุดที่อื่นห่างจากจุดล้ม/ตั้ง 5 เมตร
2. ทุกคนจะต้องแตะมือผู้อื่นก่อนวิ่งไปต่อท้ายแถว
3. การนับต้องต่อเนื่อง

มาตรฐาน

ล้ม/ตั้งรถยนต์ให้ได้ 20 ครั้ง ภายใน 2 นาที

อุปกรณ์

1. ล้อรถยนต์ 1 ล้อ
2. นาฬิกาจับเวลา
2. แบบฟอร์มการจดสถิติ

ฐานที่ 4

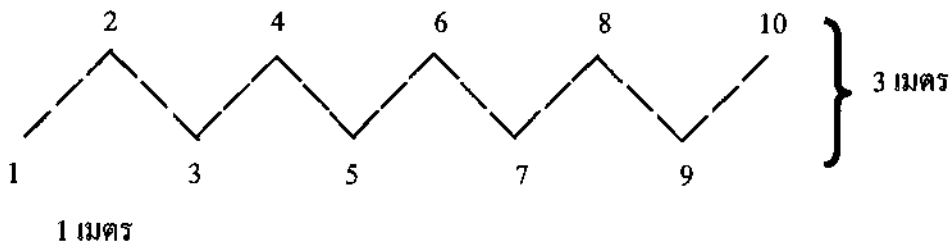
..... โยนไข่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกให้ผู้เล่นมีความใจเย็น รอบคอบ และระมัดระวัง
2. เพื่อฝึกการประสานงานภายในกลุ่ม

วิธีการเล่น

1. ให้ผู้เล่นยืนเข้าแถวหันหน้าเข้าหากัน 2 แถว โดยยืนลักษณะสลับฟันปลา ระยะห่างประมาณ 3 เมตร (ตามภาพ)



2. ให้ผู้เล่นคนที่ 1 ถือไข่ไว้ 1 ฟอง เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่ม ให้ผู้เล่นที่ถือไข่ โยนไข่ให้ผู้เล่นคนที่ 2, 3, 4... ไปตามลำดับ จนถึงคนสุดท้าย แล้วโยนไข้ย้อนกลับมาหัวแถวใหม่ โยนกลับไปกลับมาจนกว่ากรรมการจะให้สัญญาณหยุด
3. ในระหว่างที่โยนไข่ ให้ผู้ที่รับไข่นับจำนวน เริ่มตั้งแต่ 1,2,3..... ไปตามลำดับ

กติกามารยาท

1. ผู้เล่นต้องโยนไข่ในลักษณะสลับฟันปลาเท่านั้น ถ้าโยนให้คนที่ขึ้นด้านข้างจะไม่นับจำนวนครั้งที่โยนไข่
2. ถ้าผู้เล่นคนใดทำไข่แตกแตกจะเสียคะแนน ฟองละ 10 คะแนน
3. เมื่อไข่แตกแตก กรรมการจะให้ไข่ฟองใหม่แก่ผู้เล่นที่ทำไข่แตกเริ่มโยนไข่และนับจำนวนต่อจากที่นับไว้
4. กรรมการจะนับคะแนนตามจำนวนครั้งที่โยนไข่ ภายในเวลา 2 นาที และหักลบคะแนนตามจำนวนไข่ที่แตกแตก

เกณฑ์ที่ใช้วัด

ต้องได้คะแนนรวมไม่ต่ำกว่า 40 คะแนน จึงจะผ่านเกณฑ์ (เวลา 2 นาที)

อุปกรณ์

1. ไข่ไก่สดจำนวนพอสมควร
2. ปูนขาว 1 ถุง สำหรับกำหนดจุดขึ้น
3. คลิปเมตรสำหรับวัดระยะ
4. นาฬิกาจับเวลา

..... **คำสั่งของ**

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกความจำ
2. เพื่อฝึกการประสานงานภายในกลุ่ม
3. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม

วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันคำสั่งของที่กรรมการเตรียมไว้ ภายในเวลาที่กำหนด
3. เมื่อกรรมการให้สัญญาณ ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันเขียนรายการสิ่งของที่จำไว้ในกระดาษให้มากที่สุด จนกว่ากรรมการจะให้สัญญาณหยุด

กติกา มารยาท

1. ให้กลุ่มจำสิ่งของภายในเวลา 30 วินาที
2. ในระหว่างที่จำสิ่งของ ห้ามเขียนรายการสิ่งของนั้น ๆ ไว้
3. ให้เวลา 2 นาที ในการเขียนรายการสิ่งของ
4. เมื่อหมดเวลา กรรมการจะนับจำนวนสิ่งของที่เขียน ถ้าเขียนซ้ำกันจะนับแค่

อย่างเดียว

เกณฑ์ที่ใช้วัด

จำนวนสิ่งของที่จำได้มากที่สุด

อุปกรณ์

1. สิ่งของต่าง ๆ หลายประเภท ประมาณ 40 – 50 ชิ้น ที่ไม่ซ้ำกัน
2. กลังกระดาษสำหรับใส่สิ่งของ
3. กระดาษ A 4 สำหรับเขียนรายการสิ่งของ
4. นาฬิกาจับเวลา

ฐานที่ 5

..... ตกทุกข์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้า โดยการอุ้มสมาชิกจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ให้หมดโดยเร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้ ผู้ที่เป็นผู้อุ้มผู้อื่นจะเรียกว่า “ผู้ตกทุกข์”

วิธีการเล่น

1. ให้ผู้เข้าอบรมอาสาสมัคร 2 คน จะเป็นผู้หญิงผู้ชายก็ได้ เพื่อเป็นผู้ที่อุ้มผู้อื่น
2. ให้สมาชิก 2 คน ที่อาสาสมัครอุ้มผู้อื่น จากแถวที่ยืนอยู่ไปอยู่ในวงกลม ซึ่งมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 6 ซม. ให้หมดโดยเร็วที่สุด
3. เมื่ออุ้มเสร็จทุกคนแล้ว ทีเหลือ 2 คนสุดท้าย ให้คนใดคนหนึ่งอุ้มอีกคนเข้าไปอยู่ในวงกลม

กติกาการยथा

1. การยืนในวงกลมทุกคนจะต้องยืนอยู่ในวงกลมทั้งหมด ถ้าหากคนใดคนหนึ่งออกมานอกวงกลม แสดงว่าผิดกติกา
2. การยืน ถ้าหากอวัยวะส่วนใดยื่นออกมานอกวงกลม แต่ไม่สัมผัสพื้น ก็ถือว่าไม่ผิดกติกา

อุปกรณ์

1. วงกลมเส้นผ่าศูนย์กลาง 60 ซม.
2. จุดสตาร์ท (เครื่องหมาย)
3. แบบฟอร์มจดสถิติ

..... **โยนเทนนิส**

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถใช้ความรอบคอบ และความสามารถเฉพาะตัวในการโยนลูกเทนนิสเข้าไปในกระบอกเก็บลูกเทนนิส ให้ได้ 20 ลูก ภายในเวลา 2 นาที

วิธีการเล่น

1. ให้ทีมคัดเลือกสมาชิก 2 คน โดยให้ทำหน้าที่ดังนี้ คือ

คนที่ 1	ทำหน้าที่โยนเทนนิส
คนที่ 2	ทำหน้าที่รับลูกเทนนิส โดยใช้กระบอกทรงกลมรับลูก
2. การยืนให้ห่างกัน 5 เมตร
3. สมาชิกที่เหลือช่วยกันเชียร์และเก็บลูกส่งให้ผู้โยน

กติกา มารยาท

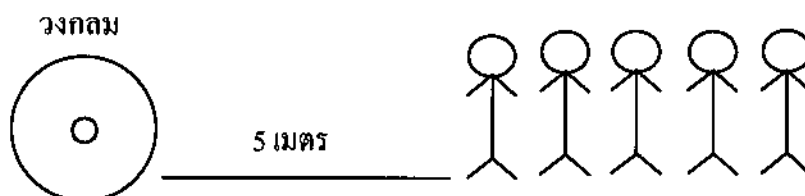
1. การโยนจะต้องโยนที่จุดที่กำหนด
2. ผู้รับและผู้โยนจะอยู่ห่างกัน 5 เมตร
3. ผู้ที่เป็นกองเชียร์สามารถเก็บลูกส่งให้ผู้โยนได้ตลอดเวลาและทุกคน
4. ผู้รับจะต้องยืนอยู่ในจุดที่กำหนด และใช้ภาชนะที่กำหนด

มาตรฐาน

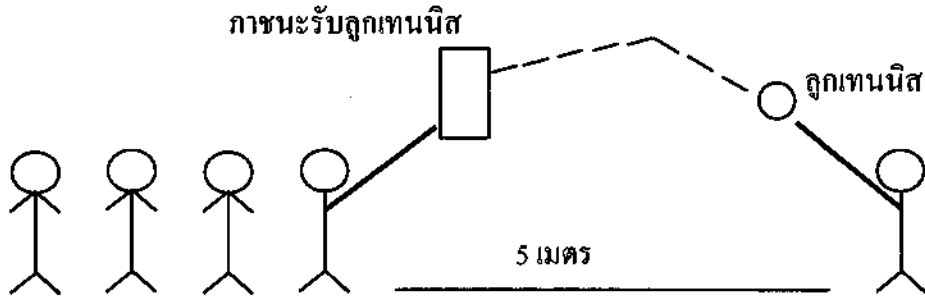
จะต้องโยนเทนนิสและสามารถรับได้ ไม่น้อยกว่า 20 ลูก ภายใน 2 นาที

อุปกรณ์

1. ลูกเทนนิส 5 -10 ลูก
2. ภาชนะรับลูกเทนนิส รูปทรงกระบอก (กล่องเก็บลูกเทนนิส)
3. จุดกำหนดให้ยืนระหว่างผู้รับ - ผู้โยน
4. แบบฟอร์มสถิติ

ภาพประกอบกิจกรรม ฐานที่ 5**ตกทุกข์**

โยนเทนนิส



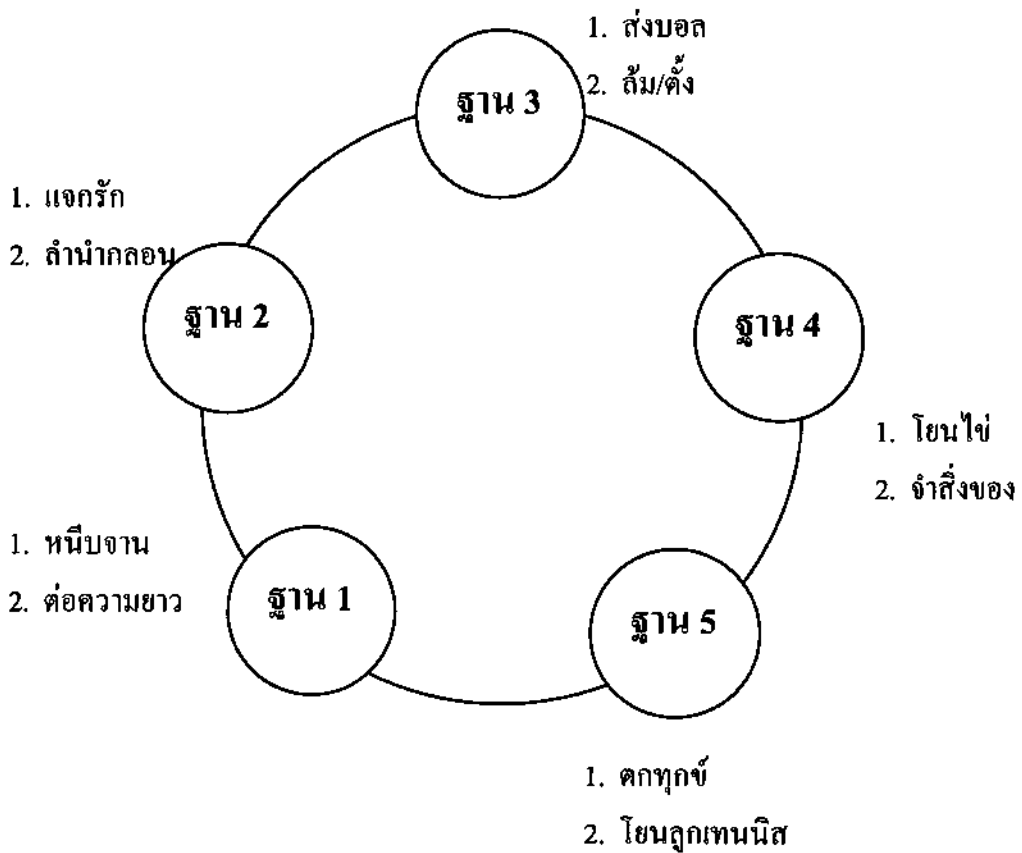
เกณฑ์การผ่านกิจกรรมที่ทดสอบ

ฐานที่ 1	กิจกรรม	
	1. หนีบจาน	ไม่ต่ำกว่า 60 ครั้ง ภายในเวลา 2 นาที
	2. ต่อความยาว	ไม่ต่ำกว่า 20 เมตร ภายในเวลา 2 นาที
ฐานที่ 2	กิจกรรม	
	1. แจกรัก	ไม่ต่ำกว่า 20 คำ ภายในเวลา 2 นาที
	2. ลำนำกลอน	ให้แต่งกลอนไม่จำกัดเวลา ส่งก่อนสรุป
ฐานที่ 3	กิจกรรม	
	1. ส่งบอล	ไม่ต่ำกว่า 120 ครั้ง ภายในเวลา 2 นาที
	2. ส้ม/ตั้ง	ไม่ต่ำกว่า 20 ครั้ง ภายในเวลา 2 นาที
ฐานที่ 4	กิจกรรม	
	1. โยนไข่	ไม่ต่ำกว่า 40 ครั้ง ภายในเวลา 2 นาที ไข่แตก 1 ใบ หัก 10 คะแนน
	2. จำสิ่งของ	ให้ดู ½ นาที ให้เขียนรายการ ภายในเวลา 2 นาที

- ฐานที่ 5** **กิจกรรม**
1. ตกทุกซ์ ให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้ และต้องอยู่ในวงกลม
 2. โยนเทนนิส ไม่น้อยกว่า 20 ลูก ภายในเวลา 2 นาที

แผนภูมิ

การแบ่งฐาน Walk Rally ที่มีวิทยากรประจำฐาน ทั้ง 5 ฐาน



ขั้นตอนการเข้าฐาน Walk Rally

1. กลุ่ม (ทีม) กล่าวรายงานตัว
2. วิทยากรประจำฐานกล่าวต้อนรับ
3. วิทยากรอธิบายกติกาของฐาน (1 นาที)
4. เปิดโอกาสให้กลุ่ม (ทีม) ทดสอบตรวจสอบความพร้อมก่อนเริ่มกิจกรรม
5. เมื่อกลุ่มพร้อม วิทยากรเริ่มกิจกรรมโดยจับเวลา หรือบอกให้เริ่มกิจกรรม

ขั้นตอนระหว่างทำกิจกรรม Walk Rally

1. วิทยากรควบคุมกติกา
2. สังเกตพฤติกรรมกลุ่ม
3. รวบรวมบันทึกพฤติกรรมกลุ่ม
4. เก็บข้อมูล/จับเวลา
5. แจ้งกติกาเมื่อหมดเวลาหรือครบเงื่อนไข

ขั้นตอนหลังทำกิจกรรม Walk Rally แต่ละฐาน

1. วิทยากรแจ้งผลและแสดงความยินดีกับกลุ่มกรณีผ่านเกณฑ์ กรณีไม่ผ่านเกณฑ์ ก็บอกให้กลุ่มทราบและให้มาซ่อมใหม่
2. ถ้ามีเวลาเหลือให้พูดคุยเพิ่มเติม
3. ออกจากฐานเมื่อได้รับอนุญาต

แบบฟอร์มการทดสอบสมรรถภาพกลุ่ม

ลำดับฐาน	กิจกรรมการทดสอบ	ลายเซ็นวิทยากรเมื่อ ทดสอบผ่าน
ฐานที่ 1	กิจกรรมที่ 1 หนีบงาน	
	กิจกรรมที่ 2 ต่อความยาว	
ฐานที่ 2	กิจกรรมที่ 1 แกร็ก	
	กิจกรรมที่ 2 ถ่านากลอน	
ฐานที่ 3	กิจกรรมที่ 1 ส่งบอลบน-ล่าง	
	กิจกรรมที่ 2 ล้ม / ตั้ง	
ฐานที่ 4	กิจกรรมที่ 1 โยนไข่	
	กิจกรรมที่ 2 จำสิ่งของ	
ฐานที่ 5	กิจกรรมที่ 1 ตกทุกข์	
	กิจกรรมที่ 2 โยนลูกเทนนิส	

หมายเหตุ แบบฟอร์มนี้ ทีม Walk Rally ทุกทีมจะมอบให้หัวหน้าทีมเป็นผู้ถือไป เพื่อให้วิทยากรเซ็นชื่อผ่านในกิจกรรมแต่ละฐาน

แบบฟอร์มใบคะแนนวิทยากรประจำฐาน

ฐานที่

กิจกรรมที่ 1

กิจกรรมที่ 2

<u>กลุ่มที่</u>	กิจกรรมที่ 1 สถิติที่ได้	กิจกรรมที่ 2 สถิติที่ได้	<u>คะแนน</u> <u>รวม</u>	<u>อันดับ</u>

หมายเหตุ แบบฟอร์มนี้มอบให้วิทยากรประจำฐานแต่ละฐาน เพื่อกรอกคะแนนและสถิติ
ในแต่ละกิจกรรมของแต่ละทีม

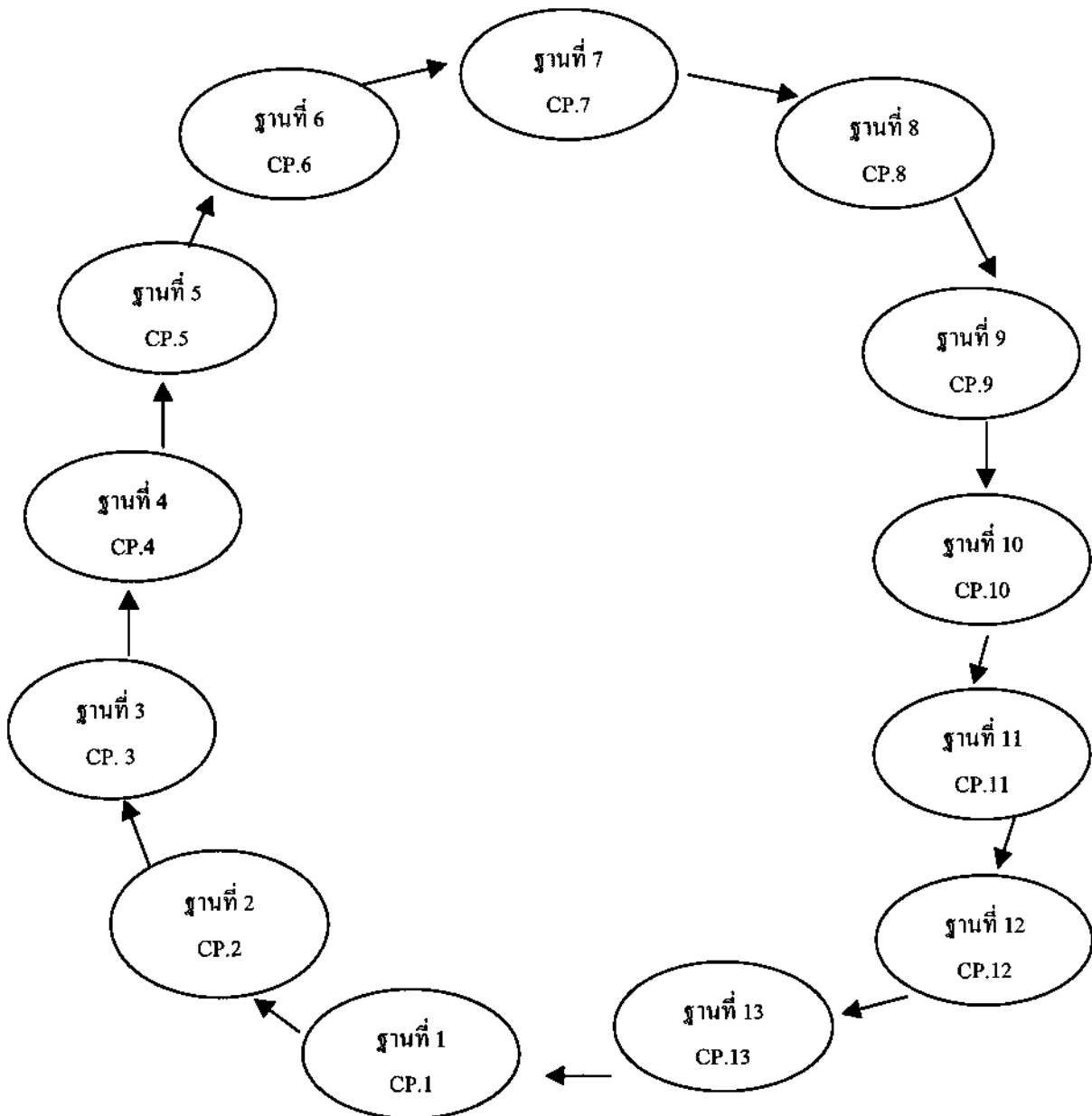
ขั้นตอนการสรุป

1. ให้แต่ละกลุ่มสรุปผลการเดิน Walk Rally หลังจากที่ถูกกลุ่มเดินเสร็จเรียบร้อยแล้ว โดยมีประเด็นคำถาม ดังนี้
 - 1.1 ท่านได้ซื้อคิดอะไรบ้างจากการเดิน Walk Rally ครั้งนี้
 - 1.2 ท่านได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมฐานที่ 1,2,3,4 และ 5
2. เมื่อแต่ละกลุ่มสรุปผลแล้ว ก็ให้นำเสนอผลพร้อมกับอ่านคำกลอนที่แต่งไว้ในฐานที่ 2 ของกิจกรรมที่ 2
3. วิทยากรสรุปเพิ่มเติม
4. วิทยากรประกาศคะแนน โดยประกาศผลลำดับที่ 1,2,3,4,5 พร้อมสถิติของแต่ละกลุ่ม

2. แบบฐานที่มีทั้งวิทยากรและไม่มีวิทยากรประจำฐาน

- โดยกำหนดให้แต่ละฐานมีวิทยากรประจำสลับฐานที่ไม่มีวิทยากรประจำ กำหนดเป็น 13 ฐาน ซึ่งวิทยากรจะประจำฐานที่เป็นเลขคี่ คือ 1,3,5,7,9,11,13 และฐานที่ไม่มีวิทยากรเป็นฐานที่เป็นเลขคู่ คือ ฐาน ที่ 2,4,6,8,10,12 สำหรับการประกอบกิจกรรมและให้ค้นหาเส้นทางเดิน (RC : Route Check) โดยการเดินทางเวียนตามเข็มนาฬิกาเสมอตามแผนที่ดังภาพ

แผนที่การเดินทางกิจกรรม Walk Rally



ฐานที่ไม่มีวิทยากรประจำฐานมีกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติในแต่ละฐาน

C.P. 2

1. ขอให้ท่านลงเวลาเข้าฐานที่ 2
2. ขอให้ท่านค้นหาเส้นทางเดิน (RC.) อยู่บนกิ่งไม้ห่างจาก CP.2 ประมาณ 3 เมตร โดยหยิบมาเพียงชิ้นเดียวเท่านั้น

RC.

1. ขอให้ท่านบันทึกอักษรปริศนาลงในแบบรายงานการเดินทางฐานที่ 2 ให้ถูกต้อง แล้วอ่านพร้อมกันดัง ๆ
2. ก่อนออกจากฐานที่ 2 อย่าลืมลงเวลาออกจากฐานด้วย
3. ขอให้ท่านโชคดีในการเดินทางสู่ฐานที่ 3 (CP.3) ซึ่งท่านจะได้พบกับวิทยากรประจำฐานและปฏิบัติกิจกรรมที่สนุก

อักษรปริศนา

หัวหน้าที่ดี : พรหมวิหาร

อันหัวหน้าที่ดีมีเมตตา	ปรารถนาให้เขาสุขทุกสถาน
มีกรุณาคอยช่วยด้วยต้องการ	ให้เข่าผ่านพ้นทุกข์มีสุขใจ
ประกอบกับมุนิตวา คือพาชื่น	เห็นคนอื่นก้าวหน้าพาสดไส
ไม่มีวัชริชยาพาเสียใจ	เขาทำได้ดีกว่าคิดอารมณ์
อีกทั้งอุเบกขา ไม่อาฆาต	เห็นลูกน้องคิดพลาดไม่ทับถม
คอยจับผิดคิดว่าตามอารมณ์	ไม่เหมาะสมเป็นหัวหน้าพาเสียการ

C.P. 4

1. ขอให้ท่านลงเวลาเข้าฐานที่ 4
2. ขอให้ท่านค้นหาเส้นทางเดิน (RC.) อยู่บนกิ่งไม้ห่างจาก CP.4 ประมาณ 5 เมตรโดยหอบมาเพียงชั้นเดียวเท่านั้น

RC.

1. ขอให้ท่านบันทึกอักษรปริศนาลงในแบบรายงานการเดินทางฐานที่ 4 ให้ถูกต้องแล้วอ่านพร้อมกันดัง ๆ
2. ก่อนออกจากฐานที่ 4 อย่าลืมลงเวลาออกจากฐานด้วย
3. ขอให้ท่านโชคดีในการเดินทางสู่ฐานที่ 5 (CP.5) ซึ่งท่านจะได้พบกับวิทยากรประจำฐานและปฏิบัติกิจกรรมที่สนุก

อักษรปริศนา

คำพูดแห่งมนุษย์คือยุทธศาสตร์	อาจสร้างสรรค์หรือพิฆาตได้ทุกที่
สุดแต่ถ้อยคำที่ใช้ร้ายหรือดี	สร้างไมตรีหรือก่อภัยให้แก่กัน
มนุษยชาติใช้คำพูดเป็นทูตโยง	แต่ละโค้งฟ้าไกลได้ชิดมัน
ต่างชาติเชื่อภูมิวิสัยได้สัมพันธ์	และร่วมกันจรจรโลงโลกไร้โศกพราหม
การพูดเป็นทั้งศิลป์และทั้งศาสตร์	ด้วยการฝึกล้อมอาจสามารถข้าม
ดุจอาวุธยิ่งฝึกปรือยิ่งลีโอนาม	ใครอาจห้ามปราชญ์ฉายประกายชาญ
การฟังการคิดและการพูด	นี่คือบทพิสูจน์อย่ามองผ่าน
เป็นกลไกประจำวันอันยืนนาน	ผู้ใ้การได้ด้อยอมมิชั้

C.P. 6

1. ขอให้ท่านลงเวลาเข้าฐานที่ 6
2. ขอให้ท่านค้นหาเส้นทางเดิน (RC.) อยู่บนกิ่งไม้ห่างจาก CP.6 ประมาณ 1 เมตรโดยหยาบมาเพียงชั้นเดียวเท่านั้น

RC.

1. ขอให้ท่านบันทึกอักษรปริศนาลงในแบบรายงานการเดินทางฐานที่ 6 ให้ถูกต้องแล้วอ่านพร้อมกันดัง ๆ
2. ก่อนออกจากฐานที่ 6 อย่าลืมลงเวลาออกจากฐานด้วย
3. ขอให้ท่าน โชคดีในการเดินทางสู่ฐานที่ 7 (CP.7) ซึ่งท่านจะได้พบกับวิทยาการประจำฐานและปฏิบัติกิจกรรมที่สนุก

อักษรปริศนา**การงาน คือ การปฏิบัติธรรม**

อันการงานคือคุณค่าของมนุษย์	ของมีเกียรติสูงสุดอย่าสงสัย
ถ้าสนุกด้วยการงานเบิกบานใจ	ไม่ทำอะไรได้รู้ธรรมนำซึ่งจริง
เพราะการงานเป็นศิวการประพาศิธรรม	กุศลกรรมกล้าปณามามีค่ายิ่ง
ถ้าจะเปรียบก็เปรียบคนฉลาดยิ่ง	น้ำดีขียววิ่งเก็บนกหลายพกมา
คือการงานนั้นต้องทำด้วยสติ	มีสมาธิขันติมีอุตสาห์
มีสติจะมีหะมีปัญญา	มีศรัทธาและกล้าหาญรักงานจริงฯ

“พุทธทาส”

C.P. 8

1. ขอให้ท่านลงเวลาเข้าฐานที่ 8
2. ขอให้ท่านค้นหาเส้นทางเดิน (RC.) แขนงอยู่บนต้นไม้ใกล้ CP.8 โดยเอามาเพียงชิ้นเดียว

RC.

1. ขอให้ท่านบันทึกอักษรปริศนาลงในแบบรายงานการเดินทางฐานที่ 8 ให้ถูกต้อง แล้วอ่านพร้อมกันดัง ๆ
2. ก่อนออกจากฐานที่ 8 อย่าลืมลงเวลาออกจากฐานด้วย
3. ขอให้ท่านเพลิดเพลินกับการเดินทางที่สู่ฐานที่เหนือจนครบทั้ง 8 ฐาน แล้วนำใบลงเวลาเข้า - ออกฐานคือวิทยากร

อักษรปริศนาจงก้าวไป

จงก้าวไปแม้ไฟจะไหม้โลก
 จงก้าวไปแม้ใครไม่ยินดี
 จงก้าวไปด้วยใจที่มุ่งมั่น
 จงก้าวไปเสริมสร้างพัฒนา

จงก้าวไปแม้โชคจะหลีกหนี
 จงก้าวไปแม้มีคนนิทา
 จงก้าวไปไม่หวั่นมวลปัญหา
 จงก้าวไปเพื่อนำพองค์กรเจริญ

C.P. 10

1. ขอให้ท่านลงเวลาเข้าฐานที่ 10
2. ขอให้ท่านค้นหาเส้นทางเดิน (RC.) แขนงอยู่บนต้นไม้ใกล้ CP.10 ประมาณ 5 เมตร โดยหยิบมาเพียงชิ้นเดียวเท่านั้น

RC.

1. ขอให้ท่านอ่านนิทานเรื่อง “ความรัก 2 ผีแม่ไม้” แล้วช่วยกันจัดลำดับความเลวของตัวละครเป็น 5 ลำดับ จากเลวมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 รองลงไปเป็นลำดับ 4,3,2,1 ตามลำดับ พร้อมกับเขียนเหตุผลที่จัดลำดับความเลวเช่นนั้น
2. ขอให้จัดลำดับตัวละครและเหตุผลประกอบลงในแบบบันทึก
3. ก่อนออกจากฐานที่ 10 อย่าลืมลงเวลาออกจากฐานด้วย
4. ขอให้ท่าน โชคดีในการเดินทางสู่ฐานที่ 11 (CP.11) ซึ่งท่านจะได้พบกับ วิทยากรประจำฐาน และปฏิบัติกิจกรรมที่สนุก

C.P. 12

1. ขอให้ท่านลงเวลาเข้าฐานที่ 12
2. ขอให้ท่านค้นหาเส้นทางเดิน (RC.) แขนงอยู่บนต้นไม้ใกล้ CP.12
ประมาณ 8 เมตร โดยมีใบไม้ทับอยู่ที่.....

RC.

1. ขอให้ท่านช่วยกันหาคำตอบที่ถูกต้องของโจทย์เลขดังต่อไปนี้ พร้อมกับ
แสดงวิธีทำลงในแบบบันทึกกิจกรรม Walk Rally

โจทย์ นายมีซื้อบ้านหลังหนึ่งราคา 600,000 บาท ต่อมา นายมีขายไป
ราคา 7,000,000 บาท หลังจากนั้นไปราคา 9,000,000 บาท อยากทราบว่า
นายมีได้กำไร หรือขาดทุนเท่าไร

วิธีทำ ?

ฐานที่มีวิทยากรประจำฐาน มีกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติในแต่ละฐาน

ฐานที่ 1 เกมไขว่คว้าดวงดาว

Concept ของแต่ละกิจกรรม คือ

การทำงานต้องมีเป้าหมาย การจะไปสู่เป้าหมายได้นั้น ทีมงานจะต้องช่วยกันคิด วางแผน พิชิตความสำเร็จร่วมกัน แม้จะลำบากหรือมีอุปสรรคใด ๆ ก็ต้องฟันฝ่าไปถึงเส้นชัย ทุกคนจะภูมิใจในความสำเร็จของทีม

กติกา

1. ใช้เวลา 3 นาทีในการเก็บดวงดาวบนที่สูง 20 ดวง
2. สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการเก็บดวงดาว ซึ่งมีความสูงประมาณ 2.5 เมตร และห้ามกระโดดเก็บ
3. ใช้เวลาเกิน 3 นาที หักนาทีละ 1 คะแนน

ฐานที่ 3 เกมโยนไข่ - รับไข่

Concept ของแต่ละกิจกรรม คือ

ทีมงานจะบรรลุความสำเร็จนั้น สมาชิกต้องมีการปรับตัวเข้าหากัน มีการประนีประนอม ยืดหยุ่นเข้าหากัน ไม่ยึดตัวเองเป็นที่ตั้ง ต้องมีจังหวะในการประสานการทำงาน พักยะความชำนาญของสมาชิกแต่ละคนไม่เท่ากัน เราต้องยอมรับ และให้อภัยกันและกัน พร้อมทั้งจะพัฒนาตนเอง และทีมอย่างต่อเนื่อง

กติกา

1. ใช้เวลา 5 นาที ถ้าเกินหักนาทีละ 1 คะแนน
2. โยนไข่ 3 รอบ สลับฟันปลา โดยสมาชิกเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว แถวละ 5 คน
หันหน้าเข้าหากัน ระยะห่างระหว่างแถว 5 เมตร และระหว่างคนในแถวเดียวกัน 3 เมตร
3. ไข่ไก่แตก 1 ฟอง หัก 1 คะแนน
4. ข้อควรระวัง ถ้าใส่แหวน ใส่นาฬิกา ไข่อาจกระแทกทำให้ไข่แตกได้

ฐานที่ 5 ปิดตาจูง

Concept ของแต่ละกิจกรรม คือ

ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และความไว้วางใจซึ่งกันและกัน ของสมาชิกในทีมงาน เป็นสิ่งสำคัญมาก ทุกคนต่างก็หวังจะได้รับซึ่งกันและกัน หากได้รับจะเกิดความอบอุ่น มีขวัญและกำลังใจ เชื่อมั่นศรัทธาในกันและกัน นับเป็นพลังสำคัญและจำเป็นอย่างหนึ่งในการทำงานร่วมกัน

กติกา

1. ใช้เวลา 6 นาที
2. จับคู่ 5 คู่ ปิดตา 1 คน เดินจูง 1 คน ใช้เวลาเดิน 3 นาที โดยใช้นิ้วชี้เกี่ยวกันไว้เท่านั้น ห้ามจับมือ เดินจูงไปสัมผัสวัตถุต่าง ๆ เช่น ดันไม้ ใบบัว หิน กรวด ทราย ตามแนวเส้นทางเดิน พยายามเดินคดเคี้ยวไปมา แล้วถามว่าเป็นวัตถุอะไร ถ้าเขาตอบไม่ถูก เราก็ช่วยบอก ให้เดินเขตพื้นที่ที่วิทยากรกำหนด

ฐานที่ 7 เกมแต่งเพลงเชียร์

Concept ของแต่ละกิจกรรม คือ

ความร่วมมือ ร่วมใจ การปรึกษาหารือกัน ถ้อยที ถ้อยอาศัยกัน ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน และความตั้งใจของสมาชิกในทีมงาน นับเป็นหัวใจสำคัญต่อความสำเร็จในการทำงานร่วมกัน ทั้งยังเสริมสร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงานด้วย

กติกา

1. ใช้เวลาแต่งเพลงเชียร์ โดยมีชื่อของหน่วยงานของตนอยู่ด้วย พร้อมกับใส่ทำนอง พร้อมแสดงท่าทางประกอบภายในเวลา 7 นาที
2. เนื้อเพลง จะประกอบด้วย Key words , ทีมงาน, และร่วมมือ ร่วมใจ
3. การให้คะแนนจะพิจารณาจาก เนื้อหา การสัมผัสสอคล้อง ความสนุกสนาน เร้าใจ ความพร้อมเพรียงในการแสดงของทีม

ฐานที่ 9 เกมถ่มถุยผลข้ามคลอง

Concept ของแต่ละกิจกรรม คือ

สมาชิกของทีมงานที่มีความพร้อมในการทำงานเช่น พร้อมที่จะลดการยึดมั่นถือมั่น พร้อมที่จะฟันฝ่าอุปสรรค พร้อมที่จะให้อภัย พร้อมที่จะร่วมมือร่วมใจ สามัคคีกัน พร้อมที่จะปรับเปลี่ยนวิธีการทำงาน ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงได้ ให้งานสำเร็จตาม เป้าหมาย

นับเป็นสิ่งจำเป็นที่สมาชิกทุกคนพึงมีเป็นคุณลักษณะประจำตัว แม้ภารกิจยิ่งใหญ่ เพียงใดเราก็กทำสำเร็จได้

กติกา

1. ใช้เวลาลำเลียงพลครั้งละ 1 คน ข้ามคลองกว้าง 10 เมตร ในเวลา 6 นาที
2. ผู้ทำหน้าที่ลำเลียงมี 2 คน ผู้ถูกลำเลียงมี 8 คน อาจจะเปลี่ยนให้ผู้ลำเลียงชุดที่ 2 มาช่วยได้ แต่ผู้ลำเลียงชุดแรกจะกลายเป็นผู้ถูกลำเลียงอีกเช่นกัน จนกว่าจะครบ
3. ใช้เวลาเกิน 6 นาที หักนาทีละ 1 คะแนน

ฐานที่ 11 เกมต่อความยาว

Concept ของแต่ละกิจกรรม คือ

ความเสียสละ ความมีน้ำใจ ความตั้งใจ ความคิดสร้างสรรค์ การมีผู้นำ ผู้ตามที่ดี และการกำหนดแนวทางปฏิบัติ ร่วมกันให้บรรลุความสำเร็จ โดยยึดเอาความสำเร็จในระบบงานเป็นที่ตั้ง ย่อมทำให้การปฏิบัติงาน ร่วมกันสำเร็จลุล่วงด้วยดี เป็นที่พึงพอใจของทุกคน

กติกา

1. ใช้เวลาลำเลียงพลครั้งละ 1 คน ข้ามคลองกว้าง 10 เมตร ในเวลา 6 นาที
2. ผู้ทำหน้าที่ลำเลียงมี 2 คน ผู้ถูกลำเลียงมี 8 คน อาจจะเปลี่ยนให้ผู้ลำเลียงชุดที่ 2 มาช่วยได้ แต่ผู้ลำเลียงชุดแรกจะกลายเป็นผู้ถูกลำเลียงอีกเช่นกัน จนกว่าจะครบ
3. ใช้เวลาเกิน 6 นาที หักนาทีละ 1 คะแนน

ฐานที่ 13 เกมส่งฟุตบอล

Concept ของแต่ละกิจกรรม คือ

การเชื่อมต่องาน การประสานงานในทีมและระหว่างทีม ที่จะบรรลุผลสำเร็จนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความพร้อมด้านทักษะฝีมือ การรู้จักจังหวะ การสอดประสาน การร่วมมือ การวางแผน การทำงานที่ดี การติดตามผลงานและการปรับปรุงงานได้ดีขึ้น รู้จักการให้อภัยกัน การเอาใจเขามาใส่ใจเรา การรู้จักอดทน ออกกำลังกายมากกระทบจิตใจ พร้อมทั้งจะผสมผสานกลมกลืนการทำงาน พร้อมทั้งจะสะท้อนกลับ (Feed back) ซึ่งกันและกัน ย่อมส่งผลต่อความสำเร็จของทีมงานยิ่งขึ้น

ฐานที่มีวิทยากรประจำฐาน
แบบบันทึกสรุปกิจกรรม Walk Rally
ทีม

ฐานที่	ชื่อกิจกรรมในฐานและแนวคิด (Concept)
1 CP.1	1.1 กิจกรรม..... 1.2 กิจกรรม..... 1.3 กิจกรรม.....
3 CP.3	2.1 กิจกรรม..... 2.2 กิจกรรม..... 2.3 กิจกรรม.....
5 CP.5	3.1 กิจกรรม..... 3.2 กิจกรรม..... 3.3 กิจกรรม.....
7 CP.7	4.1 กิจกรรม..... 4.2 กิจกรรม..... 4.3 กิจกรรม.....

แบบบันทึกสรุปกิจกรรม Walk Rally

ทีม

ฐานที่	ชื่อกิจกรรมในฐานและแนวคิด (Concept)
9 CP.9	5.1 กิจกรรม..... 5.2 กิจกรรม..... 5.3 กิจกรรม.....
11 CP.11	6.1 กิจกรรม..... 6.2 กิจกรรม..... 6.3 กิจกรรม.....
13 CP.13	7.1 กิจกรรม..... 7.2 กิจกรรม..... 7.3 กิจกรรม.....

ลายมือชื่อสมาชิกทีมทุกคน

.....

.....

.....

.....

.....

ใบเข้าออกฐานของทีม

ฐานที่	เวลาเข้า	เวลาออก	ลายมือชื่อวิทยากรประจำฐาน
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			

สมาชิกทีม

1. หัวหน้าทีม
2. เลขานุการทีม
3. สมาชิก
4. สมาชิก
5. สมาชิก
6. สมาชิก
7. สมาชิก
8. สมาชิก
9. สมาชิก
10. สมาชิก

ฐาน	จัดลำดับความเลวของตัวละคร และเหตุผลประกอบ
<p style="text-align: center;">10</p> <p style="text-align: center;">CP.10</p>	
แสดงวิธีทำเลขไปสู่อันดับให้ถูกต้อง	
<p style="text-align: center;">12</p> <p style="text-align: center;">CP.12</p>	

ลายมือชื่อสมาชิกทีมทุกคน.....

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมประกอบ CP .10

นิทานเรื่อง "ความรัก 2 ผีแม่ไม้"

มีหนุ่มสาวคู่หนึ่ง (พระเอกและนางเอก) อยู่คนละหมู่บ้านโดยมีแม่น้ำกั้นกลาง แต่ก็มีสะพานที่ทำให้เดินทางไปหาคู่กันได้ ทั้งสองรักกันมากถึงกับได้มีการหมั้นหมายเพื่อจะแต่งงานกันในไม่ช้า

อยู่มาวันหนึ่งเกิดพายุพัดจัด สะพานข้ามแม่น้ำพังลงทั้งสองไม่สามารถไปมาหาสู่กันได้ บังเอิญพระเอกได้ประสบอุบัติเหตุขาหัก นางเอกกระวนกระวายใจมากทั้งคิดถึงและห่วงใย อยากไปปรนนิบัติดูแลพระเอกชายคนรักเป็นอย่างมาก กว่าสะพานจะสร้างเสร็จใช้เวลาเป็นเดือน เธอจึงได้ไปติดต่อขอความกรุณาชายเจ้าของเรือในหมู่บ้านเดียวกันให้พาเธอข้ามฟากไปหาคู่หมั้นโดยยินดีที่จะจ่ายค่าเช่าเรือตามที่เรียกร้อง ชายเจ้าของเรือคนนี้อึดดีเคยหลงรักและหมายปองนางเอกคนนี้นัก่อนแต่ผิดหวัง ก็เห็นว่าน่าจะเป็นโอกาสดีของเขาที่จะสมหวังในความรัก ชายเจ้าของเรือจึงบอกเธอว่าการพาข้ามฟากมันอันตรายมากต้องเสี่ยงอันตรายจากจระเข้ที่ชุกชุมดูร้ายมาก แต่ก็พาไป และเงินทองก็ไม่เอาหากนางเอกมาอยู่กับเขาสักคืนเดียวเท่านั้น แล้วรุ่งเช้าจะพาไปส่งหญิงสาวได้ยินคำนั้นก็โกรธมาก และผลจากไป นอนคิดอยู่หลายวันก็ยังตัดสินใจไม่ได้ จึงไปปรึกษาเพื่อนหญิงนางเอกเพื่อขอคำแนะนำ แต่เพื่อนหญิงของนางเอกก็ไม่ให้คำแนะนำขอให้คิดเอาเอง นางเอกรู้สึกผิดหวังที่เพื่อนไม่ได้ช่วยเหลือให้คำแนะนำอะไรเลย ในที่สุดด้วยความห่วงใยพระเอก เธอจึงตัดสินใจกลับไปหาชายเจ้าของเรือและตกลงตามข้อเสนอของชายเจ้าของเรือ

วันรุ่งขึ้นชายเจ้าของเรือจึงพานางเอกเดินทางข้ามฟากไปหาพระเอก ทั้งสองดีใจมากที่ได้พบกัน พระเอกได้ถามว่าทำอะไรจึงมาได้ นางเอกเล่าเรื่องทั้งหมดให้พระเอกฟัง พระเอกโกรธมากต่อว่านางเอกและประกาศตัดสัมพันธ์กับเธอยกเลิกการแต่งงาน นางเอกเสียใจร้องไห้พอดีกับที่เพื่อนชายของนางเอกมาพบเข้าจึงถามว่าทำไมถึงร้องไห้ นางเอกเล่าเรื่องให้ฟัง เพื่อนชายของนางเอกเห็นใจนางเอกมาก และโกรธพระเอกที่ทำกับเธอเช่นนั้น จึงเข้าไปเจรจาต่อว่าต่อขานพระเอกหวังจะให้คืนดีกันแต่ระเอกไม่ยอม เพื่อนชายของนางเอกจึงเกิดบันดาลโทสะจึงตรงเข้าไปชกต่อยจนพระเอกสิ้นสติ

จากตัวละครทั้ง 5 ขอให้จัดลำดับว่าใครเลวที่สุดตามลำดับพร้อมเหตุผลประกอบลงในแบบบันทึกกิจกรรม Walk Rally

จัดลำดับความเลวของตัวละคร และเหตุผลประกอบ
ลงบนแบบบันทึกกิจกรรม Walk Rally

ตัวละคร	อันดับความเลว	เหตุผลประกอบ
1. พระเอก		
2. นางเอก		
3. เพื่อนหญิงของนางเอก		
4. เพื่อนชายของนางเอก		
5. ชายเจ้าของเรือ		

แบบบันทึกสิ่งที่พบเห็นระหว่างทาง

<u>ฐานที่</u>	<u>กิจกรรมในฐาน</u>	ระหว่างฐาน
1.		1 → 2
2.		2 → 3

<u>ฐานที่</u>	<u>กิจกรรมในฐาน</u>	<u>ระหว่างฐาน</u>
3.		3 \longrightarrow 4
4.		4 \longrightarrow 5

ฐานที่	กิจกรรมในฐาน	ระหว่างฐาน
5.		5 → 6
6.		6 → 7

บทที่ 5

สรุป และข้อเสนอแนะ

ข้อดีที่นำกิจกรรม Walk Rally มาประกอบการฝึกอบรม

1. เป็นการสร้างทีมงาน ซึ่งเป็นกระบวนการพื้นฐานของการพัฒนากลุ่มบุคคล ซึ่งทำงานร่วมกัน ก่อให้เกิดการร่วมมือร่วมใจของแต่ละคน สามารถผลักดันให้งานบรรลุเป้าหมายขององค์กร ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
2. การจัดกิจกรรม_Walk Rally_เหมาะสำหรับที่มีผู้รับการฝึกอบรมในองค์กรใหญ่ มีคนเป็นจำนวนมาก ต้องการให้มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการทำงานไปในทิศทางเดียวกัน
3. เป็นการ กระตุ้นให้ผู้รับการฝึกอบรม มีทักษะ มีทัศนคติที่ดี ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถนำเหตุการณ์ที่ได้จากกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในองค์กรเพื่อการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

ปัญหาอุปสรรคที่พบจากจากใช้กิจกรรม Walk Rally มาประกอบการฝึกอบรม

1. ความแตกต่างเรื่อง อายุ, เพศ ของผู้ร่วมกิจกรรม รวมถึงความรู้ ความสามารถของแต่ละคน ทำให้เกิดข้อจำกัดในการนำกิจกรรมมาใช้
2. การยอมรับของผู้ร่วมกิจกรรม Walk Rally ซึ่งผู้เข้ามักจะมีแต่ความสะอวดกสบาย ไม่ชอบความลำบาก มีความรู้สึกไม่ดีและไม่เห็นถึงประโยชน์ของเกมแต่ละเกม ในการดำเนินกิจกรรม
3. ความไม่ยอมรับในตัววิทยากรผู้ดำเนินกิจกรรม หรือดำเนินเกมแต่ละฐาน
4. บางกิจกรรมดูจะหนักเกินไปสำหรับผู้ร่วมกิจกรรม

ข้อเสนอแนะและแนวทางในการแก้ไข

1. ผู้นำกิจกรรม Walk Rally ไปใช้ต้องเข้าใจเรื่องความแตกต่างของ อายุ, เพศ และสภาพร่างกายของ ผู้ร่วมกิจกรรม วิทยากรจะต้องจัดกิจกรรมที่ไม่ก่อให้เกิดอันตราย กิจกรรมต่าง ๆ ที่นำมาใช้ต้องสอดคล้องกับผู้เข้าแต่ละเพศ วัย
2. ผู้นำกิจกรรมฯ ไปใช้จำเป็นจะต้องมีการให้ความรู้ องค์กรประกอบของแต่ละกิจกรรม มีวิธีปฏิบัติหรือวิธีเล่น ตลอดจนประโยชน์ที่ได้จากกิจกรรมนั้น ๆ เพื่อให้เกิดการยอมรับกิจกรรม

3. ผู้นำกิจกรรมฯ ไปใช้ จะต้องแสดงความสามารถของตนเอง ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมไว้ใจในการดำเนินกิจกรรม ที่เล่น ต้องมีความเป็นกันเอง มีความรู้ ความสามารถ เชี่ยวชาญ มีความรู้จริง ในแต่ละกิจกรรม

4. การต้องเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ต้องทำให้ผู้เข้าเล่น แล้วเกิดประโยชน์ มีความสนุกสนานในกิจกรรมที่เล่นแต่ละฐาน ก่อให้เกิดความรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้



บรรณานุกรม

นพดล ไครพิทย์และคณะ โครงการสัมมนาเป็นทีมโดยกิจกรรม Walk Rally ศูนย์พัฒนาและสงเคราะห์
ชาวเขาจังหวัดอุทัยธานี 14 – 16 ธ.ค. 2544
ปัทสธรณ์ (นพดล) ไครพิทย์และคณะ จัดการแข่งขัน Walk Rally” บริษัท เมดิแคป จำกัด พ.ศ. 2544
สถาบันพัฒนาบัณฑิตบริหารศาสตร์ โครงการฝึกอบรม/สัมมนา “เพิ่มประสิทธิภาพการฝึกอบรมด้วย
กิจกรรมและเกม” รุ่นที่ 1 : 13 – 15 ส.ค. 2545
