

เจดิกบ: การละเล่นพื้นบ้านในจังหวัดศรีสะเกษ

Jerd Gurb: Folk games in Sisaket Province

1. เตชภณ ทองเต็ม (Tachapon Tongterm), วท.ด. (D.Sc.)*
2. เมธาวุฒิ พงษ์ธนู (Metawut Pongthanu), วท.ม. (M.Sc.)
3. พิทักษ์ มีดี (Phithak Meedee), ศษ.ม. (M.Ed.)
4. น้ำผึ้ง ท่าคล่อง (Nhumpung Thaklong), ประ.ด. (Ph.D.)
5. จีรนันท์ แก้วมา (Jeeranan Kaewma), ค.ด. (Ed.D.)

Received : 12 April 2024

Revised : 29 May 2024

Accepted : 7 June 2024

บทคัดย่อ

เจดิกบ เป็นการละเล่นพื้นบ้านที่ได้รับนิยมในอดีตของเด็กในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษและหลายจังหวัดในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอุปกรณ์ประกอบการเล่นและวิธีการเล่นเจดิกบที่นิยมเล่นในจังหวัดศรีสะเกษ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและทบทวนจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ขั้นตอนที่ 2 ใช้แบบสอบถามปลายเปิดที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลหลักที่เป็นนักศึกษา จำนวน 100 คน โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง ขั้นตอนที่ 3 ใช้วิธีการสนทนากลุ่ม ในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่เคยมีประสบการณ์การเล่นเจดิกบ จำนวน 28 คน และขั้นตอนที่ 4 ทดลองเล่นจริง โดยใช้ผู้ให้ข้อมูลหลักที่เคยมีประสบการณ์การเล่น จำนวน 20 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการตรวจสอบสามเส้าเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและเชื่อถือได้ ผลการศึกษาพบว่า การละเล่นเจดิกบที่พบในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ มี 4 รูปแบบ คือ การละเล่นเจดิกบรูปแบบพื้นฐาน รูปแบบสร้างกระโจม รูปแบบสร้างพีระมิด และรูปแบบวงกลม โดยอุปกรณ์ประกอบการเล่นที่สำคัญของทั้ง 4 รูปแบบคือ รองเท้าแตะจำนวน 1 คู่ ส่วนรูปแบบสร้างกระโจมใช้ซี่ไม้ไผ่ประกอบการเล่น และรูปแบบพีระมิดใช้กระป๋องประกอบการเล่น ซึ่งจำนวนผู้เล่น สถานที่ในการเล่น (สนาม) กฎ กติกา วิธีการเล่น และการแพ้-ชนะ ไม่แตกต่างกันมากนัก เน้นเพื่อความสนุกสนานมากกว่าการแพ้ชนะ

คำสำคัญ: การละเล่นพื้นบ้านไทย, กีฬาพื้นเมืองไทย, นันทนาการ, เกม, เด็ก

1, 2 คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

(Faculty of Liberal Arts and Science, Sisaket Rajabhat University)

1. E-mail: spsc_network@hotmail.com, 2. E-mail: tatar0604@gmail.com

3. โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 29 จังหวัดศรีสะเกษ

(Rajaprajanugroh 29 School, Si Sa Ket Province)

E-mail: Pitaktop1@gmail.com

4. คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

(Faculty of Education and Human Development, Sisaket Rajabhat University)

E-mail: nhumpung_thaklong@cmu.ac.th

5. วิทยาลัยนวัตกรรมและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

(College of Innovation and Management, Songkhla Rajabhat University)

E-mail: jeeranan.ka@skru.ac.th

Abstract

Jerd Gurb is a Thai folk game that was popular in the past among children in Sisaket Province and many provinces in the northeastern of Thailand. The purpose of this research was to study the playing equipment and methods of playing Jerd Gurb that were popular in Sisaket Province by using qualitative research. The research processes were conducted in four stages: stage 1 studied and reviewed relevant documents; stage 2 used an open-ended questionnaire created by the research team, and data were collected from a key informant of 100 students by purposive sampling; stage 3 used the focus group discussion method among a key informant of 28 students who had experienced playing Jerd Gurb; and stage 4 tried out playing by using a key informant of 20 students who had previous playing Jerd Gurb experiences. The data were analysed using triangulation to obtain accurate and reliable data. The results of the study found that. There are four forms of Jerd Gurb games found in Sisaket province: the basic style, the tent-building style, the pyramid-building style, and the circle style. The most important piece of equipment for all four forms is a pair of sandals. For the tent-building style, bamboo is used for playing, while the pyramid-building style uses cans to play with. The number of players, the playing location (field), the rules, and winning and losing are not much different. Players focus mainly on having fun rather than winning or losing.

Keywords: Thai Folk Games, Thai Traditional Sports, Recreation, Games, Children

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การละเล่นพื้นบ้าน (Traditional games) เป็นกิจกรรมดั้งเดิมที่มีการสืบทอดต่อกันมาหลายชั่วอายุคน สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และค่านิยมของชุมชน มักจะเล่นกันอย่างไม่เป็นทางการ มีกติกาที่ง่าย และปรับเปลี่ยนได้ ใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่นน้อย โดยกิจกรรมเหล่านี้ช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ความสนุกสนานและการออกกำลังกาย โดยการละเล่นพื้นบ้านไทย (Thai traditional games) เป็นกิจกรรมที่ยอมรับร่วมกันในสังคมว่าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง การละเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนาน ไม่เน้นการแข่งขัน จึงมีคุณค่าและมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมพฤติกรรมโดยเฉพาะกับเด็กเล็กซึ่งเป็นที่รวม ทั้งเป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ทางสังคมให้กับเด็ก ทำให้เด็กไทยประสบความสำเร็จในการเล่นจนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง เห็นคุณค่าของตนเอง กล้าคิด กล้าแสดงออก รู้จักการปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขอีกทั้งยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยการรอย การช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี (เดชภณ ทองเติม และคณะ, 2567; อารีวรรณ หัสติน, 2562) โดยการละเล่นพื้นบ้านจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้คนในชุมชนนั้น ๆ (อนุกุล พลศิริ และคณะ, 2561) ซึ่งมีการปรับตัวให้เข้ากับสังคมในแต่ละยุค แต่ละสมัย การละเล่นชนิดใด

ไม่สามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนารูปแบบให้ตอบสนองความต้องการของผู้คนในยุคนี้ ๆ ได้ ผู้คนจะเลิกนิยมและเลิกเล่นไป ส่วนการละเล่นชนิดใดที่สามารถปรับเปลี่ยนหรือพัฒนาตามความเจริญของสังคม ก็จะสามารถดำรงอยู่ในสังคมได้ โดยจากการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า การละเล่นพื้นบ้านไทยได้รับความนิยมลดลงเพราะถูกความทันสมัยเข้ามาแทนที่ โดยเด็กยุคใหม่เริ่มไม่รู้จักกับการละเล่นพื้นบ้านไทยแล้ว (เตชภณ ทองเติม, 2556) และจากการศึกษาของ อามีน่า เจ๊ะแว (2564) ได้รายงานไว้ว่าสถานการณ์การละเล่นของเด็กในสามจังหวัดชายแดนใต้ได้เปลี่ยนไป โดยเด็กรุ่นใหม่จำนวนมากจดจ่อกับหน้าจอมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต เป็นต้น

การละเล่นพื้นบ้านในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ มีหลากหลายชนิด อาทิ บักลี้ (ซ่อนหา) บักหึ่ง (ไม้หึ่ง) เเตย ตีตเม็ดมะขาม เป่ายาง จิกเส้น และเจดิกบ เป็นต้น โดยจากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าเด็กและเยาวชนในจังหวัดศรีสะเกษให้ความสนใจต่อการละเล่นพื้นบ้านลดน้อยลง (เตชภณ ทองเติม, 2556) ซึ่งหากปล่อยไว้เช่นนี้ การละเล่นพื้นบ้านที่เคยได้รับความนิยมในสมัยอดีตในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษอาจจะหลงเหลือเพียงแค่อีชื่อสำหรับเล่าขานปากต่อปากเท่านั้น โดยการละเล่นเจดิกบ (Jerd Gurb) ถือเป็นการเล่นประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมทั่วไปในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษและแถบภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย และจากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าในพื้นที่ต่างกัน จะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันอีกด้วย (พันทิพย์, 2557; True ID, 2563) แต่จากการค้นคว้าพบว่ายังไม่เคยมีการศึกษาที่รายงานเกี่ยวกับรูปแบบวิธีการเล่นเจดิกบมาก่อน ดังนั้นเพื่อเป็นการอนุรักษ์องค์ความรู้ให้อนุชนคนรุ่นหลังสามารถสืบค้นข้อมูลทางวิชาการได้อย่างถูกต้อง และมีวิธีการศึกษาที่น่าเชื่อถือ คณะผู้วิจัยจึงมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้เพื่อศึกษาอุปกรณ์ประกอบการเล่นและวิธีการเล่นเจดิกบที่นิยมเล่นในจังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งนอกจากองค์ความรู้ใหม่ที่จะได้รับแล้ว คณะผู้วิจัยคาดว่าผลการศึกษารั้งนี้จะช่วยกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนยุคใหม่ รวมถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หันมาสนใจการละเล่นพื้นบ้านไทยและร่วมอนุรักษ์มากขึ้นได้

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาอุปกรณ์ประกอบการเล่นและวิธีการเล่นเจดิกบที่นิยมเล่นในจังหวัดศรีสะเกษ

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษารั้งนี้ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จาก คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เลขที่โครงการวิจัย HE651012 มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การทบทวนวรรณกรรม จากเอกสารทางวิชาการ บทความวิจัย และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media) อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง แล้วสรุปผล

ขั้นตอนที่ 2 นำข้อสรุปจากขั้นตอนที่ 1 มาสร้างแบบสอบถามปลายเปิด (Open ended question) โดยมีข้อคำถาม 3 ข้อ คือ 1) ชื่อการละเล่นนี้ในชุมชนของท่าน 2) อุปกรณ์ประกอบการเล่น และ 3) วิธีการเล่น แล้วทำการศึกษาในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) ที่มีประสบการณ์การละเล่นพื้นบ้านเจดิกบ

โดยในขั้นตอนนี้ผู้ให้ข้อมูลหลักเป็น นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ที่มีประสบการณ์/รู้จัก การละเล่นพื้นบ้านเจดกับ จำนวน 100 คน ซึ่งทำการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งคณะผู้วิจัยมีเกณฑ์การเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

1) เป็นนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 4032227 (การออกกำลังกายแบบบูรณาการสำหรับคนยุคใหม่) หมวดวิชาการศึกษาทั่วไป ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 515 คน (มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ, 2565)

2) มีประสบการณ์/รู้จัก การละเล่นพื้นบ้านไทยเจดกับ หรือการละเล่นที่มีชื่อเรียกอื่น ๆ แต่มีลักษณะการเล่นใกล้เคียง/คล้าย การละเล่นเจดกับ

3) มีภูมิลำเนา และอาศัยอยู่ในจังหวัดศรีสะเกษตั้งแต่กำเนิด

4) มีความสมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัย

และมีเกณฑ์คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักเพื่อออกจากการศึกษา ดังนี้

- ประสงค์ออกจากโครงการวิจัย หรือไม่ประสงค์เปิดเผยข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 ใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) ในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่เคยมีประสบการณ์การเล่นเจดกับ ซึ่งทำการเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักต่อจากขั้นตอนที่ 2 จำนวนทั้งสิ้น 28 คน (คัดเลือกอาสาสมัคร 7 คนต่อ 1 รูปแบบการเล่นที่พบ) โดยคณะผู้วิจัยได้เสนอผลสรุปจากขั้นตอนที่ 1-2 ก่อนดำเนินการสนทนากลุ่มในทุกกลุ่ม โดยมีคณะผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการ และผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้จัดบันทึก และมีการบันทึกเสียง

ขั้นตอนที่ 4 ทดลองเล่นจริง ในกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่เคยมีประสบการณ์การเล่น (จากผู้ให้ข้อมูลหลักในรอบที่ 3) โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participation observation) รูปแบบการละเล่นละ 5 คน รวมกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนนี้ทั้งสิ้น จำนวน 20 คน

ขั้นตอนที่ 5 ตรวจสอบข้อมูล โดยใช้วิธีการตรวจสอบสามเส้า ทั้งนี้เพื่อให้ได้ผลสรุปที่ถูกต้อง และมีความน่าเชื่อถือของข้อมูลมากที่สุด

ขั้นตอนที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และสรุปผลการศึกษาเป็นความเรียง ประกอบรูปภาพ

4. ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “เจดกับ: การละเล่นพื้นบ้านในจังหวัดศรีสะเกษนี้” มีผลการศึกษาดังนี้

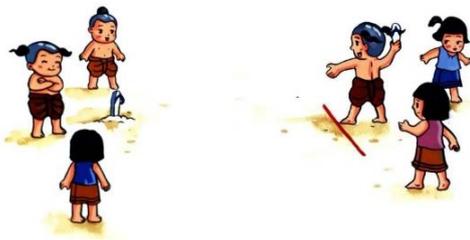
4.1 ความเป็นมา

การละเล่นเจดกับ หรือในบางชุมชนในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษอาจเรียกว่า “ฟาดกับ” “ตีกกับ” “ปารองเท้า” ฯลฯ โดย “เจดกับ” เป็นคำเรียกในภาษาอีสาน ซึ่ง “เจด” หมายถึง การร่อนแบบแฉลบ หรือบางครั้งอาจรวมถึง การขว้าง การโยน หรืออาจกล่าวได้ว่าการเจด เป็นอากัปกริยาที่ส่งวัตถุให้มีการเคลื่อนที่ในแนวนอนและเคลื่อนที่ไปอย่างรวดเร็ว นิยมใช้เรียกอากัปกริยานี้กับวัตถุที่มีลักษณะแบน ตัวอย่างเช่น เจดจาน เจดกับ เจดกระดาษ เป็นต้น ส่วนคำว่า “ฟาด” และ “ตีก” ก็เป็นคำในภาษาอีสานเช่นเดียวกัน โดยคำว่า ฟาด และตีก นั้นมีอากัปกริยาการเคลื่อนไหวของวัตถุไม่ต่างจากการเจดมากนัก แต่นิยมใช้กับวัตถุที่มีน้ำหนักมาก

ตัวอย่างเช่น ดูก้อน ฟาดไม้ เป็นต้น ส่วนคำว่า “เจ็ดกับ” หมายถึง รองเท้า ดังนั้นการเล่นเจ็ดกับจึงหมายถึง การเล่นที่มีลักษณะการนำรองเท้ามาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่น โดยใช้โอกาบกิริยาในการขว้าง การโยน การร่อน ฯลฯ ใส่ฝ่ายตรงข้าม ซึ่งการเล่นประเภทนี้ถือเป็นการเล่นที่นิยมในกลุ่มเด็กโตมากกว่าเด็กเล็กๆ อายุที่นิยมเล่นอยู่ระหว่าง 10-15 ปี ซึ่งในอดีตพบการเล่นนี้ได้ทั่วไปในพื้นที่ของจังหวัดศรีสะเกษและหลาย จังหวัดในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทั้งนี้เนื่องด้วยเป็นการเล่นที่ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ราคาแพง กฎ กติกา การเล่นไม่ซับซ้อนมากนัก และก่อให้เกิดความสนุกสนานในระหว่างการเล่นได้เป็นอย่างดี แต่ในยุคปัจจุบัน (พ.ศ. 2566) พบการเล่นประเภทนี้ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษน้อยมาก เด็กส่วนใหญ่ไม่นิยมเล่นการเล่น พื้นบ้านแล้ว โดยเด็กในสมัยปัจจุบันได้ให้ความสนใจในอุปกรณ์ที่เป็นเทคโนโลยี อาทิ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต (Tablet) สมาร์ทโฟนมากกว่า เนื่องจากบนอุปกรณ์สื่อสารสมัยใหม่เหล่านี้สามารถเข้าถึงสื่อบันเทิงต่างๆ ได้ง่าย สำหรับพื้นที่สนามที่ใช้ในการเล่นเจ็ดกับในอดีต พบว่า เด็ก ๆ นิยมเล่นเจ็ดกับที่ลานวัด ลานหมู่บ้าน โรงเรียน หรือทุ่งนา

4.2 รูปแบบการเล่นเจ็ดกับในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ

จากการศึกษาอุปกรณ์ประกอบการเล่นและวิธีการเล่นเจ็ดกับที่นิยมเล่นในจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า นิยมเล่น 4 รูปแบบ คือ การเล่นเจ็ดกับรูปแบบพื้นฐาน รูปแบบสร้างกระโจม รูปแบบสร้างพีระมิด และรูปแบบวงกลม ดังรูปที่ 1-4



รูปที่ 1 การเล่นเจ็ดกับ รูปแบบพื้นฐาน (ภาพวาดโดยคณะผู้วิจัย)



รูปที่ 2 การเล่นเจ็ดกับ รูปแบบสร้างกระโจม (ภาพวาดโดยคณะผู้วิจัย)



รูปที่ 3 การเล่นเจ็ดกับ รูปแบบสร้างพีระมิด (ภาพวาดโดยคณะผู้วิจัย)



รูปที่ 4 การเล่นเจ็ดกับ รูปแบบวงกลม (ภาพวาดโดยคณะผู้วิจัย)

ซึ่งการละเล่นเจดิกบทั้ง 4 รูปแบบ มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น จำนวนผู้เล่น สถานที่ในการเล่น (สนาม) กฎ กติกาการเล่น และการตัดสินผลแพ้-ชนะ ไม่ได้แตกต่างกันมากนัก ดังนั้นในบทความวิจัยนี้ คณะผู้วิจัยจึงได้นำเสนอรูปแบบการละเล่นเจดิกบพื้นฐานเป็นหลัก และใช้วิธีการอธิบายประกอบการเปรียบเทียบ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นข้อแตกต่างของการเล่นทั้ง 4 รูปแบบ อย่างชัดเจน อีกทั้งคณะผู้วิจัยได้ใช้คำว่า “โยนรองเท้า” แทนคำว่า “เจดิกบ” ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้โดยง่าย โดยการละเล่นเจดิกบรูปแบบพื้นฐาน มีอุปกรณ์ประกอบการเล่น กฎ กติกา และวิธีการเล่น ดังนี้

4.2.1 การละเล่นเจดิกบ รูปแบบพื้นฐาน

อุปกรณ์ประกอบการเล่น : รองเท้าแตะ 1 คู่ โดยในอดีตนิยมใช้รองเท้าแตะ ยี่ห้อดาวเทียม เนื่องจากเป็นรองเท้าที่นิยมใช้กันในพื้นที่ชนบท อีกทั้งมีราคาถูก และคงทน ดังรูปที่ 5



รูปที่ 5 รองเท้าแตะ ยี่ห้อดาวเทียม (ภาพถ่ายโดยคณะผู้วิจัย)



รูปที่ 6 การตั้งรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเล่นเจดิกบ (ภาพถ่ายโดยคณะผู้วิจัย)

จำนวนผู้เล่น : ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น แต่ไม่นิยมให้มีผู้เล่นมากเกินไปนัก โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม ทีมละ 2 คน ขึ้นไป (ทีมละ 10 คนขึ้นไป ถือว่ามีจำนวนผู้เล่นที่มากเกินไป แต่ก็สามารถเล่นได้ ขึ้นอยู่กับข้อตกลงของผู้เล่นทั้งสองทีม)

สถานที่ในการเล่น : นิยมเล่นในที่โล่งแจ้ง อาทิ ลานวัด สนามฟุตบอลโรงเรียน หรือทุ่งนา

กติกาการเล่น : การเล่นเจดิกบ รูปแบบพื้นฐาน จะแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่ ฝ่ายรุก คือ ฝ่ายที่จะต้อง นับเลขให้ถึงตัวเลขที่กำหนดร่วมกัน และจะต้องคอยวิ่งหนีฝ่ายรับ เพื่อไม่ให้ฝ่ายรับโยนรองเท้าโดนตัวของตนเอง และฝ่ายรับ คือ ฝ่ายที่จะต้องพยายามโยนรองเท้าใส่ตัวฝ่ายรุกให้ได้โดยเร็วที่สุด ทั้งนี้เพื่อคอยป้องกันไม่ให้ฝ่ายรุกรับเลขได้ถึงตัวเลขที่กำหนด

กติกาการเล่นของฝ่ายรุก :

1) ผู้เล่นฝ่ายรุก จะต้องไปนับเลข ในจุดที่กำหนดเท่านั้น โดยจะต้องใช้เท้า หรือมือสัมผัสที่รองเท้า (หมายเลข 2) ขณะนับเลข (การใช้เท้าหรือมือนั้น ขึ้นอยู่กับข้อตกลงของทั้งสองทีม) โดยผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องเริ่มนับ 1, 2, 3,..., ไปเรื่อย ๆ อย่างเสียงดัง ฟังชัด จนถึงตัวเลขที่กำหนด (หากผู้เล่นฝ่ายรุกคนใด

ไม่เปล่งเสียงดัง ฟังชัด ฝ่ายรับสามารถโต้แย้ง ว่าทำผิดกติกาได้) และตัวเลขที่กำหนดให้บนนั้น ขึ้นอยู่กับ ข้อตกลงของทั้งสองทีมด้วยเช่นกัน ซึ่งวิธีการที่นิยมใช้กำหนดตัวเลขเป้าหมายในการนับนั้น นิยมกำหนดตาม จำนวนครั้งของการโยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเล่น ดังนี้

หากทั้งสองทีมกำหนดร่วมกันว่า การโยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเล่น 1 รอบ ถือว่ามีค่าการนับตัวเลขเป้าหมาย เท่ากับ 50 ดังนั้น ถ้าทีม A มีผู้เล่น 3 คน ผู้เล่นคนที่ 1 โยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเล่น และสามารถทำให้รองเท้าฝั่งที่ฝั่งดินล้มลงมาได้ (รูปที่ 6 หมายเลข 2) จะถือว่าผู้เล่นทีม A นี้ จะได้เริ่มเล่นเป็นฝ่ายรุกก่อน และจะต้องนับเลขให้ถึง 50 ถึงจะสามารถชนะในเกมนี้ได้ แต่ถ้ากรณี ผู้เล่นคนที่ 1 และ 2 ของทีม A โยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเล่นแล้ว ไม่สามารถทำให้รองเท้าในฝั่งที่ฝั่งดินล้มลงได้ แต่ปรากฏว่าผู้เล่นคนที่ 3 ของทีมสามารถโยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเล่น และสามารถทำให้รองเท้าฝั่งที่ฝั่งดินล้มลงได้ ผู้เล่นทีม A จะต้องทำการนับตัวเลข ให้ได้ถึง 150 ถึงจะสามารถชนะในเกมนี้ได้ (จำนวนผู้เล่นที่ใช้สำหรับโยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเล่น \times 50) เป็นต้น หากมีผู้เล่นจำนวนมากก็ให้ใช้หลักการดังกล่าวข้างต้นในการคิดคำนวณตัวเลขเป้าหมายในการนับด้วยเช่นกัน นอกจากนี้การเล่นในกลุ่มเด็กโตมาก ๆ อาจจะเพิ่มค่าการนับต่อการโยน 1 รอบ เป็น 100 หรือ 150 ก็สามารถกระทำได้ ทั้งนี้เพื่อเพิ่มความยากและความสนุกในการเล่น แต่อย่างไรก็ตาม จะต้องขึ้นอยู่กับข้อตกลงของทั้งสองทีมเป็นหลัก

2) ผู้เล่นฝ่ายรุก จะต้องพยายามหลบรองเท้าอีกข้างที่ฝ่ายรับจะโยนใส่ตัวผู้เล่นฝ่ายรุก ซึ่งในกรณีที่ฝ่ายรับโยนรองเท้าโดนตัวผู้เล่นฝ่ายรุกคนใดคนหนึ่งได้นั้น จะถือว่าผู้เล่นฝ่ายรุกคนนั้นตายในเกม และจะต้องเดินออกจากสนามการเล่นในเกมนั้น ๆ ทั้งนี้ ส่วนผู้เล่นฝ่ายรุกที่ฝ่ายรับยังไม่สามารถโยนรองเท้าโดนตัวได้ สามารถเล่นต่อได้ตามปกติ

3) ผู้เล่นฝ่ายรุก จะต้องนับเลขให้ถึงตัวเลขที่กำหนดให้ได้เร็วที่สุด ซึ่งหากนับเลขเสร็จสิ้น และปรากฏว่ามีผู้เล่นของทีมเหลืออยู่ ตั้งแต่ 1 คน ขึ้นไป จะถือได้ว่า ฝ่ายรุกเป็นฝ่ายชนะในเกมนั้น แต่หากฝ่ายรุกไม่สามารถนับเลขได้จนเสร็จสิ้น เนื่องจากผู้เล่นในทีมตายหมด จะถือว่าฝ่ายรุกแพ้ในเกมนั้น

กติกาการเล่นของฝ่ายรับ :

1) ฝ่ายรับจะต้องพยายามโยนรองเท้าให้โดนตัวผู้เล่นฝ่ายรุกให้ครบทุกคนโดยเร็วที่สุด โดยมีระยะเวลาในการเล่นในแต่ละเกมเท่ากับเป้าหมายการนับเลขของฝ่ายรุก (จากที่บรรยายในหัวข้อกติกาการเล่นของฝ่ายรุก)

2) กรณีที่ฝ่ายรับสามารถโยนรองเท้าใส่ตัวผู้เล่นฝ่ายรุกได้ครบทุกคน ก่อนที่ฝ่ายรุกจะนับเลขครบตามจำนวนเป้าหมาย จะถือว่าฝ่ายรับเป็นฝ่ายชนะในเกมนั้น และจะเข้าสู่กระบวนการเปิดเกมการเล่นใหม่ในเกมถัดไปได้ โดยรอบเปิดเกมการเล่นใหม่นี้ ฝ่ายรับจะเป็นฝ่ายที่มีสิทธิ์เป็นผู้เริ่มโยนก่อน แต่หากฝ่ายรับไม่สามารถโยนเปิดเกมการเล่นได้ ก็อาจจะกลับมาเป็นผู้เล่นฝ่ายรับเช่นเดิมในเกมถัดไปได้ด้วยเช่นกัน

กติกาการเปิดเกมการเริ่มเล่น :

ในการเปิดเกมการเริ่มเล่น ผู้เล่นจะต้องโยนรองเท้าจากจุดที่กำหนด (ผู้เล่นทั้งสองทีม ร่วมกำหนดระยะโยนร่วมกัน อาทิ 2 เมตร 3 เมตร หรือ 4 เมตร เป็นต้น) ให้โดนรองเท้าฝั่งที่ฝั่งดินล้มลงให้ได้ ถึงจะมีสิทธิ์เล่นเป็นฝ่ายรุก ซึ่งในบริบทที่มีการเล่นในลานปูนคอนกรีต หรือใต้ถุนอาคารเรียน เด็ก ๆ อาจจะใช้ การตั้งรองเท้าข้างเสา หรือการวางไว้บนพื้นเฉย ๆ ก็ได้ โดยอาจจะเพิ่มระดับความยากของการเปิดเกมการเริ่ม เล่นด้วยการเพิ่มระยะทางในการโยนให้ไกลมากขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับข้อตกลงของผู้เล่นทั้งสองทีม

การแพ้ - ชนะ :

1) ถ้าทีมฝ่ายรุก สามารถนับเลขถึงตัวเลขเป้าหมายที่กำหนดได้เสร็จสิ้น และยังคงมี ผู้เล่นในทีมคงเหลือที่ยังไม่ตายในเกม ตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป จะถือว่าผู้เล่นฝ่ายรุกเป็นฝ่ายชนะในเกมนั้น และฝ่ายรุก จะได้รับสิทธิ์โยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเริ่มเล่นก่อนในรอบเกมต่อไป

2) ถ้าทีมฝ่ายรับ สามารถโยนรองเท้าโดนตัวฝ่ายรุกได้จนครบทุกคน ภายในระยะเวลา ที่กำหนด (ฝั่งฝ่ายรุกตายในเกมหมด ก่อนที่จะสามารถนับเลขถึงจำนวนที่กำหนดได้) จะถือว่าฝ่ายรับเป็นผู้ชนะ ในเกมนั้น และฝ่ายรับจะได้รับสิทธิ์โยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเริ่มเล่นก่อนในรอบเกมต่อไป

วิธีการเล่น :

1) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม ๆ ละเท่า ๆ กัน ด้วยการเล่น “โหน้อยออก” หรือวิธีการอื่น ๆ ซึ่งการเล่นเจดิกบิ ถือเป็นการเล่นประเภททีม แต่ละทีมควรมีผู้เล่นมากกว่า 4 คนขึ้นไป ทั้งนี้เพื่อจะได้ ช่วยกันวิ่งเก็บรองเท้า และไม่เหนื่อยจนเกินไปในระหว่างการเล่น

2) ผู้เล่นทั้งสองทีม “เป่ายิงฉุบ” หรือวิธีการอื่น ๆ เพื่อหาทีมที่จะได้รับสิทธิ์ได้โยนรองเท้า สำหรับเปิดเกมการเริ่มเล่นก่อน

3) ฝ่ายที่เป่ายิงฉุบชนะ จะได้รับสิทธิ์โยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเริ่มเล่นก่อน ซึ่งในการ โยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเริ่มเล่นนั้น จำนวนผู้โยน ขึ้นอยู่กับข้อตกลงของผู้เล่นทั้งสองทีมด้วยเช่นกัน อาทิ กำหนดให้โยนได้ทีละ 1 คน เท่านั้น (เด็ก ๆ ก็มักจะเลือกคนที่มีความแม่นยำในการโยนสูงที่สุดในทีม) หรือ อาจ กำหนดทีละ 3 คน หรือใช้ผู้เล่นทุกคนในทีม เป็นต้น ซึ่งถ้าผู้เล่นฝ่ายใดสามารถโยนรองเท้าให้โดนรองเท้าที่ฝั่ง ดินล้มลงได้ก่อน (รูปที่ 6 หมายเลข 2) จะถือว่า ได้เป็นผู้เล่นฝ่ายรุก (ฝ่ายเริ่มเล่น) โดยฝ่ายรุกมี 2 หน้าที่หลัก คือ เข้าไปนับเลขในจุดที่กำหนด ให้ถึงตัวเลขเป้าหมาย ด้วยเสียงดัง ฟังชัด ให้เร็วที่สุด และคอยวิ่ง หมอบ กระโดด เอี้ยวตัว นอนราบ หรือวิธีการอื่น ๆ เพื่อหลบหลีกไม่ให้ฝ่ายรับโยนรองเท้าโดนตัวของตนเอง แต่กระบวนการ หลบหลีกจะต้องกระทำภายในขอบเขตสนามที่กำหนดร่วมกันเท่านั้น

4) หากฝ่ายที่เริ่มโยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเริ่มเล่นก่อน โยนรองเท้าจนครบตาม จำนวนที่กำหนดแล้ว แต่ไม่สามารถโยนให้รองเท้าฝั่งที่ฝั่งดินให้ล้มลงได้ อีกฝ่ายจะได้รับสิทธิ์สลับมาเป็นฝ่ายโยน รองเท้าสำหรับเปิดเกมการเริ่มเล่นแทน แต่หากฝ่ายนี้ยังไม่สามารถโยนรองเท้าใส่ฝั่งที่ฝั่งดินให้ล้มลงได้อีก ก็ จะสลับฝ่ายโยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเริ่มเล่นเป็นอีกทีมแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีฝ่ายที่สามารถเปิดเกม การเริ่มเล่นได้ (สามารถโยนรองเท้าใส่รองเท้าฝั่งที่ฝั่งดินให้ล้มลงได้)

5) การจับเกมการเล่น : เกมการเล่นในแต่ละรอบ จะจบลงได้ด้วยเงื่อนไข 2 กรณี ดังนี้

5.1) เมื่อฝ่ายรุก สามารถนับเลขถึงจำนวนตัวเลขที่กำหนดได้เสร็จสิ้น และยังคงมีผู้เล่นคงเหลือที่ยังไม่ตายตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป จะถือว่าผู้เล่นฝ่ายรุกเป็นฝ่ายชนะในเกม และฝ่ายรุกจะได้สิทธิ์โยน รองเท้าสำหรับเปิดเกมการเล่นก่อนในรอบต่อไป

5.2) หากทีมฝ่ายรับ สามารถโยนรองเท้าโดนตัวฝ่ายรุกได้จนครบทุกคน ภายในระยะเวลาที่ฝ่ายรุกยังไม่สามารถนับเลขถึงจำนวนที่กำหนดได้ จะถือว่าทีมฝ่ายรับเป็นผู้ชนะในเกม และฝ่ายรับจะได้สิทธิ์โยนรองเท้าสำหรับเปิดเกมการเล่นก่อนในรอบต่อไป

6) เกมการเล่น จะเล่นสลับระหว่างฝ่ายรุก-ฝ่ายรับ ไปเรื่อย ๆ เนื่องจากในสมัยอดีตเด็ก ๆ นิยมเล่นกันหลังเลิกเรียน พักเที่ยงระหว่างเรียน หรือช่วงวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ดังนั้น เด็ก ๆ จึงใช้ระยะเวลาเท่าที่มีในการกำหนดความยาวของการเล่นร่วมกัน อาทิ หากเล่นหลังเลิกเรียน เด็ก ๆ ก็จะเล่นจนพระอาทิตย์ตก หรือผู้ปกครองเรียกให้เข้าบ้านเพื่อไปอาบน้ำ เด็ก ๆ ก็จะเลิกเล่น แม้จะมีทีมใดแพ้หรือชนะก็รอบก็ตาม เด็ก ๆ ไม่ได้กำหนดเป็นสาระสำคัญในการเล่น แต่เน้นเพื่อความสนุกสนานเป็นหลักเท่านั้น

7) การละเล่นเจดิกบไม่ได้มีรูปแบบการขอละเล่นนอก (Timeouts) หรือการพักระหว่างเกมที่ชัดเจน แต่เด็ก ๆ จะรับรู้ร่วมกัน อาทิ เล่นไปสักพักเมื่อเริ่มเหนื่อย เด็ก ๆ ก็จะชวนกันพักเพื่อหาน้ำดื่ม หรือนั่งพักก่อน ก่อนที่จะเริ่มเล่นในเกมถัดไป และสำหรับการพักบุคคลนั้น เด็ก ๆ จะสามารถหยุดการเล่นชั่วคราวได้โดยใช้คำว่า “ป้อ” “Stop” “หยุด” หรือคำอื่นๆ ตามแต่ละท้องถิ่น ซึ่งเหตุอาจจะเกิดจากวิงเวียนหน้ามืด หน้ามืด เวียนศีรษะ หมดสติ เป็นต้น โดยการพักบุคคลไม่ได้มีหลักการว่า ในหนึ่งเกมเด็ก ๆ จะสามารถขอพักได้กี่ครั้ง ขึ้นอยู่กับเหตุสุดวิสัยในเกมนั้นๆ แต่เด็ก ๆ ก็จะรับรู้ร่วมกันว่า ไม่ควรขอหยุดพักมากเกินไป เพราะอาจจะถูกมองว่ากำลังถ่วงเวลาในการเล่น เป็นต้น

ส่วนการเล่นเจดิกบอีก 3 รูปแบบนั้น มีวิธีการเล่นที่แตกต่างจากวิธีการเล่นข้างต้น ดังนี้

4.2.2 การละเล่นเจดิกบ รูปแบบสร้างกระโจม

อุปกรณ์ประกอบการเล่น : รองเท้า 1 คู่ และ ไม้ไผ่เหลาเป็นซี่ ความยาวประมาณ 30-40 เซนติเมตร/ซี่ จำนวน 15-20 อัน (ความยาว และจำนวนของไม้ไผ่ ขึ้นอยู่กับข้อตกลงในการเล่นของเด็กๆ ทั้งสองทีม)

วิธีการเล่น :

1) การละเล่นเจดิกบ รูปแบบสร้างกระโจม มีวิธีการเล่นพื้นฐานคล้ายกับการเล่นเจดิกบรูปแบบพื้นฐาน แตกต่างกันเพียงอุปกรณ์ประกอบการเล่นและวิธีการแพ้-ชนะ กล่าวคือ การเล่นเจดิกบรูปแบบพื้นฐาน จะใช้รูปแบบการนับตัวเลขให้ถึงตัวเลขเป้าหมาย เพื่อตัดสินผลการแพ้-ชนะ แต่การเล่นเจดิกบรูปแบบสร้างกระโจม จะใช้วิธีการสร้างกระโจมให้แล้วเสร็จให้ทันเวลา ก่อนที่ฝ่ายรับจะโยนรองเท้าโดนตัวผู้เล่นของฝ่ายรุกได้ครบทุกคน โดยมีอุปกรณ์ประกอบการเล่นเป็นซี่ไม้ไผ่ ดังรูปที่ 7



รูปที่ 7 อุปกรณ์ประกอบการเล่นเจ็ดกบ รูปแบบสร้างกระโจม
(ภาพถ่ายโดยคณะผู้วิจัย)

2) การเล่นในรูปแบบนี้จะสิ้นสุดเมื่อ หากฝ่ายรุกสามารถสร้างกระโจมได้แล้วเสร็จ และยังมีผู้เล่นในทีมที่ยังไม่ตายในเกม ตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป กรณีนี้ถือว่า ฝ่ายรุกเป็นฝ่ายชนะ หรือหากฝ่ายรับสามารถโยนรอกเท้าใส่ฝ่ายรุกได้ครบทุกคนก่อนที่ฝ่ายรุกจะสามารถสร้างกระโจมได้แล้วเสร็จ กรณีนี้จะถือว่า ฝ่ายรับเป็นฝ่ายชนะ

3) สลับการเล่นไปเรื่อย ๆ ระหว่างฝ่ายรุก และฝ่ายรับ ดังเช่นการเล่นเจ็ดกบ รูปแบบพื้นฐาน และผู้เล่นทุกคนจะหยุดเล่นช่วงใดก็ได้ ขึ้นอยู่กับข้อตกลงร่วมกัน

4) สำหรับการเปิดเกมการเล่น ใช้รูปแบบเดียวกับการเล่นเจ็ดกบ รูปแบบพื้นฐาน

4.2.3 การเล่นเจ็ดกบ รูปแบบสร้างพีระมิด

อุปกรณ์ประกอบการเล่น : รอกเท้า 1 คู่ และกระป๋องเปล่านมข้นหวานหรือกระป๋องเปล่าปลากระป๋อง จำนวน 15-20 กระป๋อง (จำนวนของกระป๋อง อาจจะขึ้นอยู่กับข้อตกลงในการเล่นร่วมกันของเด็กๆ ทั้งสองทีม)

วิธีการเล่น :

1) การเล่นเจ็ดกบ รูปแบบสร้างพีระมิด มีวิธีการเล่นพื้นฐานคล้ายกับการเล่นเจ็ดกบ รูปแบบสร้างกระโจมมาก แตกต่างกันเพียงอุปกรณ์ประกอบการเล่น กล่าวคือ การเล่นเจ็ดกบ รูปแบบสร้างกระโจม จะใช้ซี่ไม้ไผ่ในการสร้างกระโจม (รูปที่ 7) ส่วนการเล่นเจ็ดกบ รูปแบบสร้างพีระมิดนั้น จะใช้วิธีการนำกระป๋องมาก่อเป็นพีระมิดให้แล้วเสร็จให้ทันเวลาแทน โดยอุปกรณ์ประกอบการเล่นในสมัยอดีต นิยมใช้กระป๋องเปล่าของนมข้นหวาน หรือกระป๋องเปล่าของปลากระป๋องยี่ห้อต่างๆ ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่สามารถหาได้ง่าย เนื่องจากนิยมใช้บริโภคในครัวเรือนนั่นเอง ดังรูปที่ 8



(ก)



(ข)

รูปที่ 8 (ก) ตัวอย่างการสร้างพีระมิดในการเล่นเกมเจ็ดกับ รูปแบบสร้างพีระมิด

(ข) ตัวอย่างกระป๋องที่นิยมนำมาใช้ในการเล่นเกมเจ็ดกับ รูปแบบสร้างพีระมิด

(ภาพถ่ายโดยคณะผู้วิจัย)

2) การเล่นเกมรูปแบบนี้จะสิ้นสุดเมื่อ หากฝ่ายรุกสามารถสร้างพีระมิดเสร็จ และยังคงเหลือผู้เล่นในทีมที่ยังไม่ตายในเกม ตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป กรณีนี้ถือว่า ฝ่ายรุกเป็นฝ่ายชนะ หรือหากฝ่ายรับสามารถโยนรองเท้าใส่ฝ่ายรุกได้ครบทุกคนก่อนที่ฝ่ายรุกจะสามารถสร้างพีระมิดได้แล้วเสร็จ กรณีนี้จะถือว่า ฝ่ายรับเป็นฝ่ายชนะ

3) สลับการเล่นไปเรื่อย ๆ ระหว่างฝ่ายรุก และฝ่ายรับ ดังเช่นการเล่นเกมเจ็ดกับรูปแบบพื้นฐาน และผู้เล่นทุกคนจะหยุดเล่นช่วงใดก็ได้ ขึ้นอยู่กับข้อตกลงร่วมกัน

4) สำหรับการเปิดเกมการเริ่มเล่น ใช้รูปแบบเดียวกับการเล่นเกมเจ็ดกับ รูปแบบพื้นฐาน หรืออาจจะใช้กระป๋อง จำนวน 1 กระป๋อง ตั้งแทนรองเท้าฝั่งที่ฝั่งดินก็สามารถทำได้

4.2.4 การเล่นเกมเจ็ดกับ รูปแบบวงกลม

อุปกรณ์ประกอบการเล่น : รองเท้าแตะ 1 คู่

วิธีการเล่น :

1) การเล่นเกมเจ็ดกับ รูปแบบวงกลม มีวิธีการเล่นพื้นฐานคล้ายกับการเล่นเกมเจ็ดกับรูปแบบพื้นฐาน (ผู้เล่นฝ่ายรุก จะต้องพยายามนับเลขให้ถึงตัวเลขที่กำหนดให้ได้โดยเร็วที่สุด) แตกต่างกันเพียงการเล่นเกมเจ็ดกับ รูปแบบวงกลม มีการจำกัดขอบเขตในการโยนรองเท้าของฝ่ายรับ กล่าวคือ ฝ่ายรับจะสามารถโยนรองเท้าใส่ฝ่ายรุกได้ เพียงบริเวณนอกเขตพื้นที่วงกลมเท่านั้น โดยกรณี รองเท้าที่โยนใส่ฝ่ายรุก ตกอยู่ในขอบเขตข้างในวงกลม ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งของฝ่ายรับจะสามารถวิ่งเข้ามาหยิบรองเท้าที่ตกอยู่ในเขตพื้นที่วงกลม และโยนออกไปให้เพื่อนร่วมทีมที่อยู่นอกวงกลมได้ แต่จะไม่สามารถหยิบรองเท้าและโยนใส่ผู้เล่นฝ่ายรุกโดยทันทีได้ (ผู้เล่นฝ่ายรับ จะต้องโยนรองเท้าในเขตนอกพื้นที่วงกลมเท่านั้น โดยขนาดของวงกลมขึ้นอยู่กับข้อตกลงร่วมกันของผู้เล่นทั้งสองฝ่าย) ส่วนวิธีการเล่นของฝ่ายรุก ฝ่ายรุกจะสามารถวิ่งหลบรองเท้าได้ทั้งในเขตพื้นที่ข้างในวงกลมและนอกพื้นที่วงกลมได้

2) การละเล่นในรูปแบบนี้จะสิ้นสุดลงเมื่อ หากฝ่ายรุกสามารถนับเลขได้ถึงตัวเลขที่กำหนดได้ และยังมีเหลือผู้เล่นในทีมที่ยังไม่ตายในเกม ตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป กรณีนี้ถือว่า ฝ่ายรุกเป็นฝ่ายชนะ หรือ หากฝ่ายรับสามารถโยนรองเท้าใส่ฝ่ายรุกได้ครบทุกคน ก่อนที่ฝ่ายรุกจะสามารถนับเลขได้ถึงตัวเลขที่กำหนดได้ กรณีนี้ถือว่า ฝ่ายรับเป็นฝ่ายชนะ

3) สำหรับการเปิดเกมการเล่น ใช้รูปแบบเดียวกับการเล่นเจดิกบิ รูปแบบพื้นฐาน โดยใช้รองเท้าหนึ่งข้างวางไว้ตรงจุดกึ่งกลางของวงกลม ส่วนอีกข้างใช้สำหรับโยนเริ่มเกมในจุดที่กำหนด กล่าวคือ ผู้เล่นทั้งสองทีมจะต้องตกลงร่วมกันว่า การโยนรองเท้า 1 ครั้ง จะมีเป้าหมายการนับถึงเลขจำนวนเท่าใด ส่วนการเล่นในประเด็นอื่น ๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเล่นเจดิกบิ รูปแบบพื้นฐานทุกประการ รวมถึงการจบเกมการเล่นด้วย

4) สลับการเล่นไปเรื่อย ๆ ระหว่างฝ่ายรุก และฝ่ายรับ ผู้เล่นทุกคนจะหยุดเล่นช่วงใดก็ได้ ขึ้นอยู่กับข้อตกลงร่วมกันของทั้งสองทีม

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาพบว่า การละเล่นเจดิกบิที่นิยมเล่นในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษมี 4 รูปแบบ คือ การละเล่นเจดิกบิรูปแบบพื้นฐาน รูปแบบสร้างกระโจม รูปแบบสร้างพีระมิต และรูปแบบวงกลม โดยอุปกรณ์ประกอบการเล่นที่สำคัญของทั้ง 4 รูปแบบคือ รองเท้าแตะ จำนวน 1 คู่ ส่วนรูปแบบสร้างกระโจมใช้ซีไม้ไผ่ ประกอบการเล่น และรูปแบบพีระมิตใช้กระป๋องเปล่าประกอบการเล่น ด้านจำนวนผู้เล่น สถานที่ในการเล่น (สนาม) กฎ กติกาการเล่น และการตัดสินผลแพ้-ชนะ ไม่แตกต่างกันมากนัก สำหรับวัตถุประสงค์ในการเล่นเน้นเพื่อความสนุกสนานเป็นหลัก ทั้งนี้จากข้อค้นพบที่พบว่าอุปกรณ์ประกอบการเล่นเจดิกบิทั้ง 4 รูปแบบใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่นที่ง่าย ราคาถูก และสามารถหาได้ทั่วไปตามบริเวณบ้านนั้น (รองเท้าแตะ ซีไม้ไผ่ กระป๋องนมเปล่า กระป๋องปลากระป๋องเปล่า) อาจเนื่องมาจาก การละเล่นประเภทนี้นิยมเล่นในชนบท ซึ่งผู้ปกครองของเด็กในชนบทส่วนใหญ่ไม่ได้ร่ำรวยมากนัก ดังนั้นวัสดุ/อุปกรณ์ ประกอบการเล่นของเด็กในยุคนี้จึงจำเป็นต้องสามารถหาได้ในท้องถิ่นและไม่ต้องจ่ายเงินในการซื้อหา ทั้งนี้เนื่องด้วยผู้ปกครองมีฐานะไม่ได้ร่ำรวยนักนั่นเอง อีกทั้งรูปแบบของการละเล่นที่แตกต่างกันไปในแต่ละชุมชน ก็อาจเนื่องมาจากการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและสภาพสังคมในแต่ละพื้นที่ของตนเองเป็นหลักนั่นเอง สอดคล้องกับ อนุกุล พลศิริ และคณะ (2561) ที่กล่าวว่า วัฒนธรรมและประเพณีการเล่นของเด็กมีวิวัฒนาการที่สืบทอดจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง ตั้งแต่สมัยสุโขทัย อยุธยา และปัจจุบันมีการสืบทอดจากรุ่นปู่ย่าตายายไปยังรุ่นพ่อ รุ่นแม่ รุ่นลูก รุ่นหลานเหลน จากการเล่นที่บ้านไปยังโรงเรียนหรือจากโรงเรียนมายังบ้าน การละเล่นสืบทอดกันต่อ ๆ มา พร้อมกับพัฒนาเพิ่มจำนวนวิธีการเล่นมากขึ้น ซึ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กมีส่วนสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม วัฒนธรรม และสังคม

ซึ่งจากผลการทดลองเล่นยังพบอีกว่า การละเล่นจิตเก็บถือเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่มีวัตถุประสงค์ของการเล่นเพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนานแก่ผู้เล่นเป็นหลัก โดยไม่เน้นผลการแพ้-ชนะ และยังช่วยฝึกความสามัคคี และช่วยฝึกทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของเด็กได้เป็นอย่างดีอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีคุณค่าและมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมพฤติกรรม เชื่อมโยงประสบการณ์ทางสังคมให้กับเด็ก ทำให้เด็กกล้าคิด กล้าแสดงออก รู้จักปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาคคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านก่อนหน้า (เตชภณ ทองเต็ม, 2556; สมบัติ กาญจนกิจ, 2560; กรมพลศึกษา, 2561; Hinojosa & Aguilar, 2022) ดังนั้นหากจะสรุปว่าการละเล่นจิตเก็บเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ช่วยพัฒนาสุขภาพจิต และสมรรถภาพทางกายที่ดี ช่วยส่งเสริมการพัฒนาอารมณ์สุข ลดความเครียด ลดความวิตกกังวล ทำให้อารมณ์แจ่มใส ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม ฝึกการทำงานเป็นหมู่คณะ เสริมคุณค่าทางสังคม ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ลดความเห็นแก่ตัว สร้างความสามัคคีและความเข้าใจอันดีระหว่างกัน และสามารถใช้เป็นกิจกรรมนันทนาการทางเลือกสำหรับเด็กและเยาวชนไทยได้

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถให้การละเล่นพื้นบ้านจิตเก็บทั้ง 4 รูปแบบ ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็กและเยาวชนได้ ทั้งนี้เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่นน้อย ราคาถูก และสามารถหาได้ทั่วไปในท้องถิ่น

2) ครู สามารถนำการละเล่นพื้นบ้านไทยจิตเก็บไปพัฒนาเป็นโปรแกรมส่งเสริมกิจกรรมทางกายสำหรับเด็กในโรงเรียนได้

6.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาสถานการณ์การละเล่นพื้นบ้านไทยในกลุ่มเด็กไทยยุคปัจจุบัน

2) ควรมีการออกแบบการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยจิตเก็บที่มีต่อสุขภาพและสมรรถภาพทางกายของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้เพื่อให้ได้หลักฐานเชิงประจักษ์ในแง่ผลของการเข้าร่วมกิจกรรม

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ที่สนับสนุนทุนวิจัยประจำปีงบประมาณ 2566 แก่คณะผู้วิจัย

8. เอกสารอ้างอิง

- กรมพลศึกษา. (2561). *แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2560-2564)*. กรุงเทพมหานคร: ไอเดีย สแควร์.
- เดชภณ ทองเต็ม. (2556). *การละเล่นพื้นบ้านที่มีผลต่อสุขภาพและสมรรถภาพทางกายของเด็กในจังหวัดศรีสะเกษ*. รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์. งานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.
- เดชภณ ทองเต็ม ขนิษฐา ฉิมพาลี และจิรนนท์ แก้วมา. (2567). การพัฒนาแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายสำหรับเด็ก โดยใช้รูปแบบการละเล่นพื้นบ้านไทย. *วารสารสาธารณสุขและสุขภาพศึกษา*, 4(1), e266377.
- พันทิพย์. (2557). *ทวนรำลึกความหลังเมื่อวัยเยาว์กับเกมส์การละเล่นในโรงเรียน*. สืบค้น 1 ธันวาคม 2565, จาก <https://pantip.com/topic/31616255>
- มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ. (2565). *ตารางสอนรายวิชา 4032227 การออกกำลังกายแบบบูรณาการสำหรับคนยุคใหม่ 3(2-2-5)*. สืบค้น 1 ธันวาคม 2565, จาก <https://reg.sskru.ac.th/timetbl/showtschedule.php?year=22565&code=452>
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2560). *นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุกุล พลศิริ กนกวรรณ ทองคำสิง และเหมือนแพร รัตนศิริ. (2561). การอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารวิจัยรามคำแหง (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 21(1), 78-90.
- อามีน่า เจ๊ะแหว. (2564). การเสริมสร้างสัมพันธภาพในครอบครัวผ่านกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านสามจังหวัดชายแดนใต้. *Journal of Social Science and Humanities Research In Asia*, 27(3), 111-145.
- อารีวรรณ หัสดิน. (2562). *การดำรงอยู่และการเปลี่ยนแปลงการละเล่นพื้นบ้านไทยพวนในพื้นที่ภาคกลางตอนล่างของประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Hinojosa, A.N.A. & Aguilar, L.E.H. (2022). *Post-Pandemic Rediscovering of Traditional Games for Social and Emotional Learning*. International Conference on Education Technology and Computers (ICETC 2022), October 28-30, 2022, Barcelona, Spain. <https://doi.org/10.1145/3572549.3572630>.
- True ID. (2563). *เจดิกับ*. สืบค้น 1 ธันวาคม 2565, จาก <https://sport.trueid.net/detail/8M8RR4ZYvw60>