

THE LEADER

ผู้นำพอเพียง

เรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
ผ่านการเล่นเกมที่สร้างสรรค์



12+
Years



✔ ใช้งานได้จริง
✔ สนุกสนาน

ออกแบบโดย

นายอธิวัฒน์ พงษ์พานิช

ร.ร.จุฬาราชวิทยาลัย เพชรบุรี

นายชลทิตย์ เพชรประดับ

ร.ร.จุฬาราชวิทยาลัย เพชรบุรี

น.ส.โยธกา พันธรัตน์

ร.ร.บ้านแซววิทยาคม

น.ส.ภาวิณี แก้วมา

ร.ร.บ้านแซววิทยาคม

โดยความร่วมมือของ

"โครงการพัฒนาเยาวชนโดยการเรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง"

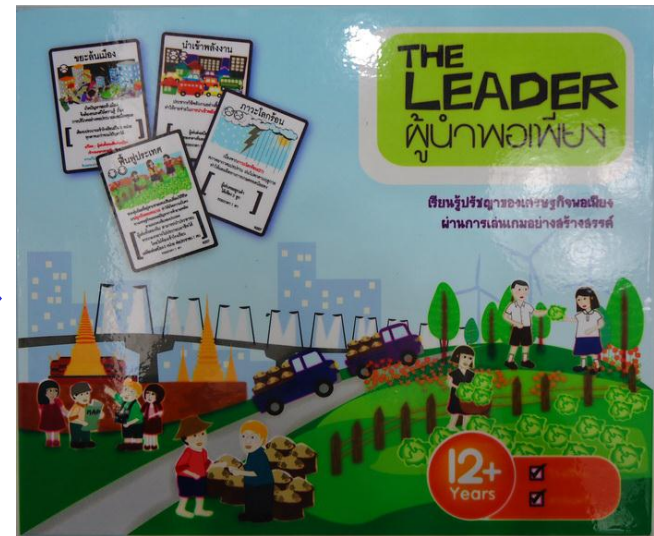
มูลนิธิสยามกัมมาจล โครงการวิจัยเศรษฐกิจพอเพียง สำนักงานทรัพย์สิน

ส่วนพระมหากษัตริย์ และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

พัฒนาโดย

บริษัท คลับ ครีเอทีฟ จำกัด

ค่ายอบรมและแข่งขันออกแบบเกมเศรษฐกิจพอเพียง



เป้าหมาย

1. เพื่อให้เยาวชนเรียนรู้ และเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ผ่านการเล่นเกมที่สร้างสรรค์
2. เพื่อจุดประกายให้เยาวชนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตการเรียน และการทำงานให้ประสบความสำเร็จ

องค์ประกอบของเกม

1. กระดานเล่นเกม

ฝ่ายที่ 1



ฝ่ายที่ 2

2. เสบียง

มี 3 ชนิด



1 หน่วย



5 หน่วย

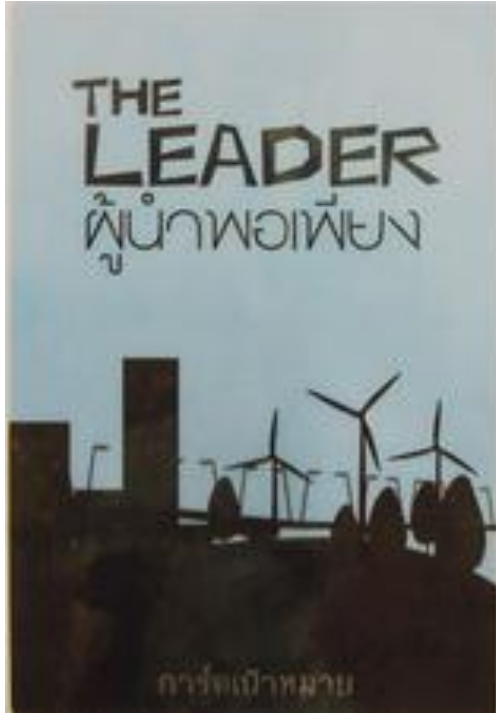


10 หน่วย

- เริ่มต้นเล่นเกม ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะได้รับเสบียง ฝ่ายละ 7 หน่วย



3. การ์ดเป้าหมาย



ด้านหลัง

แสดงจำนวนของประชาชน
ที่ประกอบอาชีพนั้นๆ ที่ผู้เล่น
ต้องสร้างให้ได้ก่อนจึงจะชนะ
ในที่นี้คือ สร้างทหาร 3 คน

แสดงจำนวนเงินที่ผู้เล่นต้องสร้าง
จากประชาชนที่ประกอบอาชีพ
โดยแต่ละอาชีพสามารถสร้างรายได้
ได้แตกต่างกัน ดังนี้

ชาวนา 1 คน -สร้างได้ 500 เฟื้อง
ทหาร 1 คน -สร้างได้ 1,000 เฟื้อง
แพทย์ 1 คน -สร้างได้ 1,500 เฟื้อง
นักธุรกิจ 1 คน -สร้างได้ 3,000 เฟื้อง



แสดงจำนวน
เสบียงที่ต้องผลิต

ด้านหน้า

เป้าหมายหลัก

เป็นเป้าหมายที่ผู้เล่นจะต้องทำให้สำเร็จ
โดยผู้เล่นที่บริหาร วางแผน และสร้าง
ทรัพยากรได้ครบตามที่กำหนดเป็นคนแรก
จะเป็นผู้ชนะ

4. การ์ดประชาชน

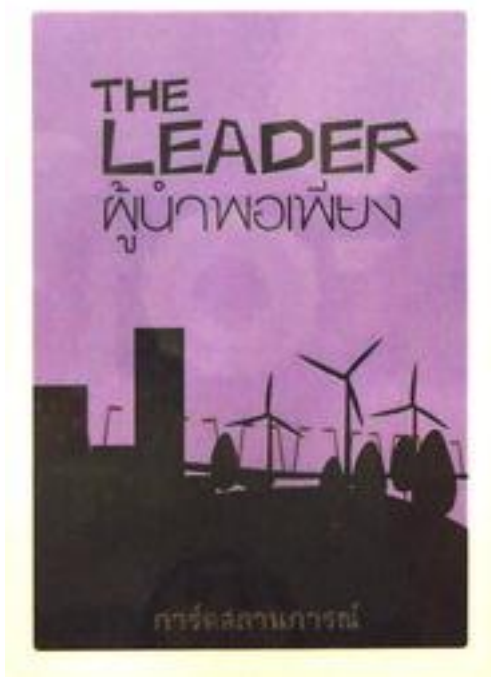


ด้านหลัง

ด้านหน้า

ประชาชนต้องเข้าโรงเรียน เพื่อประกอบอาชีพเป็นเกษตรกร ทหาร แพทย์ และนักธุรกิจ ให้ได้ตามเป้าหมายในการ์ด

5. การ์ดสถานการณ์



ด้านหลัง

😊😞

หน้ายิ้ม-บึ้ง : แสดงถึง
สถานการณ์ที่เกิดขึ้น
ซึ่งก่อให้เกิดผลดี
หรือผลเสียกับผู้เล่น
จำนวนหน้า = จำนวนทีม
ที่ได้รับผลกระทบจากการ์ด

ด้านหน้า

คำศัพท์น่ารู้ :
สามารถค้นหาคำอธิบายได้ใน
หนังสือเกร็ดความรู้ โดยหาจาก
รหัสการ์ดด้านล่างขวา

เนื้อหาด้านบน :
สถานการณ์สมมติที่เกิดขึ้นในเกม

เนื้อหาในวงเล็บ :
ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เล่น
และจำนวนดาที่ผู้เล่น
ได้รับผลของการ์ด

วิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น
และเงื่อนไขเพิ่มเติม

ปัญหาแนวชายแดน

ปัญหาผู้อพยพพลัดล้าตามแนวชายแดน(23)
เริ่มรุนแรงขึ้น คุณจึงต้องเพิ่มกำลังทหารมากขึ้น

[จ่ายเสบียงให้ผู้ประกอบอาชีพ
ทหารเพิ่มเป็น 3 หน่วย/คน
ทุกตาจนกว่าจะแก้ปัญหาได้**]**

แก้ไข - ผู้เล่นทั้งสองทีมมีทหารรวมกัน 4 คน
หากแก้ไขไม่ได้ภายใน 2 ตา ผู้เล่นทั้งสองทีมจะได้รับ
ผลของการคว่ำรวมกัน ตั้งแต่ตาที่ 3 เป็นต้นไป

ท109

สถานการณ์

การ์ดที่แสดงถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเกม
ซึ่งจะก่อให้เกิดทั้งผลดีและผลเสีย ซึ่งผู้เล่น
ที่ได้รับผลกระทบจากการ์ดมีหน้าที่
ต้องแก้ไขสถานการณ์ดังกล่าว

6. ลูกเต๋า



- ทอยลูกเต๋า 3 ลูก จำนวนแต้มรวมที่ได้หมายถึงงบประมาณที่ผู้เล่นจะสามารถบริหารได้ในตานี้ๆ เพื่อผลิตกำลังคนหรือซื้อเสบียงเข้าคลังเสบียง

วิธีการเล่นเกม

- 1.แบ่งทีม เป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 4 - 6 คน
- 2.จัดวางเสียบึง การ์ดประชาชน การ์ดเป้าหมายหลัก และการ์ดสถานการณ์ ในตำแหน่งที่กำหนดให้บนกระดานเล่นเกม
- 3.แจกเสียบึง ให้ผู้เล่นฝ่ายละ 7 หน่วย



4. ทอยลูกเต๋าเลือกผู้เริ่มเล่นเกม

- ทอยลูกเต๋าฝ่ายละ 3 ลูก
- ฝ่ายที่ได้แต้มน้อยได้สิทธิ์เปิดการ์ดเป้าหมายหลัก
- ฝ่ายที่ได้แต้มมากได้สิทธิ์เล่นก่อน



5. เริ่มเล่นเกม

- ฝ่ายที่ได้สิทธิ์เล่นก่อนทอยลูกเต๋า 3 ลูก
- จำนวนแต้มรวมที่ได้จากการทอยลูกเต๋า หมายถึงงบประมาณที่ผู้เล่นจะสามารถบริหารในตานี้ๆ เพื่อผลิตกำลังคน หรือซื้อเสบียงเข้าคลัง โดย :



ส่งประชาชนเข้าโรงเรียน 1 คน เสีย 3 หน่วย

งบประมาณ 1 หน่วยซื้อเสบียงได้ 1 หน่วย

6. การประกอบอาชีพ

- ประชาชนทุกคนต้อง
เข้าโรงเรียนก่อนจะ
เข้าสู่อาชีพได้
- ประชาชนเข้า
โรงเรียน 1 คน เสีย
งบประมาณ 3 หน่วย



เข้าเรียนอย่างน้อย 1 ตาก่อน จึงจะเข้าสู่อาชีพได้

6. การประกอบอาชีพ (ต่อ)

- การนำประชาชนในโรงเรียนไปประกอบอาชีพ

ชานาเสียงบประมาณ 4 หน่วย อาชีพอื่นๆ 5 หน่วย



7. หลังจากมีประชาชนประกอบอาชีพแล้ว

- ทุกๆ ตา ชาวนา 1 คนผลิตเสบียงได้ 3 หน่วย
- ประชาชนที่ประกอบอาชีพ "ทุกคน" บริโภคเสบียงคนละ 1 หน่วย ใน "ทุกๆ ตา"
- ประชาชนที่อยู่ในโรงเรียนไม่ต้องจ่ายเสบียง



- หากเสบียงไม่เพียงพอให้บริโภคต้องนำประชาชนที่ประกอบอาชีพแล้วกลับเข้าโรงเรียนตามจำนวนเสบียงที่ขาด 1 คนต่อเสบียง 1 หน่วย

หมายเหตุ:

ลำดับการเล่นตาที่ 2-5

1. เคลียร์เสียบึง (เก็บเกี่ยวและบริโภคร)
2. ทอยลูกเต๋า
3. ผู้เล่นบริหารงบประมาณที่ได้

8. เปิดการ์ดสถานการณ์



หน้ายิ้ม-บึ้ง : แสดงถึง
สถานการณ์ที่เกิดขึ้น
ซึ่งก่อให้เกิดผลดี
หรือผลเสียกับผู้เล่น
จำนวนหน้า = จำนวนทีม
ที่ได้รับผลกระทบจากการ์ด

เนื้อหาด้านบน :

สถานการณ์สมมติที่เกิดขึ้นในเกม

เนื้อหาในวงเล็บ :

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เล่น
และจำนวนดาที่ผู้เล่น
ได้รับผลของการ์ด

วิธีการแก้ปัญหที่เกิดขึ้น
และเงื่อนไขเพิ่มเติม

คำศัพท์น่ารู้ :
สามารถค้นหาคำอธิบายได้ใน
หนังสือเกร็ดความรู้ โดยหาจาก
รหัสการ์ดด้านล่าง



สถานการณ์

การ์ดที่แสดงถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเกม
ซึ่งจะก่อให้เกิดทั้งผลดีและผลเสีย ซึ่งผู้เล่น
ที่ได้รับผลกระทบจากการ์ดมีหน้าที่
ต้องแก้ไขสถานการณ์ดังกล่าว

- ดาที่ 6 เป็นต้นไป ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องเปิดการ์ดสถานการณ์ทุกตา
- การแก้ไขการ์ดสถานการณ์ต้องแก้สถานการณ์ตัวเองก่อนเสมอ โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ และการเจรจาขอความช่วยเหลือจากฝ่ายตรงข้าม
- ผู้เล่นต้องแก้ไขสถานการณ์หากยังแก้ปัญหาไม่ครบ เกมจะยังไม่จบ

หมายเหตุ:

ลำดับการเล่น ตาที่ 6 เป็นต้นไป

- 1.เปิดการ์ดสถานการณ์
- 2.แก้การ์ดสถานการณ์ส่วนตัว
- 3.แก้การ์ดสถานการณ์ร่วม (ถ้ามี)
- 4.เคลียร์เสปียง (เก็บเกี่ยวและบริโภค)
- 5.ทอยลูกเต๋า
- 6.ผู้เล่นบริหารงบประมาณที่ได้

หลังจากตาที่ 5

9. ผลัดกันเล่นจนบรรลุเป้าหมายหลักของเกม ด้วย จำนวนตาเดินที่เท่ากัน และการตัดสินใจทุก ใบที่เปิดได้รับการดำเนินการแก้ไขเสร็จสิ้น

การชนะเกม

พัฒนา คุณภาพบุคลากร

คุณต้องเร่งพัฒนาคุณภาพของบุคลากร
และช่วยเหลือทางด้านต่าง ๆ
กับประชาชนอย่างเพียงพอ
เพื่อเศรษฐกิจจะพัฒนาต่อไปได้



เป้าหมาย:

นักธุรกิจ 4 คน

ชาวนา 4 คน

แพทย์ 4 คน

เงิน 20,000 เฟื้อง

เสบียง 35 หน่วย

ป008

x4 x4 x4

ฟรี 20,000

- ทำได้โดยการ**บรรลุเป้าหมายหลัก**
ของเกมตามที่ผู้เล่นจับการ์ดได้ "**ใน**
จำนวนตาเดินที่เท่ากันทั้งสองฝ่าย"
- **ตัวอย่างดังภาพ**จะบรรลุเป้าหมายได้
โดย :
 - ผลิตอาชีพนักธุรกิจ ชาวนา และแพทย์ ได้
อาชีพละ 4 คน
 - มีรายได้จากผู้ประกอบอาชีพรวมกันไม่น้อย
กว่า 20,000 เฟื้อง โดยแต่ละอาชีพจะผลิต
รายได้ได้ไม่เท่ากัน (ระบุไว้บนกระดานเล่น
เกม)
 - มีเสบียงในคลังเสบียงของทีมไม่น้อยกว่า
35 หน่วย

โจทย์เรียนรู้ร่วมกันหลังเล่นเกม

1. เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ระหว่างเล่นเกมต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง
2. ระหว่างเล่นมีเหตุการณ์อะไรที่น่าสนใจ ต้องคิดหนักในการตัดสินใจ แล้วทำอะไร เพราะอะไร
3. รู้สึกอย่างไรเมื่อเล่นเกม เพราะอะไร
4. ได้เรียนรู้อะไร
 - จากเพื่อน
 - จากการเล่น

เรียนรู้ร่วมกันหลังเล่นเกม

จะนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
ได้อย่างไรบ้าง

พอประมาณ

- บริหารจัดการทรัพยากรที่มีให้เกิดประโยชน์สูงสุด
- ค่าใช้จ่าย และงบประมาณที่มี **(ต้องไม่เกินตัว พอประมาณ)**
- การจัดสรรงบประมาณที่พอดี
- เสถียรที่มีอยู่
- จำนวนคน
- เป้าหมาย
- สถานการณ์ที่ถูกกำหนดมา
- กฎ กติกา
- **รู้จักศักยภาพของตนเอง**

ภูมิคุ้มกันความเสี่ยง

- **วางแผน**ว่าจะทำอย่างไรจึงจะบรรลุเป้าหมาย :
- **ประกอบอาชีพ**อะไรจึงจะเหมาะสม
- ต้อง**สร้างเสถียร**เท่าไรจึงจะบรรลุเป้าหมาย
- การวางแผนเพื่อแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน
- คิดถึงค่าใช้จ่ายและสถานการณ์ที่ไม่คาดฝันในอนาคต
- มีสติ ไม่ประมาท

ความรู้

- กติกา
- รู้เขารู้เรา

เหตุผล

- การตัดสินใจต้อง**คิดถึงผลที่จะตามมา**
- ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา
- **ไม่ใช้อารมณ์ความรู้สึก** หรือความชอบ**ในการตัดสินใจ**เลย

คุณธรรม

- การ**ร่วมมือ**กันทั้งสองฝ่ายจึงจะผ่านสถานการณ์ที่ไม่ดี เล่นเกมต่อ และบรรลุเป้าหมายได้
- ความสามัคคี
- ความ**มีน้ำใจ**
- ความ**ร่วมมือในทีม**
- รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น แลกเปลี่ยน และ**ยอมรับฟัง**
- รู้แพ้รู้ชนะ
- ช่วยเหลือ
- การ**เสียสละ**
- **ประนีประนอม**
- ร่วมกันหาทางออก
- ความสุขจากการให้