เดาให้ออกสิคะ

Guess It

โดยพิชญาภร มณีคงฤทธิ์, แอนนามาเลียน โจนส์ และณณิฏฐา คงคล่อง

จิตใจ
แข็งแรงดี

30 นาที | ทุกเมื่อที่ต้องการ | 3 คน | วัยรุ่น/ผู้ใหญ่

วิธีการใช้งาน

ก่อนเริ่มเล่น

1. ปริ้นทุกหน้าของเครื่องมือนี้และตัดไพ่ออกมาให้ครบ
2. ให้ผู้เล่นสามคนเลือกว่าใครจะเป็นผู้คุมและใครจะเป็นผู้เล่นก่อน โดยในสามคนจะมี ผู้คุม 1 คน และ ผู้เล่น 2 คน
3. ให้ทั้งผู้เล่นและผู้คุมสำรวจไพ่ทุกใบ ทั้งไพ่สำหรับผู้เล่นและไพ่สำหรับผู้คุม
4. แบ่งไพ่เป็นสองกอง กองแรกเป็นไพ่ที่เขียนว่า “กฎ” อยู่ด้านล่าง และ กองที่สองเป็นไพ่ที่เขียนว่า “ผู้เล่น” อยู่ด้านล่าง
5. สับไพ่ทั้งสองกอง

เริ่มเกม

6. ให้ผู้คุมเลือกไพ่กฎหนึ่งใบ และ คว่ำไว้ข้างหน้าตัวเอง โดยไม่ให้ผู้เล่นเห็นว่าคือไพ่อะไร
7. ผู้เล่นต้องเลือกไพ่คนละใบ จากไพ่ของผู้เล่น โดยที่ห้ามเจรจาหรือปรึกษากัน และ หงายข้างหน้าตัวเองให้ทุกคนเห็น
8. ผู้คุมต้องตอบว่าในสองใบนั้น มีอะไรที่ตรงตามกฎหรือไม่ หากมีให้ตอบว่า “มีตรงตามกฎ” เช่น หนึ่งในสองไพ่ที่ถูกหงายมีมือถืออยู่ในไพ่ ซึ่งถ้ากฎของผู้คุมคือ “มีมือถือ” ผู้คุมสามารถตอบว่า “มีตรงตามกฎ” ได้
   หากทั้งสองใบตรงตามกฎทั้งคู่ก็ให้ผู้คุมตอบว่า “มีตรงตามกฎ” เช่นกัน
   แต่หากในไพ่ทั้งสองใบไม่มีที่ตรงตามกฎเลย เช่นมีภาพผู้หญิงถือแล็ปท็อป และ ภาพผู้ชายถือหนังสือ ให้ผู้คุมตอบว่า “ไม่ตรงตามกฎ”
   หากในไพ่มีมากกว่าหนึ่งอย่าง เช่น มีทั้งมือถือและแล็ปท็อป แต่ตราบใดที่มีที่ตรงตามกฎอยู่ในนั้น ให้ผู้คุมตอบว่า “มีตรงตามกฎ”
9. ให้ผู้เล่นหงายไพ่และผู้คุมตอบไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้เล่นจะมั่นใจว่ากฎที่ถูกคว่ำไว้คืออะไร
10. หากพร้อม ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะทายกฎได้ และหากเดาถูกจะได้คะแนนหนึ่งคะแนน ซึ่งหากเดาผิด ผู้เล่นอีกคนจะได้หนึ่งคะแนน
11. เริ่มเกมใหม่และสลับกันเป็นผู้คุมให้ครบทุกคน
12. ผู้ที่มีคะแนนสูงสุดเมื่อจบเกมคือผู้ชนะ

MINDSET MAKER
สสส สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

คำอธิบาย

เครื่องมือ เดาให้ออกสิคะ เป็นเกมไพ่ฝึกสมองที่ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะการทาย การจำ การไขปริศนา และ ไหวพริบที่ดีของตัวเอง ซึ่งเครื่องเล่นนี้จะทำให้เราได้ใช้ความตั้งใจ และ สมาธิ โดยผู้เล่นจะก็มีโอกาสไเ้พัฒนาตัวเองไปในหลายๆด้าน ไม่ว่าจะแพ้หรือชนะ

เป้าหมาย

1. เพื่อให้เราได้ตั้งใจ มีสมาธิกับหนึ่งกิจกรรม
2. เพื่อให้เราใช้ทักษะที่หลากหลาย
3. เพื่อให้เราได้รู้จักการแพ้และชนะ

อ้างอิง

Prather, D. C. (1971). Trial-and-Error versus Errorless Learning: Training, Transfer, and Stress. The American Journal of Psychology, 84(3), 377-386. https://doi.org/10.2307/1420469

Young, H. P. (2009). Learning by trial and error. Games and Economic Behavior, 65(2), 626-643. https://doi.org/10.1016/j.geb.2008.02.011

Sindall, R. C., & Barrington, D. J. (2020). Fail Fast, Fail Forward, Fail Openly: The Need to Share Failures in Development. Journal of Trial & Error, 1(1). https://doi.org/10.36850/ed2

MINDSET MAKER

สสส สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

MINDSET MAKER

สสส
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

GUESS IT

ผู้เล่น

MINDSET MAKER

สสส
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

GUESS IT

มีมือถือ

กฎ

GUESS IT

มีแล็ปท็อป

กฎ

GUESS IT

มีแว่นตา

กฎ

GUESS IT

มีผู้หญิง

กฎ

GUESS IT

มีผู้ชาย

กฎ

GUESS IT

มีคนผมแดง

กฎ

GUESS IT

มีคนผมทอง

กฎ

GUESS IT

มีสมุด

กฎ

GUESS IT

มีแก้วน้ำ

กฎ

MINDSET MAKER

สสส
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ