

๓.๒.๔ การละเล่นพื้นบ้าน

ผศ.สมหมาย ปิ่นพุทธศิลป์

การละเล่นของเด็ก

ย เด็กภูเก็ต มีการละเล่นที่หลากหลายทั้งการละเล่นในร่มและกลางแจ้ง บางอย่างก็มีเพลงร้องประกอบในการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

การละเล่นบางประเภทเป็นการฝึกความเป็นผู้นำ ฝึกการยอมรับโทษตามกฎหมาย การรู้จักแพ้ ชนะ และอภัย

ย การละเล่นที่รวบรวมไว้นี้ ส่วนใหญ่เป็นการละเล่นในอดีต เหลือมาถึงปัจจุบันน้อยมาก ทั้งนี้เพราะอิทธิพลของเทคโนโลยีสมัยใหม่ๆ เข้ามาแทนที่และมีบทบาทมากขึ้น จึงมักจะเห็นเด็กรุ่นใหม่ นั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วิดีโอเกม แทนการเล่นเป่ายาง ขว้างราว เป็นต้น

ย ในการละเล่นบางประเภทที่ต้องมีการแบ่งเป็นกลุ่มเป็นฝ่ายตรงกันข้าม ก็จะมีการคัดเลือกโดยวิธี โ ขายคู่ โ ใ ฉืดอ่าห่วย โ ใ วันตุ๋โซ่ม โ และ โ ลาล่าทุ่มโป่ง โ

ขายคู่

ย ผู้เล่นจับคู่แล้วชวนกันไปตกลงสมมุติให้คนใดคนหนึ่งเป็นอะไรก็ได้ อาจจะเป็นชื่อ นก ปลา พืช ฯลฯ แล้วพากันไปบอกขายให้คู่หัวหน้าเป็นผู้เลือก

หัวหน้าเลือกอะไรก็ได้เป็นไปตามนั้น เช่น เด็กชายแดงสมมุติเป็นปลา เด็กชายดำสมมุติเป็นนก ทั้งดำและแดงก็พากันไปบอกหัวหน้าว่า ปลา นก

เด็กชายผู้ถูกเลือกหัวหน้ากับเด็กชายอีกจะเลือกเอาอย่างใดอย่างหนึ่ง เด็กที่จับคู่กันมักจะมีความสามารถใกล้เคียงกัน ไม่ได้เปรียบเสียเปรียบกันมากนัก

เมื่อต้องการใช้สิทธิ์เล่นก่อนหลังใช้ โ ฉืดอ่าห่วย โ

ลาล่าทุ่มโป่ง

ย ลาล่าทุ่มโป่งหรือ ลาลาล่าทุ่มโป่ง, ซาลาล่าทุ่มโป่ง เป็นวิธีการที่ใช้คัดเลือกให้เหลือ ๒ คนสุดท้าย โดยให้ทุกคนเอามือข้างใดข้างหนึ่งไปโผล่ไปซ่อนหลังตัวเอง

แล้วออกเสียงพร้อมกันว่า ลาลาล่าทุ่มโป่ง เมื่อสิ้นเสียงคำว่า โ บ่ง ให้เอามือที่โผล่ไว้ข้างหลังหยายหรือคว่ำ ยื่นออกมาข้างหน้าพร้อมกับคนอื่น ๆ

จำนวนมือที่หยายหรือคว่ำฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งน้อยกว่า ก็ทยอยออกไป และเริ่ม ลาลาล่าทุ่มโป่ง ไปเรื่อยๆ จนกว่าจะเหลือ ๒ คน สุดท้ายจึงใช้วิธี โ ฉืดอ่าห่วย โ

ฉืดอ่าห่วย

ย ฉืดอ่าห่วยเป็นวิธีที่ใช้คัดคน ๒ คน ที่เหลือจากการขายคู่หรือลาล่าทุ่มโป่ง เพื่อคัดเลือกให้เหลือคนเดียววย สัญลักษณ์ที่ใช้คือนิ้วทั้ง ๕

ที่ใช้แสดงออกต่อหน้าพร้อมกันเมื่อกล่าวคำสุดท้ายว่า โ ห่วย โ ของฉืดอ่าห่วย นิ้วทั้ง ๕ มีความหมายดังนี้

ย นิ้วหัวแม่มือ หมายถึง ย ย ย ย ย พระหรือผู้ทรงศีล

ย นิ้วชี้ หมายถึง ย ย ย ย ย ชาย

ย นิ้วกลาง หมายถึง ย ย ย ย ย เสือ

ย นิ้วนาง หมายถึง ย ย ย ย ย หญิง

ย นิ้วก้อย หมายถึง ย ย ย ย มด มดตะนอย

การแพ้ชนะกำหนดดังนี้

ย พระ - ชาย (นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้) พระชนะ เพราะชายต้องไหว้พระ

ย พระ - เสือ เสือชนะ เพราะเสือกินพระ

ย พระ - หญิง หญิงชนะ เพราะพระถูกต้องหญิงไม่ได้

ย พระ - มด มดชนะ เพราะมดกัดพระ พระขยี้มดไม่ได้

ย ชาย - เสือ เสือชนะ เพราะเสือกินชาย

ย ชาย - หญิง ชายชนะ เพราะชายเป็นผู้นำ

ย เสือ - มด มดชนะ เพราะเสือกัดมดไม่ได้ มดกัดเสือได้

ย การกำหนดสัญลักษณ์ของแต่ละนิ้ว บางที่บางแห่งอาจจะกำหนดแตกต่างกันออกไปบ้างแล้วแต่จะตกลงกัน

วันตุ๋โซ่ม

ย วันตุ๋โซ่ม หรือ วันทุโซ่ม สันนิษฐานว่าน่าจะมาจากคำว่า วัน ทุ ตรี หรือ หนึ่ง สอง สาม เป็นวิธีการคัดเลือก ๒ คนสุดท้าย ให้เหลือเพียงคนเดียว

อีกวิธีหนึ่งโดยใช้มือทำเป็นรูปต่างๆ เป็นสัญลักษณ์ในการตัดสินเมื่อกล่าวคำสุดท้ายออกมาว่า โ โซ่ม โ ก็ให้แสดงนิ้วออกมา ซึ่งแต่ละนิ้วมีความหมายดังนี้

ย ๑. กรรไกร ใช้นิ้วชี้และนิ้วกลางเป็นส่วนคมของกรรไกร นิ้วหัวแม่มือกดนิ้วนางและนิ้วก้อยไว้ในอุ้งมือ

ย ๒. หิน ใช้กำกรำหมัด

ย ๓. กระดาษ คือการแบมือหงายขึ้น
 ย ๔. น้ำ หงายมือให้มีมือเสมือนหนึ่งมีน้ำอยู่ในมือ
 ย ๕. แก้ว ใช้มือหงายขึ้น ให้นิ้วติดกันเป็นด้านข้างของแก้วน้ำ
 ย ๖. ดวงอาทิตย์ ทำนิ้วมือคล้ายแก้ว แต่ปลายนิ้วหัวแม่มือจรดกับปลายนิ้วชี้ จัดให้เป็นวงกลม นิ้วกลาง นิ้วนาง และนิ้วก้อย
 เหยียดตรงประดุจดวงอาทิตย์เปล่งแสงออกไปตามนิ้วมือ
 ย การแพ้นะกำหนดไว้ดังนี้
 ย กรรไกร แพ้ หินย เพราะหินทำให้กรรไกรชำรุด
 ย กรรไกร แพ้ น้ำ เพราะน้ำทำให้กรรไกรขึ้นสนิม
 ย กรรไกร แพ้ ดวงอาทิตย์ เพราะดวงอาทิตย์ทำให้กรรไกรร้อน
 ย กรรไกร ชนะ กระดาษ เพราะกรรไกรตัดกระดาษ
 ย กรรไกร ชนะ แก้ว เพราะกรรไกรทุบแก้วแตก
 ย หิน แพ้ กระดาษ เพราะกระดาษห่อหิน
 ย หิน แพ้ น้ำ เพราะหินจมน้ำ
 ย หิน ชนะ แก้ว เพราะหินทุบแก้วแตก
 ย หิน แพ้ ดวงอาทิตย์ เพราะดวงอาทิตย์ทำให้หินร้อน แตกได้
 ย กระดาษ แพ้ น้ำ เพราะกระดาษเปียกจืดขาดง่าย
 ย น้ำ แพ้ แก้ว เพราะน้ำต้องอยู่ในแก้ว
 ย น้ำ แพ้ ดวงอาทิตย์ เพราะน้ำระเหยเนื่องจากความร้อน
 ย แก้ว แพ้ ดวงอาทิตย์ เพราะดวงอาทิตย์ให้ให้แก้วร้อน
 ย การกำหนดนิ้วหรือรูปสัญลักษณ์ต่างๆ บางแห่งก็อาจจะแตกต่างกันออกไปบ้าง เช่น นิ้วชี้อาจจะหมายถึงค้อน หรือเหล็กตีแก้วแตก
 ดวงอาทิตย์อาจจะเป็นอุ้งมือเหมือนน้ำ แต่ยกมือขึ้นคว่ำลงไประดับศีรษะ เป็นต้น
 แมงมุมขยุ้มหลังคา

จำนวนย ย ตั้งแต่ ๒ - ๕ คน
 บทร้องย แมงมุมขยุ้มหลังคาคาย พลัดลงมาหมายักกัด
 วิธีเล่นย ๑. ใช้มือของแต่ละคน ๆ ละข้างจับขยุ้มที่หลังมือ
 ย ๒. เขย่ามือและร้องเพลงประกอบ เมื่อจบเพลงมือคนที่อยู่กลางสุดเปลี่ยนมาจับข้างบนสุด
 ย ๓. เล่นไปเรื่อย ๆ จนเปลี่ยนมือครบทุกคน หรือชื้อเก็ยเล่น แล้วเลิกกันไปเอง
 ประโยชน์ย ความสนุกสนานและเพลิดเพลิน
 ย ย ย ย ย ย ย ย ย ย ย ย คำศัพท์
 ขยุ้มย ย หมายถึงย ย ย ย ย ย ขยุ้ม
 พลัดย ย หมายถึงย ย ย ย ย ย ตก
 ยิกย ย ย ย หมายถึงย ย ย ย ย ย ไไล
 ย ย

ทายหาตัวคนตด(๑)
 จำนวนย ย ไม่จำกัด
 บทร้องย ย ตดซัด ตดซัด หนูราดโบบ่าว ใครยืมใครหัว คนนั้นและตด
 วิธีเล่นย ย
 ๑. เมื่อมีผู้ตดออกมาแล้วไม่ยอมรับ ก็ให้เด็กๆ นั่งล้อมวงกัน
 ย ๒. หัวหน้าคนหนึ่ง ชี้ไปที่เด็กทีละคนพร้อมกับร้องเพลงประกอบ
 ย ๓. เพลงจบลงคำว่า ตด ลงทีใครก็แสดงความคนนั้นตด
 ประโยชน์ย
 ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน
 คำศัพท์
 หัวย หมายถึงย ย ย ย ย ย หัวเราะ

ทายหาตัวคนตด(๒)
 จำนวนย ย ไม่จำกัด
 บทร้องย มดหน้อย ทอยแดง ใครนั่งไม่แน่นตด
 ย ย มดหน้อยทอยป็นย
 ใครไม่ยืนตด
 ย ย มดหน้อยทอยค่าง

ใครไม่นั่งตด

ย ย มดหนอยทอยรั้ว

ย ย ใครยืมใครหัวตด

ย ย ย ฯลฯ

วิธีเล่นย ย

๑. เมื่อมีคนตดหรือจะเริ่มเล่นเกมนี้ คนที่เริ่มคนแรกจะร้อง มดตะนอยทอยแดง ใครนั่งไม่แห้งตด

ย ๒. เมื่อสิ้นคำวาดตด คนที่นั่งอยู่ทุกคนจะต้องนั่งนิ่ง ใครกระตุกกระตัก แสดงว่าคนนั้นตด ถ้ายังหาคนแพ้ไม่ได้

ก็ร้องหาตดไปหรือทิ้งระยะจนกว่าคนใดคนหนึ่งทนไม่ได้จนกระตุกกระตัก ก็จับแพ้

ย ๓. คนที่แพ้จะเริ่มร้องหาตดไป จะร้องอย่างไรก็ได้ แต่ให้มีคำสัมผัส เช่น ปีน - ยืนย ค้าง - นั่งย รั้ว - หัวย ซึ่งขึ้นอยู่กับคนร้องจะสังเกตกริยาของเพื่อน ๆ ว่าใครกำลังทำอะไรอยู่ ก็จะร้องให้หลงที่กริยาอาการของคนนั้น

ย ๔. เล่นไปเรื่อย ๆ จนเหนื่อยหรือซีก็หยุด

ประโยชน์

๑. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ย ๒. ฝึกไหวพริบ ปฏิภาณทั้งคนร้อง คนเล่น

ย คำศัพท์

แดงย หมายถึงย เแดง

นั่งย หมายถึงย นิ่ง

หัวย หมายถึงย หัวเราะ

หนอยย หมายถึงย มดตะนอย

ชนข้าง

จำนวนย ไม่จำกัด แต่ไม่ควรมากเกินไป ๑๐ คู่

วิธีเล่นย ๑. เลือกจับคู่ตามใจชอบ ส่วนใหญ่จะเป็นคนตัวใหญ่คู่กับตัวเล็ก

ย ๒. คนตัวโต สมมุติเป็นข้าง ให้คนตัวเล็กขึ้นขี่หลัง คนที่เป็นข้างจับขาหรือข้อเท้าคนที่ขี่หลังให้ออกไปข้างหน้า ทุกคู่ทำเหมือนกันหมด

ย ๓. คู่ไหนพร้อมก็วิ่งเข้าชนคู่ต่อสู้ โดยใช้เท้าทั้งสองเท้าของคนขี่ ถีบคู่ต่อสู้ให้ล้ม หรือคนที่ขี่ข้างจะเอาตัวกระแทกก็ได้ คู่ไหนล้มก็จะเป็นฝ่ายแพ้ แต่ก็มีสิทธิ์ที่จะลุกขึ้นมาชนแก้ตัวได้อีก

ย ๔. คู่ที่เหลือคู่สุดท้าย หรือเพื่อนไม่กล้าชนด้วย ถือเป็นคู่ชนะ หรือเล่นกันจนเหนื่อยก็จะเลิกกันไป

ประโยชน์

๑. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ย ๒. ออกกำลังกาย

ย ๓. ฝึกไหวพริบปฏิภาณของคู่ที่เล่น

ขว้างราว

ย การเล่นขว้างราว บางครั้งก็เรียกว่าขว้างป้อง หรือขว้างพาน เป็นการละเล่นที่เกิดจากการนำเอาเมล็ดมะม่วงหิมพานต์มาใช้เล่นเพื่อการพนัน

จำนวนย ย อย่างน้อย ๒ คน

อุปกรณ์ย ๑. เม็ดกาหยี่

ย ๒. กระจบองนม ๑ - ๒ ใบ

ย ๓. ไม้ไผ่ผ่าซีกยาว ๑-๓ ฟุต

ย ๔. ก้อนหินเล็กๆ สำหรับใช้ขว้าง

แผนผังย ย ผู้ขว้างย ย ย ย ราวไม้ไผ่ผ่าซีกวางเม็ดกาหยี่

ย ย เส้นขวางย

-----ย ย

วิธีเล่นย ๑. นำไม้ไผ่ที่ผ่าซีกแล้วใส่เม็ดกาหยี่ โดยชันชันกันว่าจะใส่ครั้งละกี่เม็ดต่อคน

ย ๒. นำราวไม้ไผ่ที่ใส่เม็ดกาหยี่แล้วไปวางไว้ที่พื้นดินหรือบางครั้งวางพาดไว้บน กระจบองนม โดยให้กระจบองนมอยู่ตรงกลาง ถ้าใช้กระจบอง ๒ ใบ ก็วางรับราวไม้ไผ่หัวท้าย

ย ๓. ลูกชุก ว่าใครจะได้เป็นคนทอยเม็ดกาหยี่ก่อน โดยการโยนเม็ดกาหยี่ให้ห่างออกไปจากราวที่ตั้งเม็ดกาหยี่

คนที่ทอยเม็ดกาหยี่ไกลกว่าคนอื่นจะเป็นคนแรกที่ได้ขว้างราวเม็ดกาหยี่ที่ตั้งไว้ และคนต่อ ๆ มาตามลำดับ

๔. ชีดเส้นให้ห่างจากราวพอสมควร

ย ๕. ผู้เล่นคนแรกยืนตรงเส้นที่ชีดไว้

ย ๖. ผู้เล่นเอาเม็ดกาหยี่หรือก้อนหินขนาดเท่า ๆ กัน ขว้างไปยังราว

ย ๗. ถ้าขว้างถูกเม็ดกาหยี่หล่นลงจากราว ได้เม็ดกาหยี่ส่วนนั้นไป

ย ๘. ถ้าวางไม้ไผ่ล้มคว่ำลง เม็ดกาหย็ยั้งอยู่ในราวไม้ก็ยกมาตั้งใหม่

ย ๙. ถ้าวางไม้ไผ่ถูกผู้เล่นคนต่อไปก็ขว้างต่อ

ย ๑๐. เมื่อขว้างจนเม็ดกาหย็ยหมดในราวก็หมดหนึ่งเกม

ย ๑๑. เริ่มเกมใหม่เหมือนเดิม

ย ๑๒. จำนวนเม็ดกาหย็ยที่ใส่ในราวแต่ละครั้งอาจไม่เท่ากัน ถ้ามีมากจนใส่ในราวไม่หมด ก็กองเม็ดกาหย็ยไว้ข้างราว พร้อมกับขีดเส้นเป็นวงกลมล้อมรอบเม็ดกาหย็ยเรียกเม็ดกาหย็ยที่อยู่ในวงกลมนั้นว่ากองปูน

ย ย ย ย ย ย ย ๑๓. คนที่มีสิทธิ์จะได้กองปูนคือ คนที่ขว้างราวล้มคว่ำลงโดยไม่มีเม็ดกาหย็ยเหลืออยู่ในราวเลย

๑๔. ถ้าวางจนจบเกมแล้ว ยังมีเม็ดกาหย็ยเหลืออยู่อีกในราวก็อาจมีการเพิ่มจำนวนเม็ดกาหย็ยลงไปอีก

๑๕. คนที่แพ้คือคนที่ขว้างได้เม็ดกาหย็ยน้อยที่สุด หรือไม่ได้เลย หรือไม่มีเม็ดกาหย็ยลงในราวเล่นในเกมต่อไป ก็ต้องออกจากการเล่น

ประโยชน์ ๑. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ย ๒. ออกกำลังกาย

ย ๓. ฝึกความมีน้ำใจนักกีฬา รู้จักแพ้ชนะ

คำศัพท์

ป้องย หมายถึง ย กระทบ

พานย หมายถึง ย ราวไม้ไผ่ผ่าซีก

ชั้นชี้ย หมายถึง ย ตกลง

ลูกชุกย หมายถึง ย จอง

กาหย็ย หมายถึง ย มะม่วงหิมพานต์

เป่ากบ

จำนวนย ย ๒ คน

อุปกรณ์ย ย ยางเส้นที่ใช้รัดของ

วิธีเล่นย ย ๑. ใช้ยางคนละ ๑ เส้น วางให้ระยะห่างพอสมควรบนพื้น บนโต๊ะหรือไม้กระดานย

ย ๒. ผลัดกันเป่าให้ยางเคลื่อนที่เข้าหากันคนละ ๑ ครั้ง จนยางไปชนกันหรือยางของใครไปเกยยางของอีกฝ่ายก็จะชนะเรียกว่ากบ (กลบ)

ย ๓. ฝ่ายแพ้ต้องเสียยางให้ฝ่ายชนะ ซึ่งจะตกลงกันก่อนว่าจะแพ้ชนะกันครั้งละกี่ย ย เส้น

๔. เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหมดยางก่อน หรือชี้เกียเจเลนก็เลิกเล่น

เป่ากบ

ย คล้ายกับเล่นเป่ากบ แต่เพิ่มจำนวนคนเล่นขึ้นเป็น ๒ - ๗ คน

วิธีเล่นย ๑. ตกลงกันก่อนว่าแต่ละครั้งจะใช้ยางกี่เส้น

ย ๒. เอาจางเส้นทั้งหมดวางซ้อนกัน

ย ๓. จัดลำดับว่าใครจะเป่าก่อนหลัง

ย ๔. คนที่เป่ายางให้หลุดจากกลุ่มที่วางซ้อนกัน โดยไม่มีเส้นอื่นติดอยู่ จะได้ยางเส้นที่หลุดออกเป็นกรรมสิทธิ์

ย ๕. เป่ากันไปเรื่อยๆ จนยางหมดกอง

ย ๖. คนที่ได้ยางมากกว่าเพื่อนเป็นคนชนะ

ย ๗. จบเกมก็เริ่มเกมใหม่ จนกว่าจะเบื่อหรือคนแพ้หมดยางที่จะใช้เล่น

ประโยชน์ ๑. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

จับโผละ/ชะโพละ

จำนวนย ย ตั้งแต่ ๑ คน ขึ้นไปหรืออาจแบ่งเป็นฝ่าย

อุปกรณ์ย ๑. กระบอกไม้ไผ่ยาวประมาณ ๑ ฟุต มีรูปล่องขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๗-๑๐ มม. เหลาไม้ไผ่ทำเป็นแกนใส่ลงในรูกระบอกไม้ไผ่ ใส่ตามให้มันคง แข็งแรง ปลายไม้มีขนาดสอดในรูกระบอกไม้ไผ่มีความยาวน้อยกว่ากระบอกไม้ไผ่ประมาณ ๒ ซม.

ส่วนที่เหลือ ๒ ซม.

ย ตามย ย ย ย ย ย ย กระบอกสวม

ย ๒. กระสุนทำด้วยกระดาษขึ้นหรือแช่น้ำให้พองหรือให้ลูกมทรายที่มีขนาดเท่าเม็ดถั่วเขียวซึ่งพอดีกับรูกระบอกไม้ไผ่

วิธีเล่นย ๑. ใช้กระบอกจับโผละบรรจุกระสุนโดยใช้ลูกมทรายหรือกระดาษขึ้นน้ำพองบีบเป็นก้อนเล็ก ๆ พอดีจะยัดใส่ลงในกระบอกจับโผละได้

แล้วเอาไม้ที่เหลาเป็นแกนกดกระแทกกระสุนเข้าไปในรู ประมาณ ๑ ใน ๓ หรือ ครึ่ง กระบอกแล้วอัดโดยแรง

กระสุนจะพุ่งออกไปพร้อมกับเสียงดังโ โพละโ ย ย ย หากกระสุนไปถูกอวัยวะส่วนไหนก็จะเจ็บ ๆ คัน ๆ แต่ไม่ควรจะยิงที่ส่วนหัว หรือที่ตา เพราะอันตราย

๒. คนที่ยิงถูกฝ่ายตรงข้าม หรือยิงเข้าเป้ามากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

ประโยชน์

๑. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ย ๒. ฝึกความแม่นยำและมีมือ

ศัพท์

มราย ย = ย พืชชนิดหนึ่ง ผิวใบหยาบคล้ายกระดาษทราย ผลมีเมล็ดเป็นข้อ แต่ละเมล็ดมีผิวสีเขียว สุกเปลี่ยนเป็นสีดำ เม็ดในแข็ง ขนาดปลายนิ้วก้อย

เลือกกินว่า

จำนวนย ย ๑๐-๒๐ คน

วิธีเล่นย ย

๑. สมมติให้ผู้เล่นคนหนึ่งเป็นเสือ คนหนึ่งเป็นวัว

ย ๒. ผู้เล่นคนอื่น ๆ จับมือกันเป็นวงกลม

ย ๓. คนที่เล่นเป็นเสืออยู่นอกวงกลม ส่วนคนที่เล่นเป็นวัวอยู่ในวงกลม ซึ่งสมมติเป็นคอกวัว

ย ๔. เสือพยายามหาทางเข้าไปในคอกเพื่อจับวัว

ย ๕. ถ้าเสือเข้าไปในคอกได้ วัวต้องพยายามวิ่งหนีออกนอกคอก และกลับเข้าคอกใหม่ คนที่จับมือเป็นวงกลมต้องพยายามกันไม่ให้เสือเข้าคอกหรือออกจากคอกได้ แต่ก็ไม่ต้องจับมือกันแน่นมากนัก

ย ๖. ถ้าเสือจับวัวได้ก็เปลี่ยนคู่เล่นต่อไป

ประโยชน์

๑. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ย ๒. ออกกำลังกาย

เข้ขึ้นบก

จำนวนย อย่างน้อย ๔ คน เป็นจระเข้ ๑ คน

บทร้องย เข้ไม่ชอบ ลงเรือรบเข้ขบขันที่

วิธีเล่นย ย

๑. เลือกคนที่ เป็นจระเข้ ๑ คน

ย ๒. คนที่ไม่ได้เป็นจระเข้ ให้ยืนอยู่บนที่สูงกว่าจระเข้ เช่น บันได เก้าอี้ โต๊ะ กอนหิน

ย ๓. ทุกคนร้องยว่าจระเข้ว่า เข้ ไม่ชอบ ลงเรือรบ เข้ขบขันที่ แล้วก้าวลงมายืนใน

ระดับเดียวกับคนที่ เป็นจระเข้

ย ๔. จระเข้วิ่งไล่กัดคนที่ยืนอยู่ ถ้าแตะถูกคนใดที่วิ่งขึ้นไปบนที่สูงไม่ทัน คนนั้นก็ เป็นจระเข้ต่อไป

ย ๕. ถ้าจระเข้จับใครไม่ได้ ก็จะมีคนบอกว่า โอ เดือน ๑๒ น้ำท่วม โอ จระเข้ขึ้นมาบนบกได้ ก็จะไล่จับ จับถูกใคร คนนั้นเป็นจระเข้และเริ่มเล่นกันใหม่

จนกว่าจะเบื่อหรือเหนื่อยจึงหยุด

ประโยชน์

๑. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ย ๒. ออกกำลังกาย

ย ๓. ฝึกความว่องไวและไหวพริบของแต่ละคน

ย ๔. ความสนิทสนม ความสามัคคี ระหว่างเพื่อน ๆ

คำศัพท์

ย เข้ = ย จระเข้

ย ย ย ย รวดเคอร์/ดาวเคอร์

จำนวนย ย ตั้งแต่ ๖-๑๒ คน

อุปกรณ์ย ๑. ลูกเทนนิส ๑ ลูก

ย ๒. ไม้ตีลูกบอล ๑ อัน

ย ๓. หลักที่สามารถเหยียบได้ ๔ หลัก (เป็นแผ่นไม้หรือ แผ่นอิฐก็ได้)

แผ่นฝั่ง

ย ย ย

ลัก ๔ย ย ย ย ย ย ย ย ฝ่ายหลัก

ย ย ย ฝ่ายตีย หลัก ๑ย

ลัก ๓

ฝ่ายหลัก

ลัก ๒

แผ่นฝั่งย

๑. แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ฝ่าย ๆ ละ เท่า ๆ กัน

ย ๒. ผู้ตีถือไม้ตีไกลหลัก ๑ ตีจากคนโยนลูกฝ่ายรับ ให้ผ่านกลางหลัก ๒ และ ๔ ให้ตีวงอ้อมหลัก ๒,๓,๔ จนกลับมาถึงหลัก ๑ แต่ถ้าผู้ตี ตีลูกออกนอกแนวหลัก ๒ และ ๔ จะหมดสิทธิ์เล่นในรอบนั้น

ย ๓. ฝ่ายรับต้องช่วยกันรับลูกบอลที่ตีขณะที่ลูกลอยอยู่ให้ได้ แล้วนำลูกบอลแต่ละพื้นก็จะได้กลับมาเป็นฝ่ายตี หรือจับลูกได้ในขณะที่ลูกตกถึงพื้นแล้ว ให้ใช้ลูกบอลขว้างคนที่กำลังวงอ้อมหลัก หรืออยู่นอกหลัก ถ้าขว้างถูกคนที่ตีลูกก็จะตาย แต่ฝ่ายรับไม่มีสิทธิ์ขว้างลูกบอลไปยังคนที่หยุดตีที่หยุดตีหลัก ๒ ๓ หรือ ๔

ย ๔. คนที่ตีหยุดอยู่ที่หลัก ๒ ๓ หรือ ๔ แล้วจะวิ่งต่อไปได้ก็ต่อเมื่อคนที่ตีลูกคนต่อไปตีอีกลูกแล้วลูกไม่เสีย

ย ๕. หลักเดียวจะหยุดรอได้เพียง ๑ คน ถ้าบังเอิญหยุดยืนมากกว่า ๑ คน ต้องเลือกผู้ใช้สิทธิ์เพียงคนเดียว

ย ๖. ผู้วิ่งต้องวิ่งอ้อมหลักด้านนอก หากผลเอเยียบหลักต้องหยุดรอที่หลักนั้น

ย ๗. คนที่ถูกร่วงด้วยลูกบอลจากฝ่ายรับถูกและตายไปแล้ว จะมีสิทธิ์ตีลูกได้อีกย เมื่อคนที่ตีคนใดคนหนึ่งตีลูก วงอ้อมหลัก ๒ ๓ ๔ จนมาถึงหลักที่ ๑ ได้ จะช่วยคนที่ตายได้ ๑ คน

ประโยชน์

๑. ออกกำลังกาย

ย ๒. ฝึกไหวพริบ ปฏิภาณ

ย ๓. ความสามัคคี

หมัดล่อ

จำนวนย ย อย่างน้อย ๒ คน

อุปกรณ์ย เศษกระเบื้อง เรียกว่า เบื้องจุดคนละ ๑ ชิ้น

สถานที่ย ย ลานดินหรือทราย

แผนผัง

จุดเริ่มย ย ย ๑ย ๒ย ๓

ย ย ย ๒ย ๕ย ๔

กติกา ย ๑. จุดเบื่องจุดเป็นรอบ รอบ ๑ ผ่าน ช่อง ๑-๒ย รอบ ๒ ผ่าน ช่อง ๒-๒ย รอบ ๓ ผ่านย ช่อง ๓-๒ รอบ ๔ ผ่าน ช่อง ๔-๒ย รอบ ๕ ผ่าน ช่อง ๕-๒ย รอบ ๖ ผ่าน ช่อง ๖ ผ่านย รอบ ๖ แล้วมีสิทธิ์ได้เมือง ๑ เมือง ชุดแรกในช่อง ๑ หรือ ๒ ชุด ๒ ช่อง ๒ หรือ ๕ย ชุด ๓ ช่อง ๓ หรือ ๔

ย ๒. เมืองของตนกระโดดลงได้ ๒ เท้า

ย ๓. ไม่มีสิทธิ์วิ่งในเมืองของคนอื่น เมื่อต้องผ่านให้กระโดดและไม่ตองโยนเบื่องลงในเมืองของตนและของผู้อื่น

ย ๔. เหยียบหรือทอยหยุดลงบนเส้นใดเส้นหนึ่งไม่ได้

ย ๕. ให้จุดเบื่องไปตามลำดับ

ย ๖. ทุกช่องที่ไม่ใช่เมือง ให้เขย่งขาเดียว

ย ๗. จุดเบื่องจุดพื้น ช่อง ๖ (หรือช่องสุดท้าย เมื่อมีเมืองขวางไว้) ออกนอกกรอบแล้วให้กระโดดลงพร้อมกันทั้ง ๒ เท้าเหยียบกระเบื้องจุดของตนทุกครั้ง

ย ๘. เมื่อจุดเบื่องจุดไปแต่ละช่อง อาจตกลงให้เขย่งกระโดดข้ามเส้นไปเหยียบกับเบื่องจุดในช่องถัดไปก่อนจุดก็ได้

ย ๙. เล่นตายในรอบใด เมื่อมีสิทธิ์เล่นให้เริ่มต้นเล่นจากจุดเริ่มรอบนั้น ๆ

แผนผัง

ย ๑. เลือกผู้จุดก่อนหลัง

ย ๒. ทอยเบื่องจุดลงในช่อง ๑

ย ๓. เขย่งกระโดดเหยียบเบื่องจุดในช่อง ๑

ย ๔. ขยับเท้าออกจากเบื่องจุดใช้เท้าข้างนั้นจุดเบื่องจุดไปช่อง ๒

ย ๕. เขย่งกระโดดข้ามเส้นไปเหยียบเบื่องจุดในช่อง ๓ ขยับเท้าออกแล้วจุดเบื่องจุดไปช่อง ๔

ย ๖. เขย่งกระโดดเปลี่ยนช่องจุดไปตามลำดับจนพ้นช่องสุดท้าย

ย ๗. สิ้นสุดรอบแรก ขึ้นรอบ ๒ ให้ทอยเบื่องจุดไปช่อง ๒

ย ๘. กระโดดเขย่งไปช่อง ๑ เขย่งกระโดดไปเหยียบเบื่องจุดในช่อง ๒ แล้วจุดไปช่องถัด ๆ ไป ตามลำดับจนถึงข้อ ๖

ย ๙. ทอยจนถึงรอบ ๖ เมื่อจุดเบื่องจุดพื้นช่อง ๖ และเหยียบเบื่องจุดแล้ว เริ่มวางเบื่องจุดบนหลังเท้าขวา ณ จุดทอย เอามือปิดตา ก้าวเท้าขวาลงช่อง ๑

ขยับเท้าซ้ายไปประชิดแล้วถามว่า โอ หมัดล่อ! หากไม่เหยียบเส้นและเบื่องจุดยังอยู่ บนหลังเท้า คนอื่นจะบอกว่า โอ ลอ! ให้ก้าวเท้าขวาต่อไปช่อง ๒

ถึงข้างซ้ายไปประชิดหลังถามว่า โอ หมัดล่อ! หากยังค้งได้ โอ ลอ! ก็ให้กระโดดลงในช่อง ๓ เปิดตาได้ เตรียมตัว โอ หมัดล่อ! ต่อไปยังช่อง ๔ , ๕

และ ๖ เมื่อได้คำตอบ โอ ลอ! ในช่องที่ ๖ แล้ว ให้กระโดดจากช่อง ๖ เตรียมเลือกเมืองในช่องที่ ๑ ย หรือ ๒ ช่องใดช่องหนึ่ง

ย ๑๐. การเลือกเมืองทุกครั้ง ให้กระโดดคล่อมเส้นกลางให้พ้นช่องเมืองชุดแรกไปแล้วโยนกระเบื่องจุดข้ามศีรษะตนเองไปตกในช่อง ๑ หรือ ๒ ตกช่องใดก็ได้เมืองช่องนั้น

หากพลาดต้องรอใหม่ เมื่อถึงรอบของตนเอง

ย ๑๑. เล่นฝึกกติกาของใด ต้องหยุดให้คนอื่นเล่นต่อ เมื่อถึงรอบตัวเองอีกครั้ง ให้เล่นต่อจากเริ่มรอบเดิมที่เคยเล่นตายไว้

ย ๑๒. เมื่อทุกช่องเป็นเมืองหมดแล้วก็เริ่มเล่นใหม่ ผู้ได้เมืองมากเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์ ๑. ความสนุกสนาน

ย ๒. ออกกำลังกาย

โยยจุด

จำนวนย ย แบ่งเป็น ๒ ฝ่าย ๆ ละ ๓ คน เป็นอย่างน้อย มีหัวหน้า ๑ คน
สถานที่ ย ลานบ้าน

แผนผังย ย (สำหรับฝ่ายละ ๔ คน)

ย ย
ผู้เล่นย ย ๑ย ๒ย ๓ย ๔
ย ย ๐ย ๐ ย ๐ย ๐

ย ย ย หัวหน้าฝ่ายหลัก

ย ย ย เส้นหน้า

ย ย ย ๓ เมตร

ย ย ย ๓ เมตร

ย ย ย ๓ เมตร

ย ย ย เส้นหลัง
เส้นกลางเป็นของหัวหน้าฝ่ายหลัก

กติกา ย ๑. ผู้เล่นถ้ามฝ่ายหลักว่า โ โบายอุดโ
ย ๒. หัวหน้าฝ่ายหลักบอกว่า โ อุดโ ฝ่ายเล่นร้องว่า โ ทุยลงโ จึงเล่นได้และจะวิ่งออกทางเส้นข้างไม่ได้ หากวิ่งออกปรับเป็นแพ้
ย ๓. สมาชิกฝ่ายเล่นถูกตีจะหมดสิทธิ์เล่น หากถูกตีหมดหรือฝ่ายเล่นหมดทางเล่น ถือว่าแพ้ ให้เปลี่ยนไปเป็นฝ่ายหลัก
ย ๔. หัวหน้าฝ่ายหลักมีสิทธิ์วิ่งไล่ฝ่ายเล่นได้บนเส้นหน้า เส้นพิเศษที่ต่อจากเส้นหน้าและเส้นกลาง
ย ๕. สมาชิกฝ่ายหลัก มีสิทธิ์ไล่ตีฝ่ายเล่นได้เฉพาะเส้นของตนเท่านั้น
ย ๖. สมาชิกฝ่ายเล่นคนใดคนหนึ่งผ่านเส้นไปถึงเส้นสุดท้าย แล้วย้อนกลับผ่านเส้นหน้าเมื่อไร ให้ร้องว่า โ เตยโ ก็ถือว่าชนะ แล้วเริ่มเล่นใหม่

แผนผังย ๑. สมาชิกฝ่ายหลักยืนประจำเส้น

ย ๒. ฝ่ายเล่นถ้ามฝ่ายหลักว่า โ โบายอุดโ

ย ๓. ฝ่ายหลักตอบว่า โ อุดโ ฝ่ายเล่นจึงวิ่งผ่านได้

ย ๔. ฝ่ายหลักพยายามตีสมาชิกฝ่ายเล่นให้อยู่กับที่ และหาโอกาสตีฝ่ายเล่นบนเส้นสิทธิ์ของฝ่ายหลักให้ได้
ประโยชน์

๑. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ย ๒. ออกกำลังกาย

ย ๓. ฝึกไหวพริบปฏิภาณของแต่ละฝ่าย

เรือบิน

จำนวนย อย่างน้อย ๒ คน

อุปกรณ์ย เศษวัสดุแบนขนาดเท่าเหรียญสตางค์ เป็นเบื่องทอย

กติกา ย ๑. ผู้ได้เมืองมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ย ๒. ห้ามเหยียบเส้น

ย ๓. ทอยเบื่องทอยไม่ให้ทับเส้น

ย ๔. ห้ามเหยียบเมืองของผู้อื่น

ย ๕. เหยียบเมืองลง ๒ เท่า

ย ๖. ช่องที่ไม่ใช่เมืองลงได้เพียงเท่าเดียว

ย ๗. ไม่ต้องทอยเบื่องลงในเมืองของตนเอง

แผนผังย ๑. ช่วยกันขีดเส้นเป็นรูปเครื่องบิน

ย ๒. ตกลงผู้เล่นก่อนหลัง

ย ๓. ทอยเบื่องทอยลงในช่องที่ ๑

ย ๔. กระโดดเขย่งลงในช่อง ๒

ย ๕. กระโดดคร่อมเส้นระหว่างช่อง ๓ และ ๔

ย ๖. กระโดดเขย่งลงในช่อง ๕

- ย ๗. กระโดดคร่อมเส้นระหว่างช่อง ๖ และ ๗
- ย ๘. กระโดดหันหลังกลับคร่อมเส้นระหว่างช่อง ๖ และ ๗
- ย ๙. กระโดดเขย่งลงของ ๕
- ย ๑๐. กระโดดคร่อมเส้นระหว่างช่อง ๓ และ ๔
- ย ๑๑. กระโดดเขย่งลงของ ๒
- ย ๑๒. ก้มลงเก็บเบ๊องทอยในช่อง ๑
- ย ๑๓. กระโดดข้ามช่อง ๑ ไปจุดทอย
- ย ๑๔. ทอยเบ๊องทอยลงในช่อง ๒
- ย ๑๕. กระโดดเขย่งลงของ ๑
- ย ๑๖. กระโดดไปคร่อมเส้นระหว่างช่อง ๓ และ ๔
- ย ๑๗. เล่นต่อเหมือน ๖-๑๐
- ย ๑๘. ก้มเก็บเบ๊องทอยในช่อง ๒
- ย ๑๙. กระโดดเขย่งลงในช่อง ๑
- ย ๒๐. กระโดดลงจุดทอย
- ย ๒๑. ทอยเบ๊องทอยลงในช่อง ๓
- ย ๒๒. กระโดดเขย่งลงของ ๑ ๒ ๔ ๕
- ย ๒๓. เล่นต่อเหมือน ๗-๙
- ย ๒๔. กระโดดเขย่งลงของ ๔
- ย ๒๕. ก้มเก็บเบ๊องทอยในช่อง ๓
- ย ๒๖. กระโดดเขย่งลงของ ๒ ๑ และจุดทอย
- ย ๒๗. ทอยเบ๊องทอยลงของ ๔
- ย ๒๘. เล่นเหมือน ๑๙-๒๖ (เปลี่ยน ๔ เป็น ๓ เพราะมีเบ๊องทอยอยู่)
- ย ๒๙. ทอยเบ๊องทอยลงในช่องที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงช่อง ๘
- ย ๓๐. กระโดดลงของ ๑ ๒ ๓-๔ ๕ ๖-๗
- ย ๓๑. กระโดดหันกลับลงของ ๖ และ ๗
- ย ๓๒. ก้มลงใช้มือลอดระหว่างขาไปเก็บเบ๊องทอยในช่อง ๘
- ย ๓๓. กระโดดกลับจนถึงจุดทอย คือ ๕ ๓-๔ ๒ ๑ และจุดทอย
- ย ๓๔. เล่นทอยได้ครบ ๘ ช่องแล้วมีสิทธิ์ได้เมืองในช่องที่ ๑ ให้กากบาทลงในช่อง ๑
- ย ๓๕. ทอยเบ๊องลงของ ๒
- ย ๓๖. กระโดดลงเมืองตนเองทั้งสองเท้าแล้วกระโดดไปคร่อมเส้นระหว่างช่อง ๓-๔
- ย ๓๗. เล่นต่อเหมือน ๖-๑๐
- ย ๓๘. ก้มเก็บเบ๊องทอยของ ๒
- ย ๓๙. กระโดดลงเมืองตนเองแล้วกระโดดไปจุดทอย
- ย ๔๐. ทอยเบ๊องทอยลงในช่องที่สูงขึ้นตามลำดับ
- ย ๔๑. ผู้เล่นเล่นผิดกติกาจึงเปลี่ยนตัวผู้เล่นไปตามลำดับเมื่อย้อนกลับมาถึงคนเดิมให้เล่นต่อจากที่เคยเล่นเดิมต่อไปได้
- ย ๔๒. เมื่อเล่นจนได้เมือง ๖ ผู้เล่นทอยเบ๊องทอยในช่อง ๘ แล้ว ต้องยืนเขย่งในช่องย ๗ หันหลังก้มเก็บเบ๊องทอยระหว่างขาได้แล้วกระโดดหรือเขย่งกลับไปจุดทอยจึงจะได้เมือง ๗
- ย ๔๓. ได้เมือง ๘ แล้ว ก็เริ่มเล่นใหม่
- ย ๔๔. บางกลุ่มเมื่อจะทอยช่อง ๘ อาจตกลงหันหลังทอยก็ได้
- ย ๔๕. ผู้ที่กระโดดจากจุดทอยไปยังช่องว่างอื่น ๆ ไม่ได้ เพราะเป็นเมืองของผู้อื่นหมดแล้ว
- มีสิทธิ์ยืมเมืองได้ชั่วคราวเพื่อเขย่งผ่านไปช่องที่ต้องการของเมือง ย จะยอมหรือไม่ยอมก็ได้ หากไม่ยอมก็ไม่ยืมเมืองนั้น ๆ
- ประโยชน์ ๑. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- ย ๒. ออกกำลังกาย
- ย ๓. ผีไก่หวีพริบ ปฏิภาณ ของแต่ละฝ่าย

หมากขุม (หมากหลุม)

จำนวนย ย ๒ คน

อุปกรณ์ เม็ดมะขาม (กอนหิน หรือลูกกวาดก็ได้ ๔๒ เม็ด เป็นหมาก)

๔ย ๔ย ๔ย ๔

เมือง ขย ย ย ย ย ย ย ย ย ย ย ย เมือง ก

๕ เม็ด ย ๕ เม็ด

๔ ย ย ย ย ๔ ย ย ย ย ๔ ย ย ย ย ๔

หลุมขนาดส้มเขียวหวานลงลึกได้ครึ่งหนึ่ง

กติกา

ย ๑. ผู้ได้หมากมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ย ๒. แต่ละรอบ เมื่อวนหยอดหมากไปที่ทิศทางใด ต้องวนไปที่ทิศทางนั้นเสมอ เปลี่ยนรอบใหม่ จึงตัดสินใจใหม่ จะเหมือนเดิมหรือไม่เหมือนเดิมก็ได้

๓. การหยิบหมาก ต้องใช้หมากในเมืองของตน และมีหมากพอที่จะเดินไปถึงเมือง ฝ่ายตรงข้ามได้ หากไม่มี หมดสิทธิ์เล่นในรอบนั้น

แผนผังย ๑. ชุดหลุม ๑๐ หลุมดังแผนผัง

ย ๒. ใส่หมากในหลุมเมือง หลุมละ ๕ เม็ด หลุมอื่นหลุมละ ๔ เม็ด

ย ๓. เลือกผู้เล่นก่อนเป็นผู้เดินหมาก

ย ๔. เจ้าเมืองหยิบหมากทุกเม็ดในฝ่ายเมืองของตนขึ้นมา แล้วหยอดลงหลุมถัดไปทางซ้าย (หรือขวาทางใดทางหนึ่ง บางแห่งไม่ได้) หลุมละ ๑ เม็ดไปตามลำดับ

ย ๕. หมดหมากในมือแล้ว ให้หยิบในหลุมถัดไปขึ้นมาทั้งหมด หยอดลงหลุมถัดไปตามทิศทางเดิม (วนหลุมที่หยิบขึ้นมา) จนหมดหมาก

ย ๖. เล่นตามข้อ ๕ ไปเรื่อย ๆ จนกว่า หลุมถัดไปไม่มีหมากอยู่ในหลุม จึงมีสิทธิ์หยิบหมากในหลุมที่ติดกับหลุมว่าง (ในทิศทางเดิม) ไปเป็นสิทธิ์ได้

และหมดสิทธิ์เล่นในรอบนั้น

ย ๗. เจ้าเมืองอีกฝ่ายหยิบหมากจากหลุมใดหลุมหนึ่งในฝ่ายเมืองของตนแล้ว จึงหยอดลงในหลุมถัดไปหลุมละเม็ดเหมือนข้อ ๔ ๕ และ ๖

แต่หลุมที่หยิบขึ้นครั้งแรกในรอบนั้นต้องมีหมากมากพอที่จะหยอดจนถึงหลุมเมืองตรงข้ามได้ ย หากไม่มีหมดสิทธิ์เดินหมาก ฝ่ายตรงข้ามจะได้สิทธิ์เดินต่อ

ย ๘. เดินหมากจนกว่าไม่สามารถเดินได้อีกจึงยุติ นับหมากที่ตนได้ เจ้าเมืองฝ่ายใดได้หมากมากเป็นฝ่ายชนะและได้สิทธิ์เริ่มเล่นใหม่ตามข้อ ๔-๗

ประโยชน์ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

หมากเก็บ

อุปกรณ์ ก่อนหิน มีจำนวนตามผู้เล่นจะตกลงว่าจะเล่นหมากอะไร เช่นหมากสาม หมากสี่ หมากห้า หมากสิบ ฯลฯ หมากตกเบ็ด หมากเปลี่ยน หมากไถนา ฯลฯ

หมากหาหน่วย

ย ๑. ใช้ก่อนหินจำนวน ๕ ก้อน

ย ๒. นั่งล้อมวงบนพื้น หันหน้าเข้าหากัน ภายในวงด้านหน้าของผู้เล่นจะกลายเป็นลานที่เล่นหมากเก็บ

ย ๓. ตกลงร่วมกันว่าใครจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อนหลังด้วยการซาลาหาล่า ทูมซัดหรือวันทูโซมของสองคนสุดท้าย

หรือบางครั้งจะใช้การชั่งก่อนหินให้ได้มากก่อนที่สุดเป็นผู้เล่นก่อนก็ได้ การชั่ง คือ การนำก่อนหินทั้งห้าก้อนมาใส่ในอุ้งมือ

โยนหินขึ้นทั้งหมดแล้วใช้อุ้งมือข้างนั้นรับก่อนหินเอาไว้ ก่อนหินที่รับไว้ได้นั้นจะเป็นแต่ว่าใครจะได้เล่นก่อนหลัง ตามจำนวนที่ชั่งได้ ผู้ชั่งได้จำนวนมากมีสิทธิ์เล่นก่อน

ผู้ที่ชั่งได้จำนวนรองลงไปที่เล่นไปตามลำดับ ผู้ชั่งได้น้อยที่สุดเล่นเป็นคนสุดท้ายของแต่ละรอบ

ย ๔. ผู้เล่นแต่ละคนจะพยายามเล่นหมากเก็บ ๕ หน่วยตามลำดับ หากพลาดก็ต้องให้คนอื่นเล่น เมื่อวนถึงตนเองก็ให้เริ่มจากที่ตนเองทำพลาดไว้เล่นต่อไปจนจบ

ลำดับในการเล่นมีชื่อเรียกดังนี้ คือ หมากหนึ่ง หมากสอง หมากสาม หมากสี่ หมากห้า หมากตะ หมากขีด หมากตั้ง หมากผัด หมากเปลี่ยน

และหมากตกเบ็ดเป็นลำดับสุดท้าย

ย ๕. ผู้ชนะเป็นผู้กำหนดโทษให้ผู้แพ้มักระทำตามสมควร แล้วเล่นต่อไปอีกจนเลิก

ย ๖. ลักษณะการเล่นหมากแต่ละลำดับเป็นดังนี้

ย ๗. หมากหนึ่งย เอาก่อนหินห้าก้อนใส่มือแล้วกระจายหมากวางบนบนพื้นเรียกว่า โ ห้วนโ

ย ๘. เลือกหินก้อนใดก้อนหนึ่งเป็นลูกโยน

ย ๙. จับลูกโยนโยนขึ้นย แล้วใช้มือที่โยนนั้นเก็บหินก้อนที่ห้วนโไว้ แล้วรับก้อนลูกโยนอย่าให้ตกถึงพื้นและต้องเก็บหินไม่ให้สัมผัสกับคนอื่น ๆ ด้วย

หากสัมผัสกับคนอื่นหรือรับลูกโยนไม่ได้ถือว่า โ ตายโ หมดสิทธิ์เล่นในรอบนั้นต้องรอจนกว่าเพื่อนจะตายแล้ววนมาถึงรอบของตน จึงจะเล่นต่อไปได้

ย ๑๐. เก็บก่อนหินที่เหลือตามวิธีข้อ ๙ จนหมดทั้งสี่ก้อน จึงเล่น

ย ๑๑. เอาก่อนหินใส่มือแล้วห้วนลงพื้น เลือกก้อนใดก้อนหนึ่งเป็นลูกโยน โยนย ย ย ย

ขึ้นแล้วเก็บหมากบนพื้นให้ได้สองก้อนโดยไม่สัมผัสอีกสองก้อนที่เหลือเมื่อได้แล้วให้รับลูกโยนอย่าให้ตกถึงพื้น

ย ๑๒. โยนลูกโยนแล้วเก็บก่อนหินที่เหลือสองก้อน รับลูกโยนเอาไว้แล้วรวบรวมหมากทั้งห้าก้อนไว้ในมือห้วนลงเพื่อเล่น หมากสาม

ย ๑๓. ย เลือกลูกโยนแล้วโยนขึ้น รับเก็บหมากหนึ่ง ๑ ลูก อย่าให้กระทบก่อนที่เหลืออีก ๓ ลูก แล้วรับลูกโยน

ย ๑๔. โยนลูกโยนขึ้น รวบหมาก ๓ ลูก รอรับลูกโยน รวบหมากทั้งหมดแล้วห้วนเพื่อเล่น หมากสี่

ย ๑๕. เลือกหมากเป็นลูกโยนโยนขึ้นแล้วรวบรวมหมากทั้งสี่ลูกรอรับลูกโยน

ย ๑๖. เอาหมากรวบไว้ทั้งห้าลูก โยนขึ้นลูกหนึ่ง อีกสี่ลูกวางกองบนพื้นแล้วรับลูกโยนเป็นการเล่นหมากห้า

ย ๑๗. โยนลูกโยนขึ้น รวบหมากทั้งสี่ลูกแล้วรับลูกโยน

ย ๑๘. เล่น หมากตะ รวบหมากไว้ในมือ โยนลูกขึ้น กำหมากสี่ลูกแล้วเอามือสัมผัสพื้น รับลูกโยนเอาไว้

ย ๑๙. เล่นอย่างข้อ ๑๘ อีก ๒ ครั้ง แล้วเตรียมเล่น หมากขีด

ย ๒๐. แบ่งหมากใส่มือซ้าย ๒ ลูก ใส่มือขวา ๓ ลูก มือขวาโยนลูกโยนขึ้น มือทั้งสองกำหมากใช้นิ้วสัมผัสพื้นพร้อมกัน แล้วมือขวารับลูกโยน

ย ๒๑. เล่นหมากขีดอย่างข้อ ๒๐ อีก ๒ ครั้ง เตรียมเล่น หมากตั้ง

ย ๒๒. ต่อจากข้อ ๒๑ คือมีหมากอยู่มือซ้าย ๒ ลูก มือขวามี ๓ ลูก โยนลูกโยนในมือขวาขึ้นแล้ววางหมากในมือทั้งสองไว้บนพื้น มือขวารับลูกโยน
ย ๒๓. โยนลูกโยนขึ้น มือทั้งสองรวบรวมหมากข้างละ ๒ ลูกไว้ในมือ มือขวารับลูกโยน
ย ๒๔. เล่นหมากตั้งตั้งข้อ ๒๒-๒๓ ให้ครบ ๓ ครั้ง แล้วเตรียมเล่น หมากผัด
ย ๒๕. ให้หมากอยู่ในฝ่ามือที่หงายประกบกัน โยนหมากทั้ง ๕ ลูกขึ้น มือขวาคว้าไปประกบกับมือซ้ายที่หงายอยู่แล้วรวบรวมให้ได้ทั้ง ๕ ลูก
โยนหมากขึ้นทั้งหมดมือขวาหงายไปประกบมือซ้ายรับหมากไว้ทั้ง ๕ ลูก
ย ๒๖. ทำอย่างข้อ ๒๕ อีก ๒ ครั้ง จะครบการเล่นหมากผัด ๓ ครั้ง
ย ๒๗. โยนหมากขึ้น มือขวาคว้าไปประกบมือซ้าย รับหมากไว้อีก ได้แล้วมือทั้งสองใกล้พื้นแยกมือออก หมากจะกองบนพื้น มือขวาเลือกลูกโยน โยนลูกโยนขึ้น
แล้วรวบรวม ๔ ลูกบนพื้น รับลูกโยน เตรียมเล่น หมากเปลี่ยน
ย ๒๘. หว่านหมากลงพื้น เลือกหมาก ๒ ลูกใส่ไว้ในมือขวา โยนหมากขึ้น ๑ ลูก ย ย ย ย อีกลูกในมือขวาให้เปลี่ยนกับหมากบนพื้น
คือวางหมากในมือลงพื้นขณะเดียวกันก็เก็บหมากบนพื้นลูกใดลูกหนึ่งมาไว้แทน แล้วรับลูกแทนให้ได้ ย ในขณะนี้จะเหลือหมากที่ยังไม่ได้เปลี่ยนอีก ๒ ลูก
๒๙. โยนลูกโยนขึ้น วางหมากในมือขวาลงบนพื้น เก็บหมากบนพื้นลูกใดลูกหนึ่งจาก ๒ ลูกที่ยังไม่ได้เปลี่ยนไว้ แล้วรับลูกโยน โยนลูกโยนขึ้นเพื่อเปลี่ยนหมากที่เหลืออีก
๑ ลูก แล้วรับลูกโยน
ย ๓๐. เตรียมเล่น หมากตกเบ็ด หว่านหมากกระจายออก เลือกหมาก ๒ ลูกมาไว้บนฝ่ามือ ให้หมากวางบนโคนนิ้วก้อยกับนิ้วนาง ๑ ลูก มือขวาเก็บหมากบนพื้น ๑ ลูก
แล้วรับลูกโยน
ย ๓๑. วางหมากบนฝ่ามือขวา ๒ ลูก ให้วางบนโคนนิ้วก้อยกับนิ้วนาง ๑ ลูก อีกลูกวางบนโคนนิ้วก้อยกับนิ้วนาง ๑ ลูก อีกลูกวางบนโคนนิ้วกลางกับนิ้วชี้
โยนลูกหมากทั้งสองขึ้น มือซ้ายซึ่งมีหมากในมือ ๑ ลูก ให้รับหมากที่โยนเพิ่มอีกหนึ่งลูก ส่วนมือขวาเก็บหมากบนพื้น ๑ ลูกบนพื้นแล้วรับลูกโยน
ย ๓๒. วางหมากตั้งข้อ ๓๑ เพื่อเล่นหมากตกเบ็ดโดยเก็บหมากที่เหลือบนพื้นอีก ๑ ลูก มือซ้ายจะมีหมากเป็น ๓ ลูก มือขวามี ๒ ลูก มือขวาโยนหมากทั้งสองขึ้น
ใช้นิ้วชี้สัมผัสกับพื้นแล้วรับหมากไว้ ๑ ลูก อีกหนึ่งลูกให้มือซ้ายรับเอาไว้
ย ๓๓. โยนลูกโยนในมือขวาขึ้น ใช้นิ้วชี้สัมผัสกับพื้น มือซ้ายรับลูกโยนรวมไว้กับหมากอีก ๔ ลูก
ย ๓๔. จบสิ้นลำดับการเล่นหมากห้าหน่วย ผู้เล่นซึ่งหมากให้ได้มากที่สุดเพื่อลงโทษผู้อื่นเป็นจำนวนเท่ากับที่ซึ่งหมากได้
ประโยชน์ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ย ย
อาห่วย

จำนวนย จัดแบ่งเป็น ๒ ฝ่าย คือฝ่ายตี กับฝ่ายหลักจำนวนเท่า ๆ กัน ก็คนก็ได้ แต่ควรมีฝ่ายละ ๕ คน เป็นอย่างน้อย

อุปกรณ์ย ๑. กวน เป็นหลักใช้วัตถุแบน ๆ ขนาดเท่าอิฐ ๑ ชิ้น

ย ๒. ลูกอาห่วย หรือลูกกิว คือ ลูกเทนนิส ๑ ลูก

กติกา ย ๑. ผู้ตีลูกอาห่วยจะต้องบอกท่าตีไปตามลำดับ ฝ่ายหลัก (ฝ่ายรับ) ตอบรับพร้อมที่จะเล่นว่า อี ผู้ตีจึงตีลูกตามท่าที่บอกนั้นไว้

ย ๒. หากฝ่ายหลักรับลูกได้ก่อนที่ลูกจะตกสัมผัสพื้น รับแล้วเอาลูกลงสัมผัสพื้นพร้อมส่งเสียงว่า ตาย ผู้ตีลูกคนนั้นหมดสิทธิ์เล่น ต้องเปลี่ยนคนเล่นลำดับถัดไป

ย ๓. ลูกอาห่วยกลิ้งไปหยุด ณ ที่ใด ให้ใช้จุดนั้นเป็นแนวตั้งฉากกับแนวกวน จุดตัดนี้เป็นสถานที่ที่ฝ่ายหลักจะใช้เป็นจุดเริ่มขว้างลูกอาห่วยไปให้ถูกกวน

ผู้ตีหมดสิทธิ์เล่น ต้องเปลี่ยนผู้เล่น หากไม่ถูก ผู้ตีคนนั้นมีสิทธิ์ตีลูกในลำดับถัดไป

ย ๔. เมื่อฝ่ายหลักขว้างลูกหรือทำลูกอาห่วยให้ถูกกวนฝ่ายลูก (คนใดก็ได้) ย ข้อตเหล่านี้ (ใช้ปลายเท้าซ่อนหรือกระดก

ให้ลูกอาห่วยกระดอนขึ้นมารับหรือรับได้จะได้สิทธิ์ข้ามขั้นได้ ๑ ขั้นตอน

ย ๕. เมื่อสมาชิกฝ่ายตี เล่นลูกไปถึงขั้นเซป๊ะตัวได้ สมาชิกฝ่ายตีที่หมดสิทธิ์เล่นได้รับสิทธิ์เล่นได้ในรอบใหม่

ย ๖. ผู้เล่นคนถัดไปจะเป็นใครก็ได้ที่ยังมีสิทธิ์ (ไม่ตาย) ให้เล่นลูกในขั้นที่ตายนั้น ๆ ต่อไปตามลำดับ

ย ๗. ฝ่ายตีต้องส่งลูกให้ผู้เล่นที่กำหนดไว้ หากลูกไม่ผ่านเส้นที่กำหนดลูกนั้นถือว่าตาย ผู้ตีลูกคนนั้นหมดสิทธิ์เล่นลูก ต้องเปลี่ยนให้สมาชิกฝ่ายตนที่ยังมีสิทธิ์ (เป็น

เป็นคนเล่นต่อ หากหมดคนเล่น คือ ตายหมดทุกคน ก็ให้เปลี่ยน ฝ่ายหลักเป็นฝ่ายตี

ย ๘. ฝ่ายที่เล่นลูกได้ถึงเซป๊ะตัวได้ก่อนเป็นฝ่ายชนะ

ข้อความและท่าทางย

ย ชั้น ๑ อาห่วย ผู้ตีหันหน้าเข้ากวน หันหลังให้ผู้หลัก โยนลูกขึ้นตรง ๆ ย ใช้อุ้งมือ(มือเดียวกับที่โยนขึ้น)ตีลูกให้ผ่านไหล่ตนเองไปยังฝ่ายหลัก

ย ชั้น ๒ อาห่วย ท่าทางเหมือนชั้น ๑

ย ชั้น ๓ อาห่วยตัว ท่าทางเหมือนชั้น ๑

ย ชั้น ๔ ฉี่หล่าย ผู้ตีหันหลังให้กวน หันหน้าสู่ฝ่ายหลัก ย โยนลูกอาห่วยขึ้นตรง ๆ กำมัดหรือใช้ฝ่ามือกระแทกลูกอาห่วยไปให้ฝ่ายหลัก

ย ชั้น ๕ ฉี่หล่าตุ ท่าเหมือนชั้น ๔

ย ชั้น ๕ ฉี่หล่าตัว ท่าเหมือนชั้น ๔

ย ชั้น ๗ ตัวหล่าย ผู้ตีหันหลังให้ กวน

โยนลูกขึ้นตรง ๆ ใช้นิ้วมัดหรือฝ่ามือกระแทกลูกอาห่วยไปข้างหน้าให้ฝ่ายหลัก

ย ชั้น ๘ ตัวหล่าตุ ท่าเหมือนชั้น ๗

ย ชั้น ๙ ตัวหล่าตัว ท่าเหมือนชั้น ๗

ย ชั้น ๑๐ โป๊ะย ผู้ตีหันหลังให้กวน โยนลูกอาห่วยขึ้นตรง ๆ ตบมือ ๑ ครั้ง มือขวากระแทกลูกออกไปข้างหน้าให้ฝ่ายหลัก

ย ชั้น ๑๑ โป๊ะตุย ท่าเหมือนชั้น ๑๐

ย ชั้น ๑๒ โป๊ะตัว ท่าเหมือนชั้น ๑๐

ย ชั้น ๑๓ กัด ผู้ตีหันหลังให้กวน มือซ้าย (หรือมือที่ไม่ถนัด) เท้าสะเอว มือที่ถนัดโยนลูกขึ้นตรง ๆ แล้วตีลูกออกไป

ย ชั้น ๑๔ กัดตุ ทำเหมือนชั้น ๑๓

ย ชั้น ๑๕ กัดตัว ทำเหมือนชั้น ๑๓

ย ชั้น ๑๖ กางกาง

ย (ชาย)ย ย ผู้ตีหันหลังให้กวน โยนลูกลอดขาอ่อน (ยกขาขวาไว้ในจังหวะนั้น) ตีลูกไปข้างหน้า

ย (หญิง) หากหญิงไม่สะดวกที่จะกระทำท่าอย่างชาย ให้หญิงผู้ตีลูกอ้าหวายหันหลังให้กวน หันหน้าไปทางฝ่ายหลัก ย โยนลูกอ้าหวายขึ้นตรง ๆ ย กำหมัดทั้ง ๒ มือ หมุนตามกันเป็นวงกลม ๑ รอบ ใช้หมัดหรือฝ่ามือ (มือเดียวกับที่จับลูกอ้าหวายโยน) กระแทกลูกอ้าหวายไปให้ฝ่ายหลัก

ย ชั้น ๑๗ กางกางตุ ทำเหมือนชั้น ๑๖

ย ชั้น ๑๘ กางกางด้วย ทำเหมือนชั้น ๑๖

ย ชั้น ๑๙ เซป๊ะ ผู้เล่นหันหลังให้กวน หันหน้าไปทางฝ่ายหลัก โยนลูกอ้าหวายขึ้นตรง ๆ ใช้เท้าเตะลูกไปข้างหน้า

ย ชั้น ๒๐ เซป๊ะตุ ทำเหมือนชั้น ๑๙

ย ชั้น ๒๑ เซป๊ะตัว ทำเหมือนชั้น ๑๙

แผนผังย ๑. แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ฝ่าย ย ฝ่ายละเท่า ๆ กัน เป็น ฝ่ายตีและฝ่ายหลัก ฝ่ายตีเป็นฝ่ายเล่นลูกก่อน ส่วนฝ่ายหลักเป็นฝ่ายตั้งรับ

ย ๒. ฝ่ายตีกำหนดสมาธิให้ตีลูกไปตาม ลำดับคนและลำดับข้อความ

ย ๓. ฝ่ายหลักพยายามรับลูกอ้าหวายไว้ให้ได้ ยิ่งทำให้ฝ่ายตีหมดสิทธิ์เล่นลูกได้เร็วเท่าไร ฝ่ายหลักก็มีโอกาสได้เปลี่ยนไปเป็นฝ่ายตีเมื่อนั้น

ย ๔. ฝ่ายหลักต้องพยายามขวางหรือโยนลูกอ้าหวายให้สัมผัสพื้นกวน เพื่อเป็นการตัดสิทธิ์ผู้ตีคนนั้น ๆ

ย ๕. ฝ่ายตีต้องตีหรือกระแทกลูกอ้าหวาย ไปให้ไกลที่สุด (แต่ต้องอยู่ในกรอบที่ตกลง) เพื่อเพิ่มระยะทาง ฝ่ายหลักจะขวางหรือล็งลูกไปสัมผัสพื้นกวนได้ยากขึ้น

ย ๖. ฝ่ายตีต้องพยายาม จอดแหล่ต ให้ได้ หากได้จะเป็นการย่นระยะชั้นในการเล่นได้สั้นลง จะถึงชั้น เซป๊ะตัว

มารอบเท่าไรก็ยิ่งเพิ่มความภาคภูมิใจในฝ่ายของตนยิ่งขึ้นเท่านั้น

ประโยชน์ ๑. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ย ๒. ออกกำลังกาย

ย ๓. ฝึกไหวพริบ ปฏิภาณของแต่ละฝ่าย

การละเล่นของผู้ใหญ่

ลิเกป่า

รำวง