

# คู่มือการเล่น

# VOLTE

## PERSPECTIVE TAKING



# อุปกรณ์การเล่น



## การ์ดบทบาท



## การ์ดโครงการกิจกรรม



## การ์ดทรัพยากร



## การ์ดขัดขวาง



## แนะนำการ์ดภายในกล่อง

การ์ดบทบาท 6 บทบาท บทบาทละ 2 ใบ (รวม 12 ใบ)  
 การ์ดโครงการอาสา 6 โครงการ โครงการละ 20 ใบ (รวม 120 ใบ)  
 การ์ดทรัพยากร(สำหรับนักเรียน) 6 ทรัพยากร ทรัพยากรละ 30 ใบ (รวม 180 ใบ)  
 การ์ดทรัพยากร(สำหรับวินเลน) 6 ทรัพยากร ทรัพยากรละ 10 ใบ (รวม 60 ใบ)  
 การ์ดทรัพยากรขัดขวาง (สำหรับวินเลน) 6 ทรัพยากร ทรัพยากรละ 5 ใบ (รวม 35 ใบ)

## เกี่ยวกับเกม VOLTE (Perspective Taking)

เกม VOLTE เป็นเกมด้านสังคมศาสตร์ ให้ผู้เล่นได้รู้จักกิจกรรมอาสาต่าง ๆ ผ่านการเข้าใจมุมมองของผู้อื่น (Perspective Taking) ผ่านการสังเกตและซักถาม

เกม VOLTE เป็นสถานการณ์ที่คุณครูได้พานักเรียนในทีมไปทำกิจกรรมอาสาต่าง ๆ โดยนักเรียนต้องช่วยกันสะสมทรัพยากรให้ครบตามที่กำหนดเพื่อนำไปแลกโครงการอาสา แต่ในระหว่างนั้นจะมีวินเลนและสพายเป็นผู้คอยขัดขวางไม่ให้ทีมนักเรียนสามารถทำกิจกรรมอาสาได้อย่างราบรื่น

## จำนวนผู้เล่น

- คุณครูหรือผู้คุมเกม 1 คน



- ผู้เล่นเกม 6 คน (นักเรียน 5 คน, วินเลน 1 คน)





# ขั้นตอนการเล่น



## (สำหรับคุณครูหรือผู้นำเกม)

### ชั้นนำ

คุณครูหรือผู้นำเกมพาทำกิจกรรม Ice breaking เพื่อละลายพฤติกรรมของนักเรียนให้นักเรียน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และกล้าพูดคุยกันก่อนจะเล่นเกม

### ขั้นทำกิจกรรม

1. คุณครูหรือผู้นำเกมเล่าถึงที่มาของเกม VOLTE คือ "วันนี้คุณครูจะพานักเรียนไปทำกิจกรรมอาสา โดยกิจกรรมนี้จะมีผู้ร่วมเดินทางไปทำกิจกรรมกับเราจำนวน 6 คน แต่จะมี 1 คนเป็นตัวร้ายที่จะคอยขัดขวางไม่ให้เราทำกิจกรรมสำเร็จ เขาชื่อว่า "วินเลน" ซึ่งวินเลนจะมีสพายที่แฝงตัวอยู่ในทีมของเรา 1 คน เราทุกคนในเกมนี้จะไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นสพาย"
2. คุณครูหรือผู้นำเกมโชว์บทบาททั้ง 6 บทบาทให้สมาชิกทุกคนดู โดยบทบาทจะมีดังนี้  
1) วินเลน 2) คริสต้า 3) มารีย์ 4) โรมัส 5) เซน 6) ไซเฟีย  
ก่อนจะทำการสลับการ์ดและนำมาวางคว่ำหน้าไว้
3. คุณครูหรือผู้นำเกมให้นักเรียนเลือกการ์ดบทบาทมาคนละ 1 ใบ ให้ทุกคนดูการ์ดในมือของตนเองว่าได้บทบาทใดโดยห้ามบอกคนอื่นเป็นอันขาด
4. คุณครูหรือผู้นำเกมให้นักเรียนที่ได้บทบาท "วินเลน" หย่าการ์ด เพื่อแสดงตัวให้สมาชิกทุกคนทราบ
5. คุณครูหรือผู้นำเกมหยิบการ์ดบทบาทของนักเรียนอีก 1 ชุด ขึ้นมาให้วินเลนได้เลือกว่าจะจะให้ใครเป็นสพาย โดยการวางการ์ดคว่ำไว้และให้วินเลนเลือกหยิบการ์ดบทบาทขึ้นมา 1 ใบ
6. เมื่อวินเลนทำการเลือกสพายได้แล้ว คุณครูหรือผู้นำเกมจะประกาศว่าสพายในเกมนี้มีชื่อว่าอะไร ซึ่งผู้เล่นที่ได้เป็นสพายจะต้องเก็บเป็นความลับต่อผู้เล่นในทีมรวมถึงวินเลนด้วย
7. คุณครูอธิบายกติกาการเล่น ดังนี้
  - 1) นักเรียนจะต้องสะสมทรัพยากรที่เหมือนกันให้ได้ 5 ใบ เพื่อแลกโครงการอาสา 1 ใบ โดยทรัพยากรและโครงการอาสาจะมีคู่ของมันอยู่แล้ว คือ (คุณครูหรือผู้นำเกมโชว์การ์ดโครงการอาสาขึ้นมาพูดทีละใบ ในการ์ดโครงการอาสาจะมีการกำกับไว้ว่าต้องการการ์ดทรัพยากรที่ชื่อว่าอะไร และต้องใช้ไข้อย่างละกี่ใบจึงจะสามารถแลกการ์ดโครงการอาสาได้)
  - 2) มีการ์ดทรัพยากรจำนวน 2 กอง 1 กองจะเป็นทรัพยากรของนักเรียน และอีก 1 กองจะเป็นทรัพยากรของวินเลน ที่วินเลนจะต้องหยิบการ์ดเฉพาะในกองนี้เท่านั้น โดยในกองทรัพยากรของวินเลนจะมีการ์ดขัดขวางที่จะคอยขัดขวางไม่ให้ทีมของนักเรียนสามารถทำกิจกรรมอาสาได้อย่างราบรื่น

## ขั้นตอนการเล่น (ต่อ)



ซึ่งการ์ดขีดขวางจะมีดังนี้...(คุณครูหรือผู้นำเกมใช้การ์ดขีดขวางและอธิบายว่าการ์ดใบนั้น ๆ จะสามารถขีดขวางนักเรียนได้อย่างไรบ้าง)

3) คุณครูหรือผู้นำเกมแจกการ์ดให้นักเรียนคนละ 5 ใบ โดยแยกกองของนักเรียนและกองของวินเลน

4) เมื่อแจกการ์ดเรียบร้อย คุณครูหรือผู้นำเกมจะอธิบายวิธีการเล่นต่อ คือ ผู้เล่นทุกคนจะมีการ์ดในมือคนละ 5 ใบ ให้ผู้เล่นสังเกตการ์ดในมือของตนว่ามีใบใดที่ไม่ต้องการหรือไม่นักเรียนทุกคนจะต้องทิ้งการ์ดลงกองกลางคนละ 1 ใบในทุกเทิร์นของตนเอง โดยการทิ้งการ์ดลงกองกลางจะต้องวางเรียงกันตามลำดับการดที่วางก่อนจะอยู่ด้านล่าง การ์ดที่วางหลังจะอยู่ด้านบน โดยจะต้องเรียงการ์ดให้เห็นว่าการ์ดแต่ละแผ่นคือทรัพยากรใด ซึ่งใน 1 เทิร์นของผู้เล่นแต่ละคนสามารถทำได้ดังนี้

4.1) จั่วการ์ดจากกองทรัพยากร 1 ใบ และทิ้งการ์ดลงกองกลาง 1 ใบ

4.2) ขอแลกการ์ดทรัพยากรที่ต้องการ 1 ใบกับเพื่อน 1 คน และทิ้งการ์ดลงกองกลาง 1 ใบ

(เป็นการบังคับให้เพื่อนแลก หากเพื่อนไม่มีการ์ดที่ตนต้องการจะต้องกลับไปทำตามข้อ 4.1)

4.3) เก็บจากกองกลาง และทิ้งการ์ดลงกองกลาง 1 ใบ (การ์ดกองกลางจะเรียงลำดับการวาง

หากผู้เล่นต้องการการ์ดใบใด จะต้องเก็บการ์ดที่อยู่ด้านบนของการ์ดใบนั้นไปให้หมด)

5) ผู้เล่นที่เล่นบทบาทวินเลนจะเล่นเหมือนกับนักเรียนทุกอย่าง เพียงแต่จะต้องจั่วการ์ดจากกองทรัพยากรของตนเท่านั้นแต่นำการ์ดไปทิ้งลงที่กองกลางเดียวกันกับนักเรียน และเมื่อจั่วได้ทรัพยากรขีดขวางวินเลนสามารถเลือกที่จะเก็บไว้หรือใช้ในทันทีเลยก็ได้

(การทิ้งทรัพยากรขีดขวางจะทิ้งลงกองแยกไม่รวมกับกองกลาง)

6) เริ่มการเล่นเกม สมาชิกที่อยู่ทางขวาของวินเลนจะวางการ์ดคนแรก และเล่นวนทวนขึ้นมาพีคาไปเรื่อย ๆ

7) ใน 4 เทิร์นแรก ทุกคนในเกมห้ามพูดคุยกันเป็นอันขาด

8) เมื่อถึงเทิร์นที่ 5 คุณครูหรือผู้นำเกมจะชี้แจงให้สมาชิกทุกคนบอกเพื่อน ๆ ว่าตนอยากได้ทรัพยากรใด โดยเพื่อนที่มีทรัพยากรอยู่ หากต้องการช่วยเหลือเพื่อนของตน สามารถทิ้งการ์ดทรัพยากรนั้น ๆ ลงกองกลางได้เมื่อถึงเทิร์นของตน(หลังจากเทิร์นที่ 5 สมาชิกทุกคนสามารถพูดคุยปรึกษากันได้)

9) เมื่อถึงเทิร์นที่ 8 คุณครูหรือผู้นำเกมจะชี้แจงให้สมาชิกทุกคนเดาว่าใครเป็นสพาย และทำการเฉลยสพาย ซึ่งคนที่ตอบถูกจะได้รับคะแนนคนละ 20 คะแนน

10) เล่นไปเรื่อย ๆ จนครบเวลาที่กำหนด คุณครูหรือผู้นำเกมจะแจ้งนักเรียนว่าเทิร์นใดจะเป็นเทิร์นสุดท้ายและผู้เล่นคนสุดท้ายที่จะวางการ์ดลงในกองกลางคือวินเลน

8. คุณครูหรือผู้นำเกมนับคะแนนเพื่อหาทีมที่ชนะ



## ขั้นตอนการเล่น (ต่อ)

### ขั้นสรุปกิจกรรม

1. คุณครูหรือผู้นำเกมพานักเรียนสรุปสิ่งที่ได้รับจากเกม โดยการถามคำถาม ดังนี้
  - 1) วินเลินรู้สึกอย่างไรตอนที่รู้ว่าตนได้เป็นวินเลิน โดยที่ยังไม่รู้ว่าใครเป็นสปาย (ถามวินเลิน)
  - 2) หลังจากที่รู้ว่าใครเป็นสปายแล้วรู้สึกอย่างไรที่มีเพื่อนมาคอยช่วยและสามารถพูดคุยกันได้ (ถามวินเลิน)
  - 3) สปายรู้สึกอย่างไรที่เป็นสปายและต้องคอยช่วยเหลือวินเลินอย่างลับ ๆ ในตอนแรก (ถามสปาย)
  - 4) มีวิธีการอย่างไรไม่ให้เพื่อนนักเรียนคนอื่นทราบว่าเราเป็นสปาย (ถามสปาย)
  - 5) นักเรียนทุกคนรู้สึกอย่างไรหลังจากเล่นเกมนี้เสร็จ (ถามนักเรียนทุกคน)
  - 6) นักเรียนมีวิธีการเล่นอย่างไรเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม (ถามนักเรียนทุกคน)
  - 7) หลังจากที่สามารถพูดคุยขอสิ่งที่ตนต้องการได้ ความรู้สึกในตอนเล่นแตกต่างจากช่วงที่ห้ามพูดคุยกันหรือไม่ อย่างไร
  - 8) เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนขอในสิ่งที่ต้องการนักเรียนได้ช่วยเหลือเพื่อนในทันทีเลยหรือไม่ หากช่วยช่วยอย่างไรและหากไม่ช่วย ไม่ช่วยเพราะอะไร
  - 9) นักเรียนคิดว่าเกมที่ได้เล่นไปเมื่อสักครู่นี้ ต้องการจะสื่อให้นักเรียนได้อะไรจากเกม
  - 10) มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมหรือไม่
2. คุณครูสรุปเพิ่มเติมและบอกจุดประสงค์ที่แท้จริงของเกมให้นักเรียนทราบ ก่อนจะสอบถามนักเรียน “จากที่คุณครูได้อธิบายไป นักเรียนจะนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร”

## อัตราการแลกเปลี่ยนการ์ดโครงการอาสา

### อัตราการแลกเปลี่ยนการ์ดโครงการอาสา

- ทรัพยากรอักษรเบรลล์ 5 ใบสามารถแลกกิจกรรมทำหนังสืออักษรเบรลล์ได้ 1 ใบ
- ทรัพยากรความใจดี 5 ใบ สามารถแลกกิจกรรมครูอาสาได้ 1 ใบ
- ทรัพยากรน้ำยาทำความสะอาด 5 ใบ สามารถแลก กิจกรรมล้างบ่อเต่าได้ 1 ใบ
- ทรัพยากรแปรงทาสี 5 ใบ สามารถแลกกิจกรรมทาสีโรงเรียนได้ 1 ใบ
- ทรัพยากรหนังสือ 5 ใบ สามารถแลกกิจกรรมบริจาคหนังสือได้ 1 ใบ
- ทรัพยากรต้นไม้ 5 ใบ สามารถแลกกิจกรรมปลูกป่าได้ 1 ใบ

## วิธีการนับคะแนน

### ทีมนักเรียน

- ได้คะแนนโครงการอาสาใบละ 10 คะแนน
- หากมีทรัพยากรเหลือในมือ จะถูกหักคะแนนทรัพยากรละ 2 คะแนน

### ทีมวินเลนและสปาย

- ได้คะแนนโครงการอาสาใบละ 15 คะแนน
- หากมีทรัพยากรเหลือในมือ จะไม่ถูกหักคะแนน

หากผู้เล่นคนใดสามารถทายถูกว่าใครเป็นสปาย จะได้คะแนนเพิ่มคนละ 20 คะแนน

## ข้อควรสังเกต/ข้อเสนอแนะ

1. หากผู้เล่นยังไม่รู้จักหรือยังไม่สนิทสนมกัน คุณครูหรือผู้นำเกมควรพานักเรียนทำกิจกรรม Ice breaking เพื่อละลายพฤติกรรมของนักเรียน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและกล้า พูดคุยกันก่อนจะเล่นเกม
2. ผู้เล่นสามารถมีมากกว่า 6 คนได้ แต่ต้องไม่เกิน 10 คน หากมีผู้เล่น 6 - 10 คน ต้องเพิ่มสปาย 1 คน
3. ผู้เล่นจะสามารถขอแลกการ์ดกับเพื่อนได้เฉพาะในเทิร์นของตนเท่านั้น
4. ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีการ์ดทรัพยากรอยู่ในมือ 5 ใบเสมอ (ในกรณีที่เก็บการ์ดจากกองกลาง สามารถมีมากกว่า 5 ใบได้)

