

๑. กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์

๑.๑ การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ – เนตรนารี หรือ ยุวกาชาด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ๓

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๑) แข่งขันเป็นทีม ทีมละ ๖ คน แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารีหรือยุวกาชาด อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒) จำนวนผู้เข้าแข่งขัน สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

ผู้เข้าแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมการแข่งขันในการเดินทรงตัววางของบนศีรษะ โยนลูกบอล และผูกเงื่อนตามใบงาน ดังต่อไปนี้

๓.๑ วางสมุดลูกเสือปกแข็งบนศีรษะ มือทั้งสองข้างกอดอก แขนแนบลำตัว เดินเท้าเหยียบเส้น ที่กำหนด อ้อมสิ่งกีดขวาง ระยะทาง ๑๔ เมตร ไปและกลับ

๓.๒ โยนลูกบอล(ใช้ลูกเทนนิส) ลงตะกร้า ที่ผูกติดกับไม้กั้นระยะ ๓ เมตร

๓.๓ ผูกเงื่อน ๔ เงื่อน

๑) เงื่อนกระหวัดไม้สองชั้น

๒) เงื่อนพิรอด

๓) เงื่อนขัดสมาธิ

๔) เงื่อนบ่วงสายธนู

๓.๔ ให้ผู้จัดการแข่งขันจัดเตรียมเชือกผูกเงื่อนที่มีขนาดเท่ากัน ยาว ๒ เมตร จำนวน ๕ เส้น และเชือกไนลอนขนาดเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ยาว ๒ เมตร จำนวน ๑ เส้น

๓.๕ ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ - เนตรนารี หรือยุวกาชาด

๔. เกณฑ์การให้คะแนน

๔.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

๑) ผลสำเร็จของการปฏิบัติงาน (๗๕ คะแนน)

๑.๑ เดินวางของบนศีรษะ คนละ ๕ คะแนน ๓๐ คะแนน

๑.๒ โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า คนละ ๓ ลูก ลูกละ ๑ คะแนน ๑๘ คะแนน

๑.๓ ความถูกต้องของการผูกเงื่อน เงื่อนละ ๒ คะแนน ๑๔ คะแนน

๑.๔ ประสิทธิภาพของเชือกที่ผูกต่อกัน ๑๓ คะแนน

๑.๔.๑ ประสิทธิภาพของการผูกเงื่อน ๔ คะแนน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายดึงเชือกที่ผูกกับไม้กั้นต่อกันมา และเชือกบ่วงสายธนูที่ผูกกับตัวระดับเข็มขัด ถ้าดึงแล้วเชือกหลุดให้ได้คะแนนเป็น ๐ คะแนน

๑.๔.๒ ความเรียบร้อยของเงื่อน ๗ คะแนน โดยดูจากปลายเชือกที่ใช้ผูกเงื่อน เงื่อนละ ๑ คะแนน ทั้งนี้จะต้องเหลือปลายเชือกแต่ละเงื่อน ๓ - ๕ ซม.

๑.๔.๓ วัดความยาวของเชือกที่ผูกจากหลักถึงตัวผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้าย ทีมใดต่อเชือกได้ยาวที่สุดได้ ๒ คะแนน และลดคะแนนทีมที่ได้ความยาวลดลงมาทุก ๕ ซม. ต่อ ๐.๕ คะแนน

๒) ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม เครื่องแต่งกาย (๒๐ คะแนน)

| | | | |
|-----|--|---|-------|
| ๒.๑ | บทบาทของหัวหน้าทีมในการสั่งการ การควบคุมทีม | ๕ | คะแนน |
| ๒.๒ | ลูกทีมเชื่อฟังและปฏิบัติงานตามคำสั่งอย่างมีวินัย | ๕ | คะแนน |
| ๒.๓ | การแต่งเครื่องแบบครบและถูกต้องตามประเภท | ๕ | คะแนน |
| ๒.๔ | ความแคล่วคล่องว่องไว ความมีวินัย | ๕ | คะแนน |

๓) เวลาที่ใช้ (๕ คะแนน)

- ๓.๑ ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จโดยใช้เวลาน้อยที่สุด ได้คะแนน ๕ คะแนน
๓.๒ ทีมที่ปฏิบัติกิจกรรมเสร็จใช้เวลามากขึ้น ลดคะแนนลงตามส่วนทุก ๑ นาที
ต่อ ๑ คะแนน

๔.๒ ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด

๕. เกณฑ์การตัดสิน

- ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน
ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง
ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการมีความเห็นเป็นอย่างอื่น

๖. คณะกรรมการตัดสิน

- จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ คน

คุณสมบัติกรรมการ

- เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญในกิจกรรมลูกเสือ
- ครูผู้สอนลูกเสือที่ได้รับเครื่องหมายวุฒิบัตย์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ครูผู้สอนยุวอาสาสมัครโดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- เป็นศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบกิจกรรมลูกเสือ

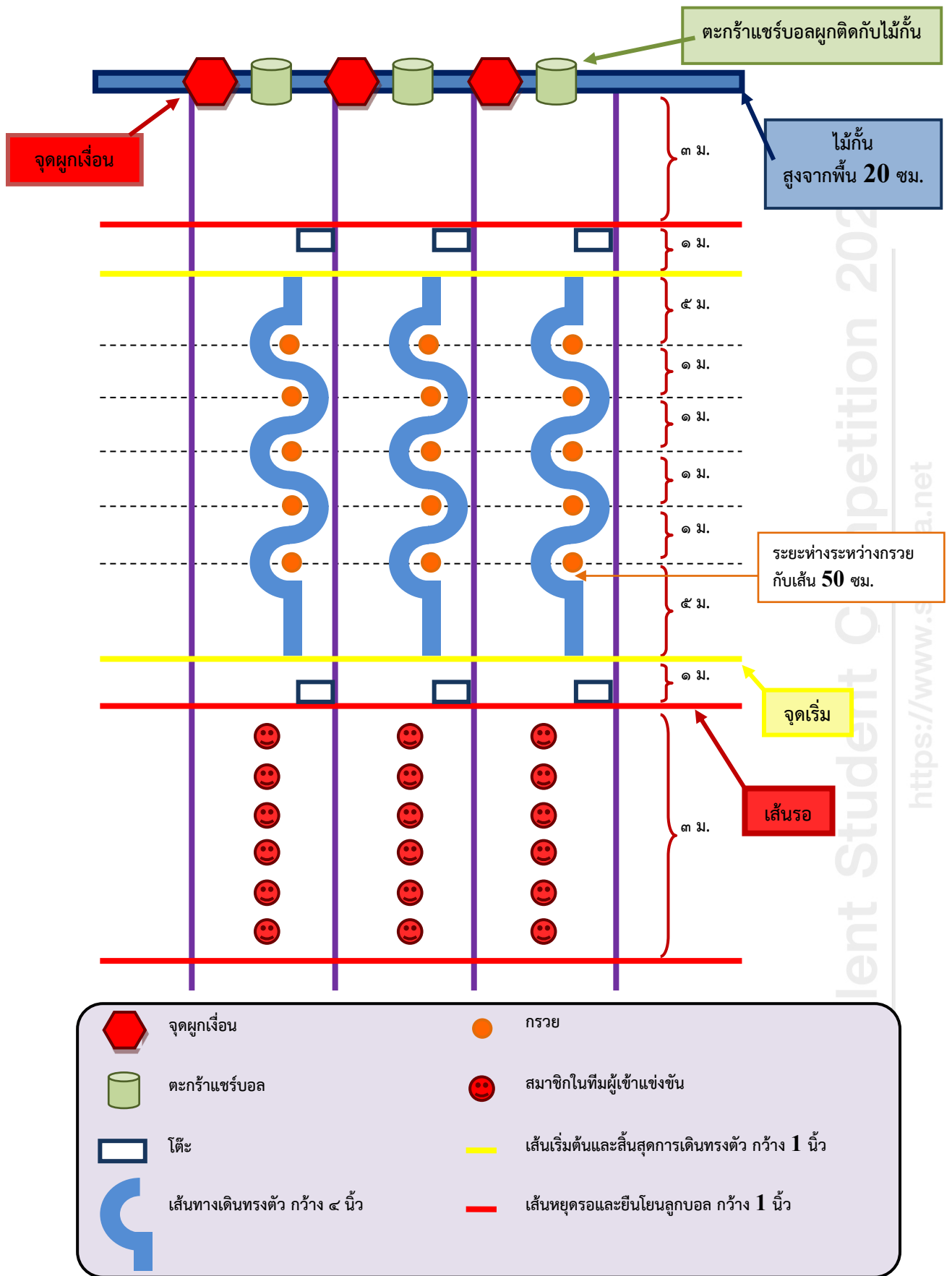
ข้อควรคำนึง

- กรรมการต้องไม่ตัดสินในกรณีสถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- กรรมการที่มาจากครูผู้สอนควรแต่งตั้งให้ตัดสินในระดับชั้นที่ทำการสอน
- กรรมการควรมีที่มาจาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอย่างหลากหลาย
- กรรมการควรให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้กับนักเรียนที่เข้าแข่งขัน

สถานที่แข่งขัน

สถานที่จัดแข่งขันควรเป็นลานกลางแจ้ง หรือห้องประชุม ฟ้าโปร่ง

แผนผังสนามแข่งขันเดินทรงตัวทวนของบนศีรษะและโยนบอล



๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่ทีมชนะเลิศได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน เช่น มีทีมที่ได้คะแนนข้อที่ ๑.๑ เท่ากันให้ดูคะแนนข้อที่ ๑.๒ ทีมใดได้คะแนน ข้อที่ ๑.๒ มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าข้อที่ ๑.๒ เท่ากัน ให้ดูคะแนนในข้อถัดไป กรณีคะแนนเท่ากันทุกข้อให้ใช้วิธีจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับคณะกรรมการ

๑.การตัดสิน

- ๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน
- ๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะถูกประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี และยุวกาชาด อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้
- ๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขัน แก้ไข เปลี่ยนแปลงการแต่งกายและทรงผม หรือพฤติกรรมอื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน
- ๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒.การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

- ๒.๑ ลูกเทนนิสสำหรับใช้ในการแข่งขัน จำนวนลู่อะ ๑๘ ลูก
- ๒.๒ ตะกร้าแชร์บอล ขนาดเท่ากัน
- ๒.๓ สมุดลูกเสือปกแข็ง
- ๒.๔ นาฬิกาจับเวลา
- ๒.๕ เชือกผูกเงื่อน ขนาดเท่ากัน ยาว ๒ เมตร
- ๒.๖ เชือกไต่ลอดัน เส้นเล็กกว่าเชือกผูกเงื่อน ความยาว ๒ เมตร
- ๒.๗ ไม้กลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง ๑- ๒ นิ้ว ยาว ๕ - ๖ เมตร ๒ อัน นำมาต่อกัน ผูกกับหลักไว้เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันใช้ผูกเงื่อนและผูกตะกร้าแชร์บอลสำหรับการโยนลูกเทนนิส
- ๒.๘ โต๊ะนักเรียนหรือโต๊ะอื่นที่มีขนาดใกล้เคียง ไว้สำหรับวางสมุดและลูกเทนนิส ลู่อะ ๒ ตัว
- ๒.๙ ฉลากหมายเลข ๑ - ๖ ใส่กล่องทึบแสง
- ๒.๑๐ กรวยยางหรืออุปกรณ์อย่างอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน
- ๒.๑๑ วัสดุสำหรับทำเส้น ใช้เดินทรงตัว
- ๒.๑๒ กระดาษขาวสีแดงและสีเหลืองขนาดกว้าง ๑ นิ้ว
- ๒.๑๓ ตะกร้าใส่ลูกเทนนิส ลู่อะ ๑ ใบ

๓.การจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน

- ๓.๑ สถานที่สำหรับการแข่งขัน เป็นลานซีเมนต์พื้นราบ
- ๓.๒ จัดทำลู่อะไม่น้อยกว่า ๓ ลู่อะ ความยาวลู่อะ ๒๒ เมตร กว้างไม่น้อยกว่า ๓ เมตร แต่ละลู่อะขีดเส้นทำเครื่องหมายและวางอุปกรณ์ดังนี้
 - ระยะ ๓ เมตรแรก ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง ๑ นิ้ว เป็นจุดยืนรอกของสมาชิกทีมที่เข้าแข่งขัน
 - ระหว่างจุดรอกถึงจุดเริ่มต้น ระยะ ๑ เมตร ตีเส้นสีเหลืองกว้าง ๑ นิ้ว วางโต๊ะ ๑ ตัว สำหรับวางสมุดลูกเสือปกแข็ง ๑ เล่ม
 - จากจุดเริ่มต้นถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ ๑๔ เมตร ตีเส้นทึบขนาดกว้าง ๔ นิ้ว ดังรูป
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว วางโต๊ะ ๑ ตัวขีดเส้นสีแดง ไว้สำหรับวางสมุดและวางตะกร้า ใส่ลูกเทนนิส ตะกร้าละ ๑๘ ลูก
 - จากจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว ระยะ ๑ เมตร ตีเส้นทึบสีแดงกว้าง ๑ นิ้วเป็นจุดกั้นยืนโยนลูกบอล

- จากจุดไม้กั้น ระยะ ๓ เมตร ปีกหลักผูกไม้กั้นยาวไม่น้อยกว่า ๙ เมตร สูงจากพื้น ๒๐ เซนติเมตร ไว้ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๒ ผูกเงื่อนยึดติดกับไม้และผูกตะกร้าแฮร์บอลคู่ละ ๑ ใบ ให้วางตะกร้าแฮร์บอลคู่ละ ๑ ใบ โดยอาจจะนำหินหรืออิฐ ผูกไว้นอกกันตะกร้า เพื่อถ่วงยึดกับพื้นกันล้มได้ แต่ห้ามใช้วัสดุอื่นใดใส่ไว้ในตะกร้า

๓.๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันยืนเข้าแถวที่จุดรอห่างจากจุดเริ่มต้น ๑ เมตร ห้ามผู้เข้าแข่งขันล้ำเส้นจากจุดรอจนกว่าผู้เข้าแข่งขันคนก่อนจะกลับมาสัมผัสมือ

๓.๔ ห้ามผู้เข้าแข่งขันยืนเหยียบเส้นจุดกั้นยืนโยนลูกบอล

๓.๕ ขณะแข่งขันให้ผู้เข้าแข่งขันถอดหมวก

๔. การดำเนินการแข่งขัน

๔.๑ ผู้จัดการแข่งขัน ควรดำเนินการจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้น ภายใน ๑ วัน

๔.๒ แจกใบงานให้ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมพร้อมๆกัน ให้เวลาแต่ละทีมอ่านใบงาน และสังเกตการสั่งงาน การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

๔.๓ ให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละทีม (ทุกคน) มาจับฉลากหมายเลข เมื่อจับได้แล้วให้ถือไว้ก่อน ห้ามเปิดออกดูจนกว่าจะได้ยินสัญญาณ ให้สังเกตการสั่งงานของหัวหน้าทีม การปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำผู้ตาม

๔.๔. มอบเชือกที่จัดเตรียมไว้ให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ ๖ เส้น (ประกอบด้วยเชือกผูกเงื่อน ๕ เส้น และเชือกในล่อน ๑ เส้น) เพื่อให้หัวหน้าทีมดำเนินการมอบเชือกให้สมาชิก คนละ ๑ เส้น เพื่อใช้ในการแข่งขัน

เมื่อได้เชือกประจำตัวแล้ว ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสือ เสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงของแต่ละคน

๔.๕ เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด จึงเริ่มปฏิบัติตามใบงานและเริ่มจับเวลา

๔.๖ เริ่มการแข่งขัน ให้ผู้เข้าแข่งขันคนที่ ๑ เดินจากจุดรอมาที่โต๊ะวางสมุด หยิบสมุดลูกเสือปกแข็ง วางบนศีรษะ เอามือทั้งสองข้างกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากจุดเริ่มต้นเหยียบไปบนเส้นที่กำหนดจนถึงจุดสิ้นสุด แล้วหยิบสมุดจากศีรษะวางไว้บนโต๊ะตัวที่ ๒ หยุดและยืนหลังเส้นสีแดง หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก เสร็จแล้วให้ดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋า เดินข้ามเส้นสีแดงไปผูกเงื่อนกระหวัดไม้ ๒ ชั้น กับไม้กั้นตรงจุดที่กำหนด แล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้น ให้ดึง ทั้งปลายเชือกไว้ เดินไปหยิบสมุดปกแข็งจากบนโต๊ะตัวที่ ๒ วางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินย้อนกลับไปตามเส้นทางเดิมจนถึงจุดเริ่มต้น หยิบสมุดจากศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือกับสมาชิก ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปเพื่อเข้าปฏิบัติกิจกรรม ดังเช่นผู้เข้าแข่งขันคนแรก

ผู้เข้าแข่งขันคนใดทำสมุดตกระหว่างทาง ให้หยุดตรงจุดที่สมุดตก หยิบสมุดวางบนศีรษะแล้วเดินต่อไป
กรรมการตัดคะแนนผู้เข้าแข่งขันครั้งละ ๑ คะแนน ทุกครั้ง ในกรณีต่อไปนี้

- ทำสมุดตกจากศีรษะ ครั้งละ ๑ คะแนน
- ทำกรวยล้ม กรวยละ ๑ คะแนน
- เท้าเดินออกนอกเส้น ก้าวละ ๑ คะแนน
- ใช้มือจับหรือหยิบสมุดก่อนถึงจุดที่กำหนด ครั้งละ ๑ คะแนน
- เท้าเหยียบเส้นสีแดงขณะยืนรอและโยนลูกบอล ครั้งละ ๑ คะแนน
- กรณีผู้เข้าแข่งขัน ปฏิบัติผิดขั้นตอนตามที่กำหนด ให้ทำการแก้ไขและแข่งขันต่อไปได้ แต่ให้ตัดคะแนน ครั้งละ ๑ คะแนน

๔.๗ เมื่อผู้เข้าแข่งขันคนต่อไปสัมผัสมือกับผู้เข้าแข่งขันคนก่อนแล้วให้ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันคนแรก จากจุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทรงตัว หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางไว้บนโต๊ะ แล้วหยิบ ลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก เสร็จแล้วดึงเชือกประจำตัวจากกระเป๋า ไปผูกเงื่อนกับปลายเชือกที่ผู้เข้าแข่งขันคนก่อนทิ้งปลายเชือกไว้ เสร็จแล้วดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ดึงทั้งปลายเชือกไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะตัวที่ ๒ วางบนศีรษะเดินกลับตามเส้นทางเดิมไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้วไปสัมผัสมือผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เพื่อปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับ

๔.๘ ผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายเมื่อผูกเงื่อนตามที่กำหนดทั้ง ๒ เงื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ไม่ต้องไปหยิบสมุดจากโต๊ะตัวที่ ๒ แต่ให้ดึงปลายเชือกให้ตึง และร้องไชโยขึ้น ถือเป็นการเล่นสุดการแข่งขัน กรรมการบันทึกเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรมของแต่ละทีมไว้เพื่อใช้ประกอบการให้คะแนน

๔.๙ การวัดความยาวของเชือก ให้วัดจากจุดที่ผูกเชือกไปจนถึงส้นเท้าของผู้เข้าแข่งขันคนสุดท้ายที่ยืนในลักษณะท่าตรง

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓
การผูกเงื่อน เดินทวนของบนศีรษะและโยนลูกบอล

๑. ให้ผู้เข้าแข่งขันไปยืนตั้งแถวในจุดที่กำหนดให้ อ่านใบงาน เมื่อเข้าใจแล้วให้ส่งใบงานคืนกรรมการ กรรมการจะมอบเชือกให้แก่หัวหน้าทีม ทีมละ ๖ เส้น

๒. ให้ทุกคนในทีมจับฉลากหมายเลขลำดับเพื่อปฏิบัติกิจกรรม

๓. เมื่อได้ยินสัญญาณจากกรรมการ ให้ทุกคนเปิดอ่านหมายเลขที่จับฉลากได้ แล้วตั้งแถวตอนเรียงตามลำดับหมายเลขที่จับฉลากได้

๔. หัวหน้าทีมมอบเชือกให้สมาชิก คนละ ๑ เส้น ให้ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจัดการเก็บเชือกประจำตัวแบบลูกเสื่อเสร็จแล้วให้ใส่ไว้ในกระเป๋ากางเกงหรือกระโปรงแล้วปฏิบัติดังต่อไปนี้

หมายเลข ๑ เดินจากจุดรอหลังเส้นสีแดงไปที่จุดเริ่มต้น หยิบสมุดปกแข็งบนโต๊ะวางบนศีรษะ เอามือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองทวนสมุดปกแข็งบนศีรษะทำเหยียบไปตามเส้นที่กำหนดจนถึง เส้นสีเหลืองหยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะตัวที่ ๒ หยิบลูกเทนนิสในตะกร้า ครั้งละ ๑ ลูก ยืนหลังเส้นสีแดง โยนลูกเทนนิสลงตะกร้า จนครบ ๓ ลูก แล้วหยิบเชือกจากกระเป๋าออกมาแก้ออก นำปลายเชือกข้างหนึ่งไปผูกกับไม้กั้นด้วยเงื่อนกระหวัดไม้ ๒ ชั้น ตรงจุดที่กรรมการกำหนด ดึงปลายเชือกไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง ปลอยเชือกทิ้งไว้ แล้วไปหยิบสมุดปกแข็งจากโต๊ะวางบนศีรษะ มือกอดอกแขนแนบลำตัว เดินจากเส้นสีเหลืองกลับไปตามเส้นทางเดิม ถึงเส้นสีเหลืองให้หยิบสมุดปกแข็งบนศีรษะวางบนโต๊ะ แล้ววิ่งไปสัมผัสมือกับ ผู้เข้าแข่งขันคนต่อไป เสร็จแล้วให้ออกจากคู่แข่งชั้น

หมายเลข ๒ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๑ แต่ให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๑ ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข ๓ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๒ ด้วยเงื่อนพิรอด

หมายเลข ๔ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๓ ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข ๕ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำเชือกไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๔ ด้วยเงื่อนขัดสมาธิ

หมายเลข ๖ ปฏิบัติเช่นเดียวกับผู้เข้าแข่งขันหมายเลข ๒ และให้นำปลายเชือกด้านหนึ่งไปผูกต่อกับปลายเชือกของหมายเลข ๕ ด้วยเงื่อนพิรอด เสร็จแล้วนำปลายเชือกอีกด้านหนึ่งผูกเงื่อนบ่วงสายธนูกับตัวระดับเข็มขัด ดึงปลายเชือกที่คล้องตนเองไปทางจุดเริ่มต้นให้ตึง เมื่อเชือกตึงแล้วให้ร้อง “ไชโย” ถือเป็นการสิ้นสุดการแข่งขัน ไม่ต้องไปหยิบสมุดเดินย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แต่ให้ยืนนิ่งไว้จนกว่ากรรมการจะตรวจให้คะแนนเสร็จจึงออกจากคู่แข่งชั้น

๑.๒.การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

๑. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

เป็นลูกเสือ-เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖

๒. ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

๒.๑ การแข่งขันใช้ระบบการแข่งขันแบบทีม แต่ละทีมอาจประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดหรือผู้บำเพ็ญประโยชน์อยู่ในทีมเดียวกันได้

๒.๒ ทีมเข้าร่วมแข่งขัน มีจำนวนผู้เข้าแข่งขันทีมละ ๖ คน

๒.๓ สถานศึกษาสามารถส่งทีมเข้าร่วมการแข่งขันได้สถานศึกษาละ ๑ ทีม

๓. วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

๓.๑ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติตามคำสั่งในใบงานที่กำหนดให้ โดยใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและการสะกดรอยประกอบการหาตำแหน่งและเป้าหมาย

๓.๒ ให้ทีมเข้าร่วมการแข่งขันเดินทางโดยใช้เข็มทิศ และเครื่องหมายสะกดรอย ไปตามจุดที่กำหนดให้ และตอบคำถามในใบงานให้ครบถ้วน

๓.๓ คณะกรรมการจัดการแข่งขัน เป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทุกรายการ

๓.๔ ทีมเข้าร่วมการแข่งขันต้องแต่งเครื่องแบบลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ให้ถูกต้องตามกฎกระทรวงว่าด้วยเครื่องแบบ

๔. เกณฑ์การให้คะแนน (๑๐๐ คะแนน)

๔.๑ ความสำเร็จของงาน (๕๕ คะแนน)

- | | |
|--|----------|
| ๑) ค้นพบเป้าหมาย จำนวน ๑๐ จุด | ๓๐ คะแนน |
| ๒) ตอบคำถามคาดคะเนระยะทาง จำนวน ๒ จุด | ๖ คะแนน |
| ๓) ตอบคำถามคาดคะเนความสูง จำนวน ๒ จุด | ๖ คะแนน |
| ๔) ตอบคำถามการหามุมแอสิมัท (Azimuth) จำนวน ๒ จุด | ๖ คะแนน |
| ๕) ตอบคำถามจากการสะกดรอย จำนวน ๒ จุด | ๖ คะแนน |

๔.๒ การใช้เข็มทิศ ๑๐ คะแนน

๔.๓ การคำนวณระยะทาง ๑๐ คะแนน

๔.๔ การคาดคะเน ๑๐ คะแนน

๔.๕ การแต่งกายและระบบหมู่ (๑๑ คะแนน)

- | | |
|--|---------|
| ๑) บทบาทหัวหน้าทีม | ๕ คะแนน |
| ๒) การแต่งเครื่องแบบถูกต้อง ครบถ้วน ความมีวินัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย | ๖ คะแนน |

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม ๔๕ นาที (๕ คะแนน)

- | | |
|--|---------|
| ๑) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันปฏิบัติกิจกรรมเสร็จภายในเวลาที่กำหนด | ๕ คะแนน |
| ๒) ทีมเข้าร่วมการแข่งขันใช้เวลาเกินจากที่กำหนด ตัดคะแนน ๑ คะแนน ต่อ ๒ นาที | |

๕. เกณฑ์การตัดสิน

| | | |
|--------------------------|---|-------------------------------|
| ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ | ๘๐-๑๐๐ | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง |
| ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ | ๗๐-๗๙ | ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน |
| ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ | ๖๐-๖๙ | ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง |
| ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ | ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่คณะกรรมการจัดการแข่งขัน มีความเห็นเป็นอย่างอื่น | |

๖. คณะกรรมการตัดสิน จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๕ คน

๖.๑ คุณสมบัติกรรมการ

- ๑) ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีทักษะและประสบการณ์ในการใช้เข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย
- ๒) ครูผู้สอนกิจกรรมลูกเสือ-เนตรนารี ที่ได้เครื่องหมายวูดแบดจ์ ๒ ท่อนขึ้นไป
- ๓) ครูสอนยูกาซาด โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรผู้นำขึ้นไป
- ๔) ครูผู้สอนผู้บำเพ็ญประโยชน์ โดยผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรหัวหน้าหน่วยขึ้นไป
- ๕) กรรมการอย่างน้อย ๑ คน ควรผ่านการอบรมวิชาแผนที่-เข็มทิศ หรือมีประสบการณ์ในการสอนวิชาเข็มทิศ การคาดคะเน การสะกดรอย

๖.๒ ข้อควรคำนึง

- ๑) กรรมการตัดสินต้องไม่ตัดสินในกรณีที่สถานศึกษาของตนเข้าแข่งขัน
- ๒) กรรมการตัดสินควรมาจากสถานศึกษาหรือสำนักงานเขตพื้นที่ที่หลากหลาย

๗. การเข้าแข่งขันระดับภาค

๗.๑ ในกรณีที่มีทีมเข้าร่วมการแข่งขันชนะเลิศสูงสุด ได้คะแนนเท่ากันมากกว่า ๓ ทีม ให้พิจารณาลำดับที่ตามลำดับข้อของเกณฑ์การให้คะแนน คือ ถ้าคะแนนรวมเท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ ถ้าคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ เท่ากัน ให้ตัดสินด้วยคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๑ ร่วมกับคะแนนรวมในข้อที่ ๔.๒ และ ๔.๓ ทีมใดได้คะแนนมากกว่าให้ถือเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าคะแนนยังคงเท่ากันอีก ให้ใช้คะแนนรวมในข้อถัดไปตัดสิน กรณีคะแนนรวมเท่ากันทุกข้อ ให้ตัดสินด้วยวิธีการจับฉลาก

คำแนะนำสำหรับกรรมการ

๑. การตัดสิน

๑.๑ คณะกรรมการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

๑.๒ การให้คะแนนเครื่องแบบ ดูความถูกต้องของการแต่งเครื่องแบบตามประเภทของผู้เข้าแข่งขัน

๑.๓ ทีมที่เข้าแข่งขัน อาจจะถูกประกอบด้วยลูกเสือ เนตรนารี ยูวกาชาดและผู้บำเพ็ญประโยชน์ อยู่ในทีมเดียวกันก็ได้

๑.๔ คณะกรรมการมีอำนาจในการสั่งการให้ผู้เข้าแข่งขันเก็บอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เข้าแข่งขัน เปลี่ยนอาวุธประจำกาย และอุปกรณ์อื่นใด ที่จะก่อให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ก่อนอนุญาตให้เข้าแข่งขัน

๑.๕ คณะกรรมการรวบรวมผลการแข่งขัน สรุป และรายงานผลการแข่งขัน

๒. การจัดเตรียมอุปกรณ์ใช้ในการแข่งขัน

๒.๑ เข็มทิศแบบซิลวา จำนวน ๒ เรือน/ทีม และเป็นเข็มทิศรุ่นเดียวกันทั้งหมดที่ใช้ในการแข่งขัน

๒.๒ ผ้าสีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีละ ๒ ผืน : ทีม

๒.๓ ไม้พลอง สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่ใช้ไม้พลองผิวดกติกา จำนวนไม่น้อยกว่า ๓๐ อัน

๒.๔ นาฬิกาจับเวลา

๒.๕ ไม้และธงสี สำหรับเป็นเครื่องหมายในการคาดคะเนความสูง และความกว้าง

๒.๖ แผ่นรองเขียนกระดาษใบงานและคำตอบ ทีมละ ๑ แผ่น

๓. การจัดเตรียมสถานที่ใช้ในการแข่งขัน

๓.๑ จัดเตรียมสถานที่การแข่งขันให้เหมาะสมกับกิจกรรม และมีต้นไม้มิเป็นที่วางจุดอย่างน้อย ๕ เส้นทาง

๓.๒ แต่ละเส้นทางให้มีจุดในการเดินเข็มทิศและปฏิบัติกิจกรรม จำนวน ๑๐ จุด ระหว่างจุดให้มีระยะทางและกิจกรรม ดังนี้

๓.๒.๑ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๓๕ - ๔๕ เมตร จำนวน ๓ ระยะทาง ให้มีกิจกรรมสะกดรอย ๒ จุด

๓.๒.๒ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๔๕ - ๖๐ เมตร จำนวน ๔ ระยะทาง ให้มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ๑ จุด และคาดคะเนความกว้าง ๑ จุด

๓.๒.๓ ระยะทางระหว่างจุด ตั้งแต่ ๗๕ - ๙๐ เมตร จำนวน ๓ ระยะทาง ให้มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ๑ จุด และคาดคะเนความกว้าง ๑ จุด

๓.๒.๔ จุดที่มีกิจกรรมคาดคะเนความสูงของวัตถุ ให้บอกตำแหน่งที่ตั้งของวัตถุนั้นเป็นค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) ด้วย

๓.๓ การจัดทำสนามแข่งขัน

๓.๓.๑ กำหนดเส้นทางโดยบอกค่ามุมแอสิมัท (Azimuth) และกำหนดระยะทางเป็นเมตร ให้ผู้เข้าแข่งขันเดินไปสู่เป้าหมายเพื่อบันทึกหาคำตอบ จำนวน ๑๐ จุด รหัสดำตอบแต่ละจุดควรติดตั้งให้สามารถมองเห็นได้ในระดับสายตา แต่ไม่ควรใช้รหัสดำตอบที่เป็นอักษรหรือตัวเลขเรียงลำดับที่ผู้เข้าแข่งขันคาดเดาได้

๓.๓.๒ เส้นทางที่กำหนดให้มีกิจกรรมสะกดรอย ให้ทำเครื่องหมายสะกดรอย ให้ผู้เข้าแข่งขันหาคำตอบ และปฏิบัติตามคำสั่งในรหัสดำตอบนั้น เพื่อเดินทางต่อไป

เครื่องหมายสะกดรอยที่กำหนดนี้ ให้เว้นช่วง ไม่ควรวางต่อเนื่องกัน

๔. การดำเนินการแข่งขัน

๔.๑ ทีมที่เข้าแข่งขันรายงานตัวลงทะเบียน

๔.๒ กรรมการตรวจเครื่องแบบ

๔.๓ หัวหน้าทีมจับฉลากลำดับที่เข้าแข่งขัน และเส้นทางที่จะเข้าแข่งขัน

๔.๔ กรรมการดำเนินการแข่งขัน โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้

๔.๔.๑ กรรมการให้สมาชิกในทีมทุกคนจับฉลาก ผู้ทำหน้าที่ประจำทีม

- ผู้ใช้เข็มทิศ จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีแดง
- ผู้คำนวณระยะทาง จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีเหลือง
- ผู้คาดคะเนและสะกดรอย จำนวน ๒ คน ให้ผูกผ้าสีฟ้า

๔.๔.๒ กรรมการมอบใบงาน กระดาษคำตอบ และเข็มทิศ

๔.๔.๓ กรรมการจับเวลา และให้สัญญาณเริ่มต้นการแข่งขัน

๔.๕ กรรมการให้คะแนนความเป็นผู้นำ การใช้เข็มทิศ การคำนวณระยะทาง การคาดคะเน และการสะกดรอย ต้องติดตามและสังเกตการทำงานของทุกทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยให้คะแนนตามเกณฑ์การแข่งขัน

๔.๖ เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ไม่เกิน ๔๕ นาที การให้คะแนนเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อหมดเวลาแข่งขัน ให้กรรมการเป่านกหวีดให้สัญญาณยุติการปฏิบัติกิจกรรม และเริ่มตัดคะแนนเวลา

๔.๗ ควรจะจัดการแข่งขันให้เสร็จสิ้นภายใน ๑ วัน หากไม่สามารถดำเนินการได้ ให้กรรมการปรับเปลี่ยนใบงาน เส้นทาง และกิจกรรมการแข่งขัน

ใบงาน
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖
การใช้เข็มทิศ การคาดคะเนและสะกดรอย

.....

ทีมของท่านได้รับมอบหมายให้เดินทางสำรวจตามเส้นทางที่กำหนด ภายในเวลา ๔๕ นาที โดยใช้เข็มทิศ และทักษะทางลูกเสือในการคาดคะเน และการสะกดรอย ให้ปฏิบัติกิจกรรมตามคำสั่ง และบันทึกคำตอบลงในกระดาษคำตอบ เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จให้ร้อง “ไชโย” แล้วเดินทางไปพบกรรมการ ที่จุดรับคำสั่ง ส่งกระดาษคำตอบและเข็มทิศคืนคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

.....

ตัวอย่างคำสั่งและกระดาษคำตอบ

เส้นทางที่

ทีมโรงเรียน.....เขตพื้นที่การศึกษา.....

| ลำดับที่ | คำสั่ง | คำตอบ |
|----------|---|---|
| ๑ | จากจุดเริ่มต้น ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไป ระยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ ๑ | รหัสคำตอบ ที่ ๑ คือ |
| ๒ | จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ ๑ ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางต่อไประยะทาง.....เมตร จะพบรหัสคำตอบที่ ๒ และให้คาดคะเนความกว้างระหว่าง.....ถึง..... | รหัสคำตอบที่ ๒ คือ ความกว้าง.....เมตร |
| ๓ | จากจุดที่พบรหัสคำตอบที่ ๒ ใช้เข็มทิศตั้งมุม.....องศา เดินทางไประยะทาง...๓๘...เมตร จะพบเครื่องหมาย สะกดรอย ที่ ๑ และคำสั่งให้ปฏิบัติต่อไป | เครื่องหมายสะกดรอยที่ ๑ คือ.... คำสั่งให้ปฏิบัติ..... (เดินทางไป.....เมตร มุม.....องศา) |
| ๔ | จากคำสั่งของเครื่องหมายสะกดรอยที่ ๑ ออกเดินทางต่อไป จะพบรหัสคำตอบที่ ๓ และให้คาดคะเนความสูงของ.....และตำแหน่งที่ตั้งของ..... | รหัสคำตอบที่ ๓ ความสูง.....เมตร มุม.....องศา |
| | ฯลฯ | |

https://www.sillapa.net

เกณฑ์การประกวดกิจกรรมการเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest โครงการสร้างจิตสำนึกเยาวชนไทยห่างไกลยาเสพติดด้วยกิจกรรม Cover Dance

๑. เกณฑ์การเต้นประกอบเพลง Cover Dance Contest ๒๐๒๒

๒. ผู้ส่งผลงาน นักเรียนทุกสังกัด

- ระดับประถมศึกษา (ป.๑ - ป.๓)
- ระดับประถมศึกษา (ป.๔ - ป.๖)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓) (ขยายโอกาสทางการศึกษา)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.๔ - ม.๖)

๓. ประเภทการประกวด

ประเภททีม

ทีมนักเรียนในสถานศึกษาเดียวกัน (สมาชิกแต่ละทีม ๑๐ คน)

- ระดับประถมศึกษา (ป.๑ - ป.๓)
- ระดับประถมศึกษา (ป.๔ - ป.๖)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.๑ - ม.๓) (ขยายโอกาสทางการศึกษา)
- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.๔ - ม.๖)

๔. กติกาการส่งผลงานเข้าประกวด

๑. สถานศึกษาทุกสังกัด สามารถส่งผลงานประเภททีมเข้าประกวดได้
๒. การสมัคร ให้สมัครผ่านช่องทางโปรแกรมงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ตามกำหนดระยะเวลาเท่านั้น หากเกินกำหนดเวลาไม่รับผลงาน ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น
๓. กรณีนักเรียน ให้มีหนังสือรับรองจากสถานศึกษา (ลงนามรับรองโดยผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือ รักษาการในตำแหน่ง)

๕. หลักเกณฑ์และเงื่อนไขการประกวด

- ๑) ใช้เพลง **Scout Anti Drug** ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยในวันแข่งขัน คณะกรรมการจัดการประกวด จะเป็นผู้จัดเตรียมเพลง **Scout Anti Drugs** สำหรับผู้เข้าประกวดทุกทีม
- ๒) การใช้ท่าเต้นที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพและสอดคล้องกับจังหวัดนครสวรรค์
ทั้งนี้ **บังคับเฉพาะท่าจบเพลง** ให้เป็นไปตามต้นฉบับ ของคลิปเพลง **Scout Anti Drug** สพฐ.
- ๓) การเต้น มีอารมณ์สนุกสนาน และทำให้ผู้ชมมีอารมณ์คล้อยตามเพลิดเพลินไปกับการเต้น
- ๔) การจัดลำดับการแข่งขัน ใช้จับฉลากเพื่อเรียงลำดับก่อนการแข่งขัน ๓๐ นาที
- ๕) การแต่งกาย เหมาะสมกับการเต้น และเกิดความสวยงามสมวัย
- ๖) ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด

๕. กำหนดการประกวด

๑. การประกาศรับสมัคร

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แจงประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา วันที่
- ผู้สมัคร สมัครและส่งข้อมูลการสมัครพร้อมผลงาน (ทาง Google form) วันที่

๖. รางวัลการประกวด

การประกวดประเภททีม

ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ขยายโอกาส) และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

| | |
|---------------------------|-------------|
| รางวัลชนะเลิศ | เกียรติบัตร |
| รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๑ | เกียรติบัตร |
| รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๒ | เกียรติบัตร |
| รางวัลชมเชย | เกียรติบัตร |

๗. เกณฑ์การพิจารณาและตัดสินผลการประกวด

เกณฑ์การพิจารณา

๗.๑ เกณฑ์การให้คะแนน ๑๐๐ คะแนน

| | |
|--|----------|
| ๗.๑.๑ ทำเด่นมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ | ๓๐ คะแนน |
| ๗.๑.๒ จังหวะและการเชื่อมทำ | ๒๐ คะแนน |
| ๗.๑.๓ ความพร้อมเพรียง เป็นระเบียบ | ๒๐ คะแนน |
| ๗.๑.๔ ภาพรวมการแสดง การสื่ออารมณ์ และบุคลิกภาพ | ๒๐ คะแนน |
| ๗.๑.๕ การแต่งกายถูกต้องตามระเบียบเครื่องแบบลูกเสือ | ๑๐ คะแนน |

๗.๒ เกณฑ์การตัดสิน

การตัดสินการแข่งขันทั้งในรอบคัดเลือกและรอบตัดสิน โดยคณะกรรมการตัดสินผู้ทรงคุณวุฒิ จัดอันดับผลการแข่งขันตามคะแนน เป็นรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศ และรางวัลชมเชยโดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

ร้อยละ ๘๐ - ๑๐๐ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ ๗๐ - ๗๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ ๖๐ - ๖๙ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

ทั้งนี้ ผลการตัดสินของคณะกรรมการให้ถือเป็นที่สุด