

คู่มือเกมที่ 1



HOW TO PLAY

" หลบหนีจากห้องปิดตาย "

จัดทำโดย
นางนนิษฐา วรฮาด
ตำแหน่ง ครู



บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอน รายวิชา ว31202 ฟิสิกส์ 2
เรื่อง โมเมนตัมและการชน เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน



ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดห้วยจรเข้มะเข็ญวิทยา

คู่มือเกมที่ 1 หลบหนีจากห้องปิดตาย



ภาพบอร์ดเกมที่ 1 หลบหนีจากห้องปิดตาย

วัตถุประสงค์	วัสดุอุปกรณ์
<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อฝึกทักษะการสังเกต วิเคราะห์และตีความ 2. เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา 3. เพื่อความสนุกสนานในการเรียน เรื่อง โมเมนต์ัม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การ์ดห้องหลบหนี 15 ใบ 2. กระดานเกม 1 แผ่น
วิธีการเล่นฉบับนักเรียน <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ผู้เล่นหาการ์ดเริ่มต้น (หลังการ์ดที่มีคำบรรยาย) อ่านและปฏิบัติตาม 2. ผู้เล่นจะได้กระดานจากผู้สอนเมื่อปฏิบัติตามการ์ดเริ่มต้น 3. ให้ผู้เล่นร่วมกันหาหมายเลขและตัวอักษรปริศนาบนกระดาน โดยนำการ์ดที่ได้มาเรียง 4. ให้ผู้เล่นหยากการ์ดและเริ่มแก้ปริศนา การ์ดแต่ละใบจะมีคำใบ้ สัญลักษณ์และปริศนาซ่อนอยู่ให้ผู้เล่นสังเกตการ์ดแต่ละใบให้ดี 5. ผู้เล่นร่วมกันแก้ไขเพื่อหารหัสหลบหนี โดยกลุ่มที่ได้รับรหัสมาและถูกต้องทำการหลบหนีได้ก่อนเป็นผู้ชนะ 	

คู่มือครูผู้สอน



1. แต่ละกลุ่มเปิดการ์ดเริ่มต้น (การ์ดด้านหลังมีคำบรรยายภารกิจ) จะสังเกตเห็นอักษร m จะได้การ์ด m นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องออกมารับกระดานจากครูผู้สอน (ขั้นนี้ครูผู้สอนสามารถตรวจสอบความเข้าใจในการเล่นเกมนักเรียนแต่ละกลุ่มได้ โดยแต่ละกลุ่มจะส่งตัวแทนมารับบอร์ดเกมที่ครู หากกลุ่มใดยังไม่มา ครูผู้สอนให้คำแนะนำได้)



2. แต่ละกลุ่มได้กระดานจะมีปริศนาการ์ดทั้งหมด 7 ใบซ่อนอยู่บนกระดาน (ประกอบด้วยการ์ด P,B,S,D,T,5 และ C) นักเรียนจะหยางการ์ดและร่วมกันแก้ไขปริศนา ขั้นนี้ผู้สอนอาจเช็คจำนวนการ์ดทุกกลุ่มว่าแต่ละกลุ่มพบ 7 การ์ดที่ซ่อนอยู่หรือไม่



5. เมื่อรวบรวมจะได้ภารกิจที่ครบสมบูรณ์นักเรียนแก้สมการโดยใช้สูตร $P = mv$ เพื่อหาโมเมนตัมที่จะใช้หยุดลูกเทนนิสหรือลูกบาส (คำตอบ เลือกลูกเทนนิส เพราะมีโมเมนตัมน้อยกว่า จึงหยุดได้ง่ายกว่า) ให้ผู้เล่นหยิบการ์ดที่เป็นคำตอบของลูกบาส ก็คือ หมายเลข 1 ก็จะพบกับคำใบ้ชุดต่อไป



6. รหัสหลบหนีห้องภารกิจ คือ 1183 เป็นการมองกลับหัวของตัวอักษร EXIT ให้เป็นตัวเลข ผู้ที่ได้รหัส นำรหัสที่ได้ไปปลดล็อก กุญแจที่ครูผู้สอนได้จัดเตรียมไว้และรับรางวัล

