



มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก

Partage
avec les enfants du monde



LEARNING FROM BOARDGAME



Awakening Creative



Safety Ranger Game

เกมรวมพลังเด็กพิทักษ์ความปลอดภัย

จากใจมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก

ศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็กเป็นองค์กรพัฒนาเอกชนเริ่มดำเนินงานตั้งแต่ปี พ.ศ.2524 ต่อมาได้รับอนุญาตจัดตั้งเป็นมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็กในปี พ.ศ. 2539 มีวัตถุประสงค์ในการสนับสนุนส่งเสริมสิทธิเด็กตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กแห่งสหประชาชาติ ให้ความช่วยเหลือคุ้มครองเด็กผู้ถูกละเมิดสิทธิ เช่น ถูกกระทำความรุนแรง ได้รับการเลี้ยงดูโดยมิชอบและถูกแสวงประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยประสานความร่วมมือกับสหวิชาชีพและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ดำเนินงานด้านการป้องกัน โดยการส่งเสริมพัฒนาให้เด็กมีทักษะในการป้องกันตนเอง พัฒนาศักยภาพให้บุคคลที่อยู่แวดล้อมเด็ก ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ส่งเสริมพัฒนาและปกป้องคุ้มครองเด็กให้ปลอดภัย ส่งเสริมให้คนในสังคมเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสังคมเอื้ออาทรสำหรับเด็ก รวมทั้งพัฒนาหลักสูตรและอบรมพัฒนาศักยภาพผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ องค์กรพัฒนาเอกชนและอาสาสมัคร ให้มีความรู้ และทักษะในการปกป้องคุ้มครองเด็ก

ในวาระที่มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็กดำเนินงานครบรอบ 40 ปี ในปี พ.ศ.2564 มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก จัดทำสื่อการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัย ในลักษณะบอร์ดเกม ชื่อเกม “ Safety Ranger ” หรือ “เกมรวมพลังเด็กพิทักษ์ความปลอดภัย” ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ ให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องภัยอันตรายต่าง ๆ ผ่านการเล่นเกมที่มีความสนุกสนาน มีความหลากหลาย มีความเหมาะสมสำหรับเด็กในทุกพื้นที่และเข้าถึงกลุ่มเด็กได้มากขึ้น

“เกมรวมพลังเด็กพิทักษ์ความปลอดภัย” ถูกออกแบบขึ้นเพื่อให้เด็ก ๆ อายุ 9 - 12 ปี สามารถเรียนรู้สถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัย และพฤติกรรมของบุคคลน่าสงสัยที่อันตรายผ่านตัวละคร ปีศาจความปลอดภัยต่าง ๆ หรือเรียกว่ามอนสเตอร์ โดยเด็ก ๆ จะรับบทบาทเป็น Safety Ranger หรือ ฮีโร่ผู้พิทักษ์ความปลอดภัยที่สามารถใช้พลังของตนเอง ทั้งความรู้ ไหวพริบและความกล้า พร้อมการช่วยเหลือจากบุคคลรอบข้าง เพื่อช่วยกันปราบปีศาจความปลอดภัยเหล่านี้

เกมถูกออกแบบอย่างสร้างสรรค์ให้มีวิธีการเล่นที่กระตุ้นให้เด็กใช้ความคิด วางแผน ทำทาย และสนุกสนาน โดยไม่เน้นการแข่งขัน แต่สนับสนุนให้เกิดความสามัคคีในการร่วมมือกัน อีกทั้งเกมกระตุ้นให้เด็ก ๆ แสดงความคิดเห็น รวมถึงให้ฝึกทักษะในการปฏิเสธและรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านงานออกแบบตัวการ์ตูนและการเลือกสีสันทันที่เหมาะสมทางจิตวิทยา เพื่อดึงดูดและสร้างความสนใจในการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมของเด็ก เกมสามารถเล่นครั้งละ 2 - 4 คน ได้ผ่านกล่องเกมที่จัดทำขึ้นและเล่นทางออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ของเกม

มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็กขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำ เกมรวมพลังเด็กพิทักษ์ความปลอดภัย ขอขอบคุณ Patrage ที่สนับสนุนงบประมาณในการจัดทำ มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็กหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เกมรวมพลังเด็กพิทักษ์ความปลอดภัย หรือ Safety Ranger จะเป็นอีกหนึ่งนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณค่า สร้างคุณประโยชน์สำหรับเด็ก สมาชิกในครอบครัว ครู และเจ้าหน้าที่ในสถานดูแลเด็กทั้งภาครัฐและองค์กรพัฒนาเอกชน รวมถึงบุคลากรที่ทำงานด้านเด็ก เพื่อให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะชีวิตด้านความปลอดภัย นับเป็นอีกหนึ่งในความมุ่งมั่นตั้งใจในการร่วมสร้างสังคมเอื้ออาทรสำหรับเด็ก อันเป็นปณิธานของทีมงานมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็กทุกคน



มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก

จากใจทีมออกแบบ

“ ทีมงานตั้งใจออกแบบเกมนี้ขึ้นเพื่อให้เด็ก ๆ ได้ร่วมผจญภัยปราบเหล่ามอนสเตอร์กับเพื่อน ๆ ช่วยให้ทุกคนได้เรียนรู้ ผักผ่อนทักษะชีวิตให้เขาสามารถประเมินสถานการณ์เพื่อพิทักษ์ความปลอดภัย และก้าวออกจากสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัยได้ด้วยตนเอง ขอพลังเด็กพิทักษ์ความปลอดภัย Safety Ranger จงสถิตย์อยู่กับเด็กทุกคนครับ ”

ธรากร กมลเปรมปิยะกุล (พีพงศ์) – Awakening Creative as Team Director

“ การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ทดลองสิ่งต่าง ๆ ระหว่างการเล่นเกม ได้ทดลองคิดและทำ ผิด - ถูก ได้สัมผัสประสบการณ์ของความสำเร็จ ได้รับมือกับความผิดหวังหรือล้มเหลวจากเกม โดยปราศจากผลกระทบต่อชีวิตจริง ๆ แต่เมื่อถอดบทเรียนจากการเล่นเกม กลับสร้างจุดเริ่มต้น ของผลลัพธ์ใหม่ในชีวิตได้อย่างน่าอัศจรรย์ ”

ปรีชา คูนวานิช (โค้ชเค) - Learning From Board Game as Creative Director

“ เกมเป็นเหมือนพื้นที่จำลอง ที่ทำให้เด็ก ๆ ได้ฝึกฝนที่จะได้ลองรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ เข้าใจโลกตามความเป็นจริง ทั้งในมุมหรือสถานการณ์ที่อาจไม่เคยคาดคิด จนผลลึกลับระมัดระวังทำให้เกิดอันตราย กับตนเองได้ ในอีกมุมยังมีคนพร้อมให้ความช่วยเหลือ ตั้งแต่คนใกล้ตัวจนไปถึงองค์กรที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ๆ และสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การเรียนรู้พลังในตัวเอง ทักษะคิดวิเคราะห์ สื่อสาร ความกล้าหาญ บนพื้นฐานของจิตใจที่อ่อนโยน เอื้อเฟื้อที่เด็ก ๆ ทุกคนมีอยู่ในตัว เป็นทักษะติดตัวที่สามารถใช้ในการดูแลตัวเอง ให้ปลอดภัยในอนาคตได้ ขอให้พื้นที่จำลองแห่งนี้ เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ ด้วยความสุข สนุก และส่งต่อให้เด็ก ๆ ทุกคน เติบโตอย่างปลอดภัยและงดงามบนโลกของความเป็นจริง ”

สิริพร เข้มแก้ว (พลอยแก้ว) – Learning From Board Game as Art Director

“ การสร้างเสริมประสบการณ์และทักษะชีวิตเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ เมื่อได้ฝึกฝนผ่านการเล่นเกม Safety Ranger ที่ได้ออกแบบโดยจำลองเหตุการณ์จากสถานการณ์ต่าง ๆ ช่วยเสริมสร้างความฉลาดทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความฉลาดทางปัญญา (IQ) ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ความฉลาดในการควบคุม และการเอาชนะปัญหา (AQ) และความฉลาดทางคุณธรรมจริยธรรม (MQ) ผ่านตัวละครทั้ง 4 ในเกม นี่คือนพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์จากพลังเด็กพิทักษ์ความปลอดภัยอย่างแท้จริง ”

พิมพ์ลักษณ์ รัชนะปกิจ (อ้อ) - Learning From Board Game as Artist



ภาพรวมของเกม

Safety Ranger Game หรือ เกมรวมพลังเด็กพิทักษ์ความปลอดภัย เป็นเกมที่ผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นฮีโร่ตัวน้อยที่จะต้องร่วมมือ ร่วมใจ รวมพลังกัน ปราบเจ้า “ปีศาจความปลอดภัย” ตัวฉกาจที่ปรากฏกายออกมาในสถานการณ์ความปลอดภัยต่าง ๆ แม้แต่ในชีวิตประจำวัน เด็ก ๆ ตระหนักได้ถึงภัยคุกคามนี้ หากไม่รวมพลังกันหยุดยั้งไว้ เพิกเฉยต่อไม่ดีแน่ เจ้าปีศาจร้ายอาจครอบครองเมือง นำพาสังคมและประเทศชาติเข้าสู่กลียุค

ปีศาจความไม่ปลอดภัยสร้างจากเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นจริง เป็นเรื่องน่าเศร้าที่เหตุการณ์เหล่านี้เคยเกิดขึ้นจริงกับเด็ก ๆ อายุ 9 – 12 ปี เป็นเหตุการณ์ที่ไม่มีใครคิดว่าจะเกิดขึ้นกับตัวเอง หรือแม้กับคนใกล้ตัวคุณอาจจะตกใจขึ้นไปอีก เมื่อได้รู้ความจริงที่ว่า “ความไม่ปลอดภัยที่เกิดขึ้นกับเด็ก ๆ เหล่านี้ ผู้ก่อเหตุส่วนใหญ่มักเป็นคนใกล้ตัว คนใกล้ชิด คนที่น่าไว้วางใจสำหรับเด็ก ๆ ”

ดังนั้น หากพวกเขาเพิกเฉย ไม่ทำอะไร ไม่รวมพลังกันไปกำจัดเจ้าปีศาจร้าย ก็จะเติบโต เจ้าสิ่งนี้อาจเปลี่ยนให้คนที่คุณรัก คนใกล้ตัวของคุณ ถูกครอบงำ กลายเป็นปีศาจร้ายเข้าสักวันก็เป็นได้ พลังความเจ็บปวด พลังการเพิกเฉยไม่ทำอะไร พลังการมองข้ามละเลย พลังใจที่ทำเป็นเหมือนไม่เคย มีเรื่องเลวร้ายนี้ เกิดขึ้นมาก่อน พลังโลกสวย คิดว่าเรื่องนี้คงไม่เกิดขึ้นกับฉันหรือกับคนที่ฉันรักหรอก มันไม่เคยได้ผลอะไรเลยกับเรื่องนี้



ถึงเวลาแล้วที่จะต้องรวมทีม เพื่อทดสอบไหวพริบและพลังเด็กในตัวคุณ เผชิญหน้ากับปีศาจความไม่ปลอดภัยทั้ง 31 ตัวภายในเกมนี้ และกำจัดมันให้สิ้นซาก เกมเหมาะสำหรับเด็กอายุ 9 – 12 ปีขึ้นไป เล่นได้ตั้งแต่ 2 – 4 ผู้เล่น ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 45 – 60 นาที

เกมมีระบบการเล่นที่ง่าย ไม่ซับซ้อน “หยิบการ์ด ได้ทรัพยากร วางแผนใช้ทรัพยากร (ต่อสู้กับปีศาจความไม่ปลอดภัย) รับคะแนนให้กับทีม” ผู้เล่นทุกคนต้องร่วมมือกัน (Cooperative Game) และการกระทำทุกอย่างจะอยู่หลังฉากกันของตนเอง ผู้เล่นจะไม่สามารถบอกถึงสิ่งที่ตนเองมี หรือกำลังจะทำอย่างตรงไปตรงมากับผู้เล่นคนอื่นได้ ผู้เล่นในทีมของคุณจึงต้องวางแผนการของตนเองให้สอดคล้องไปกับการทำงานของทีม เพื่อสร้างคะแนนสูงสุด หรือ High Score Record จึงเป็นอีกหนึ่งความสนุกในการเล่นเกมนี้นะ

หากคุณเล่นแล้วยังไม่สามารถที่จะสร้างคะแนนสูงสุด หรือ Highest Score Record ได้ ก็ไม่เป็นไร เพราะชัยชนะของการต่อสู้เรื่องความปลอดภัยของเด็ก ๆ สนามรบนี้มีอยู่ในชีวิตจริง และเราก็ไม่เคยบอกว่าการรับมือกับเรื่องนี้ในชีวิตจริงนั้นเป็นเรื่องที่ง่ายดาย ไม่มีอุปสรรค ในทางกลับกัน มีความท้าทายมากมาย เราจะต้องส่งเสริมให้เด็ก ๆ ได้รู้ว่าตนเองมีพลังพิเศษอยู่กับตัวเอง ให้คนรอบข้างของเด็ก ๆ เป็นผู้ช่วยเหลือที่ยอดเยี่ยมสำหรับพวกเขา สร้างพื้นที่และสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับการเติบโต และหยุดยั้งเรื่องความไม่ปลอดภัยต่อเด็ก ๆ ให้เป็นศูนย์

กลุ่มเป้าหมายของเกม



1. เด็ก ๆ อายุ 9 – 12 ปี

เพื่อเรียนรู้ทดลองรับมือกับเรื่องเลวร้ายผ่านการเล่นที่สามารถทดลองผิดลองถูกได้โดยไม่ได้รับอันตรายจากการฝึกซ้อม (คำแนะนำ: เด็ก ๆ สามารถเล่นเกมกันเองได้ หรือได้รับคำแนะนำจากผู้ใหญ่ ได้ใช้เวลาคุณภาพร่วมกัน ผ่านการพากันเล่นเกมนี้ ผจญภัยกับเกมไปพร้อมกันก็ยิ่งดี ยอดเยี่ยมมาก ๆ เลย)

2. กลุ่มคุณครู ผู้ปกครอง

เพื่อเรียนรู้เรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นจริง ๆ แล้วในโลกที่เราเติบโตขึ้นมา คิดว่ามันปลอดภัยเพียงพอสำหรับทุกชีวิต เมื่อเล่นเกมแล้วคุณอาจพบความเป็นจริงอันโหดร้ายที่ซ่อนเร้นอยู่ในเงามืดของสังคม เห็นทางเลือกที่จะรับมือยับยั้ง หยุดยั้ง รับรู้ได้เร็วขึ้น และเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทายเหล่านี้

เมื่อเด็ก ๆ ต้องการความช่วยเหลือเราหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คุณจะเป็นผู้ช่วยเหลือที่ยอดเยี่ยมสำหรับพวกเขา

3. กลุ่มเจ้าหน้าที่ หน่วยงาน ผู้นำชุมชน

ด้วยกลไกของเกม พร้อมศักยภาพของท่านและหน่วยงานของท่าน เราเชื่อว่าท่านจะเห็นทางเลือกและเห็นโอกาสในการนำเกมไปใช้ ในฐานะเครื่องมือส่งเสริมความปลอดภัยสำหรับเด็ก ซึ่งเหตุการณ์และเนื้อหาภายในเกม เราเลือกสรรครอบคลุม เนื้อหาด้านความปลอดภัยจากการถูกล่อลวง ความปลอดภัยจากการถูกล่วงละเมิด ความปลอดภัยจากการถูกรังแก ความปลอดภัยจากการถูกทำร้ายร่างกายและความปลอดภัยจากโลกออนไลน์

4. ผู้สนับสนุน ผู้นำด้านการเปลี่ยนแปลง

เราเชื่อว่าเราจะสามารถเป็นเครื่องมือที่ยอดเยี่ยมในการสร้างกลุ่มสนับสนุน หรือผู้นำด้านการเปลี่ยนแปลงด้านความปลอดภัยสำหรับเด็ก ให้แพร่หลาย และมีสมาชิกเครือข่ายคอยสอดส่องสายตาเพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัย ให้พวกเขาเติบโตอย่างแข็งแกร่งเป็นบุคลากรของประเทศชาติของเราก็ที่ยั่งยืน

วิธีจบเกม (Game End)

เกมจบเมื่อเล่นครบ 5 รอบ จากนั้นนับคะแนนที่ทีมสามารถทำได้จากการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย หรือ Monster Cards ที่ผู้เล่นช่วยกันปราบสำเร็จ (การ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัยที่ไม่ได้ใช้ ถูกหยิบออกจากเกม จากผลกระทบของการ์ดเหตุการณ์ หรือความสามารถพิเศษของตัวละคร และการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัยที่ปราบไม่สำเร็จภายใน 5 รอบ จะไม่ได้รับคะแนนและรางวัลที่ระบุไว้หลังการ์ด)



วิธีชนะเกม (How To Win)


Safety Ranger Game หรือ เกมรวมพลัง เด็กพิทักษ์ความปลอดภัย มีวิธีเดียวที่จะชนะเกมคือ ได้มีชื่ออยู่ในกระดานหอเกียรติยศ หรือ Hall of Fame เท่านั้น ผู้เล่นจะต้องรวมพลังเด็ก เพื่อสร้างคะแนนรวม ให้สูงสุด Highest Score Record ของทีมที่ทำได้ บันทึกผลคะแนนที่ทำไว้


หากคุณเปิดกล่องเพื่อเล่นเป็นครั้งแรกแน่นอนว่าคุณจะเป็นผู้ชนะ แต่อย่าเพิ่งย่อใจไปชัยชนะของคุณจะอยู่ได้นานแค่ไหนขึ้นอยู่กับผลงานของคุณแล้วละ


(บันทึกจาก
แถวล่างสุด
ก่อนเสมอ
ในแต่ละประเภท)




หรืออาจนึกสนุก เทียบกับตารางคะแนนมาตรฐานนี้ (Standard Challenge Wall) ว่าทีมของคุณมีการเล่นอยู่ในระดับใด

 **Platinum Trophy:**
คะแนนมากกว่า 1,200 คะแนน

 **Gold Trophy:**
คะแนนมากกว่า 1,000 คะแนน

 **Silver Trophy:**
คะแนนมากกว่า 800 คะแนน

 **Bronze Trophy:**
คะแนนมากกว่า 600 คะแนน



จำนวนในมือสูงสุดที่ถือได้ในเกม (Hand Limit)

ผู้เล่นจะไม่สามารถถือ การ์ดพลัง (Power Cards) หรือ เหรียญทรัพยากร (Resource Tiles) ได้มากกว่าตารางที่แสดงนี้ได้ระหว่างการเล่นในรอบนั้น ๆ



HAND LIMIT : จำนวนสูงสุดในมือที่ถือได้

NOTE : "การ์ดความสามารถพิเศษ" ไม่นับรวมใน HAND LIMIT

จำนวนผู้เล่น	Tile Limit					Card Limit				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	10	10	8	8	6	5	5	4	4	3
	8	8	6	6	5	5	5	4	4	2
	6	6	5	5	4	5	5	4	4	1

*Note : การ์ดความสามารถของผู้เล่น ไม่นับรวมใน Hand Limit

*Note : ผู้เล่นสามารถตรวจสอบ Hand Limit ในการเล่นแต่ละรอบได้จาก

1) จากกันผู้เล่น และ 2) การ์ดลำดับการเล่น หรือ Tracking Cards

การกำหนดผู้เล่นคนแรก หรือ First Player

ผู้เล่นคนแรก (First Player) ของแต่ละรอบการเล่นนั้น มีบทบาทสำคัญมาก ๆ ในการตัดสินใจ โดยเมื่อต้องตัดสินใจในระหว่างการเล่นในรอบการเล่นนั้น ๆ เช่น ตัดสินใจผลโหวตของทีม ตัดสินใจเลือกรางวัลให้กับทีม หรือการตอบคำถามที่ไม่มีใครตอบ ถือเป็นบทบาทของผู้เล่นคนแรกด้วย

ผู้เล่นสามารถกำหนดว่าใครจะเป็นผู้เล่นคนแรก หรือลองให้ผู้เล่นที่สามารถบอกเบอร์โทรศัพท์ฉุกเฉิน ได้มากที่สุดเป็นผู้เล่นคนแรก (First Player) จากนั้น ผู้เล่นคนถัดไปที่จะเป็น First Player คือผู้เล่นที่อยู่ทางซ้ายมือ (หมุนไปตามเข็มนาฬิกา) ของผู้เล่นคนแรกคนก่อน

อุปกรณ์ในเกม

การ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย
Monster Cards 31 ใบ

การ์ดพลังเด็ก (สีส้ม)
Power Cards 40 ใบ

การ์ดปกกองปีศาจความไม่ปลอดภัย
Monster Cover Card 1 ใบ

การ์ดพลังพิเศษ (สีเขียว)
Special Cards 20 ใบ

การ์ดเหตุการณ์
Event Cards 30 ใบ

การ์ดพลังช่วยเหลือ (สีฟ้า)
Help Cards 30 ใบ

การ์ดความสามารถผู้เล่น
Character Cards 4 ใบ

ฉากกันผู้เล่น
Player Screens 4 ชิ้น

เหรียญทรัพยากร
Resource Tiles 75 ชิ้น

การ์ดลำดับการเล่น 5 รอบ
Tracking Cards 5 ใบ

คู่มือการเล่น
Rule Book 1 เล่ม

กระดานหอเกียรติยศ
Hall of Fame 1 ใบ

รายละเอียดการ์ด

การ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย หรือ Monster Cards มีจำนวนทั้งหมด 31 ใบ เป็นการ์ดสองหน้า

เพื่อนบ้านให้หวานไฟไปซื้อของ ผิดกฎหมาย ที่ร้านค้าใกล้บ้าน เช่น ไปซื้อเหล้า ไปซื้อบุหรี่

หน้าการ์ด

1. ประเภทของการ์ด
2. ชื่อปีศาจความไม่ปลอดภัย
3. พลังของปีศาจความไม่ปลอดภัย (Safety Ranger ต้องรวบรวมเหรียญทรัพยากรตามกำหนดจึงจะสามารถปราบได้)
4. รูปปีศาจความไม่ปลอดภัย
5. เนื้อเรื่องของปีศาจความไม่ปลอดภัย

หลังการ์ด

1. คะแนนสำหรับทีม เมื่อผู้เล่นปราบปีศาจความไม่ปลอดภัยสำเร็จ
2. ตอบคำถามการเรียนรู้เพื่อรับรางวัล (ผู้เล่นทุกคนสามารถเลือกทำหรือไม่ก็ได้ หากทำจริงจะได้รับรางวัล (ข้อ3) หากไม่มีผู้เล่นคนใดตอบเลย ผู้เล่นคนแรกจะเป็นตัวแทนในการตอบคำถามเสมอ)
3. รับรางวัลเพิ่มเติม ตามที่ระบุไว้หากผู้เล่นเลือกที่จะตอบคำถามการเรียนรู้

ยอดไปเลย
Safety Ranger

จัดการเจ้าปีศาจความไม่ปลอดภัยได้อย่างยอดเยี่ยม

รับคะแนน
สำหรับทีม 150 Points

2 แต่!! ในชีวิตจริง

เราจะรับมือกับสถานการณ์เช่นนี้อย่างไรกันล่ะ? ลองตอบคำถาม 4 ข้อ เพื่อรับรางวัลพิเศษ!

1. รู้สึกดี หรือ ไม่ดี ที่จะไปซื้อของให้เพื่อนบ้าน?
2. หากเราไปซื้อของเหล้าให้เพื่อนบ้าน พ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ที่ไว้ใจได้จะรู้หรือไม่?
3. หากเกิดเหตุการณ์ที่ไม่ปลอดภัยกับเรา ตอนไปซื้อของ จะใครช่วยเราได้หรือไม่? และจะขอความช่วยเหลืออย่างไร?
4. หากเราจะปฏิเสธ เราจะปฏิเสธอย่างไร?

2 ตอบ หรือ ขยับ x1 3

สัญลักษณ์รางวัลที่อยู่หลังการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย (มีอยู่ 6 ประเภท)

หยีบ



ผู้เล่นที่ตอบคำถาม การเรียนรู้ จะได้รับสิทธิ์ หยีบเหรียญกระดาษตามสี ที่กำหนดไว้บนการ์ด

ผู้เล่นหยีบเหรียญกระดาษจาก กองกลาง (โดยใช้กฎเรื่อง Hand Limit ในการเล่นรอบนั้น ๆ)

โหวต



ผู้เล่นที่ตอบคำถาม การเรียนรู้ จะได้รับ 1 สิทธิ์ ในการโหวต ตามทางเลือก ที่ระบุไว้บนการ์ด

ทางเลือกที่ชนะการโหวตต้องมากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนผู้เล่น หากคะแนนเสียงออกมาเท่ากัน ให้ผู้เล่นคนแรกเป็นผู้ตัดสินใจ ทางเลือก

แอบดู



ผู้เล่นที่ตอบคำถาม การเรียนรู้ จะได้รับสิทธิ์ ในการแอบดู ตามทางเลือก ที่ระบุไว้บนการ์ด

การแอบดู ผู้เล่นจะต้องเลือกแอบดู ระหว่าง
 1) ดูการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัยลำดับถัดไปได้ 1 ใบ (หยีบดูจากใต้กอง แล้ววางกลับที่เดิม) หรือ
 2) ดูการ์ดเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดในรอบถัดไป 1 ใบ แล้ววางกลับที่เดิม (หยีบดูจากใบบนสุด) หรือ
 3) ขอดูหลังฉากกันผู้เล่น 1 คน
 *การดำเนินการทั้งหมดนี้ ห้ามสื่อสารสิ่งที่เห็นกับผู้เล่นคนอื่นตรง ๆ

ดิงการ์ด



ผู้เล่นที่ตอบคำถาม การเรียนรู้ จะได้รับสิทธิ์ ในการดิงการ์ดออกจากกอง ตามทางเลือก ที่ระบุไว้บนการ์ด

การดิงการ์ดออก จะสร้างความได้เปรียบระยะยาวให้แก่ทีม ขึ้นอยู่กับกลยุทธ์ในการเล่น ผู้เล่นจะต้องตัดสินใจเลือกว่าจะ ต้องการดิงการ์ดจากกองใด ระหว่าง 1) กองการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย หรือ 2) กองการ์ดเหตุการณ์ (โดยผู้เล่นจะได้หยีบการ์ดดู เพื่อเลือกหยีบ 1 ใบเก็บลงกล่อง โดยไม่นับคะแนน หรือผลกระทบจากการดิงใบนั้น จากนั้นสลบ แล้ววางการ์ดที่เหลือไว้ที่เดิม)
 *การดำเนินการทั้งหมดนี้ ห้ามสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นตรง ๆ

เทารด



ผู้เล่นที่ตอบคำถาม การเรียนรู้ จะได้รับสิทธิ์ ในการแลกเปลี่ยนเหรียญกระดาษที่ตนเองมี กับเหรียญกระดาษกองกลาง ตามทางเลือกที่ระบุไว้บนการ์ด

เป็นการแลกเปลี่ยนเหรียญกระดาษที่ผู้เล่นมีอยู่แล้ว กับเหรียญกระดาษกองกลาง ตามเงื่อนไขที่ระบุบนการ์ด โดยผู้เล่นจะ กำหนดเหรียญกระดาษตามเงื่อนไขไว้ในมือ จำนวนตั้งแต่ 0 เป็นต้นไป จากนั้นผู้เล่นทุกคนจะเปิดเผยพร้อมกัน *หากเหรียญที่ผู้เล่นกำไว้ ไม่ตรงตามเงื่อนไข จะไม่สามารถนำกลับไป ได้ ให้คืนไว้ที่เหรียญกองกลาง **เมื่อผู้เล่นทุกคนเปิดเผยพร้อมกันแล้ว จะไม่สามารถยกเลิกได้

ทาย



ผู้เล่นที่ตอบคำถาม การเรียนรู้ จะได้รับสิทธิ์ ในการเล่นเกม ทายจำนวน เพื่อรับรางวัลก่อนโต

ให้ผู้เล่นคนแรก เป็นคนเลือกที่จะให้ผู้เล่นคนใด เป็นคนตั้งโจทย์ (โดยคนตั้งโจทย์ จะกำหนดจำนวนของตัวเอง สีอะไรก็ได้ จำนวนเท่าไรก็ได้ ไว้ในมือ ไว้เป็นความลับ ยื่นมือออกไป กลางพื้นที่การเล่น หมายถึง พร้อมให้ทาย)
 จากนั้นผู้เล่นที่เหลือที่ตอบคำถามจะเป็นคนทาย คำตอบ ว่าคนตั้งโจทย์กำหนดจำนวนไว้กี่แต้มกี่ชิ้น (วิธีการทาย คนทายจะต้องกำหนดจำนวนของตัวเองที่มี สีอะไรก็ได้ จำนวนเท่าไรก็ได้ ไว้เป็นความลับ ยื่นมือออกไป กลางพื้นที่การเล่น หมายถึง พร้อมทาย)

นับ 1 2 3 พร้อมกัน แล้วเปิดเผย โดยการแบมือ สำหรับผู้เล่นที่ทายถูก เก็บเหรียญกระดาษในมือกลับไป และจะได้สิทธิ์เลือกหยีบเหรียญกระดาษจนครบ Hand Limit ที่กำหนดไว้ในการเล่นรอบนั้น ๆ

สำหรับผู้เล่นที่ทายผิด จะเสียเหรียญกระดาษในมือ ที่ใช้ในการทายคำตอบให้กับผู้เล่นที่เป็นคนตั้งโจทย์ (ผู้เล่นเป็นคนตั้งโจทย์ สามารถเก็บเหรียญกระดาษที่ได้ทั้งหมด โดยไม่ต้องสนใจ กฎ Hand Limit จำนวน 1 รอบการเล่น)



Monster Cover Card

รายละเอียดการ์ด

การ์ดปิดกองปิศาจความไม่ปลอดภัย
หรือ Monster Cover Card

มีจำนวน 1 ใบ เป็นการ์ดสองหน้า (ใช้หน้าใดก็ได้)
มีหน้าที่วางไว้บนสุดของกองการ์ดปิศาจ ความไม่
ปลอดภัย เพื่อให้ผู้เล่นไม่สามารถ รู้ได้ว่าการ์ด
ลำดับถัดไปจะเป็นอะไร



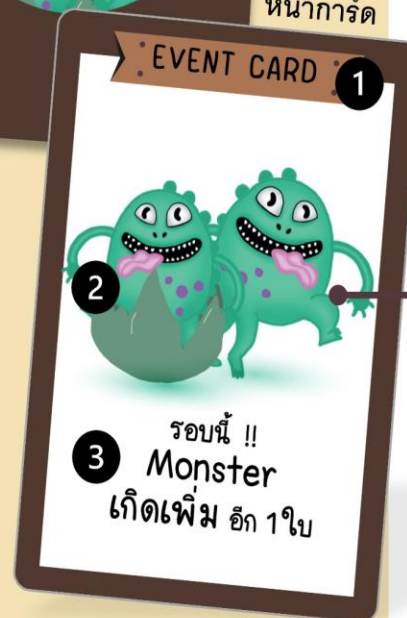
ดังนั้น การหยิบการ์ดปิศาจความไม่ปลอดภัย
จึงต้องหยิบจากใบล่างสุดเสมอ ดังรูป

Event Cards

หลังการ์ด



หน้าการ์ด



รายละเอียดการ์ด

การ์ดเหตุการณ์ หรือ Event Cards
มีจำนวน 30 ใบ ซึ่งประกอบไปด้วย
ความไม่แน่นอนต่าง ๆ การ์ดเหตุการณ์
บางการ์ด ให้ประโยชน์แก่ผู้เล่นมาก แต่
สำหรับบางการ์ดก็อาจสร้างความลำบาก
ให้กับผู้เล่นในทีมได้เช่นกัน



หน้าการ์ด

1. ประเภทของการ์ด
2. รูปประกอบ
3. คำอธิบายเหตุการณ์

Power Cards

รายละเอียดการ์ด

การ์ดพลัง หรือ Power Cards มีจำนวนรวมทั้งหมด 90 ใบ ซึ่งประกอบไปด้วย 3 สี

1. การ์ดสีส้ม การ์ดพลังเด็ก หรือ Power Cards มีจำนวน 40 ใบ
2. การ์ดสีฟ้า การ์ดพลังความช่วยเหลือ หรือ Help Cards มีจำนวน 30 ใบ
3. การ์ดสีเขียว การ์ดพลังพิเศษ หรือ Special Cards มีจำนวน 20 ใบ

การ์ดพลังเด็ก หรือ Power Cards เพิ่มโอกาสให้ Safety Ranger ได้สะสมเหรียญทรัพยากรไว้ต่อสู้กับปีศาจ ความไม่ปลอดภัย และนอกจากนั้นการ์ดพลังเด็กแต่ละใบจะสามารถใช้แทนเหรียญทรัพยากรได้ 1 เหรียญ อีกด้วย

1. ประเภทของการ์ด
2. รูปลั้
3. เหรียญทรัพยากรที่ผู้เล่นจะสามารถหยิบได้
4. รูปวาดประกอบ
5. คำอธิบายการ์ด
6. สัญลักษณ์ในการใช้การ์ดแทนเหรียญทรัพยากร



รายละเอียดการ์ด

1. ประเภทของการ์ด
2. รูปลั้ แทนพลังเด็กในการป้องกันตนเอง พลังในการรับมือกับสถานการณ์ความไม่ปลอดภัย เหล่า Safety Ranger กำลังฝึกฝนเรียนรู้ ที่จะรู้จักโล่งของตนเอง ใช้ในการปกป้อง ป้องกัน เมื่อใช้ได้อย่างชำนาญ สามารถตั้งโล่งขึ้นอย่างแข็งแกร่ง กล้าหาญ พุ่งจู่โจมปีศาจความไม่ปลอดภัย การตั้งโล่งขึ้นเพื่อปกป้องตนเองให้ปลอดภัยไว้ก่อนแม้ในยามที่ต้องการที่จะช่วยเหลือผู้อื่น Safety Ranger ใช้โล่งเป็นอาวุธในการปกป้อง ไม่ได้ใช้ในการมุ่งหมายทำร้ายผู้อื่น หรือทรมานตัวเอง หลบร้องให้อยู่หลังโล่ง เพราะหากเป็นเช่นนั้น แม้ว่าโล่งจะแข็งแกร่งเพียงใด ก็อาจแตกสลายได้ไม่วันใดก็วันหนึ่ง
3. เหรียญทรัพยากรที่ผู้เล่นจะสามารถหยิบได้ หากเลือกการ์ดพลังใบนี้ (จากตัวอย่าง ผู้เล่นที่เลือกการ์ดใบนี้ สามารถหยิบเหรียญทรัพยากรสีส้มได้ 2 เหรียญ)
4. รูปวาดประกอบ วาดโดยนักวาด คุณ Aor Rutcha ที่มีความรู้เรื่องจิตวิทยาและการใช้สีสำหรับเด็ก
5. คำอธิบายการ์ด ในช่องคำอธิบายการ์ดนี้ มีประเด็นการเรียนรู้ต่าง ๆ มากมาย ช่วยให้ผู้เล่นได้อ่าน ได้สำรวจ และเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ไปพร้อม ๆ กับการเล่นที่สนุกสนาน
6. สัญลักษณ์ในการใช้การ์ดแทนเหรียญทรัพยากร สีจะตรงกับเหรียญในหมวดนั้น ๆ ผู้เล่นสามารถใช้การ์ด แทน เหรียญทรัพยากรสีนั้น ๆ ได้ โดยมีค่าเท่ากับ 1 เหรียญ (เช่นการ์ดสีส้ม 1 ใบ ใช้แทนเหรียญสีส้มได้ 1 เหรียญ)

Note หากคำอธิบายหรือรูปประกอบ ตรงกับแนวทาง หรือ ทางออกของเนื้อเรื่องจากการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย ที่กำลังเผชิญอยู่ อย่าลังเลที่จะใช้การ์ดพลังเด็กใบนั้น เพื่อประเด็นการเรียนรู้ที่สมจริงมากยิ่งขึ้นระหว่างการเล่นเกม



ฉากกันผู้เล่น

รายละเอียดการ์ด

ฉากกันผู้เล่น เป็นฉากกันสองหน้า ฉากมีหน้าที่ลดความสามารถในการมองเห็นผู้เล่นคนอื่น ๆ ให้ผู้เล่นจำเป็นต้องทำงานเป็นทีม และช่วยเหลือกันและกันมากขึ้นในระหว่างการเล่นเกม



หน้าด้านนี้ออกไปหาผู้เล่นคนอื่น ๆ



- ชื่อ Safety Ranger
- รูปตัวละคร
- คุณสมบัติ ทักษะนิสัยของตัวละคร
- สถานที่ที่ตัวละครชอบ



- ข้อมูลแสดงลำดับในการเล่นเกม หรือ Phase (How To Play)
- ข้อมูลกฎเรื่อง Hand Limit ในแต่ละรอบการเล่น



3. รูปตัวละคร

- ชื่อ คุณสมบัติ ทักษะ นิสัย ของตัวละคร
- ความสามารถหลักของตัวละคร (Ability I)
- ความสามารถรองของตัวละคร (Ability II)
- ข้อมูลสิ่งที่มีผู้เล่นจะได้รับตอนเริ่มเกม

หน้าด้านนี้เข้าหาตัว

- ข้อมูลวิธีชนะเกม (How To Win) และข้อมูล Standard Challenge Wall

Character Cards

รายละเอียดการ์ด การ์ดความสามารถของผู้เล่น หรือ Character Cards ผู้เล่นแต่ละสี จะมีความสามารถอยู่ 2 ประเภท และมีความสามารถที่ไม่เหมือนกัน เพื่อช่วยให้ผู้เล่นสามารถผ่านอุปสรรคความท้าทายในเกมไปได้ หรือจะฝึกฝนให้ชำนาญเพื่อหาวิธีในการทำคะแนนให้สูงขึ้น



หน้าการ์ด

1. รูปตัวละคร
2. ชื่อ คุณสมบัติ ทักษะ นิสัย ของตัวละคร
3. ความสามารถหลักของตัวละคร (Ability I)
4. ความสามารถรองของตัวละคร (Ability II)
5. ข้อมูลสิ่งที่คุณจะได้รับตอนเริ่มเกม หากเลือกเล่นตัวละครนี้



ความสามารถหลัก หรือ Ability I

ผู้เล่นจำเป็นต้องประกาศเปิดการใช้งาน โดยการแสดงการ์ดความสามารถของผู้เล่น ใน Ability Phase เท่านั้น ความสามารถจึงจะทำงาน

** เมื่อแสดงการ์ดใน Ability Phase แล้ว



ใน Planning Phase สีส้มจะพูดสื่อสารได้อย่างอิสระ



ใน Action Phase เหรียญทรัพยากรที่สีแดงใช้ จะมีค่า 2 เท่า



ใน Action Phase สีน้ำเงินจะสามารถเลือกผู้เล่นได้ 1 คน เพื่อปรับ เพิ่ม ลด เปลี่ยนจำนวนเหรียญ หรือ ปรับประเภทของเหรียญ ที่ใช้ในรอบนี้ได้



ใน Point and Reward Phase ทีมจะได้รับแต้มคะแนนจากการปราบปีศาจความไม่ปลอดภัย รวมถึงรางวัลจากการตอบคำถามการเรียนรู้ 2 เท่า จำนวน 1 ตัว

ความสามารถรอง หรือ Ability II

ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องประกาศเปิดการใช้งาน ในช่วง Ability Phase ผู้เล่นสามารถใช้ตอนไหนก็ได้และมีผลทันที (แต่ไม่สามารถมีผลย้อนหลังได้)



ใช้เพื่อให้ผู้เล่นทุกคน เล่นแบบนำจากกันทรัพยากรออก จนถึง Cleaning Phase ในรอบนั้น



ใช้เพื่อปฏิเสธการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย หรือปฏิเสธการ์ดเหตุการณ์ที่จะเล่นได้ 1 ครั้ง (เมื่อปฏิเสธแล้ว จะต้องเปิดการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย หรือการ์ดเหตุการณ์ที่ปฏิเสธใหม่ขึ้นมาแทนทันที)



ใช้เพื่อ Recycle การ์ดพลัง (เลือกหยิบจากกองการ์ดใช้แล้ว) ที่ทีมใช้ไปแล้วกลับมาได้สูงสุด 2 ใบ โดยได้รับเหรียญที่ระบุบนหน้าการ์ดด้วย



ใช้เพื่อให้ผู้เล่นทุกคน (ย่อนเวลา) กลับไปเล่นใน Planning Phase อีกครั้งหนึ่ง (โดยห้ามสื่อสารใด ๆ)



Tracking Cards

“ ด้านล่างของการ์ดลำดับการเล่น
ช่วยจัดพื้นที่การเล่นให้เป็นระเบียบได้ ”



TRACKING CARD

1

HAND LIMIT		
จำนวนผู้เล่น	Tile Limit	Card Limit
1	10	4
2	8	4
3	6	4

PHASE

1. Shopping Phase
หยิบการ์ด ขึ้นมาเรื่อยๆ
2. Ability Phase
ใช้การ์ดความสามารถพิเศษหรือไม่
3. Monster & Event Phase
เปิดการ์ดอย่างละ 1 ใบ
4. Planning Phase
วางแผนใช้ทรัพยากรของตัวเอง
5. Action Phase
เปิดจากนั้น
ปราบปีศาจได้หรือไม่

วางการ์ดมอนสเตอร์ วางการ์ดอีเวนต์

MONSTER CARD

ใช้จิ้ง!!

● x3
● x2
● x1

เพื่อนบ้านให้वानไฟไปซื้อของ ผิดกฎหมาย ที่ร้านค้าใกล้บ้าน เช่น ไปซื้อเหล้า ไปซื้อบุหรี่

EVENT CARD

สินามิมาแล้ว !!!

ผู้เล่นทุกคน
เสียทรัพยากร 2 ชิ้น

— ? ?

(วางการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัยด้านซ้าย การ์ดเหตุการณ์ข้างขวา)

รายละเอียดการ์ด

การ์ดลำดับการเล่น หรือ Tracking Cards เป็นการ์ดสองหน้า ที่ให้ข้อมูลสำคัญแก่ผู้เล่น โดยไม่จำเป็นต้องเปิดหนังสือคู่มือระหว่างการเล่น ช่วยลดภาระการจดจำว่าเล่นถึงรอบที่เท่าไร และเมื่อใดจบเกม โดยข้อมูลที่สำคัญที่ระบุอยู่ในการ์ดลำดับการเล่นมีดังนี้

หน้าการ์ด

1. ประเภทการ์ด
2. หน้าที 1 เปิดหน้านี้ตั้งแต่เริ่มเกม
3. หมายเลขระบุรอบที่เล่น
4. ตารางกฎ Hand Limit ในการเล่นรอบนั้น ๆ
5. ลำดับในการเล่นที่ 1 – 5
6. พลิกการ์ดไปหน้าที่ 2 (จะแสดงลำดับการเล่นที่ 6 - 7)
7. พื้นที่วางการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัยที่ เปิดเล่นรอบนั้น ๆ
8. พื้นที่วางการ์ดเหตุการณ์ที่เปิดเล่นรอบนั้น ๆ

TRACKING CARD

1

HAND LIMIT		
จำนวนผู้เล่น	Tile Limit	Card Limit
1	10	4
2	8	4
3	6	4

PHASE

1. Shopping Phase
หยิบการ์ด ขึ้นมาเรื่อยๆ
2. Ability Phase
ใช้การ์ดความสามารถพิเศษหรือไม่
3. Monster & Event Phase
เปิดการ์ดอย่างละ 1 ใบ
4. Planning Phase
วางแผนใช้ทรัพยากรของตัวเอง
5. Action Phase
เปิดจากนั้น
ปราบปีศาจได้หรือไม่

FLIP ไปอีกหน้า

วางการ์ดมอนสเตอร์ วางการ์ดอีเวนต์

รายละเอียดการ์ด

การ์ดลำดับการเล่น หรือ Tracking Cards เป็นการ์ดสองหน้า ที่ให้ข้อมูลสำคัญแก่ผู้เล่น โดยไม่จำเป็นต้องเปิดหนังสือคู่มือระหว่างการเล่น ช่วยลดภาระการจดจำว่าเล่นถึงรอบที่เท่าไร และเมื่อใดจบเกม โดยข้อมูลที่สำคัญที่ระบุอยู่ในการ์ดลำดับการเล่นมีดังนี้



หลังการ์ด

1. ประเภทการ์ด
2. หน้าที่ 2 เปิดหน้านี้เพื่อการเล่นผ่านลำดับที่ 5
3. หมายเลขระบุรอบที่เล่น
4. รูปประกอบ
5. ลำดับในการเล่นที่ 6-7
6. หากรอบนี้ปราบปีศาจได้ ให้พลิกการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย เพื่อแสดงหน้าที่มีคะแนนระบุอยู่ หากไม่ได้ให้วางไว้ที่เดิม (ปีศาจจะอาละวาดต่อในรอบถัดไป)
7. หากรอบนี้ปราบปีศาจได้ ให้พลิกการ์ดเหตุการณ์คว่ำลง หากไม่ได้ ให้เปิดการ์ดเหตุการณ์วางแทนที่ใบเดิม ใน Cleaning Phase 1 ใบ (เกิดผลกระทบทันที)

6

ปราบปีศาจได้



พลิกการ์ด
Tracking



พลิกการ์ด
Monster



ปราบปีศาจไม่ได้



วางการ์ด
เหมือนเดิม



7

ปราบปีศาจได้



พลิกการ์ด
Event



ปราบปีศาจไม่ได้







เปิด Event ใหม่
วางแทนที่ใบเดิม





การเตรียมพื้นที่ในการเล่นเกม

1. แยกการ์ดแต่ละกอง สลับแล้ววางตามภาพ
2. แยกเหรียญทรัพยากรเป็น 3 กอง วางไว้ใกล้ๆ พื้นที่การเล่นตามภาพ
3. วางการ์ดระบุรอบการเล่น 5 ใบ เรียงตั้งแต่เลข 1 – 5 (ให้หงายหน้าที่ 1 ขึ้นก่อน)
4. จัดชุดเริ่มต้นของผู้เล่น : ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับมีดังนี้
 - 4.1 การ์ดความสามารถของผู้เล่น 1 ใบ
 - 4.2 ฉากกันผู้เล่น 1 ชั้น
(ที่มีสีตรงกันกับ การ์ดความสามารถของผู้เล่น)
 - 4.3 ผู้เล่นในแต่ละสี จะได้รับทรัพยากรเริ่มต้นที่แตกต่างกัน ตามที่ระบุไว้ในการ์ดความสามารถของผู้เล่น

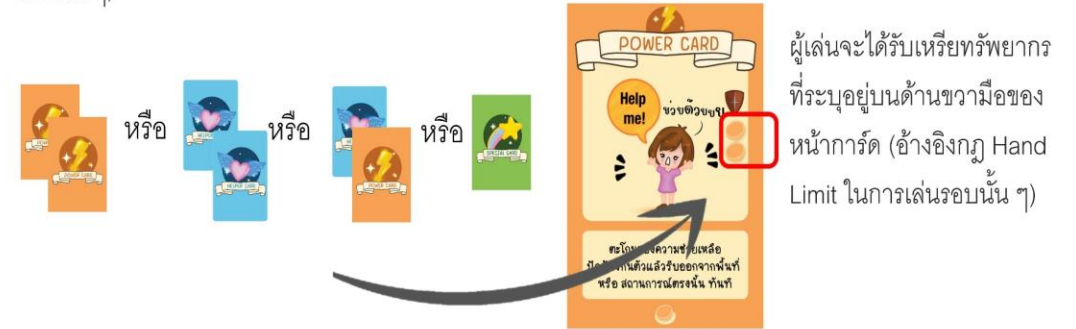
-  **สีชมพู** ได้รับเหรียญทรัพยากร สีส้ม 2 เหรียญ ก่อนเริ่มเกม
-  **สีแดง** ไม่ได้รับเหรียญทรัพยากร แต่จะมี Hand Limit + 1 จากที่กำหนดไว้ตลอดการเล่น
-  **สีน้ำเงิน** เลือกรับเหรียญทรัพยากร สีฟ้า 1 เหรียญ หรือ สีส้ม 1 เหรียญ ก่อนเริ่มเกม
-  **สีเหลือง** ได้รับเหรียญทรัพยากร สีเขียว 1 เหรียญ ก่อนเริ่มเกม



วิธีเล่น / ลำดับในการเล่นเกม (Game Phase)



1. Shopping Phase หรือ หยิบการ์ดพลัง ผู้เล่นแต่ละคน (โดยเริ่มจากผู้เล่นคนแรกในรอบนั้น) จะสามารถเลือกหยิบการ์ดพลัง สีส้ม หรือสีฟ้า รวมกันได้สูงสุด 2 ใบ หรือ หยิบการ์ดพลังสีเขียวได้เพียง 1 ใบ โดยผู้เล่นจะได้รับเหรียญทรัพยากรที่ระบุอยู่บนหน้าการ์ดทางด้านขวามือ (อ้างอิงกฎ Hand Limit ในการเล่นรอบนั้น ๆ)



2. Ability Phase (Option) หรือ เปิดใช้การ์ดความสามารถผู้เล่น (ทำหรือไม่ก็ได้)

ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับการ์ดความสามารถของผู้เล่นในชุดเริ่มต้น ผู้เล่นที่ต้องการใช้ Ability I หรือความสามารถหลัก ต้องแสดงการ์ดความสามารถของผู้เล่น ใน Ability Phase หรือ ลำดับการเล่นนี้เท่านั้น

3. Monster and Event Phase หรือ เปิดการ์ดปีศาจและเหตุการณ์

- ผู้เล่นเปิดการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย 1 ใบ วางด้านล่างซ้ายมือ ที่ปรากฏสัญลักษณ์อยู่ในการ์ดลำดับการเล่น หรือ Tracking Cards ในการเล่นรอบนั้น ๆ ซึ่งผู้เล่นจะต้องรวมพลังกันเพื่อปราบปีศาจความไม่ปลอดภัยตัวนี้ และทำคะแนนให้กับทีม

- ผู้เล่นเปิดการ์ดเหตุการณ์ 1 ใบ วางด้านล่างขวามือ ที่ปรากฏสัญลักษณ์อยู่ในการ์ดลำดับการเล่น หรือ Tracking Cards ในการเล่นรอบนั้น ๆ ซึ่งผู้เล่นต้องเผชิญกับเหตุการณ์ที่เปิดขึ้นมา

วิธีเล่น / ลำดับในการเล่นเกม (Game Phase)

4. **Planning Phase** หรือ วางแผนหลังจากนั้น ถึงเวลาที่ผู้เล่นจะต้องวางแผนว่าจะใช้ทรัพยากรที่ตนเองมีในจำนวนเท่าไรบ้าง ใช้อะไรบ้าง ให้เหมาะกับสถานการณ์ โดยทั้งหมดจะถูกดำเนินการหลังจากนั้นทรัพยากรของผู้เล่นเพื่อรอเปิดเผยพร้อมกันใน Phase ถัดไป โดยมีเงื่อนไขว่าผู้เล่นจะไม่สามารถพูดได้ (Pink Ranger จะมีความสามารถหลัก ที่สามารถสื่อสารโดยการพูดกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ หากใช้การ์ดความสามารถพิเศษ)

5. **Action Phase** หรือ **ปราบปีศาจ** ใน Phase นี้ ผู้เล่นทุกคน นำจากกันทรัพยากรออก เพื่อเปิดเผยทรัพยากรที่ใช้ในรอบนี้ จากนั้นนำไปปิดทับทรัพยากรคงเหลือของตนเองไว้ ไม่ให้ผู้เล่นคนอื่นเห็น นำทรัพยากรของผู้เล่นทุกคนมารวมกัน เพื่อที่จะดูว่าสามารถพิชิตปีศาจความไม่ปลอดภัยได้หรือไม่

(ปราบได้ มีทรัพยากร เท่ากับหรือมากกว่า การ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัยระบุไว้)

พลิกการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัยเพื่อรับแต้มให้กับทีม และรับรางวัลใน Phase ถัดไป

(ปราบไม่สำเร็จ มีทรัพยากรจำนวนน้อยกว่าหรือไม่ครบตามประเภทของทรัพยากรที่ระบุไว้ในการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย) ทีมจะไม่ได้แต้มหรือรางวัลใด ๆ และปีศาจความไม่ปลอดภัยตัวนั้น จะยังคงอยู่ต่อให้รอบปราบในรอบถัดไป (เพิ่มรวมกับปีศาจในรอบใหม่)

สำหรับการ์ด และทรัพยากรที่ผู้เล่นรวบรวมลงมา ถือว่าได้ใช้ไปแล้ว ไม่สามารถนำกลับไปได้ และให้นำไปวางไว้ที่กองกลาง

6. Point & Reward Phase หรือ แต้มและรางวัล

- Point หรือ แต้ม เมื่อปราบปีศาจได้สำเร็จ แล้วพลิกการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัยผู้เล่นจะได้พบกับแต้มสำหรับทีม ซึ่งจะมีแต้มตั้งแต่ 50 – 500 แต้ม

- Reward (Option) หรือรางวัล (ทำหรือไม่ทำก็ได้) ผู้เล่นทุกคนสามารถเลือกได้ว่าจะเล่นด้วยการตอบคำถามหรือไม่ หากผู้เล่นคนไหนเลือกที่จะเล่น จะได้รับรางวัลเป็นสิ่งตอบแทน มีประโยชน์ทั้งในการเล่น และได้เรียนรู้ประเด็นความปลอดภัยสำหรับเด็กได้ละเอียดขึ้นด้วย โดยหากไม่มีผู้เล่นคนไหนตอบเลย ให้ถือเป็นบทบาทของผู้เล่นคนแรก ในการเล่นเพื่อตอบคำถามด้วย



7. **Cleaning Phase** หรือ **ทำความสะอาด** เป็นการจัดพื้นที่การเล่น เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเล่นรอบถัดไป หรือนับคะแนนตอนจบเกม

- เคลียร์เหรียญที่ใช้แล้ว บัดลงกองกลางตามสีต่าง ๆ

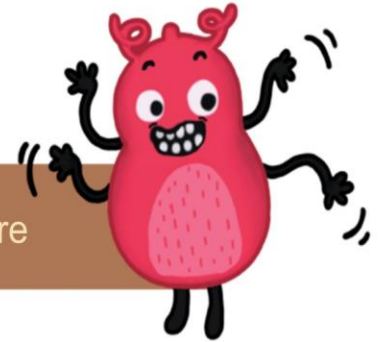
- ให้แน่ใจว่าการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัยที่สามารถปราบได้ ได้ถูกพลิกเป็นหน้าที่มีคะแนนขึ้นแล้ว

- สำหรับการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัย ที่ยังไม่สามารถปราบได้ ให้เปิดการ์ดเหตุการณ์ 1 ใบแทนที่ (วางทับ) การ์ดเหตุการณ์ใบเดิม และส่งผลทันที

- เริ่มการเล่นรอบถัดไป โดยเปลี่ยนผู้เล่นคนแรกไปทางซ้ายมือของคนเดิม (เวียนไปตามเข็มนาฬิกา)

- หรือจบเกม เมื่อเล่นครบ 5 รอบ

การนับคะแนน Score



เมื่อผู้เล่นดำเนินเกมครบ 5 รอบ ก็ถึงเวลานับคะแนนของทีม โดยมีลำดับการนับคะแนนดังนี้

1. ดูจากการ์ดปีศาจความไม่ปลอดภัยที่ถูกพลิกเป็นหน้าที่มีคะแนนระบุอยู่ขึ้นมา นับรวมกันเป็นคะแนนของทีม

2. สำหรับทรัพยากรของแต่ละผู้เล่นที่ยังเหลืออยู่ ให้แปลงเป็นคะแนนแล้วนำไปนับรวมกันดังนี้

○ การ์ดพลัง ที่ยังไม่ได้ใช้ มีค่าเท่ากับใบละ 10 คะแนน

○ เหรียญทรัพยากรทุกสีมีค่า ทุก ๆ 1 เหรียญ มีค่าเท่ากับ 10 คะแนน





บุคลิกภาพ : กล้าหาญ ปฏิเสธ ป้องกันตัว
ทักษะความฉลาดด้าน : Adversity Quotient (AQ)
 ความสามารถในการควบคุมกำกับ และเอาชนะ
 ปัญหาอุปสรรคได้
จิตวิทยา : "สีแดง" เกรี้ยวกราด รุนแรง ตื่นเต้น ช่วย
 กระตุ้นความฮึกเหิม ความกระตือรือร้น ปลุกความ
 กล้า เสริมสร้างความมั่นใจ



บุคลิกภาพ : อ่อนหวาน สุภาพ การสื่อสาร
ทักษะความฉลาดด้าน : Emotional Quotient (EQ)
 ความฉลาดด้านอารมณ์
จิตวิทยา : "สีชมพู" อ่อนหวาน อ่อนน้อม รู้สึกถูกปกป้อง
 และปลอบประโลมจิตใจ



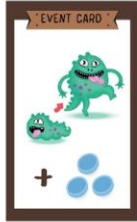
บุคลิกภาพ : ความคิด วิเคราะห์
ทักษะความฉลาดด้าน : Intelligence Quotient (IQ)
 ความฉลาดทางปัญญา
จิตวิทยา : "สีน้ำเงิน" ปลอดภัย โปร่ง แจ่มใส
 ปรารถนาเรื่องกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และ
 จินตนาการ



บุคลิกภาพ : คุณธรรม จริยธรรม
ทักษะความฉลาดด้าน : Moral Quotient (MQ)
 คุณธรรม จริยธรรม
จิตวิทยา : "สีเหลือง" สว่าง สดใส ศรัทธา กระตุ้น
 การทำงานของสมอง ส่งเสริมความคิด ในด้านบวก

Event Cards

** อธิบายเพิ่มเติม



การ์ดเหตุการณ์ : ปesticide ความไม่ปลอดภัย แข็งแรงขึ้นในรอบการเล่นนี้ ผู้เล่นจำเป็นต้องรวบรวมเหรียญทรัพยากรตามที่กำหนดไว้ในหน้าการ์ด pesticide ความไม่ปลอดภัยมากขึ้น จึงจะสามารถปราบ pesticide ความไม่ปลอดภัยตัวนี้ ในรอบนี้ได้ (ตัวอย่างเช่น ในรอบนี้ต้องรวบรวมเหรียญสีน้ำเงินเพิ่มเติมอีก 3 เหรียญ)



การ์ดเหตุการณ์ : ปesticide ความไม่ปลอดภัย อ่อนแอลงในรอบการเล่นนี้ ผู้เล่นจะได้เปรียบมากขึ้น ในการรวบรวมเหรียญทรัพยากรตามที่กำหนดไว้ในหน้าการ์ด pesticide ความไม่ปลอดภัยน้อยลง ก็สามารถที่จะปราบ pesticide ความไม่ปลอดภัยตัวนี้ ในรอบนี้ได้ (ตัวอย่างเช่น ในรอบนี้รวบรวมเหรียญสีน้ำเงินน้อยลงไป 2 เหรียญ)



การ์ดเหตุการณ์ : แผ่นดินไหว ผู้เล่นทุกคนนำเฉพาะเหรียญทรัพยากรทั้งหมดของตนเองไปวางไว้ที่ตรงกลางพื้นที่การเล่น จากนั้นผู้เล่นแต่ละคนจะได้เลือกหยิบครั้งละ 1 เหรียญ (โดยเริ่มจากผู้เล่นคนแรกจะได้หยิบก่อน) ทำเช่นนี้ซ้ำไปเรื่อย ๆ จนกว่าเหรียญที่รวบรวมมานี้ จะไม่เพียงพอต่อผู้เล่นทุกคน ให้บัตรเศษที่เหลือไว้ที่เหรียญกองกลาง (ตัวอย่างเช่น จำนวนผู้เล่น 4 คน ในรอบนี้ ผู้เล่นคนแรกกำลังจะหยิบ แต่มีเหรียญน้อยกว่า 4 เหรียญ ให้บัตรเศษที่เหลือลงเหรียญกองกลาง)



การ์ดเหตุการณ์ : การเล่นเกมรอบนี้ผู้เล่นจะต้องเปิดการ์ด pesticide ความไม่ปลอดภัยเพิ่มอีก 1 ใบทันที (เป็นทั้งโอกาสในการทำคะแนนให้สูงขึ้น และเป็นความท้าทายที่น่าปวดหัวหากปราบไม่ได้) pesticide ความไม่ปลอดภัยที่เปิดขึ้นมาจะส่งผลตลอดไปจนจบเกม หมายความว่าหากยังปราบไม่สำเร็จ เจ้า pesticide ความไม่ปลอดภัยก็จะอาละวาดต่อ ในรอบการเล่นถัดไปด้วย



การ์ดเหตุการณ์ : ผู้เล่นแต่ละคนสำรวจเหรียญทรัพยากรที่ตนเองมี โดยหากมีเหรียญทรัพยากรที่มีสีเดียวกันจำนวนทุก ๆ 3 ชิ้นจะได้รับเหรียญทรัพยากรสีนั้น ๆ เพิ่ม 1 เหรียญทันที



การ์ดเหตุการณ์ : ผู้เล่นแต่ละคน จะเสียเหรียญทรัพยากรที่ตนเองมี จำนวน 2 ชิ้น โดยผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่า จะยอมเสียอะไร แล้วนำไปวางคืนกองกลาง



การ์ดเหตุการณ์ : ในการเล่นรอบนี้ จนถึง Cleaning Phase ผู้เล่นทุกคนสามารถนำจากกันผู้เล่นออกได้ (ผู้เล่นจะได้เปรียบในการมองเห็น ทรัพยากรของเพื่อนร่วมทีมเพื่อประกอบการตัดสินใจ ในการเลือกใช้ทรัพยากร และอาจจะจดจำเพื่อประโยชน์ในการเล่นรอบถัด ๆ ไปอีกด้วย) หลังผ่าน Cleaning Phase แล้วให้ผู้เล่นทุกคนนำจากกันกลับมาวางปิดบังไว้เช่นเดิม



การ์ดเหตุการณ์ : pesticide ความไม่ปลอดภัยทุกใบที่ทีมสามารถปราบได้สำเร็จในรอบการเล่นนี้ จะได้รับแต้มให้สำหรับทีม คุณ 2 จากคะแนนที่ระบุหลังการ์ด pesticide ความไม่ปลอดภัยนั้น ๆ และได้รับรางวัลคุณ 2 ด้วยเช่นกัน หากผู้เล่นเลือกที่จะตอบคำถามเพื่อรับรางวัล (การ์ดเหตุการณ์นี้มีผลเฉพาะรอบการเล่นนี้เท่านั้น จะไม่มีผลย้อนหลังในรอบก่อนหน้า และไม่มีผลต่อการเล่นรอบถัดไป)

6 (ควร) รู้ สำหรับผู้นำเกม เพื่อการเรียนรู้



การ์ดเหตุการณ์ : จำนวนสูงสุดที่สามารถถือการ์ดพลัง และเหรียญทรัพยากรของผู้เล่นทุกคน จะเพิ่มขึ้นมากกว่าตารางกฎ Hand Limit อีก 1 ใบ / เหรียญ (ผู้เล่นสามารถตรวจสอบกฎ Hand Limit ได้ที่ ฉากกันผู้เล่น และการ์ดลำดับการเล่นในแต่ละรอบ)
หมายเหตุ: การ์ดเหตุการณ์นี้ส่งผลจนจบเกม



การ์ดเหตุการณ์ : จำนวนสูงสุดที่สามารถถือการ์ดพลัง และเหรียญทรัพยากรของผู้เล่นทุกคนจะน้อยลงกว่าตารางกฎ Hand Limit อีก 1 ใบ / เหรียญ (ผู้เล่นสามารถตรวจสอบกฎ Hand Limit ได้ที่ ฉากกันผู้เล่น และการ์ดลำดับการเล่นในแต่ละรอบ)
หมายเหตุ: การ์ดเหตุการณ์นี้ส่งผลจนจบเกม



การ์ดเหตุการณ์ : ผู้เล่นที่ใช้การ์ดความสามารถผู้เล่นไปแล้วจะได้รับการ์ดความสามารถผู้เล่นกลับมาขึ้นมือ และจะมีโอกาสใช้การ์ดความสามารถได้อีก 1 ครั้ง



รู้จักเกม ในบทบาทของผู้นำเกม คุณควรที่จะทำความเข้าใจกับเกมก่อนพาให้ผู้อื่นเล่น เพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยอดเยี่ยม เราไม่แนะนำให้คุณวางกล่องเกมให้กลุ่มเป้าหมายเล่นเองตั้งแต่การเล่นครั้งแรก เนื่องจากคุณคือปัจจัยแห่งความสำเร็จของการนำเกมไปใช้ที่สำคัญที่สุด

รู้จักตัวเอง ผ่อนคลาย สบาย ๆ เราไม่แนะนำให้คุณพยายามที่จะนำเกมได้เหมือนอย่างใคร ๆ แต่เราส่งเสริมให้คุณนำเกมแบบที่เป็นตัวเอง เพราะหากคุณเครียด คนเล่นเกมก็จะเครียด หากคุณสนุก คนเล่นเกมก็จะสนุก

รู้จักสร้างพื้นที่ปลอดภัย เกมเปรียบเสมือนโลกจำลอง ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ คุณสามารถสร้างพื้นที่ปลอดภัยได้อย่างง่าย ๆ เพียงปรับแนวคิดของผู้นำเกมก่อนการเล่นเกม “ในพื้นที่การเล่นนี้ ไม่มีผิด ไม่มีถูก” กล่าวก็ได้ กล่าวก็ได้ ไม่แน่ใจก็ได้ ตัดสินใจถูกก็ได้ ตัดสินใจพลาดก็ไม่เป็นไร

รู้ตัว มีสติ แน่ใจว่าสำหรับคุณครู วิทยากร หรือผู้ถ่ายทอดความรู้ อาจจะไม่น่าคุ้นชินกับกระบวนการเรียนรู้เช่นนี้ จึงจำเป็นต้องมีสติ รู้ตัว อยู่เสมอ ที่จะไม่ตัดสิน ไม่ใช่ความเป็นผู้ให้ครอบครองพื้นที่การเรียนรู้ หรือขโมยประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เล่น

รู้จักปล่อยวาง ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้สิ่งที่อยากรู้ผ่านการเล่นเกม ไม่มุ่งแต่สิ่งที่เราอยากจะบอก ไม่เร่งรัดการเรียนรู้ หรือคาดหวังว่า ผู้เล่นจะได้สิ่งที่เรียนรู้กลับไปเหมือน ๆ กัน “เมื่อปล่อยวาง จึงเริ่มมองเห็น”

รู้จักถอดบทเรียน สำหรับเด็ก หรือผู้ที่ขาดประสบการณ์ชีวิต การถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในใจไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับพวกเขา แม้พวกเขาได้เรียนรู้ แต่ระหว่างการเรียนมีเหตุการณ์เกิดขึ้นมากมาย สิ่งที่ได้เรียนรู้หลากหลาย คุณสามารถเป็นผู้ช่วยเหลือที่ยอดเยี่ยม ค่อย ๆ พาถอดบทเรียน คุณค่าจากการเล่นก็จะแจ่มชัดมากขึ้น

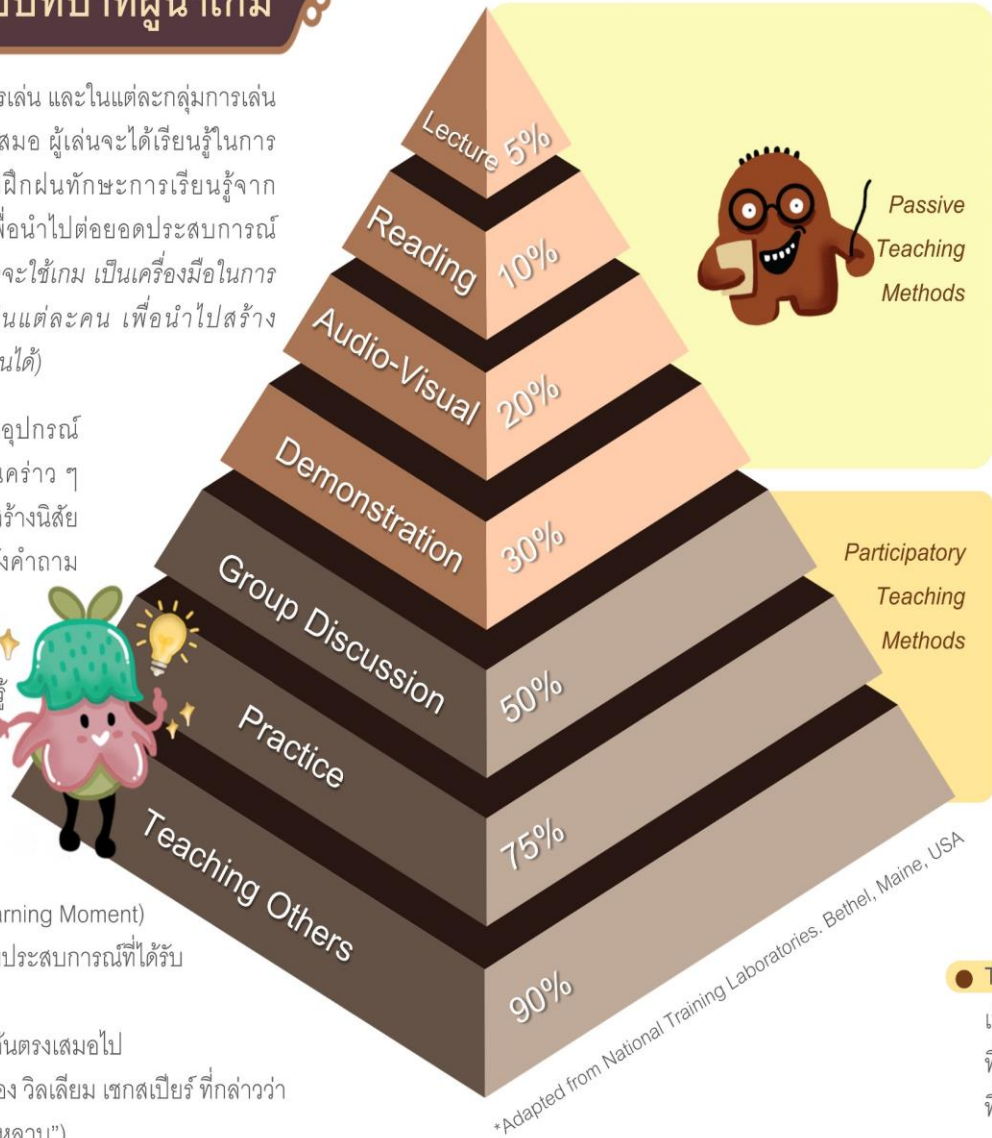
Note: ชุดคำถามถอดบทเรียนฉบับเพิ่มพลังบวก 3i (i-feel, i-like, i-learn) หรือ 3F (Feeling, Finding, Future)

สามเหลี่ยมการเรียนรู้ กับบทบาทผู้นำเกม

- **Lecture Level :** เกมทุกเกมต้องมีกติกาในการเล่น และในแต่ละกลุ่มการเล่น มักจะมีผู้นำเกมเป็นผู้ที่อธิบายวิธีการเล่นเสมอ ผู้เล่นจะได้เรียนรู้ในการเป็นผู้ฟังการบรรยายที่ดี และได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะการเรียนรู้จากการฟังบรรยาย ฟังคำอธิบายวิธีการเล่น เพื่อนำไปต่อยอดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีในห้องเรียน (สำหรับผู้สอนอาจจะใช้เกม เป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เล่นแต่ละคน เพื่อนำไปสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยอดเยี่ยมในห้องเรียนได้)

- **Reading Level :** ผู้เล่นจำเป็นต้องสังเกตุ การ์ด และอุปกรณ์ในการเล่นด้วยตัวเอง หลังจากทราบวิธีการเล่นคร่าว ๆ จึงส่งเสริมทักษะการอ่าน กระตุ้นความสงสัยใคร่รู้ และสร้างนิสัยในการค้นหาคำตอบด้วยตนเอง รวมไปถึงทักษะการตั้งคำถาม และการค้นหาทางออกอีกด้วย

- **Audio – Visual Level :** เกมเป็นเพียงสื่อกลางในการเรียนรู้ เป็นพื้นที่การเล่น ผู้นำเกมที่สามารถใช้เกมเพื่อสร้างภาพและเสียงเพื่อดึงดูดผู้เล่นได้ จะมีโอกาสที่ผู้เล่นจะมีสมาธิจดจ่อกับการเล่นเกม และติดตามเนื้อหาการเรียนรู้ได้ ไปจนถึงตอนจบ และบทสรุปท้ายเกม เรียกได้ว่า เป็นช่วงเวลาทองแห่งการเรียนรู้ (The Golden Time of Learning Moment) เพราะ ณ ช่วงเวลาที่ผู้เล่นจดจ่อกับการเล่น ผู้เล่นก็จะซึมซับประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพและจดจำได้ยาวนานกว่า (สำหรับผู้นำเกม การเรียนรู้ผ่านการเล่นไม่จำเป็นต้องเป็นเส้นตรงเสมอไป การเรียนรู้ไม่จำเป็นเรื่องอะไรก็เรียกว่าการเรียนรู้ ดังคำของ วิลเลียม เชกสเปียร์ ที่กล่าวว่า "กุหลาบไม่ว่าจะเรียกว่าอะไร ก็ยังคงความหอม ยังคงเป็นกุหลาบ")



- **Demonstration Level :** การได้เห็นตัวอย่าง ได้ดูการตัดสินใจของผู้เล่นคนอื่นที่ร่วมเล่นด้วยกัน ได้เห็นผลลัพธ์ของการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์จำลองด้วยตัวเอง ในพื้นที่ปลอดภัย ที่ไม่มีความเสี่ยงในชีวิตจริง สำเร็จได้ พลาดได้ ไม่แนใจได้ เป็นเสน่ห์อันน่าหลงใหลจากการใช้เกม

- **Group Discussion Level :** เกมและผู้นำเกมที่สร้างพื้นที่ปลอดภัยได้สำเร็จ จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เล่นมีพื้นที่ในการหารือ การหาแนวทางร่วมกัน รวมถึงระหว่างเล่นเกมผู้เล่นอาจจะต้องใช้ทักษะใ้มน้ำวูจใจผู้เล่นคนอื่น เจรจา หรือหาข้อสรุปเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีต่อสถานการณ์ในเกม (สำหรับผู้นำเกม นับเป็นอีกหนึ่งช่วงเวลาที่สำคัญ คือการชวนผู้เล่นถอดบทเรียนจากการเรียนรู้ ระหว่างการเล่นผู้เล่นได้พบประสบการณ์ต่าง ๆ มากมาย มีประเด็นค้นพบ เรียนรู้ระหว่างทาง การช่วยให้ผู้เล่นได้มี "ช่วงเวลาที่ไม่จบสิ้น แต่ไม่สลายเกินไป" หลังจากการเล่น ช่วยกระตุ้นสมองส่วนหน้าให้ทำงาน เราแนะนำให้คุณถอดบทเรียนหลังการเล่นเสมอหากมีโอกาส)

- **Practice Level :** ความสนุกนำมาซึ่งกระบวนการเรียนรู้ซ้ำ ลงมือทำซ้ำ ผู้เล่นจะเริ่มคุ้นเคยกับระบบการเล่น และนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่น และการถอดบทเรียนมาประยุกต์ใช้ในวันที่ผ่านการเล่นเกมอีกครั้ง ให้เกิดความคุ้นชินใหม่ หรือเห็นความแตกต่างของการเลือกทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

- **Teaching Other Level :** พร้อมจะเป็น Alpha หรือ จำฝูง ผู้เล่นที่พร้อมจะก้าวขึ้นมาเป็นผู้อธิบายเกม ในบทบาท Game Master นำพาผู้อื่นให้ได้มีประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยอดเยี่ยมดังเช่นที่เคยได้รับมา (สำหรับผู้นำเกม คุณคือ Role Model ที่สำคัญที่อยู่ตรงหน้าของพวกเขา)

Flow ที่ดี เมื่อใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

เปิดด้วยสิ่งที่ดี ชวนผู้เล่นทำ Emotion Label หรือติด Tag อารมณ์ก่อนเริ่มเล่นเกม เป็นการ Warm up ลดกำแพง เปิดใจในการเรียนรู้ ก่อนอธิบายวิธีการเล่นอย่างกระชับ สั้น ๆ ง่าย ๆ ตามสไตล์ของตนเอง

เล่นด้วยใจที่ฟูฟ่อง ตั้งคำถามที่ว่า “ตัวเรามีสิ่งใด เราก็ให้สิ่งนั้นต่อผู้อื่น” หากคุณมีจิตใจที่เมตตา อ่อนโยน เต็มไปด้วยความปรารถนาที่ดี ระหว่างการเล่นเกม บรรยากาศของเกม ก็จะเป็นไปตามสิ่งที่อยู่ในตัวตนของคุณ

ปิดด้วยบรรยากาศที่ดี และมุมมองในการนำไปใช้ หลังจากที่ผู้เล่นได้สำรวจจักรวาลของเกม เรียนรู้โลกจำลอง ผู้เล่นจะได้พบประสบการณ์ที่หลากหลาย ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านการเล่น ผู้เล่นยังไม่ได้มีเวลาที่มากพอในการกลั่นกรอง หรือ ตกผลึกสิ่งที่เรียนรู้ที่ผ่านมา การได้รับคำถามดี ๆ กระตุ้นความคิด จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถมองเห็นสิ่งที่ได้เรียนรู้ชัดเจนยิ่งขึ้น และเพิ่มบทสนทนาเกี่ยวกับมุมมองของการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง จะเพิ่มโอกาสในการลงมือทำได้มากขึ้น และพวกเขาจะมีความผูกพันกับสิ่งที่พวกเขาคิดขึ้นมาได้ สิ่งที่เราค้นพบด้วยตนเอง

เรียนรู้ต่อเนื่อง ด้วยชุดคำถามง่าย ๆ ที่จะช่วยให้การนำเกมครั้งถัดไปของคุณยอดเยี่ยมยิ่งขึ้นไปอีก
หาเวลาสัก 2 - 3 นาที ทบทวน ชุดคำถามนี้กับตัวคุณเอง 3S (Start, Stop, Stay)



Start เพื่อให้การนำเกมครั้งถัดไปของคุณยอดเยี่ยม ฉันจะต้องเริ่ม

Stop เพื่อให้การนำเกมครั้งถัดไปของคุณยอดเยี่ยม ฉันจะต้องหยุด (ลด ละ เลิก)

Stay เพื่อให้การนำเกมครั้งถัดไปของคุณยอดเยี่ยม ฉันทำ ได้ดีอยู่แล้ว เก็บไว้ทำต่อ ๆ ไป

ทีมงานออกแบบเกม และเจ้าหน้าที่มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็กทุกท่าน ขอขอบคุณสำหรับโอกาสและความร่วมมืออย่างดียิ่งในการร่วมกันสร้างสรรค์ เกม Safety Ranger Game ในครั้งนี้

ทีมงานมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก

นางสาววาสนา เก้านพรัตน์
 นางทองไพบัว บัณฑิตระกูล
 นางมาริษฐ์ สฐูป
 นางสาวพนัทธิพิทย์ วัฒนะพระพงษ์สุข
 นางสาวสุรีย์พร อำนวยมนตรี
 นางสาวนุชชานฎา สุขเขต
 นางดารารัตน์ เพียรกิจ
 นางสาวปราณีสา ธนทัตตานนท์
 นายธณัฐ ชัยเวช
 นางสาวดารณี นฤดมพงศ์
 นางสาววลีพร แก้วชูทอง
 นายอัศฎา เครือมาก
 นางสาวปทุมมา ปัญญาสิทธิ
 นางสาวศิริเพชร สนั่นน้อย
 นางสาวทัศนิกา สวัสดิ์ภักดี
 นางสาวบุญนิสา บุญประสพ
 นางสาวรัชวรรณ สิงหนะเนติ
 นางสุภาพร รักเพียร
 นางสาวเนตรชนก ปลูกปานย่อย

ผู้อำนวยการ
 หัวหน้าฝ่ายพัฒนาเด็กและครอบครัว
 เจ้าหน้าที่โครงการโรงเรียนคุ้มครองเด็ก
 เจ้าหน้าที่โครงการชุมชนคุ้มครองเด็ก
 เจ้าหน้าที่โครงการชุมชนคุ้มครองเด็ก
 นักพัฒนาครอบครัว
 หัวหน้าฝ่ายสื่อสารองค์กร
 เจ้าหน้าที่สื่อสารรณรงค์
 เจ้าหน้าที่ประสานงานต่างประเทศ
 หัวหน้าฝ่ายคุ้มครองสิทธิเด็ก
 นักกฎหมาย
 นักกฎหมาย
 นักสังคมสงเคราะห์
 นักสังคมสงเคราะห์
 ผู้ประสานงานฝ่ายพัฒนาศักยภาพบุคลากร
 ด้านการคุ้มครองเด็ก
 หัวหน้าฝ่ายบำบัดฟื้นฟูเด็กและครอบครัว
 ผู้ประกอบวิชาชีพสังคมสงเคราะห์รับอนุญาต
 นักพัฒนาเด็กและครอบครัว
 นักสังคมสงเคราะห์



ทีมออกแบบเกม

สร้างสรรค์โดย

Team Director

Creative Director

Art Director

Game Designer

Artist

Awakening Creative และ Learning From Board Game

ธรากร กมลเปรมปิยะกุล (พี่พงค์)

ปรีชา คูนวานิช (โค้ชเค)

สิริพร เข้มแก้ว (พลอยแก้ว)

ปรีชา คูนวานิช (โค้ชเค) และ สิริพร เข้มแก้ว (พลอยแก้ว)

พิมพ์ลักษณ์ วัชรนะปกิจ (อ้อ)

พิมพ์ที่

บริษัท กรังด์ปรีซ์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด (มหาชน)

Safety Ranger Game



ดูคลิปแนะนำวิธีการเล่นเกม
และรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่
www.safetyrangergame.com



มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก
www.thaichildrights.org

979 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 12 แขวงวัดท่าพระ
เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพฯ 10600
โทรศัพท์: 0-2412-1196, 0-2412-0739 และ
0-2864-1421 โทรสาร: 0-2412-9833
e-mail : cpcrheadoffice1981@gmail.com