



เกมกระตุ้นกระบวนการคิด พัดก่อนฝึกทักษะ

เกม “ดินแดนล่องหน”

- คำชี้แจง** ๑. ให้นักเรียนนำตัวอักษรในช่อง จำนวน ๒ ช่อง จากตารางมาต่อกัน เพื่อให้ได้คำตรงกับความหมายตามที่กำหนดในแต่ละข้อ แล้วเติมลงในช่องว่างที่กำหนดให้ โดยใช้เวลาทำกิจกรรม ๑๕ นาที
๒. เมื่อได้คำเติมลงในช่องว่างที่กำหนดครบแล้ว ให้นำพยัญชนะที่อยู่ใน ☐ ตั้งแต่ข้อ ๑-๘ มาเรียงต่อกัน ก็จะพบชื่อดินแดนล่องหนปรากฏขึ้น

หน้า	บล้อ	มหา	ใหม่
ปล่อ	คำเ	รถสิ	โลโก้
นตร์	ยักบ	ทรา	มนุษย์
เมือง	ม้วย	ตมะ	ยใจ

ความหมาย

๑. ที่เพิ่งเคยเห็นหรือรู้จักกัน = ☐ _ _ _ _
๒. ภาษาถิ่นของคนในถิ่นพำนักของประเทศไทย = ☐ _ _ _ _
๓. ผู้มีอิทธิฤทธิ์, ผู้มีใจสูง = ☐ _ _ _ _
๔. คนที่ฝึกดำน้ำได้นานๆ โดยอาศัยอุปกรณ์ช่วยในการหายใจใต้น้ำ = ☐ _ _ _ _
๕. รถบรรทุกขนาดใหญ่ข้างหน้ามี ๒ ล้อ ข้างหลังมี ๘ ล้อ = ☐ _ _ _ _
๖. หญิงสาววัยรุ่น = ☐ _ _ _ _
๗. ชื่อรถขุมหนึ่ง เป็นที่ลงโทษหนักที่สุดไม่ได้ผิดได้เกิด = ☐ _ _ _ _
๘. เคลิบเคลิ้ม คิดฝันไป = ☐ _ _ _ _

ดินแดนล่องหนนี้ คือ _ _ _ _ _



แบบฝึกทักษะ สรุปเนื้อหาใบความรู้ เชื่อมโยงสู่แผนผังใยแมงมุม



คำชี้แจง : ให้นักเรียนสรุปเนื้อหาจากการอ่านใบความรู้ที่ ๒ เรื่องหลักการอ่านและ
พิจารณาข่าว เขียนเป็นแผนผังใยแมงมุม (WEB DIAGRAM) โดยใช้เวลา
๑๕ นาที (๑๐ คะแนน)

