

## การแข่งขันคัดลายมือภาษาอังกฤษ

### 1.1 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1.1.1 นักเรียนระดับชั้น ป.1-3

1.1.2 นักเรียนระดับชั้น ป.4-6

### 1.2 ประเภทและจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1.2.1 แข่งขันแบบเดี่ยว

1.2.2 จำนวนผู้เข้าแข่งขัน

1) ระดับชั้น ป.1-3 จำนวน 1 คน

2) ระดับชั้น ป.4-6 จำนวน 1 คน

### 1.3 วิธีดำเนินการและรายละเอียดหลักเกณฑ์การแข่งขัน

1.3.1 เนื้อหาที่จะให้ผู้เข้าแข่งขันคัดลายมือ ให้คณะกรรมการเป็นผู้จัดเตรียม

1) ระดับชั้น ป.1-3 ใช้ดินสอดำ คัดตัวบรรจงเต็มบรรทัด ตามข้อความที่กำหนด 1 จบ เวลา 1 ชั่วโมง ถ้าคัดไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนดจะไม่ได้รับการตรวจให้คะแนน

2) ระดับชั้น ป.4-6 ใช้ปากกา คัดตัวบรรจงเต็มบรรทัด ตามข้อความที่กำหนด 1 จบ เวลา 1 ชั่วโมง ถ้าคัดไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนดจะไม่ได้รับการตรวจให้คะแนน

1.3.2 รูปแบบตัวอักษร ใช้รูปของแบบกระทรวงศึกษาธิการ

ใช้ 2 Front      1. TH Mali Grade 6      2. TH Niramit AS

### 1.4 3. เกณฑ์การให้คะแนน คะแนนเต็ม 50 คะแนน

| เกณฑ์การตัดสิน   | คะแนน    |
|--|----------|
| 1. ความสวยงามรูปร่างตัวอักษรสวยงาม ขนาดตัวอักษรสม่ำเสมอ คุณภาพของเส้นเป็นแบบเดียวกัน | 10 คะแนน |
| 2. ความถูกต้องของเนื้อหาที่คัด   | 10 คะแนน |
| 3. ความถูกต้องในการวางตัวอักษร สระ วรรณยุกต์   | 10 คะแนน |
| 4. ความเหมาะสมในการเว้นช่องไฟและการเว้นวรรค  | 10 คะแนน |
| 5. ความสะอาดเรียบร้อยของงาน  | 10 คะแนน |

### 1.5 เกณฑ์การตัดสิน

รางวัลที่ 1      ได้รับเงินรางวัล 500 บาท พร้อมเกียรติบัตร

รางวัลที่ 2      ได้รับเงินรางวัล 300 บาท พร้อมเกียรติบัตร

รางวัลที่ 3      ได้รับเงินรางวัล 200 บาท พร้อมเกียรติบัตร

1.6 คณะกรรมการการแข่งขัน ระดับชั้นละ 3 – 5 คน

### 1.7 สถานที่ทำการแข่งขัน

อาคารอยู่วิทยานุสรณ์

## ตัวอย่างการคัดลายมือ

TH Mali Grade 6

Oh Father,”

Said a little frog to the gig one sitting by the side of a pool,I have seen such a terrible monster !It was as big as a mountain,With horns on its head,and a long tail,And it had hoofs divided in two.”Tush, child, tush,”Said the old Frog,That was only Farmer White’s Ox.It isn’t so big either;He may be a little bit taller than I,But I could easily make myself quite as broad;Just you see...”So he blew himself out,and blew himself out,and blew himself out,was he as big as that?”asked he.Oh, much bigger than that,”said the young Frog.I will not apologize for the dinner,”said the Stork.Bigger, father, bigger,”was the reply.So the frog took a deep breath,and blew and blew and blew,and swelled and swlled.and then he said:I’m sure the Ox is not as big as-But at this moment he burst.

TH Niramit AS

Oh Father,”

Said a little frog to the gig one sitting by the side of a pool,I have seen such a terrible monster !It was as big as a mountain,With horns on its head,and a long tail,And it had hoofs divided in two.”Tush, child, tush,”Said the old Frog,That was only Farmer White’s Ox.It isn’t so big either;He may be a little bit taller than I,But I could easily make myself quite as broad;Just you see...”So he blew himself out,and blew himself out,and blew himself out,was he as big as that?”asked he.Oh, much bigger than that,”said the young Frog.I will not apologize for the dinner,”said the Stork.Bigger, father, bigger,”was the reply.So the frog took a deep breath,and blew and blew and blew,and swelled and swlled.and then he said:I’m sure the Ox is not as big as-But at this moment he burst.

## 2. การแข่งขันต่อศัพท์อักษรไขว้ภาษาอังกฤษ (Cross word)

### 1. คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

นักเรียนระดับชั้น ป.4-6 ม. 1-3 ม.4-6

### 2. วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมการแข่งขันกีฬา

### 3. หลักเกณฑ์และวิธีการแข่งขัน

ใช้กฎและวิธีการเล่นมาตรฐานสากล โดยทักษะของการเล่น คือ การประกอบตัวอักษรที่มีอยู่ให้เป็นคำในภาษาอังกฤษและต่อลงในช่องตารางบนกระดานให้เกิดผลดีที่สุดเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ คะแนนจะเกิดจากตัวอักษรในคำและช่องตารางซึ่งมีค่าแตกต่างกันไป

### 4. ลักษณะการแข่งขัน

4.1 การแข่งขันเป็นประเภททีม ทีมละ 2 คน

4.2 รอบแรกจะใช้กฎการแข่งขันแบบแพ็คตัดออก มีการแบ่งสาย A และ B จะมีการจับฉลากคู่แข่งขัน

ในรอบแรก และเป็นการแข่งขันแบบแพ็คตัดออก

### 5.เกณฑ์การตัดสิน

|                              |                          |
|------------------------------|--------------------------|
| รางวัลที่ 1 ได้รับเงินรางวัล | 800 บาท พร้อมเกียรติบัตร |
| รางวัลที่ 2 ได้รับเงินรางวัล | 600 บาท พร้อมเกียรติบัตร |
| รางวัลที่ 3 ได้รับเงินรางวัล | 400 บาท พร้อมเกียรติบัตร |

### 6. คณะกรรมการตัดสินการแข่งขัน

6.1 กรรมการตัดสินเป็นคณะครูที่นำนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน

## กติกาการแข่งขัน Crossword

### อุปกรณ์การเล่น (ผู้แข่งขันนำมาเอง)

1. ชุดกระดานครอสเวิร์ด (กระดาน + แป้นวางตัวอักษร + ฤงตัวเบี้ย) 1 ชุด
2. พจนานุกรม ครอสเวิร์ด 1 เล่ม (Fourth Edition)
3. นาฬิกาจับเวลา Chess clock หรือ Stop watch

### เวลาในการแข่งขัน

1. ใช้นาฬิกา Chess clock หรือ Stop watch จับเวลาการแข่งขันโดยผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะมีเวลา 1 นาที ต่อ 1 คำ หากเกินจะหมดสิทธิ์ลงตานั้น
2. เมื่อถึงเวลาแข่งขันผู้เข้าแข่งขันมาช้ากว่าเวลาที่กำหนด 15 นาที ถือว่าสละสิทธิ์  
การเริ่มต้น
  - 2.1 ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นให้พร้อมตรวจนับจำนวนอักษรให้ครบ 100 ตัว
  - 2.2 ผู้เล่นจะต้องจับตัวอักษรในฤงขึ้นมาคนละ 1 ตัวเพื่อดูว่าผู้ใดจะได้เป็นผู้ที่ได้เริ่มเล่นก่อน โดยมีหลัก คือ เรียงตามตัวอักษร ตั้งแต่ ตัวว่าง (Blank) A – Z โดยที่ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อนจะเป็น ฝ่ายจับตัวอักษรก่อน
  - 2.3 ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาคนละ 7 ตัว โดยที่ผู้เล่นที่ได้เล่นก่อน จะเป็นฝ่ายจับตัวอักษรก่อน
  - 2.4. การจับตัวอักษร จะต้องจับให้อยู่ในระดับสายตา และเมื่อจับตัวอักษรขึ้นมาแล้วจะต้องวางไว้บนโต๊ะก่อน เพื่อตรวจสอบว่าจับตัวขึ้นมาครบหรือจับเกินหรือไม่ ถ้าเกินจะต้องให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรที่เกินออก

### วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นคนแรกจะต้องผสมตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปให้เป็นคำในภาษาอังกฤษ ซึ่งต้องปรากฏอยู่  
ใน The Standard for Crossword Game (Fourth Edition) ลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งโดยมีตัวอักษรใดตัวหนึ่งของคำที่บอญ่บนดาวกลางกระดานและคำที่ลงในครั้งนี้จะได้คะแนนเป็น 2 เท่า
2. หลังจากที่ผู้เล่นคนแรกได้ลงตัวอักษรไปแล้ว ผู้เล่นต้องหยิบตัวอักษรในฤงขึ้นมาแทนตัวอักษรที่ใช้ไปในจำนวนเท่ากัน โดยต้องวางไว้บนโต๊ะก่อนเช่นกัน จากนั้นผู้เล่นอีกคนสามารถนำเอาคำที่ตัวเองผสมได้ลงเล่นบนกระดาน โดยให้มีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่ง หรือมากกว่าสัมผัสคำที่มีอยู่ในกระดาน และการเล่นจะดำเนินต่อไปเช่นนั้นจนสิ้นสุดเกม
3. การสิ้นสุดเกมในแต่ละครั้งที่ลงบนกระดานจะเกิดขึ้นเมื่อ
  - 1) ลงคำบนกระดาน
  - 2) ขานคะแนนของคำที่ลงในรอบนั้น
  - 3) กตเวลาเริ่มของคู่แข่ง
  - 4) จดคะแนนและขานแต้มสะสม
  - 5) คอยคู่แข่ง ยืนยันคะแนน

### Bonus for Bingo

ในกรณีที่ผู้เล่นสามารถลงตัวอักษรที่ตนมีอยู่ทั้งหมด 7 ตัวในครั้งเดียว ผู้เล่นจะได้คะแนนพิเศษอีก 50 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนปกติที่ได้จากการลงค่านั้น

การขอเปลี่ยนตัวอักษร ในกรณีที่ผู้เล่นไม่ประสงค์จะลงคำ เมื่อถึงรอบของตัวเองก็สามารถบอกผ่าน การเล่นของตัวเองได้ โดยผู้เล่นสามารถใช้สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัว (โดยที่ตัวอักษรในถุงจะต้องมีไม่ต่ำกว่า 7 ตัว) ตามแต่ที่ตนต้องการคือ ตั้งแต่ 1 – 7 ถ้าตัวอักษรน้อยกว่า 7 ตัว สิทธิ์ขอเปลี่ยนตัวก็จะหมดไป

การขอ Challenge

1. ในกรณีที่ผู้เล่นสงสัยว่าคำที่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามลงมานั้นไม่มีในพจนานุกรม ตนเองมีสิทธิ์ขอ Challenge ได้และการขอ Challenge จะต้องคอยให้คู่แข่งชั้นฝ่ายตรงข้ามชานคะแนนที่ลงและกดเวลา เริ่มเสียก่อน
2. ในกรณีที่ผู้เล่นกำลังจะพิจารณาว่าจะขอ Challenge หรือไม่ ผู้เล่นจะต้องบอก Hold หรือคำ อื่นที่มีความหมายนี้ เพื่อที่จะได้ไม่让玩家ฝ่ายตรงข้ามจับตัวอักษรขึ้นมาใหม่ออกจากถุง การชานคำว่า Hold นี้ จะชานได้หลังจากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้เริ่มกดเวลา
3. หลังจากได้ยินคำว่า Hold ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องคอยเวลา 1 นาที ถึงจะจับตัวอักษรจาก ถุงได้แต่ต้องวางไว้อยู่บนโต๊ะแยกต่างหากจากตัวอักษรบนแป้นวางตัวอักษร ผู้เล่นที่ขอ Challenge จะใช้ เวลานั้นเท่าใดก็ได้ในการพิจารณาขอ Challenge
4. ถ้าผู้เล่นพิจารณาตัดสินใจขอ Challenge นาฬิกาจะจับเวลาทั้ง 2 ฝ่าย คำที่จะ Challenge จะต้องบันทึกลงในกระดาษเพื่อให้กรรมการตัดสินพิจารณา เมื่อตัดสินใจ Challenge ไปแล้วจะถอนการขอ Challenge นั้นคืนไม่ได้
5. ถ้าผู้เล่นพิจารณาว่าไม่ขอ Challenge ผู้เล่นจะต้องคอยผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามท การจับตัวอักษรใน ถุงหรือบนโต๊ะวางบนแป้นวางตัวอักษรให้หมดเสียก่อน ถึงจะเริ่มการแข่งขันต่อไปได้
6. ในกรณีที่มีคำหนึ่งในคำที่ขอ Challenge ไม่มีในพจนานุกรม การ Challenge จะมีผลผู้ แข่งขันทั้งคู่จะทราบแต่ผลของการ Challenge เท่านั้นแต่คำที่มีหรือไม่มีในพจนานุกรมนั้นจะไม่แจ้งให้ทราบ
7. ผลของการขอ Challenge ของผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง – ถ้าคำนั้นมีในพจนานุกรม ผู้ที่ขอ Challenge จะเสียสิทธิ์ในการเล่น 1 ตา และผู้เล่น ฝ่ายตรงข้ามจะได้เล่นอีก 1 ตา – ในกรณีที่คำนั้นไม่มีในพจนานุกรม ผู้ที่ลงคำ ๆ นั้น จะต้องยกตัวอักษรที่ตนเล่นในครั้งนั้น ขึ้นทั้งหมด ซึ่งหมายความว่าไม่ได้ลงเล่นนั่นเอง คะแนนที่ได้คือ 0 คะแนนและต้องเสียสิทธิ์การเล่นให้แก่ผู้ เล่นที่ขอ Challenge
8. กรรมการเป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินอย่างเด็ดขาดของคำที่ขอ Challenge ผู้เล่นไม่มีสิทธิ์ขอดู คำจากพจนานุกรม

## การสิ้นสุดเกม

1. เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวอักษรของตนที่มีอยู่หมด โดยจะให้แต่ละฝ่ายใช้เวลาเล่น กัน ฝ่ายละ 21 turn เท่านั้น โดยเวลาที่ใช้คิดแต่ละ turn ไม่เกิน turn ละ 1 นาที สรุปการแข่งขัน แต่ครั้งจะไม่เกิน 42 นาที
2. ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังมีตัวอักษรเหลืออยู่ให้รวมคะแนนของตัวอักษร แล้วคูณ ด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวอักษรหมดก่อน ยกเว้นตัวว่างจะไม่คิดคะแนนติดลบ
3. ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายบอกผ่านครบ 3 ครั้งติดต่อกัน (คะแนนเป็น 0 ฝ่ายละ 3 ครั้ง ติดต่อกัน) เกมการแข่งขันจะสิ้นสุดลง การนับคะแนนติดลบโดยเอาคะแนนของตัวอักษรที่เหลืออยู่ลบออก จากคะแนนของตนเองในขณะที่คะแนนของตัวว่างจะไม่นำไปลบคะแนน