

เกมคณิตศาสตร์

ชุดที่ 2

เรื่อง การลบจำนวนเต็ม



เกมที่ 1 รอบรู้รอบคิด 2

จุดประสงค์ของเกม: ฝึกทักษะการลบจำนวนเต็มและการแก้ปัญหา

จุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถหาผลลบระหว่างจำนวนเต็มบวกกับจำนวนเต็มบวกได้

จำนวนผู้เล่น 3 – 4 คน

เวลาที่ใช้ 10 นาที

วิธีเล่น : ให้นำตัวเลข 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 และ 9 ใส่ในรูปสี่เหลี่ยม รูปละ 1 จำนวนเท่านั้น โดยไม่ให้ตัวเลขซ้ำกัน

กติกา : ให้ผลลบเท่ากับจำนวนที่กำหนดให้ในรูปแบบแปดเหลี่ยมทั้งแนวดิ่งและแนวนอน

อุปกรณ์ - บัตรสี่เหลี่ยมติดตัวเลข 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 และ 9

- กระดานเกมติดรูปสี่เหลี่ยมและเครื่องหมายลบ และคำตอบ ดังรูป

5	—		—		=	2
	—		—		=	-5
	—		—		=	-6
	=		=		=	-8
	=		=		=	-10
	=		=		=	-11

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือในการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการเติมคำตอบ

ข้อเสนอแนะในการนำเกมไปใช้

1. ครูต้องคอยให้คำแนะนำในการเล่นอย่างใกล้ชิด
2. ครูควรอธิบายวิธีการเล่นเกม และเตรียมแผ่นเกมและบัตรจำนวนให้ครบเพื่อสะดวกใน

การคิดคำนวณของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม ถ้านักเรียนที่มีทักษะในการคิดคำนวณอาจไม่ใช้บัตรจำนวนช่วยในการคิดหาคำตอบก็ได้



<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">5</div>	—	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">2</div>	—	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">1</div>	=	<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block;">2</div>
—		—		—		
<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">6</div>	—	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">8</div>	—	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">3</div>	=	<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block;">-5</div>
—		—		—		
<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">7</div>	—	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">4</div>	—	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">9</div>	=	<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block;">-6</div>
=		=		=		
<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block;">-8</div>		<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block;">-10</div>		<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block;">-11</div>		

ตัวอย่างการคิด

ผลบวกแนวนอน

1. $5 - 2 - 1 = 5 + (-2) + (-1) = 2$
2. $6 - 8 - 3 = 6 + (-8) + (-3) = -5$
3. $7 - 4 - 9 = 7 + (-4) + (-9) = -6$

ตัวอย่างการคิด

แนวตั้ง

1. $5 - 6 - 7 = 5 + (-6) + (-7) = -8$
2. $2 - 8 - 4 = 2 + (-8) + (-4) = -10$
3. $1 - 3 - 9 = 1 + (-3) + (-9) = -11$

เกมที่ 2

เกมการลบพาเพลิน

จุดประสงค์ของเกม เพื่อฝึกทักษะการลบจำนวนเต็ม
 จุดประสงค์การเรียนรู้ หาผลลบของจำนวนเต็มที่กำหนดให้เมื่อตัวลบเป็นจำนวนเต็มบวก
 จำนวนผู้เล่น เป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 – 4 คน
 อุปกรณ์ แผ่นตารางพร้อมคำถาม ดินสอ

วิธีการเล่น 1) แจกตารางคำตอบและคำถามให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น
 2) ผู้เล่นทุกคนตอบคำถามโดยเติมคำตอบลงในช่องว่างของแผ่นตารางที่แจก ให้เมื่อตอบคำถามแล้ว ให้นักเรียนสังเกตดูว่าผลบวกของจำนวนตามแนวตั้งและแนวนอนในแต่ละแถวแต่ละหลัก และตามแนวเส้นทแยงมุม เป็นอย่างไร

คำถาม

- 1) $(-2) - 8 = \dots\dots\dots$
- 2) $(-19) - 2 = \dots\dots\dots$
- 3) $(-3) - 1 = \dots\dots\dots$
- 4) $84 - 85 = \dots\dots\dots$
- 5) $(-3) - 1 = \dots\dots\dots$
- 6) $71 - 71 = \dots\dots\dots$
- 7) $34 - 61 = \dots\dots\dots$
- 8) $(-2) - 3 = \dots\dots\dots$
- 9) $(-14) - 5 = \dots\dots\dots$
- 10) $10 - 15 = \dots\dots\dots$
- 11) $6 - 10 = \dots\dots\dots$
- 12) $(-4) - 4 = \dots\dots\dots$
- 13) $(-1) - 2 = \dots\dots\dots$
- 14) $(-5) - 5 = \dots\dots\dots$
- 15) $16 - 17 = \dots\dots\dots$
- 16) $(-42) - (-20) = \dots\dots\dots$

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

ผลบวกของคำตอบตามแนวนอน
 แนวตั้งและแนวเส้นทแยงมุมมี
 ผลบวกเป็น



เฉลยเกมการลบพาเพลิน

-10	-21	-4	-1
-4	0	-27	-5
-19	-5	-4	-8
-3	-10	-1	-22

ผลบวกของคำตอบตามแนวนอน แนวตั้งและ
แนวเส้นทแยงมุมมีผลบวกเป็น -36



จุดประสงค์ของเกม

เพื่อฝึกทักษะการลบระหว่างจำนวนเต็มบวกกับจำนวนเต็มลบ

อุปกรณ์

1. รูปหมูพร้อมกับโจทย์บนตัวหมู จำนวน 24 ตัว ด้านหลังมีผลลบของโจทย์การลบจำนวนเต็มบวกกับจำนวนเต็มลบนั่น

จำนวนผู้เล่น กลุ่มละ 3 – 4 คน

เวลาที่ใช้ 10 – 15 นาที

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นแต่ละคนไปนั่งตามโต๊ะตามระดับความสามารถเก่ง ปานกลางและอ่อน สมมุติว่าให้โต๊ะแต่ละตัวเป็นคอกหมู และมีหมูทั้งหมดอยู่ในคอก

2. ผู้เล่นคนแรกหยิบหมูออกจากคอก อ่านโจทย์แล้วบอกผลลัพธ์ของโจทย์บนตัวหมู เช่น หมูที่หยิบขึ้นมามีโจทย์ $(-22) - 21 = \square$ ผู้เล่นคนแรกตอบว่า -42 ซึ่งเป็นคำตอบที่ถูกต้องเขาก็จะเก็บหมูไว้

3. ผู้เล่นคนที่สองจับหมูออกจากคอกพร้อมให้คำตอบ สลับกันไปจนครบผู้เล่นทุกคน ผู้เล่นคนใดไม่สามารถบอกคำตอบได้ เขาต้องหยิบหมูใส่ลงในคอกตามเดิม

4. ผู้เล่นคนใดได้หมูมากที่สุด จะเป็นผู้ชนะ แล้วนำคะแนนโบนัสไปรวมกับกลุ่มของตนเอง

การประเมินผล

ประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มร่วมกัน

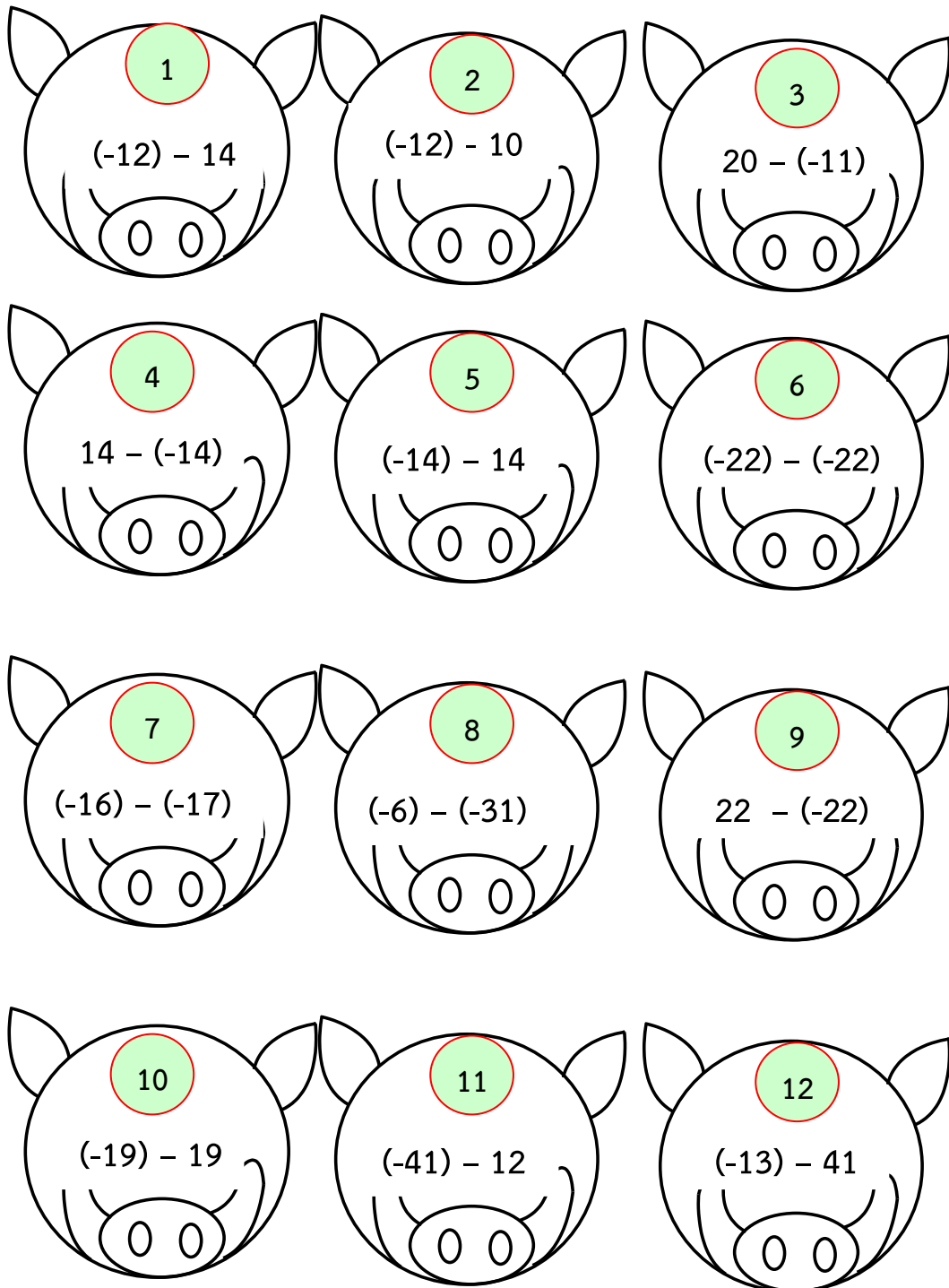
เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมกลุ่ม

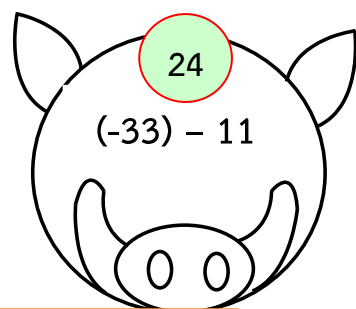
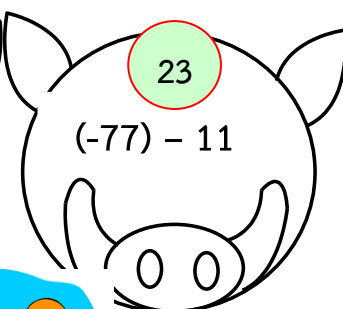
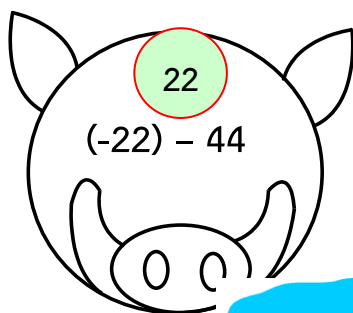
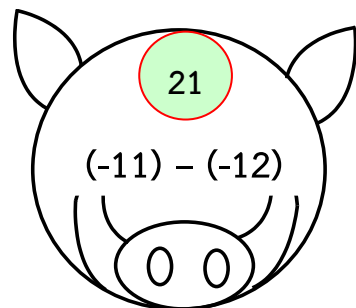
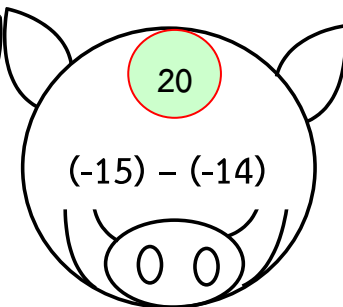
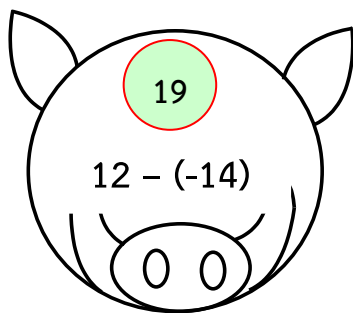
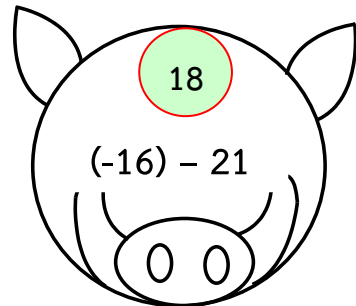
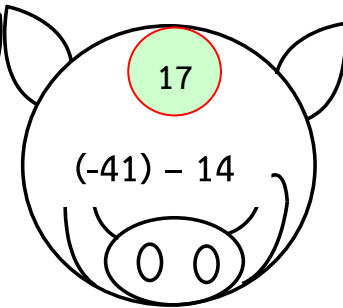
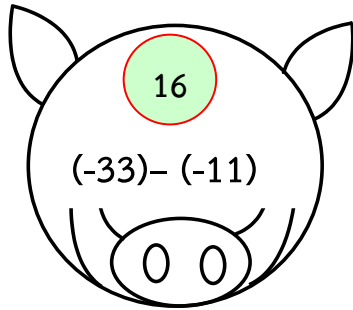
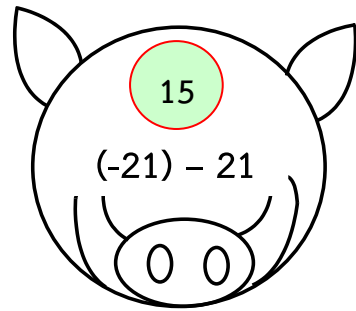
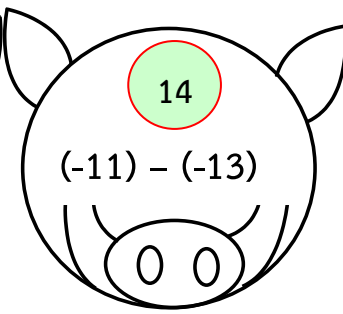
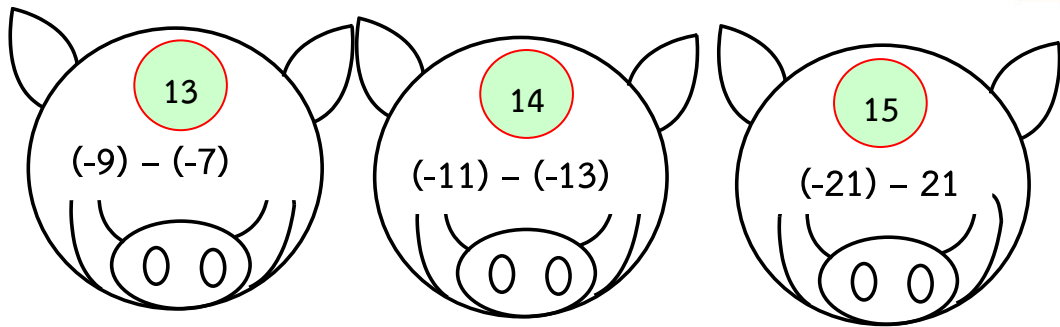
ระดับคุณภาพของงาน

4 (ดีมาก)	ได้คะแนนรวม 13 - 15 คะแนน
3 (ดี)	ได้คะแนนรวม 9 - 12 คะแนน
2 (พอใช้)	ได้คะแนนรวม 6 - 8 คะแนน
1 (ปรับปรุง)	ได้คะแนนรวม 0 - 5 คะแนน



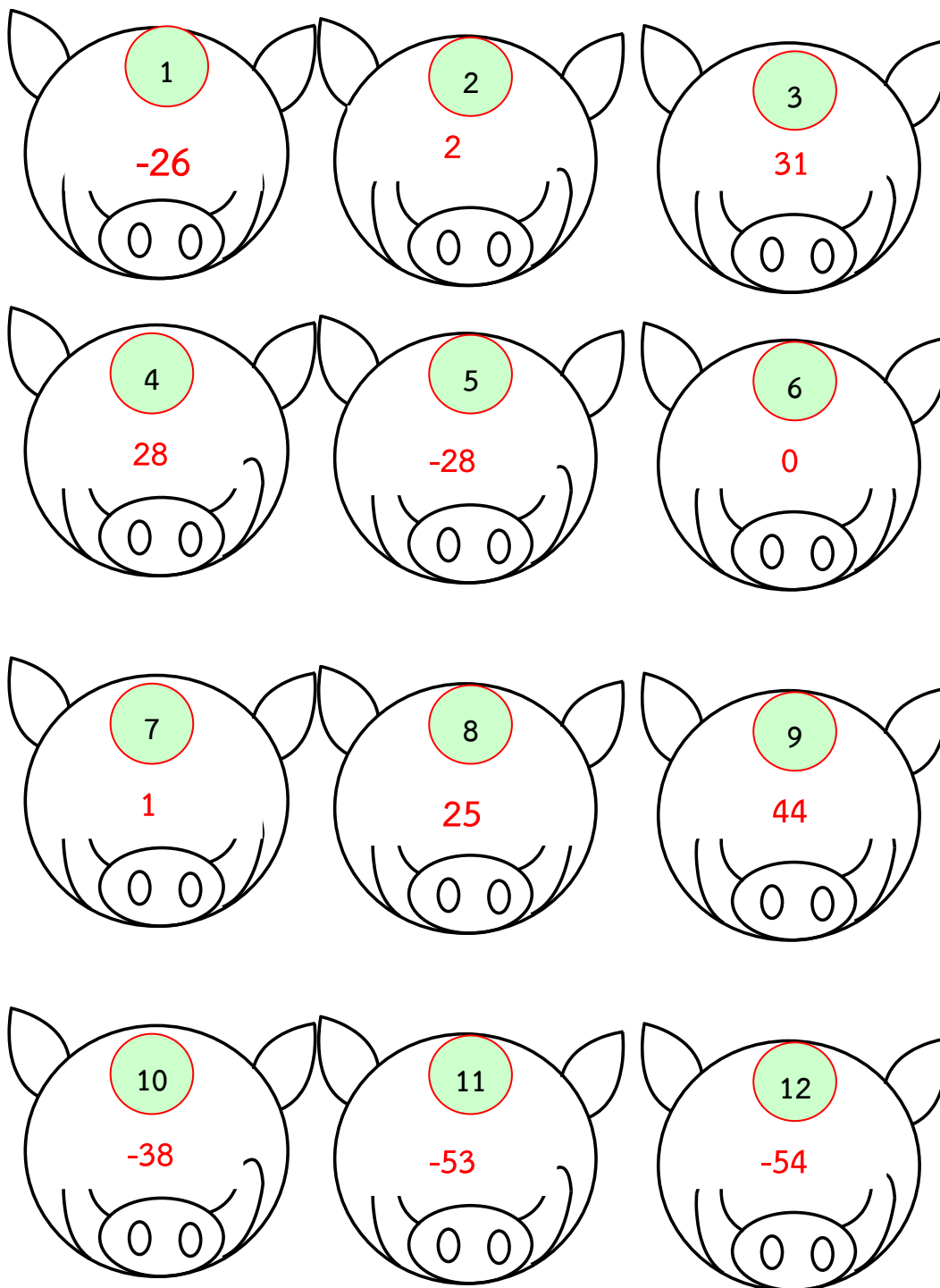
อุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม

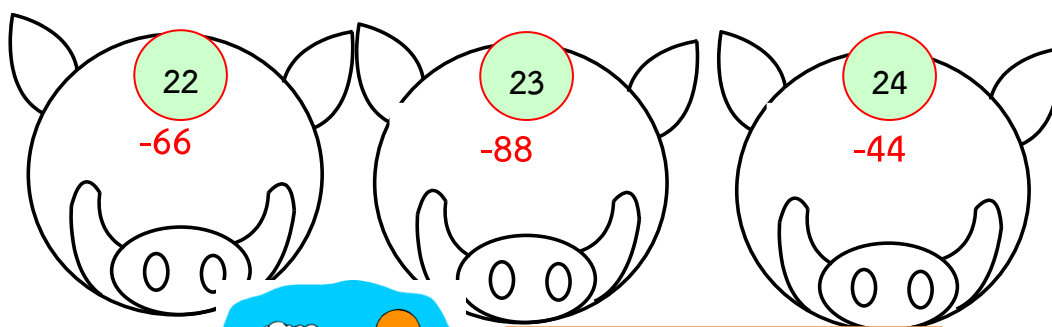
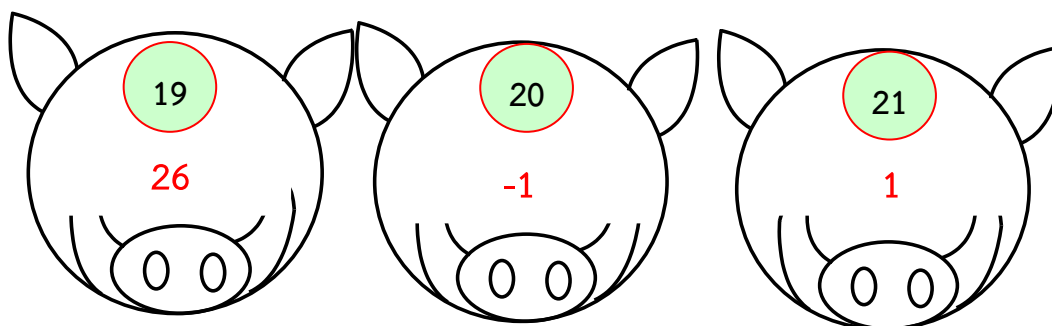
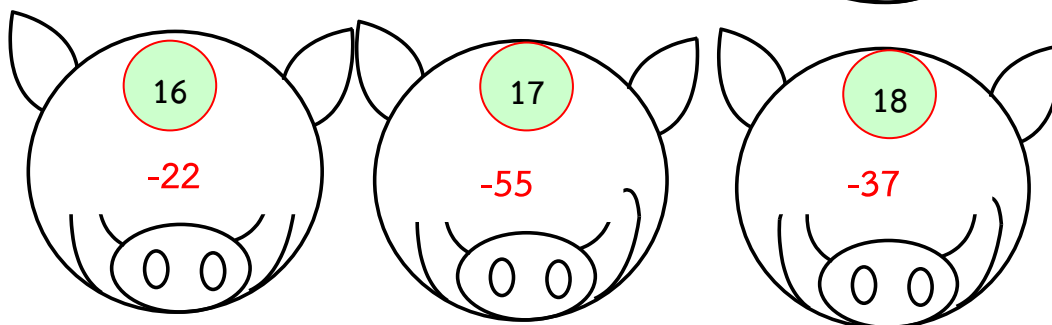
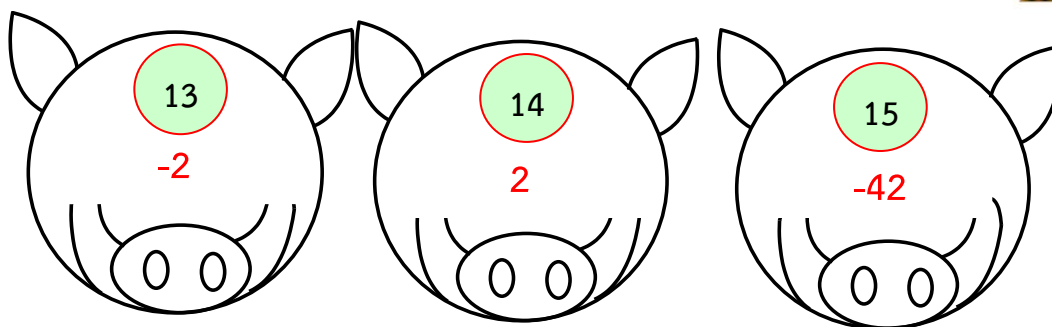




คะแนนเต็ม คะแนน
คะแนนที่ได้ คะแนน
คะแนนโบนัส.....คะแนน

ชื่อกลุ่ม
ชื่อ ชั้น เลขที่





คะแนนเต็ม คะแนน
คะแนนที่ได้คะแนน
คะแนนโบนัส.....คะแนน

ชื่อ ชั้น..... เลขที่

เกมที่ 4 เกมรอบรู้รอบคิด 3

จุดประสงค์ของเกม: ฝึกทักษะการบวกและการลบจำนวนเต็มและการแก้ปัญหา

จุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถหาผลลบระหว่างจำนวนเต็มบวกกับจำนวนเต็มบวกได้

จำนวนผู้เล่น 3 – 4 คน

เวลาที่ใช้ 10 นาที

วิธีเล่น : ให้นำตัวเลข 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 และ 9 ใส่ในรูปสี่เหลี่ยม รูปละ 1 จำนวนเท่านั้น โดยไม่ให้ตัวเลขซ้ำกัน

กติกา : ให้ผลลบเท่ากับจำนวนที่กำหนดให้ในรูปแปดเหลี่ยมทั้งแนวดิ่งและแนวนอน

อุปกรณ์- บัตรสี่เหลี่ยมติดตัวเลข 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 และ 9

- กระดานเกมติดรูปสี่เหลี่ยมและเครื่องหมายลบ และคำตอบ ดังรูป

	-		+		=	-1
	-		+		=	1
	-		-		=	-12
	=		=		=	
2		20		1		

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตความร่วมมือในการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการเติมคำตอบ

ข้อเสนอแนะในการนำเกมไปใช้

1. ครูต้องคอยให้คำแนะนำในการเล่นเกมน้อยอย่างใกล้ชิด
2. ครูควรอธิบายวิธีการเล่นเกม และเตรียมแผ่นเกมและบัตรจำนวนให้ครบเพื่อสะดวกใน

การคิดคำนวณของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม ถ้านักเรียนที่มีทักษะในการคิดคำนวณอาจไม่ใช้บัตรจำนวนช่วยในการคิดหาคำตอบก็ได้



$$\begin{array}{rcccl} \boxed{1} & - & \boxed{5} & + & \boxed{2} & = & \boxed{-2} \\ - & & + & & - & & \\ \boxed{3} & + & \boxed{6} & - & \boxed{8} & = & \boxed{1} \\ + & & + & & + & & \\ \boxed{4} & - & \boxed{9} & - & \boxed{7} & = & \boxed{-12} \\ = & & = & & = & & \\ \boxed{2} & & \boxed{20} & & \boxed{1} & & \end{array}$$

ตัวอย่างการคิด

แนวนอน

1. $1 - 5 + 2 = 1 + (-5) + 2 = -2$
2. $3 + 6 - 8 = 3 + 6 + (-8) = -1$
3. $4 - 9 - 7 = 4 + (-9) + (-7) = -12$

ตัวอย่างการคิด

แนวตั้ง

1. $1 - 3 + 4 = 1 + (-3) + 4 = 2$
2. $5 + 6 + 9 = 5 + 6 + 9 = 20$
3. $2 - 8 + 7 = 2 + (-8) + 7 = 1$



จุดประสงค์ของเกม

เพื่อฝึกทักษะการการลบจำนวนเต็ม

จำนวนผู้เล่น รายบุคคล

เวลาที่ใช้ 15 - 20 นาที

อุปกรณ์

1. แผ่นโจทย์คำถาม
2. แผ่นเฉลย

วิธีการเล่น

1. แจกแผ่นคำถามให้นักเรียนคนละ 1 ชุด
2. ให้นักเรียนแต่ละคนช่วยกันหาคำตอบจากโจทย์ที่กำหนดให้แต่ละข้อโดยเริ่มต้นจากข้อที่ 1 ไปจนถึงข้อสุดท้าย
3. นักเรียนคนใดเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

การประเมินผล

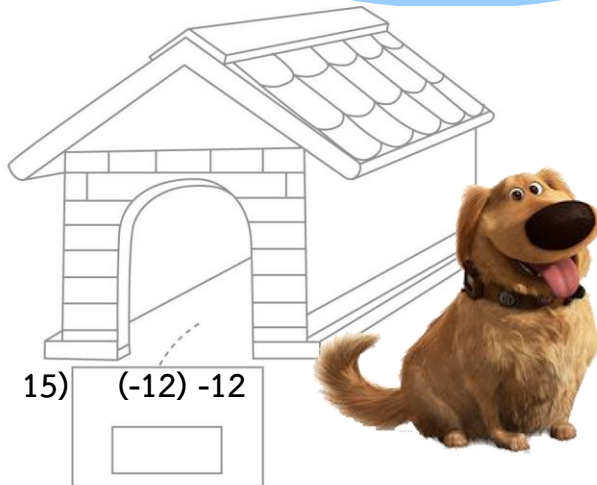
1. ประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มร่วมกัน
2. ประเมินความถูกต้องของเกม

เกณฑ์การให้คะแนน

1. เติมคำตอบถูกต้อง คำตอบละ 1 คะแนน
2. ไม่เติมคำตอบหรือคำตอบผิดได้ 0 คะแนน



เกมพาสุนัขกลับบ้าน 1



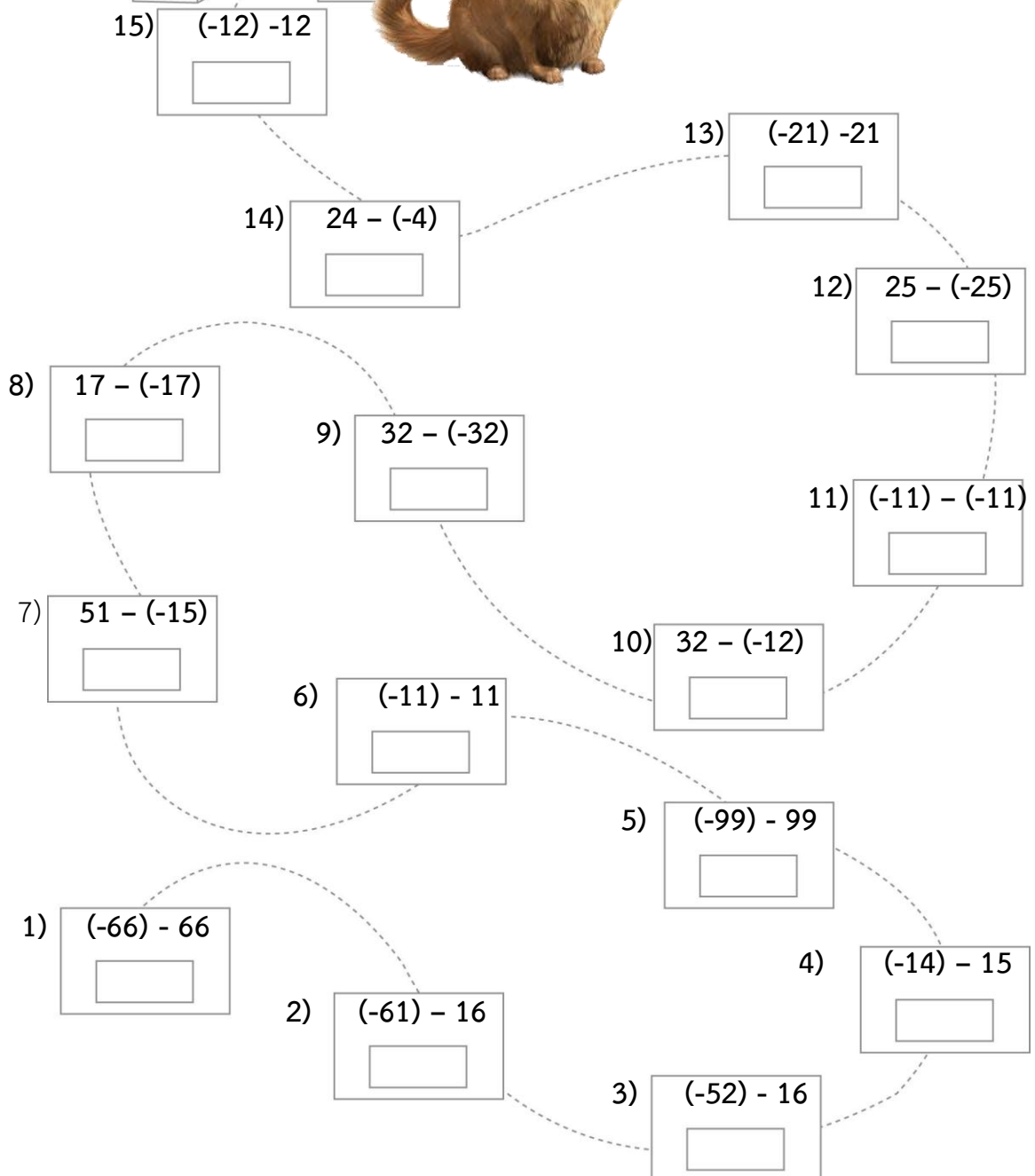
ชื่อกลุ่ม

ชื่อ

ชั้น..... เลขที่

คะแนนเต็ม คะแนน

คะแนนที่ได้คะแนน





จุดประสงค์ของเกม

เพื่อฝึกทักษะการการลบจำนวนเต็ม

จำนวนผู้เล่น รายบุคคล

เวลาที่ใช้ 15 - 20 นาที

อุปกรณ์

1. แผ่นโจทย์คำถาม
2. แผ่นเฉลย

วิธีการเล่น

1. แจกแผ่นคำถามให้นักเรียนคนละ 1 ชุด
2. ให้นักเรียนแต่ละคนช่วยกันหาคำตอบจากโจทย์ที่กำหนดให้แต่ละข้อโดยเริ่มต้นจากข้อที่ 1 ไปจนถึงข้อสุดท้าย
3. นักเรียนคนใดเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

การประเมินผล

1. ประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มร่วมกัน
2. ประเมินความถูกต้องของเกม

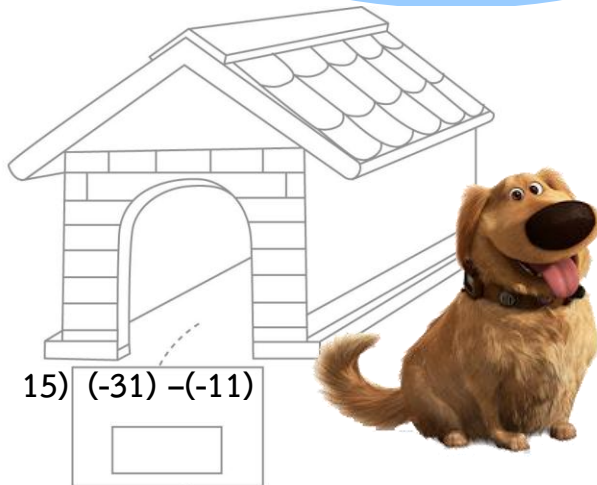
เกณฑ์การให้คะแนน

3. เติมคำตอบถูกต้อง คำตอบละ 1 คะแนน
4. ไม่เติมคำตอบหรือคำตอบผิดได้ 0 คะแนน





เกมพาสุนัขกลับบ้าน 3



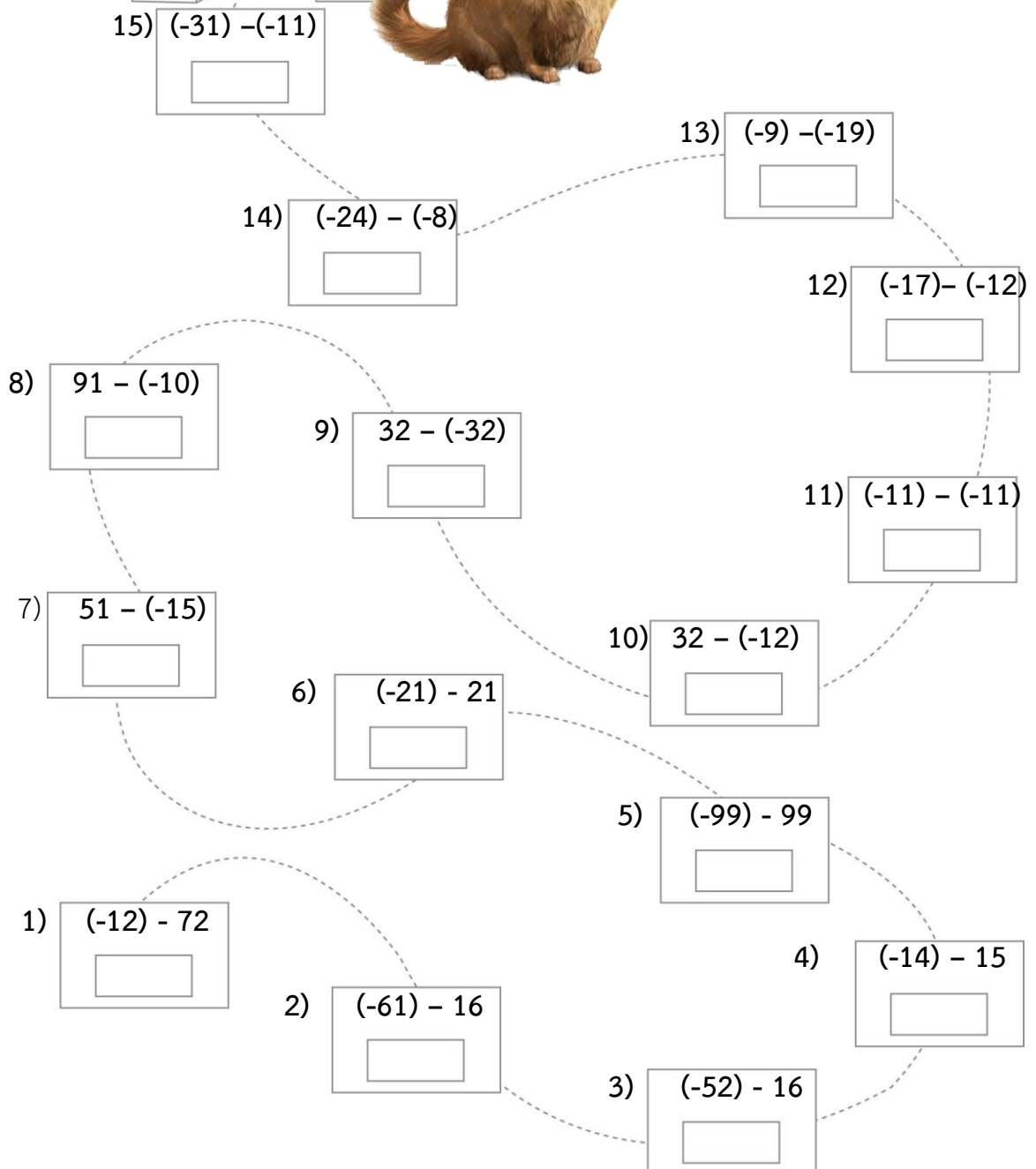
ชื่อกลุ่ม

ชื่อ

ชั้น..... เลขที่

คะแนนเต็ม คะแนน

คะแนนที่ได้คะแนน





จุดประสงค์ ฝึกทักษะการบวกและการลบจำนวนเต็ม

จำนวนผู้เล่น กลุ่มละ 3 – 4 คน

เวลาที่ใช้ 15 -20 นาที

อุปกรณ์

1. บัตรรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 5×5 เซนติเมตร จำนวน 16 ใบ ทั้งสี่ด้านเขียน
โจทย์การบวกและการลบจำนวนเต็ม และผลบวก ผลลบ

2. แผ่นเฉลยคำตอบ

วิธีการเล่น

1. แจกบัตรให้นักเรียนทีมละ 1 ชุด
2. ให้นักเรียนช่วยกันต่อบัตร โดยด้านที่มีความสัมพันธ์กันมาต่อกัน
3. ทีมใดต่อได้เสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

การประเมินผล ประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มร่วมกัน

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมกลุ่ม

ระดับคุณภาพของงาน

4 (ดีมาก)	ได้คะแนนรวม 13 - 15 คะแนน
3 (ดี)	ได้คะแนนรวม 9 - 12 คะแนน
2 (พอใช้)	ได้คะแนนรวม 6 - 8 คะแนน
1 (ปรับปรุง)	ได้คะแนนรวม 0 - 5 คะแนน



แผ่นโจทย์

18 76 $(-12)-7$ $(-2)-(-2)$	-32 0 0 $0-(-15)$	20 15 $(-5)-16$ $(-8)-18$	-64 -26 $12-(-4)$ $12-17$
-19 39 $9-81$ $3-(-9)$	$(-7)-(-7)$ 12 $(-3)-12$ 3	-21 $(-3)-0$ -15 $(-3)-2$	16 -5 $(-10)-12$ $31-8$
-77 43 -20 $14-8$	-15 6 $(-13)-6$ $13-(-6)$	$(-3)-12$ 19 $(-99)-1$ -15	-22 $(-8)-7$ $3-12$ -63
$(-11)-9$ 72 $42-81$ 1,500	-19 -39 74 $14-(-6)$	-100 20 -38 $14-(-8)$	-9 22 68 45





แผ่นเฉลย

18 76 $(-12)-7$ $(-2)-(-2)$	-32 0 0 $0 - (-15)$	20 15 $(-5)-16$ $(-8)-18$	-64 -26 $12-(-4)$ $12 - 17$
-19 39 $9-81$ $3-(-9)$	$(-7) - (-7)$ 12 $(-3)-12$ 3	-21 $-(-3)-0$ -15 $(-3) - 2$	16 -5 $(-10)-12$ $31 - 8$
-77 43 -20 $14 - 8$	-15 6 $(-13)-6$ $13-(-6)$	$(-3)-12$ 19 $(-99)-1$ -15	-22 $(-8)-7$ $3 - 12$ -63
$(-11)-9$ 72 $42-81$ 1,500	-19 -39 74 $14 - (-6)$	-100 20 -38 $14-(-8)$	-9 22 68 45



เกมที่ 7

เกมจิกซอร์จำนวนเต็ม 1

จุดประสงค์ ฝึกทักษะการบวกจำนวนเต็ม

จำนวนผู้เล่น กลุ่มละ 4 คน

เวลาที่ใช้ 5 – 10 นาที

อุปกรณ์

1. บัตรรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 5×5 เซนติเมตร จำนวน 9 ใบ ทั้งสี่ด้านเขียนโจทย์การบวกจำนวนเต็มและคำตอบของโจทย์
2. แผ่นเฉลยคำตอบ

วิธีการเล่น

1. แจกเกมให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด
2. ให้นักเรียนช่วยกันต่อบัตร โดยด้านที่มีความสัมพันธ์กันมาต่อกัน
3. ทีมใดต่อได้เสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ

การประเมินผล ประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มร่วมกัน





จุดประสงค์ของเกม เพื่อฝึกฝึกทักษะการบวกการลบจำนวนเต็ม

จำนวนผู้เล่น ทีมละ 2 คน

เวลาที่ใช้ 15 -20 นาที

อุปกรณ์

1. แผ่นโจทย์คำถาม
2. แผ่นเฉลย

วิธีการดำเนินการ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3- 4 คน
2. ครูแจกบัตรโจทย์การคูณให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันหาคำตอบให้ได้คำตอบที่ถูกต้องที่สุดและใช้เวลาน้อยที่สุด
3. นักเรียนกลุ่มที่ทำเสร็จและถูกต้องที่สุดจะเป็นกลุ่มชนะ

เกณฑ์การให้คะแนน

1. เต็มคำตอบถูกต้อง คำตอบละ 1 คะแนน
2. ไม่เต็มคำตอบหรือคำตอบผิดได้ 0 คะแนน

อุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม



คะแนนเต็ม คะแนน
 คะแนนที่ได้ คะแนน
 คะแนนโบนัส.....คะแนน

ชื่อกลุ่ม
 ชื่อ ชั้น เลขที่