



มหาวิทยาลัยรังสิต
RANGSIT UNIVERSITY

โครงการเรื่อง บิงโก

โดย
พงศ์พัศ เชยด่านกลาง 6500599

เสนอ

อาจารย์ อสมพัฒน์ บุญเกิด

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของ วิชานันทนาการ RSU181
ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2567
มหาวิทยาลัยมหาวชิราลงสิต

คำนำ

รายงานเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของวิชา rsu181 นันทนาการ เพื่อให้ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับ
กิจกรรมนันทนาการและเกมบิงโกประวัติการเล่น และวิธีการเล่น

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานเล่มนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้อ่านที่กำลังหาข้อมูลเรื่องนี้อยู่ หากมีข้อ
แนะนำ หรือข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับไว้และขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

พงศพัศ เขยด่านกลาง 6500599

การเล่นบิงโก

1.หลักการและเหตุผล

ES Lowe เจ้าของบริษัทผู้ผลิตการ์ดบิงโก คุณโลว์เป็นชาวยิวอพยพมาจากประเทศโปแลนด์ เขาได้จ้างศาสตราจารย์คณิตศาสตร์จากมหาวิทยาลัยโคลัมเบียที่ชื่อว่า **Carl Leffler** เพื่อให้คำนวณตัวเลขในชุดให้มีค่าผสมในการ์ดบิงโกมากขึ้น จนในปี 1930 ศาสตราจารย์ได้คิดค้นการ์ดบิงโกที่ตัวเลขแตกต่างกันถึง 6,000 ใบ

ความเป็นมาของเกม บิงโก

ความเป็นมาของเกมบิงโกนั้นไม่มีหลักฐานยืนยันแน่นอน แต่เป็นไปได้ว่ามีวิวัฒนาการมาจากเกมลอตเตอรี่ที่นิยมเล่นในยุโรปช่วงศตวรรษที่ 16 (จะว่าไปบิงโกก็ออกจะคล้ายกับลอตเตอรี่อยู่มาก โดยเฉพาะลอตเตอรี่แบบลอตโตที่นิยมกันในยุโรป ที่อาศัยการเลือกเลขให้ตรงกับเลขที่จับขึ้น)

2.หลักการและเหตุผล

เหตุผลที่เลือกเกมบิงโก

เพราะเป็นเกมที่เข้าใจวิธีการเล่นได้ง่ายไม่ซับซ้อนอีกทั้งยังเป็นเกมที่เล่นได้เรื่อย ๆ ไม่น่าเบื่อจนเกินไป และเพลิดเพลินกับมันได้

3.วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการเล่นบิงโก ให้เป็นที่รู้จัก
2. เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
3. เพื่อความสนุกและความบันเทิง

4.หน่วยงานและผู้รับผิดชอบโครงการ

นายพงศ์พัศ เขยด่านกลาง 6500599

5.สถานที่ดำเนินการ

ตึก14 อาคารนันทนาการ มหาวิทยาลัยรังสิต

6.อุปกรณ์และวิธีการดำเนินงาน

1. แผ่นกระดานบิงโกสำหรับผู้เล่น
2. แผ่นปิดบิงโกตัวเลขบนกระดาน(สร้างเองจำนวน 178 แผ่น มี 2 สี ได้แก่ สีน้ำเงิน และสีแดง)
3. แผ่นป้ายตัวเลขทั้งหมดเพื่อทำการสุ่มหยิบ (จำนวน 60 หมายเลข ตั้งแต่ 1-60)

7.วิธีการเล่นเกมบิงโก

1. ผู้เล่นทุกคนจะต้องสุ่มหยิบหรือเลือกกระดานบิงโกตารางตัวเลขของตนเอง มาอย่างน้อย 1 กระดาน
2. จากนั้นสุ่มหยิบแผ่นป้ายตัวเลขขึ้นมา จากกองที่คว่ำอยู่
3. เมื่อได้ตัวเลขที่ออกแล้ว จากนั้นผู้เล่นแต่ละฝ่ายก็ทำการสำรวจว่าในกระดาน ตารางตัวเลขของเรามีหมายเลขที่สุ่มหยิบออกมาหรือไม่ - หากมี ก็ให้ผู้เล่นนำ แผ่นปิดบิงโกมาปิดตัวเลขนั้นไว้ - หากไม่มี ก็ไม่ต้องทำอะไร และลุ้นตัวเลขที่ออกใหม่ว่ามีหรือไม่
4. ทำซ้ำข้อ 2 และ 3 จนกว่าจะได้ผู้ชนะเกมบิงโกคนแรก

การชนะบิงโก

1. เรียงกันเป็นแถวแนวนอนอย่างน้อย 1 แถว ที่แถวใดก็ได้ ก็ถือว่าเป็นผู้ชนะแล้ว
2. เรียงกันเป็นแถวแนวตั้งอย่างน้อย 1 แถว ที่แถวใดก็ได้ ก็ถือว่าเป็นผู้ชนะแล้ว
3. เรียงกันเป็นแถวแนวเฉียง อย่างน้อย 1 แถว ที่แถวใดก็ได้ ก็ถือว่าเป็นผู้ชนะแล้ว จะเฉียงไปซ้ายหรือเฉียงไปขวาก็ได้เหมือนกัน

แผนการดำเนินการ	ระยะเวลาในการทำโครงการ
คิดหัวข้อ	11 มกราคม 2567
หาข้อมูล	12 มกราคม 2567
วางแผนการทำงาน	15 มกราคม 2567
เริ่มทำโครงการ	2 กุมภาพันธ์ 2567
ตรวจสอบข้อมูล	7 มีนาคม 2567

9.เป้าหมายการดำเนินงาน

เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของงาน

10.งบประมาณที่ต้องใช้

0 บาท

11.ระยะเวลาในการดำเนินงาน

12 ม.ค.2567-7 มี.ค.2567

12.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1 เพื่อนในชั้นเรียนจะได้สนุกและฝึกทักษะความคิดและไหวพริบ
- 2 เพื่อความเพลิดเพลินในชั้นเรียนและสร้างความรู้จัก



บรรณานุกรม

ความเป็นมาและประวัติเกมบิงโก สืบค้น 12 มกราคม 2567 จาก

[รีวิวเกม: Bingo! บิงโก สร้างเองได้ไม่ยาก พร้อมวิธีเล่น | TrueID Creator](#)

รูปภาพเกมบิงโก สืบค้น 12มกราคม 2567

[รีวิวเกม: Bingo! บิงโก สร้างเองได้ไม่ยาก พร้อมวิธีเล่น | TrueID Creator](#)

วิธีเล่นเกมบิงโก สืบค้น 12 มกราคม 2567

[รีวิวเกม: Bingo! บิงโก สร้างเองได้ไม่ยาก พร้อมวิธีเล่น | TrueID Creator](#)