

เอกสารแนะนำคุณค่าและแนวคิดของเกม “ไร่ยั่งยืน”

เกมจัดสรรพื้นที่ ที่ชวนให้เรื่องดิน น้ำ อาหาร และการพึ่งพาตนเองกลายเป็นการตัดสินใจที่เห็นได้บนโต๊ะ

พื้นที่หนึ่งผืนจะดูแลชีวิตเราได้อย่างไร เมื่อเราต้องคิดพร้อมกันทั้งเรื่องน้ำ อาหาร ที่อยู่อาศัย การใช้สอย และความสมดุลของธรรมชาติ? ไร่ยั่งยืนชวนผู้เล่นลงมือจัดสรรพื้นที่ของตนเอง แล้วเห็นว่าทุกการเลือกเชื่อมโยงกันเป็นระบบ

2-5 คน • ประมาณ 30 นาที • อายุ 8 ปีขึ้นไป • เล่น 4 รอบ

เกมนี้คืออะไร

ไร่ยั่งยืนเป็นบอร์ดเกมวางแผนไร่ ผู้เล่นเลือกและจัดวางพื้นที่นา บ่อน้ำ บ้าน ต้นไม้ และพืชพรรณ เพื่อสร้างไรที่ตอบโจทย์ในแต่ละรอบ พร้อมรับมือเหตุการณ์ที่ทำให้แผนต้องปรับเปลี่ยน

เมื่อจบเกม ผู้เล่นต้องจัดสรรคลองไส้ไก่จากแหล่งน้ำไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ทำให้การบริหารน้ำไม่ได้เป็นเพียงข้อมูลประกอบ แต่เป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจและคะแนนในเกม

ผู้เล่นได้ทำและเห็นอะไรบนโต๊ะ

- เลือกแผ่นไร่จากตัวเลือกที่มีจำกัด และตัดสินใจว่าจะวาง ทับ หรือเก็บพื้นที่ไว้สำหรับอนาคต
- ปรับแผนตามการรื้อเป้าหมายและเหตุการณ์ เช่น ภัยแล้ง น้ำท่วม ศัตรูพืช หรือโอกาสด้านผลผลิต
- สร้างภาพรวมของไรที่มีอาหาร น้ำ ที่อยู่อาศัย พืชหลายระดับ และพื้นที่ใช้สอยเชื่อมโยงกัน
- เห็นผลของการมีหรือขาดแหล่งน้ำ เมื่อวางคลองไส้ไก่และคิดคะแนนช่วงจบเกม

ทำไมควรสื่อสารเรื่องนี้ผ่านบอร์ดเกม

แนวคิดการจัดการพื้นที่อย่างยั่งยืนมีหลายองค์ประกอบและมักถูกสื่อสารเป็นข้อมูลจำนวนมาก เกมช่วยเปลี่ยนเนื้อหาเหล่านั้นให้เป็นทางเลือกที่ผู้เล่นต้องตัดสินใจจริง เห็นผลบนกระดาน และย้อนคุยได้ว่าเหตุใดแผนหนึ่งจึงสมดุลหรือประสาบกว่าอีกแผนหนึ่ง

เกมหยิบแนวคิดที่สอดคล้องกับเกษตรทฤษฎีใหม่ การพึ่งพาตนเอง และป่า 3 อย่าง ประโยชน์ 4 อย่าง มาสร้างเป็นประสบการณ์เรียนรู้ โดยไม่ได้เป็นเอกสารรับรองหรือสื่อทางการของหน่วยงานพระราชดำริ

แนวคิดพระราชดำริที่เกมนำมาชวนเรียนรู้

- เกษตรทฤษฎีใหม่: มองการจัดการที่ดิน น้ำ การผลิตอาหาร และการพึ่งพาตนเองเป็นระบบเดียวกัน
- โคก หนอง นา: ชวนเห็นบทบาทของพื้นที่สูง แหล่งน้ำ และพื้นที่เพาะปลูกที่ต้องวางให้สัมพันธ์กัน
- ป่า 3 อย่าง ประโยชน์ 4 อย่าง: เชื่อมการปลูกไม้เพื่อกิน ใช้สอย และสร้างรายได้ เข้ากับประโยชน์ด้านการดูแลดินและน้ำ
- การจัดสรรพื้นที่และพืชหลายระดับ: ฝึกตัดสินใจภายใต้พื้นที่จำกัดและมองประโยชน์ที่เกี่ยวคู่กัน

เกมใช้แนวคิดเหล่านี้เพื่อเปิดการเรียนรู้และการสนทนา มิได้จำลองสัดส่วนพื้นที่ตายตัว มิใช่คู่มือออกแบบพื้นที่เกษตรจริง และมีสื่อทางการของหน่วยงานพระราชดำริ

คุณค่าและประเด็นเรียนรู้

- มองความมั่นคงทางอาหาร น้ำ และการอยู่อาศัยเป็นระบบเดียวกัน
- ฝึกวางแผนภายใต้พื้นที่และทรัพยากรที่จำกัด

- เข้าใจความหลากหลายของพืชและการใช้พื้นที่หลายระดับ
- เห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ดินและน้ำควบคู่กับประโยชน์ทางเศรษฐกิจและชีวิตประจำวัน
- ใช้คำถามหลังเล่นเชื่อมจากการตัดสินใจในเกมสู่บริบทของบ้าน โรงเรียน ชุมชน หรือพื้นที่จริง

เหมาะกับใครและนำไปใช้อย่างไร

- ครูและโรงเรียน: ใช้เปิดบทเรียนเรื่องสิ่งแวดล้อม เกษตร ความมั่นคงทางอาหาร หรือการคิดเชิงระบบ
- ศูนย์เรียนรู้และหน่วยงาน: ใช้เป็นกิจกรรมฐานก่อนเข้าสู่ข้อมูลหรือกรณีศึกษาของพื้นที่
- ครอบครัวและเยาวชน: ใช้เล่นและชวนคุยเรื่องอาหาร น้ำ ต้นไม้ และการพึ่งพาตนเอง
- กระบวนกร: ใช้เกมเป็นจุดเริ่มต้น แล้วถอดบทเรียนด้วยคำถามเรื่องความรู้สึก กลยุทธ์ และการเชื่อมโยงสู่โลกจริง

ชวน WoL ไปต่อยอดการเรียนรู้

หากต้องการนำเกมไวยังยืนไปใช้ในห้องเรียน ศูนย์เรียนรู้ หรือกิจกรรมของหน่วยงาน สามารถพูดคุยกับ Wizards of Learning เพื่อออกแบบรูปแบบการใช้เกมและคำถามหลังเล่นให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย

ติดต่อ: contact@wizardslearning.com | facebook.com/WizardsOfLearning

แหล่งข้อมูล

- [คู่มือการเล่น ไวยังยืน V4](#)
- [มูลนิธิชัยพัฒนา: ทฤษฎีใหม่](#)
- [สำนักงาน กปร.: ป่า 3 อย่าง ประโยชน์ 4 อย่าง](#)