



ณิชกานต์ วาขุหนทด

โครงการเสนอแนะออกแบบภายในพื้นที่สันทนาการ “ เล่นอย่างไทย ”

THE INTERIOR DESIGN PROPOSAL PROJECT FOR RECREATION SPACE PLAY LIKE THAI

INTERIOR DESIGN / THESIS 2019

SCHOOL OF ARCHITECTURE SRIPATUM UNIVERSITY

โครงการเสนอแนะออกแบบภายในพื้นที่สหภาพการ “ เลื่อนอย่างไทย ”
ณิชาภานต์ วา่งขุนทด 2562

THE INTERIOR DESIGN RENOVATION PROJECT FOR RECREATION SPACE PLAY LIKE THAI

NICHAKAN VANGKHUNTHOD

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF BACHELOR OF FINE AND
APPLIED ARTS DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN, SCHOOL OF ARCHITECTURE
SRIPATUM UNIVERSITY

2019

โครงการปรับปรุงออกแบบภายในพื้นที่สำนักงานการ “เล่นอย่างไทย”

ณิชา กานต์ วางขุนทด

ศิลปนิพนธ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีการศึกษา 2562



หัวข้อศิลปนิพนธ์

โครงการปรับปรุงออกแบบภายในพื้นที่สันทนาการ “เล่นอย่างไทย”

THE INTERIOR DESIGN RENOVATION PROJECT FOR RECREATION SPACE PLAY LIKE THAI

ชื่อนักศึกษา

นางสาวณิชาภานต์ วาญขุนทด

หลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ปีการศึกษา

2562

อาจารย์ที่ปรึกษา

ดร. ชานนท์ วาสิ่งหน

คณะกรรมการดำเนินงานศิลปนิพนธ์

ประธานคณะกรรมการ

อาจารย์ธีรบูรณ์ พิศาลอภิพงศ์

ผู้ทรงคุณวุฒิ

รองศาสตราจารย์ ทรงชม จุลาสัย

อาจารย์พงษ์เทพ สกุลคู

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

ดร. ชานนท์ วาสิ่งหน

อาจารย์นภัส วัฒนภาส

อาจารย์ขวัญพร บุณนาค

อาจารย์วิภาสิริ ผ่องเมฆินทร์

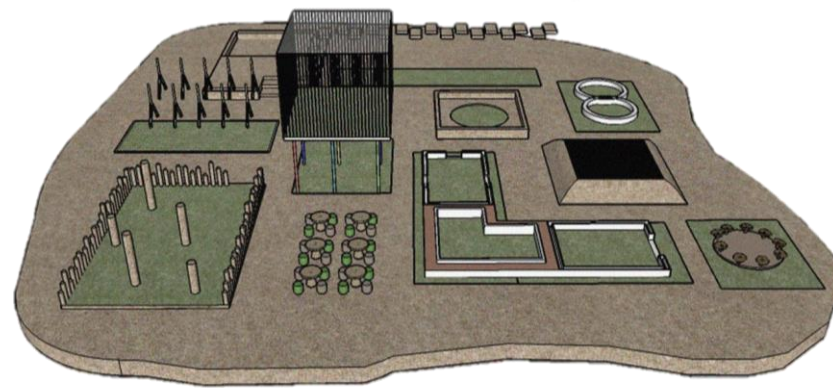
โดยคณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาให้ความเห็นชอบและผ่านการสอบแล้วเมื่อวันที่ 11 ธันวาคม พ.ศ. 2562

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

.....
(อาจารย์ธีรบูรณ์ พิศาลอภิพงศ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Exhibition
Play
Thai



พื้นที่สวนทนาการ “ เล่นอย่างไทย ”

01. บทนำ

INTRODUCTION

บทนำ	01
ความสำคัญ	02
นิยามศัพท์	03
วัตถุประสงค์ของโครงการ	06
ขอบเขตของโครงการ	07

02. ข้อมูลพื้นฐานโครงการ

RELEVATION INFORMATION

2.1 นิยามศัพท์	08
2.1.1 คำจำกัดความ	09
2.1.2 ลักษณะโครงการ	09
2.1.3 ประวัติความเป็นมาของโครงการ	10
2.2 ครอบครั้ว	11
2.2.1 รูปแบบของครอบครั้ว	12
2.2.2 ปัญหาเกี่ยวกับครอบครั้ว	13
2.2.3 ทำไมครอบครั้วต้องการพื้นที่กิจกรรม	14
2.3 การละเล่นพื้นบ้าน	15
2.3.1 ประวัติความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้าน	16
2.3.2 ความสำคัญ และประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้าน	17
2.3.3 คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านไทย	18
2.4 วิธีเล่นของการละเล่นพื้นบ้าน	19
2.4.1 พื้นที่การเล่นของกิจกรรม	25
2.5 ข้อมูลพื้นฐานการออกแบบ	26
2.5.1 ข้อมูลพื้นฐานการออกแบบสำหรับเด็ก	29
2.6 กฎหมายอาคาร	30
2.7 กฎหมายเครื่องเล่น	31

03. กรณีศึกษา

CASE STUDY

3.1 เกณฑ์การเลือกกรณีศึกษา	32
3.2 กรณีศึกษาที่ 1 อีเมจี่เนียบ	
3.2.1 รายละเอียดโครงการ	33
3.2.2 แนวคิดโครงการ	34
3.2.3 วิเคราะห์โครงการ	35
3.3 กรณีศึกษาที่ 2 ฮาร์เบอร์แลนด์	
3.3.1 รายละเอียดโครงการ	36
3.3.2 แนวคิดโครงการ	37
3.3.3 วิเคราะห์โครงการ	38
3.4 กรณีศึกษาที่ 3 นิคมอุตสาหกรรมเด็กลจตุจักร	
3.4.1 รายละเอียดโครงการ	39
3.4.2 แนวคิดโครงการ	40
3.4.3 วิเคราะห์โครงการ	41
3.5 สรุปตารางการศึกษาของโครงการเปรียบเทียบ	42

04. การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบ

INFORMATION DESIGN ANALYSIS

4.1 ลักษณะของโครงการ	43
4.2 เหตุผลในการเลือกที่ตั้งและอาคาร	43
4.3 สถานที่ที่ตั้งโครงการ	44
4.3.1 การเข้าถึงโครงการ	45
4.3.2 สภาพแวดล้อมโครงการ	46
4.3.3 พื้นที่โดยรอบโครงการ	47
4.3.4 ลักษณะภายในและภายนอกโครงการ	48
4.4 การวิเคราะห์อาคาร	49
4.4.1 ลักษณะรูปแบบอาคาร	50
4.4.2 โครงสร้างอาคาร	51
4.4.3 พื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ	52
4.5 การศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้	
4.5.1 การวิเคราะห์ผู้ใช้โครงการ (USER ANALYSIS)	53
4.5.2 พฤติกรรมผู้ใช้ (USER BEHAVIOR)	54
4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ (AREA REQUIREMENT)	55
4.6.1 พื้นที่การละเล่นของกิจกรรม	65
4.7 การศึกษาวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์	
4.5.1 INTERACTION METRIX	68
4.5.2 BUBBLE DIAGRAM	69
4.5.3 FUNCTION DIAGRAM	70
4.5.4 ZONING	71
4.5.5 MASTER PLAN	73
4.5.6 ACTIVITIES	74
4.5.7 ZONING ACTIVITIES	75

05. บทสรุปของโครงการ	
CONCLUSION OF THE PROJECT	
5.1 ที่มาของโครงการ	77
5.2 แนวคิดในการออกแบบ	78
5.1.1 MOODBOARD	78
5.1.2 DESIGN CONCEPT	79
5.3 ผลงานการออกแบบ	
5.3.1 ชั้นบริเวณ FURNITURE LAYOUT PLAN 1st	81
5.3.2 ชั้นบริเวณ FURNITURE LAYOUT PLAN 2nd	82
5.3.3 ชั้นบริเวณขยาย / ส่วนกิจกรรม	83
5.4 SECTION A	84
5.5 PERSPECTIVE	85
5.5 FURNITURE LAYOUT PLAN RESTAURANT	102
5.5.1 ELEVATION RESTAURANT	103
5.5.2 PERSPECTIVE RESTAURANT	104

01

บทนำ

INTRODUCTION

1.1 บทนำ

การเล่นพื้นบ้าน เป็นกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม ที่สามารถส่งเสริมพัฒนา อารมณ์สุข สนุกสนาน และการเล่นไทยเป็นกิจกรรมที่ยอมรับร่วมกันในสังคมว่าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่งตั้งแต่สมัยโบราณสืบทอดต่อกันมาแต่ในปัจจุบันมักไม่ค่อยได้พบเห็นเพราะยุคสมัยที่เปลี่ยนไปและกำลังเลือนหายไปจนเกือบจะสูญหายไปหมดแล้ว ดังนั้นจึงได้จัดทำพื้นที่เล่นที่เล่นแบบการเล่นไทย โดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้และการทำกิจกรรมใหม่ๆโดยนำเสนอในรูปแบบของกีฬาโดยใช้เทคนิคการออกกำลังกาย

1.2 ความสำคัญ

ความสำคัญของการละเล่น

การละเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ ทุกชาติทุกภาษาไม่ว่าจะอยู่ในวัยใด การละเล่น ทำให้มนุษย์ได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากงาน ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังเป็นการเสริม สร้างกำลังกายให้แข็งแรง มีจิตใจเบิกบานสนุกสนานร่าเริง ทั้งยังทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดี

คุณค่าของการละเล่น

การละเล่นของไทย เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้าน สะท้อนวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ การเล่นมีมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งจากวิเคราะห์แล้ว คุณค่าของการละเล่นของไทย มีดังต่อไปนี้

- ประโยชน์
- ฝึกความสังเกต ไหวพริบ
- ฝึกวินัยและการเคารพต่อกติกา
- ฝึกความอดทน แข็งแรง
- ฝึกความสามัคคีในคณะ

1.3 นิยามศัพท์

การเล่น หมายความว่า กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ก็ให้ความสนุกสนานแก่เด็กโดยที่เด็กไม่คำนึงถึงผลการเล่น

พื้นที่ หมายถึง ประวัติ ตำนาน เช่น นิทานพื้นบ้าน

บ้าน หมายถึง บริเวณที่เรือนตั้งอยู่

การเล่น

การเล่นผู้เล่นสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองได้อย่างอิสระและ
ซึมซับการเรียนรู้ได้จากสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว
ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้ อารมณ์ และแสวงหาความอยากรู้อย่างมีสมาธิ มีวินัย
ในตัวเอง และเกิดพัฒนาการในทุกๆ ด้าน

พัฒนาการ



ร่างกาย



สติปัญญา



อารมณ์สังคม



ภาษา

วัตถุประสงค์ (OBJECTIVE)

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

สร้างขึ้นเพื่อเป็นสถานที่เรียนรู้การละเล่นไทย เพื่อการอนุรักษ์ และพื้นที่แบบใหม่โดยให้เป็นพื้นที่มีเรื่องราวมากขึ้นโดยนำการละเล่นไทยมาผสมผสาน โดยที่คนในครอบครัวสามารถเล่นด้วยกันได้ โดยได้ใช้เวลาเล่นร่วมกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในครอบครัว และได้เสริมสร้างพัฒนาการที่ดีให้กับเด็กทั้งด้านร่างกายและใจทวีป

1.4 วัตถุประสงค์ของศิลปิน

- เพื่อศึกษาแนวทางในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้อาคารที่มีลักษณะเฉพาะอื่นต่อผู้ใช้งาน เพื่อส่งเสริมให้ผู้คนหันมาสนใจการออกกำลังกาย
- เพื่อวิเคราะห์การจัดเนื้อที่ใช้สอยและบริเวณภายในอาคารให้ได้รับประโยชน์มากที่สุด
- เพื่อออกแบบพื้นที่การใช้สอยให้เหมาะสมสำหรับการออกกำลังกาย รวมถึงการเลือกใช้วัสดุ ในการตกแต่งภายนอกและภายในของโครงการ

ขอบเขตศิลปนิพนธ์ (SCOPE THESIS)

1.5 ขอบเขตโครงการ

ประชาสัมพันธ์

134.02 ตร.ม.

ส่วนต้อนรับ

11.60 ตร.ม.

พื้นที่พักผ่อน

82.42 ตร.ม.

ล็อกเกอร์

5 ตร.ม.

สำนักงาน

90.9 ตร.ม.

พื้นที่สำนักงาน

79.90 ตร.ม.

ห้องเก็บของ

6 ตร.ม.

ห้องน้ำ

35 ตร.ม.

ซ่อมบำรุง

5 ตร.ม.

พื้นที่ทานอาหาร

343.08 ตร.ม.

ร้านอาหาร

285.4 ตร.ม.

ห้องครัว

12 ตร.ม.

ห้องเก็บของ

6 ตร.ม.

ร้านขายของระลึก

8.78 ตร.ม.

สตาฟ

10 ตร.ม.

คาเฟ่

20.90 ตร.ม.

พื้นที่ทำกิจกรรม

568.08 ตร.ม.

พื้นที่ออกกำลังกาย

468.08 ตร.ม.

พื้นที่พักผ่อน

100 ตร.ม.

ห้องเก็บของ

16 ตร.ม.

Toy space

123.1 ตร.ม.

ห้องพยาบาล

33.72 ตร.ม.

เตียงพยาบาล

33.64 ตร.ม.

ห้องเก็บของ

8 ตร.ม.

ห้องน้ำ

264.6 ตร.ม.

ห้องน้ำ ช/ญ

115.5 ตร.ม.

ห้องอาบน้ำ ช/ญ

115.5 ตร.ม.

ห้องล็อกเกอร์

33.6 ตร.ม.

รวม 2,266.43 ตร.ม.

02

ข้อมูลพื้นฐานโครงการ
RELEVATION INFORMATION

2.1 พื้นสันทนาการ

สันทนาการ หมายถึง "อาการของความสงบ"

การพักผ่อน หรือกิจกรรมนันทนาการ เป็นการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น การวิ่งออกกำลังกาย การเดินออกกำลังกาย การเล่น เป็นการเคลื่อนไหวและมีผลต่อการเรียนรู้และประสบการณ์ของชีวิต

เล่น หมายถึง การกระทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย เป็นการเล่นคนเดียวก็ได้ หลายคนก็ได้ เล่นโดยสมัครใจไม่มีใครบังคับ

เกมส์ หมายถึง การเล่นที่มีกฎเกณฑ์บังคับ ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎเกณฑ์นั้น

2.4.1 คำจำกัดความ

พื้่นสันทนาการเล่นอย่างไทย หมายถึง สถานที่รวบรวม การละเล่นไทยโดยออกแบบการเล่นให้มีวิธีเล่นเป็นการละเล่น ไทย เพื่อให้เด็กรุ่นใหม่ได้เล่นและรู้จักการละเล่นไทยและเพื่อ เสริมสร้างความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว

2.4.2 ลักษณะโครงการ

พื้่นสันทนาการเล่นอย่างไทย เป็นโครงการสนับสนุนให้คน หันมาออกกำลังกายมากขึ้นโดยเป็นการออกกำลังกายแบบเล่น โดยวิธีการเล่นต่างๆ นำมาจากการละเล่นไทย โดยโครงการจะ รวบรวมการละเล่นต่างๆ และของเล่นในสมัยก่อนที่หาดูได้ยาก มาจัดแสดงในคนรุ่นใหม่ได้เห็นและให้ผู้ใหญ่ได้ระลึกถึงของเล่น ในสมัยตอนที่ยังเป็นเด็ก และเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ของ คนในครอบครัวให้มีกิจกรรมทำร่วมกัน

2.4.3 ประวัติความเป็นมาของโครงการ

การละเล่นไทย และ กีฬาพื้นบ้านไทย เป็นกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม ที่สามารถ ส่งเสริม พัฒนา อารมณ์สุข สนุกสนาน และการละเล่นไทยเป็นกิจกรรมที่ยอมรับร่วมกันใน สังคมว่าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่งตั้งแต่สมัย โบราณสืบทอดต่อกันมาแต่ในปีปัจจุบันมักไม่ค่อยได้พบเห็นเพราะยุคสมัยที่เปลี่ยนไปและกำลัง เลื่อนหายไปในเกือบจะสูญหายไปหมดแล้ว ดังนั้นจึงได้จัดทำพื้นที่รวบรวมการละเล่นไทยและ กีฬาพื้นบ้านไทย โดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้และการทำกิจกรรมใหม่ๆโดยนำเสนอในรูปแบบของ กีฬาโดยใช้เทคนิคการออกกำลังกาย

2.2 ครอบครัว

คือ ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่เป็นหลักสำคัญที่สุดของสังคม ทำหน้าที่หล่อหลอมและขัดเกลา ความเป็นมนุษย์ให้แก่สมาชิกของครอบครัว ด้วยการอบรมเลี้ยงดู ให้ความรัก ความเอื้ออาทร ความช่วยเหลือ เกื้อกูลกัน ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมค่านิยม และถ่ายทอดวัฒนธรรมของสังคมให้แก่สมาชิกใน ครอบครัว เพื่อให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ มีความพร้อมที่จะท างานอย่างเต็มที่และสร้างสรรค์ เป็นพลังสำคัญใน การพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป ดังนั้น ครอบครัวจึงมีความสำคัญ และมีอิทธิพลที่สุดต่อชีวิตของทุกคน

2.2.1 รูปแบบของครอบครัว

1. **ครอบครัวเดี่ยว** (Nuclear family) เป็นครอบครัวที่คู่สามีภรรยาอยู่ร่วมกัน
2. **ครอบครัวคู่สามีภรรยา** (Nuclear dyad) เป็นครอบครัวที่คู่สามีภรรยาอยู่ร่วมกันแต่ยังไม่มีบุตร
3. **ครอบครัวที่มีบิดามารดาเลี้ยงเดี่ยว** (Single-parent family) เป็นครอบครัวที่คู่สมรสหย่าหรือเป็นหม้าย ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเลี้ยงดูบุตรอยู่คนเดียว
4. **คนโสดอยู่คนเดียว** (Single adult living alone) เป็นคนโสดที่ไม่ได้แต่งงาน และแยกออกจากครอบครัวเดิมอยู่เพียงลำพังคนเดียว
5. **ครอบครัวขยาย** (Extend family) เป็นครอบครัวที่มีสมาชิกจากด้านสามีหรือภรรยาอยู่ร่วมกัน
6. **ครอบครัวคู่ชรา** (Elderly or middle-aged couple) เป็นครอบครัวที่เขลือเียงคู่สามีภรรยาบุตรได้แยกออกไปจากครอบครัวทั้งหมด
7. **ครอบครัวเครือญาติ** (Kin network) เป็นครอบครัวที่มีสมาชิกที่ยังไม่แต่งงาน อยู่ร่วมกันหรือในบริเวณที่ไม่ห่างไกลกัน มีการดูแลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2.2.2 ปัญหาเกี่ยวกับครอบครัว

ครอบครัวในปัจจุบันเผชิญกับภาวะการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลมาจากปัจจัยภายในครอบครัว และปัจจัยแวดล้อมในชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อมโดยสภาพ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ซึ่งเปลี่ยนแปลงตามกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่

- ความยากจน ภาวะวิกฤตเศรษฐกิจ
- การแพร่ระบาดของยาเสพติดพบมากในกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15 - 24 ปี
- ปัญหาความรุนแรงในครอบครัว การกระทำ รุนแรงต่อเด็กและสตรีในครอบครัว
- สัมพันธภาพภายในครอบครัวเสื่อมถอยลง พ่อ-แม่-ลูก ไม่ได้ทำบทบาทหน้าที่ของตนเต็มที่
- เด็กถูกทอดทิ้ง ไม่ได้ได้รับการอบรมเลี้ยงดูเพื่อให้มีพัฒนาการเหมาะสมตามวัย ขาดความรัก ความเอาใจใส่จากพ่อแม่
- ผู้สูงอายุถูกปล่อยให้อยู่ตามลำพัง ไม่ได้ได้รับความสนใจดูแลเท่าที่ควร
- ปฏิสัมพันธ์ของครอบครัวที่มีต่อชุมชนและสังคมมีแนวโน้มลดลง โดยเฉพาะในเขต เมืองใหญ่มีลักษณะต่างคนต่างอยู่มากขึ้น

2.2.3 ทำไมครอบครัวต้องการพื้นที่กิจกรรม

- ครอบครัวต้องการพื้นที่ที่ได้ใช้เวลาด้วยกัน ทำกิจกรรมร่วมกัน
- เป็นพื้นที่ที่ครอบครัวได้มาสนุกสนานร่วมกัน
- พื้นที่ที่ครอบครัวได้สร้างปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว
- กิจกรรมนอกบ้านจะช่วยให้น้องแม่มีปฏิสัมพันธ์กับลูก
- เด็กได้ทำกิจกรรมใหม่ๆ ที่ไม่ได้แต่จากห้องเรียน
- ได้ฝึกให้รู้จักกล้าทำกิจกรรมกับคนอื่นที่ไม่ใช่แค่คนในครอบครัว
- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งทางความคิด ความรู้สึก
- ช่วยฝึกประสาทสัมผัส เพิ่มทักษะทางสมอง และเสริมสร้างพัฒนาการที่ดีให้กับเด็ก

2.3 การละเล่นพื้นบ้าน

หมายถึง กิจกรรมการละเล่นที่เป็นการละเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การละเล่นจึงเป็นบทบาทต่อการพัฒนาทั้ง ๔ ด้าน (ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา) ของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกของการละเล่นพื้นบ้านว่าเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสมัครใจเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เด็กได้เล่น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา และสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง

2.3.1 ประวัติความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านไทย

การเล่นของไทยมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ ที่ไม่มีทราบชัดเจนว่าเมื่อไร มีแต่การสันนิษฐานกันตามประวัติศาสตร์และหลักฐานที่ปรากฏตามที่มีการจารึกไว้ ซึ่งปรากฏหลักฐานว่ามีมาตั้งแต่สมัยกรุงสุโขทัย จากข้อความในหลักศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง และหลักฐานที่ปรากฏในหนังสือ วรรณคดี และภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งมีการสืบทอดวิธีการเล่นกันมาอย่างต่อเนื่อง และปรับให้เข้ากับแต่ละยุคสมัย โดยการเล่นของไทยได้สอดคล้องไปกับประเพณี และวัฒนธรรมไทยในสมัยก่อน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานบันเทิงควบคู่กันไปกับการทำงาน ทั้งในชีวิตประจำวัน และเทศกาลงานบุญ ตามระยะเวลาแห่งฤดูกาล

2.3.2 ความสำคัญ และประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านไทย

การละเล่นพื้นบ้าน เป็นการเล่นที่สืบทอดกันมาแต่โบราณโดยเฉพาะเด็ก ๆ จะนิยมเล่นกันมาก เด็กสมัยก่อนจะเรียนรู้การละเล่นโดยไม่มีการเรียนการสอน การละเล่นพื้นบ้านเป็นประโยชน์เพราะการละเล่นทำให้เด็กได้เคลื่อนไหว ได้ออกกำลังกาย เกิดความคล่องแคล่วว่องไว ฝึกความอดทน ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ฝึกการสังเกต มีปฏิภาณไหวพริบ สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ พร้อมทั้งเกิดความสนุกสนาน และการละเล่นพื้นบ้านควรให้เยาวชนรุ่นหลังได้เรียนรู้และอนุรักษ์ไว้ซึ่งการละเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมรู้จักความยุติธรรม รู้จักการให้การรับและช่วยพัฒนาความกล้าหาญส่วนต่าง ๆ

2.3.3 คุณค่าของการเล่นที่บ้านไทย

ด้านวัฒนธรรม

1. เสริมสร้างพละนาฏศิลป์ให้สมบูรณ์
2. เสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ให้เจริญ เช่น ทักษะในการใช้สายตาสังเกต ทักษะในการเคลื่อนไหวอวัยวะ
3. ส่งเสริมความเจริญทางสติปัญญา เช่น ฝึกให้ใช้ความคิด ฝึกให้มีไหวพริบ ฝึกการคาดคะเนด้านสังคม

ด้านภาษา

บทร้องประกอบการร้องของเด็ก มีคุณค่าทางภาษาทั้งในแง่วรรณศิลป์และในแง่การสื่อสาร ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษา เพราะมีทั้งคำคล้องจอง คำถาม คำตอบ และคำพูดที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนานในการใช้ภาษาสื่อสารไปด้วย ช่วยพัฒนาการทางด้านความคิดและการสังเกตได้เป็นอย่างดี

“งูกินหาง”

การละเล่นนี้ต้องมีพ่อแม่ผู้ช่วย ส่วนผู้เล่นอื่นๆ เป็นลูกๆ เอามือจับเอวแม่ผู้ช่วยเป็นแถว ยาว เริ่มเล่นด้วยการสนทนาระหว่างแม่ผู้ช่วยกับพ่อผู้ช่วย เมื่อสนทนาจบพ่อผู้ช่วยจะพยายามไล่จับลูกๆ ถ้าแตะลูกๆ คนใด คนนั้นจะต้องออกมาจากแถวแม่ผู้ช่วยจะต้องปกป้องลูกๆ การหนีของลูกๆ ต้องไม่ให้ขาดตอนจากกัน ต้องเลื้อยให้สวยงามเป็นกระบวนเหมือนงู



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงการละเล่นงูกินหาง
ที่มา <https://todayline.me/th>

“กาฝึกไข่”

บางแห่งเรียกว่า “ชิงไข่เต่า” ผู้เล่นเป็นอีกาหรือเต่าจะเข้าไปอยู่ในวงกลมที่ขีดไว้ คนอื่นๆ อยู่นอกวงกลม พยายามแย่งเอาก้อนหินที่สมมุติว่าเป็นไข่มาให้ได้ อีกาหรือเต่าจะปิดปากแขนขาไปมา ถ้าโดนผู้ใดผู้หนึ่งจะต้องมาเล่นเป็นอีกาแทนทันที แต่ถ้าไข่ถูกแย่งหมด อีกาหรือเต่าจะต้องไปตามหาไข่ที่ผู้อื่นซ่อนไว้ หากหาไม่พบ จะถูกจูงไปหาไข่ที่ซ่อนไว้ เป็นการลงโทษ



ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงการละเล่นกาฝึกไข่
ที่มา <https://petmaya.com>

“กระต่ายขาเดียว”

การเล่นไล่จับชนิดหนึ่ง โดยคนที่เป็นกระต่าย ยืนด้วยขาข้างเดียว แล้วกระโดด เบี่ยง เคลื่อนที่ไล่จับ (แต่จะถูกตัว) เด็กคนอื่น ภายในพื้นที่ที่กำหนด ถ้าใครโดน จับได้ก็ต้องออกจากการแข่งขันเพื่อรอบต่อไป



ภาพที่ 2.3 ภาพแสดงการละเล่นกระต่ายขาเดียว
ที่มา <https://sites.google.com>

“มอญซ่อนผ้า”

ทุกคนนั่งล้อมวงช่วยกันร้องว่า “มอญซ่อนผ้า ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ไว้นอนไว้นี้ ฉันจะตีกันเธอ” มอญจะถือผ้าเดินรอบวงแล้วแอบหย่อนผ้า ไว้ข้างหลังผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง หากผู้เล่นคนนั้นรู้ตัวก่อนก็จะหยิบผ้ามาไล่ตีมอญ แล้ววิ่งมาที่นั่งเดิม แต่หากว่ามอญเดินกลับมาอีกรอบหนึ่ง แล้วผู้เล่นคนนั้นยังไม่รู้ตัว ก็จะถูกมอญเอาผ้าตีหลัง และต้องเล่นเป็นมอญแทน



ภาพที่ 2.4 ภาพแสดงการละเล่นมอญซ่อนผ้า
ที่มา <https://todayline.me/th>

“ลิงชิงหลัก”

เมื่อผู้เล่นคนหนึ่งเป็นลิงไม่มีหลัก ยืนอยู่กลางวง ผู้เล่นที่เหลือยื่นเกาะหลักของตน กติกาคือผู้เล่นเป็นลิงมีหลักจะต้องสลับหลักเรื่อยๆ ลิงตัวที่ไม่มีหลักก็ต้องพยายามแย่งหลักของตัวอื่นให้ได้ ถ้าวิ่งเร็วกว่าก็จะได้หลักไปครอง ลิงที่ช้ากว่าก็จะกลายเป็นลิงชิงหลัก คอบแย่งหลักคนอื่นต่อไป



ภาพที่ 2.5 ภาพแสดงการละเล่นลิงชิงหลัก
ที่มา <https://www.siam sporttalk.com/>

“ชักกแป่อ”

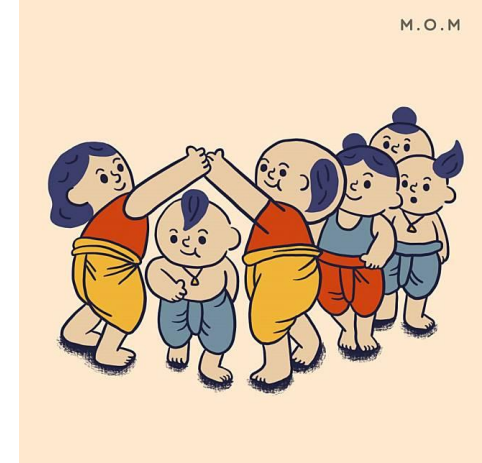
ใช้เชือกเส้นใหญ่ยาวพอประมาณกับจำนวนผู้เล่น แบ่งผู้เล่นเป็นสองฝ่าย มีเส้นแตนตรงกลาง เมื่อสัญญาณเริ่ม ทั้งสองฝ่ายจะเริ่มออกแรงดึงเชือก โดยพยายามดึงฝ่ายตรงข้ามให้เข้ามาในแดนของตน หากผู้แข่งขันเป็นชายหนึ่งฝ่ายและหญิงฝ่ายหนึ่ง อาจจะกำหนดให้ฝ่ายหญิงมีจำนวนมากกว่าชายก็ได้ เป็นการละเล่นไทยสอนให้รู้จักความสามัคคี



ภาพที่ 2.6 ภาพแสดงการละเล่นชักกแป่อ
ที่มา <https://todayline.me/th>

“รริข้าวสาร”

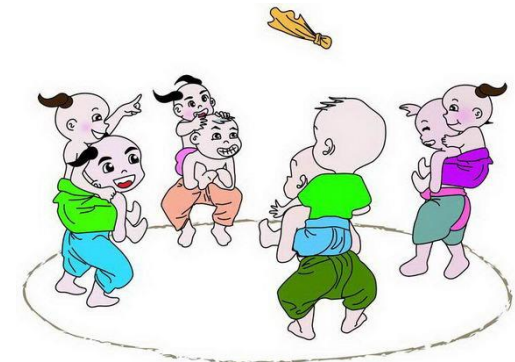
ให้ผู้เล่นสองคน ใช้สองมือจับกัน แล้วยกโค้งขึ้นเสมือนซุ่มประตู่ ผู้เล่นที่เหลือเอามือจับเอวเดินเป็นแถวลอดประตู่ขึ้นไป พร้อมกันร้องว่า “รริข้าวสาร สองทะนาน ข้าวเปลือก เด็กน้อยตาเหลือก เหลือกท้องโบลาน คดข้าวใส่จาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน พานเอาคนข้างหลังไว้ให้ดี” เมื่อถึงคำสุดท้าย ซุ่มประตู่ก็จะลดมือลง กักตัวผู้เล่นที่เดินผ่านมา ผู้เล่นที่ถูกกักตัวจะถูกคัดออก



ภาพที่ 2.7 ภาพแสดงการละเล่นรริข้าวสาร
ที่มา <https://todayline.me/th>

“โมราเรียกชื่อ”

ใช้ลูกปิงปองโยนขึ้นสูงเหนือหัวแล้วเอ่ยชื่อคนอื่น ให้เขามารับที่ตกกระเด็นขึ้นมาจากพื้น 1 ครั้ง หากวิ่งมารับทันก็จะเรียกชื่อคนอื่นต่อไป แต่ถ้ารับไม่ทันจะต้องขว้างลูกปิงปองให้โดนคนอื่น ถ้าปาไม่โดนจะต้องขึ้นแทน แต่ถ้าปาโดนคนไหน คนนั้นก็จะต้องขึ้นแทนแทน



ภาพที่ 2.8 ภาพแสดงการละเล่นโมราเรียกชื่อ
ที่มา <https://petmayo.com/>

“ตีจับ”

แบ่งผู้เล่นเป็นสองฝ่าย มีเส้นแดนตรงกลาง ตัวแทนฝ่ายที่รุกจะต้องส่งเสียง “ตี” ไม่ให้ขาดเสียง และจะต้องพยายามแตะตัวคนใดคนหนึ่ง ของฝ่ายรับมาเป็น खेल ส่วนฝ่ายรับหากเห็นว่าคนที่รุกมากำลังจะหมดแรงหายใจ จะถอยกลับก็ จะพยายามจับตัวไว้ให้ได้ หากคนที่รุกเข้ามาขาดเสียง “ตี” ก่อนกลับเข้าแดน ของตน ก็จะต้องตกเป็น खेल ของอีกฝ่าย



ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงการเล่นตีจับ
ที่มา <https://www.siamsporttalk.com>

“หมากเก็บ”

วิธีการเล่นหมากเก็บนั้น ใครจะได้เล่นก่อน ขึ้นอยู่กับฝีมือในการขึ้นร้าน ให้ได้ลูกหมาก จำนวนมาก โดยหยายมือถือลูกหมากแล้วโยนขึ้น พร้อมกับพลิกเอาหลังมือรับ แล้วพลิก กลับเอาหน้ามือรับทุกคนที่เล่น จะขึ้นร้านให้ได้ลูกหมากมากที่สุด เป็นผู้เล่นก่อน โดยเริ่ม เล่นจากหมากหนึ่ง ผู้เล่นจะโยนอีตัวขึ้นไปบนอากาศแล้วไปรับลูกหมากอีก ๔ ลูก ลงบน พื้น จากนั้นจะโยนอีตัวขึ้น แล้วเก็บลูกหมากที่ละตัวจนครบ ๔ ลูก ขึ้นหมากสอง จะโยนอี ตัวขึ้นแล้วรีบวางลูกหมาก



ภาพที่ 2.10 ภาพแสดงการเล่นหมากเก็บ
ที่มา <https://www.siamsporttalk.com>

อีก ๔ ลูก ให้เป็นคู่ละสอง แล้วโยนอีตัวพร้อมกับเก็บลูกหมากที่ละสองลูก ขึ้นหมากสาม จนถึงหมากสี่ หมากอีจู้บ หมากอีเขียบ ถ้าระหว่างเล่นพลาดเมื่อใด ให้คนอื่นเล่นต่อ ใคร ถึงหมากสุดท้ายก่อนเป็นผู้ชนะ ให้ขึ้นร้านแล้วเขกเข้าผู้แพ้

2.4.1 พื้นที่การละเล่นของแต่ละกิจกรรม

งูกินหาง

กาฝึกไข่

กระต่ายขาเดียว

มอญซ่อนผ้า

ชั๊กกเป่

สิงขิงหลัก

รื้อข้าวสาร

โมราเรียกชื่อ

ตีจับ

ลานกว้าง

ลานกว้างมีหลุม

ลานกว้างมีต้นไม้เป็นจุดพัก

ลานกว้าง

ลานกว้าง

ใต้ถุนบ้าน

ลานกว้าง

ลานกว้าง

ลานกว้างมีเขตแบ่งแดน

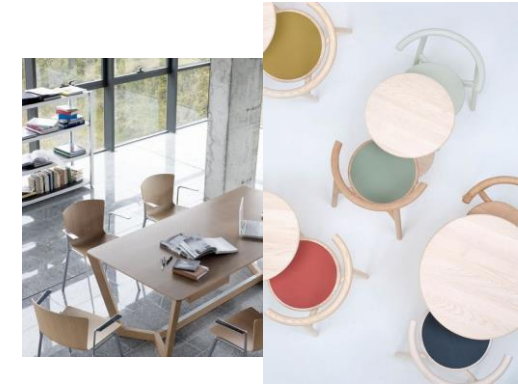
2.5 ข้อมูลพื้นฐานการออกแบบ การเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์



เฟอร์นิเจอร์ที่นั่งพักผ่อน
เป็นเฟอร์นิเจอร์แบบลอยตัว
เพื่อความสะดวกในการ
เคลื่อนย้ายและจะเป็น
เฟอร์นิเจอร์โลหะ พลาสติก
และไม้



เฟอร์นิเจอร์ที่นั่ง family room
เป็นเฟอร์นิเจอร์ลอยตัวและโซฟาชุด
เพราะสะดวกต่อการเคลื่อนย้าย และ
จะเป็นเฟอร์นิเจอร์ที่นั่งสบายและ
สีสันทันที่สะดุดตา



เฟอร์นิเจอร์ร้านอาหาร
เฟอร์นิเจอร์ลอยตัวและบิวอิน
จะเป็นเฟอร์นิเจอร์ไม้กับหนัง
และมีเฟอร์นิเจอร์ที่มีสีสันทัน

2.5 ข้อมูลพื้นฐานการออกแบบ การเลือกวัสดุ

พื้นบล็อกยาง



<http://www.ขายเครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง.com>

ทำจากยางธรรมชาติ มีอายุการใช้งานที่นาน สีสันสดใส มีความยืดหยุ่นสูง เนื้อวัสดุไม่มีรูพรุนจึงไม่ซึมซับน้ำ หรือสิ่งสกปรก ใช้งานได้ทั้งภายในและภายนอกอาคาร กันลื่น รองรับแรงกระแทกได้ดี รองรับน้ำหนักได้ดี

ยางปูพื้นโพล



<http://thai.epdmrubber-granules.com>

สามารถในการซึมผ่านของน้ำได้อย่างรวดเร็วดูดซับและระบายน้ำได้ ฝังก้นการดูดซับเสียง, กันกระแทก ประสิทธิภาพการฉนวนกันความร้อน มีคุณสมบัติยืดหยุ่นยืดหยุ่นดีป้องกันการลื่น ปลอดภัยตามการคุ้มครองสิ่งแวดล้อมความต้องการด้านสุขภาพ ทำความสะอาดง่าย

หญ้าเทียม



<https://www.grassthai.com>

เหมาะกับสนามที่ต้องการสัมผัสที่นุ่มและการเหยียบย่ำที่นุ่มเป็นพิเศษ สีเขียวสดใสเหมือนจริง การใช้งานยาวนาน ไม่มีสารโลหะ ช่วยรับแรงกระแทกได้

2.5 ข้อมูลพื้นฐานการออกแบบ การเลือกใช้วัสดุ

แผ่นบุผนัง จากเป็อไม้



<https://decor.mthai.com/home-idea/37595.html>

คุณสมบัติเป็นแผ่นบุผนังที่มีความแข็งแรงแล้ว
ยังสามารถทนไฟ ทนน้ำ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
และยังสามารถดูดซับเสียงได้อีกด้วย วัสดุที่เป็น
มิตรกับสิ่งแวดล้อม

ผนังมอส



<https://todayline.me>

วัสดุเก็บเสียง ที่เป็นวัสดุธรรมชาติช่วยเพิ่ม
ความรื่นรมย์ ดูกลมกลืน และ สร้างบรรยากาศ
ผลงานเชิงบวกที่ดีต่อใจให้ผู้อยู่อาศัยได้
รู้สึกผ่อนคลายสามารถปรับเปลี่ยนไปได้หลากหลาย
รูปร่างตามความต้องการ

วัสดุอะคูสติก

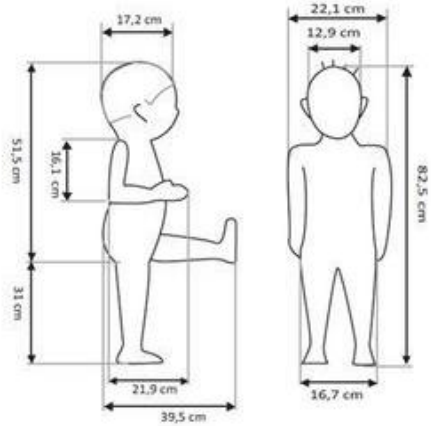


<https://www.socgbuildingmaterials.com>

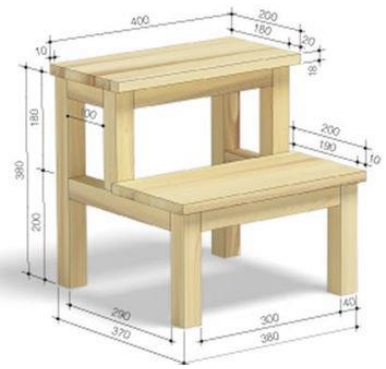
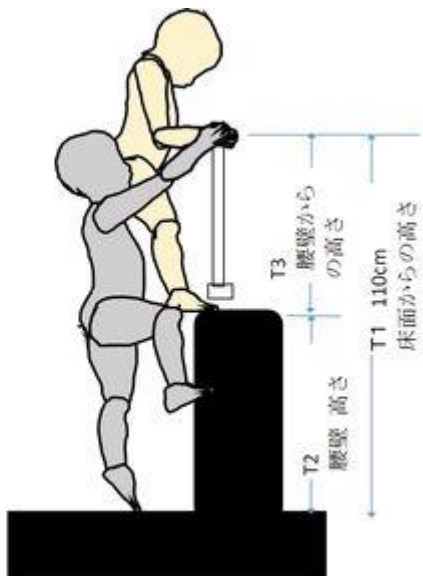
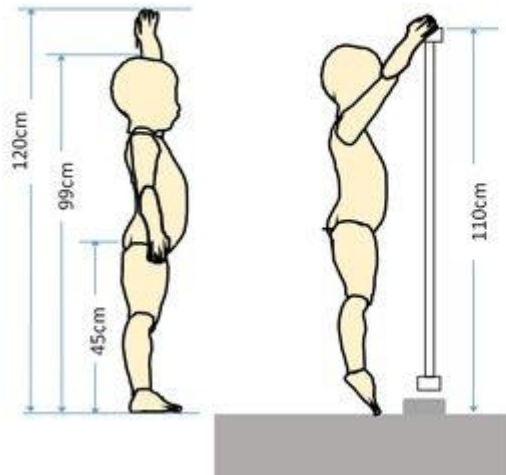
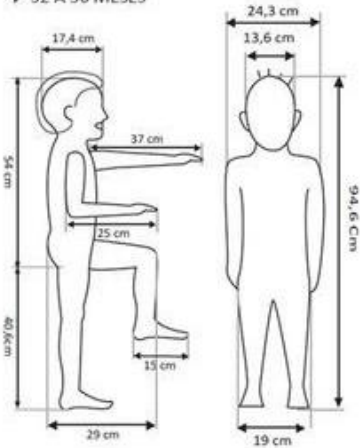
แผ่นอะคูสติกเพื่อการป้องกันเสียง
แบบแผ่นแข็งสีเทาหุ้มรอบด้านด้วยวัสดุ
กันความชื้น ใส่น้ำไม่อุ้มน้ำในเนื้อฉนวน

2.5.1 ข้อมูลพื้นฐานการออกแบบสำหรับเด็ก

> 20 a 24 MESES



> 32 A 36 MESES



2.6 กฎหมายอาคาร

“อาคารสาธารณะ” หมายความว่า อาคารที่ใช้เพื่อประโยชน์ในการชุมนุมคนได้โดยทั่วไป เพื่อออกกิจกรรมทางราชการ การเมือง การศึกษา การศาสนา การสังคม การนันทนาการ หรือการพาณิชย์กรรม

บันไดของอาคาร

บันไดของอาคารที่ใช้เป็นที่ชุมนุมของคนจำนวนมาก เช่น บันไดห้องประชุมหรือห้องบรรยายที่มีพื้นที่รวมกันตั้งแต่ 500 ตารางเมตรขึ้นไป หรือบันไดห้องรับประทานอาหารหรือสถานบริการที่มีพื้นที่รวมกันตั้งแต่ 1,000 ตารางเมตรขึ้นไป หรือบันไดของแต่ละชั้นของอาคารนั้นที่มีพื้นที่รวมกันตั้งแต่ 2,000 ตารางเมตรขึ้นไป ต้องมีความกว้างไม่น้อยกว่า 1.50 เมตร อย่างน้อยสองบันได ถ้ามีบันไดเดี่ยวต้องมีความกว้างไม่น้อยกว่า 3 เมตร บันไดที่สูงเกิน 4 เมตร ต้องมีชานพัก บันไดทุกช่วง 4 เมตร หรือน้อยกว่านั้น และระยะตั้งจากขั้นบันไดหรือชานพักบันไดถึงส่วนต่ำสุดของอาคารที่อยู่เหนือขึ้นไป ต้องสูงไม่น้อยกว่า 2.10 เมตร ชานพักบันไดและพื้นหน้าบันไดต้องมีความกว้างและความยาวไม่น้อยกว่าความกว้างสุทธิของบันได เว้นแต่บันไดที่มีความกว้างสุทธิเกิน 2 เมตร ชานพักบันไดและพื้นหน้าบันไดจะมีความยาวไม่เกิน 2 เมตรก็ได้

ทางเดินเชื่อมระหว่างอาคาร

มีความกว้างของทางเดินเชื่อมไม่น้อยกว่า 3 เมตร แต่ไม่เกิน 6 เมตร และสูงจากระดับพื้นดินหรือถนนใต้ทางเดินเชื่อมถึงส่วนที่ต่ำที่สุดของโครงสร้างที่ไม่ใช่เสาหรือฐานรากของทางเดินเชื่อม ไม่น้อยกว่า 5'50 เมตร

2.7 กฎหมายเครื่องเล่น

“เครื่องเล่น” หมายความว่า สิ่งที่ทำหรือสร้างขึ้นสำหรับให้บุคคลใช้เล่นในสวนสนุกหรือในสถานที่อื่นใดในลักษณะเดียวกัน โดยมีส่วนประกอบของโครงสร้างประธานและโครงสร้างประกอบและมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้

เครื่องเล่น

- การเคลื่อนที่ที่ทำให้ผู้เล่นเครื่องเล่นเคลื่อนที่ได้โดยมีความเร็วไม่น้อยกว่า ๕ เมตร ต่อวินาที
- มีความสูงจากระดับพื้นที่ตั้งของเครื่องเล่นถึงระดับพื้นที่สูงที่สุดที่ผู้เล่นเครื่องเล่นขึ้นไป เพื่อเล่นเครื่องเล่นไม่น้อยกว่า ๒.๕๐ เมตร

วัสดุที่ใช้ออกแบบเครื่องเล่น

วัสดุที่ใช้ในการก่อสร้างโครงสร้างประธานและโครงสร้างประกอบที่เกี่ยวกับการรับน้ำหนัก ความต้านทาน ความคงทน หรือความปลอดภัย วัสดุที่มีการป้องกันการต้อไฟ

ระบบความปลอดภัย

- มีป้ายหรือข้อความแสดงชื่อผู้ควบคุมเครื่องเล่น
- จัดให้มีป้ายบอกวิธีใช้หรือคำแนะนำในการใช้หรือข้อห้ามหรือเครื่องหมายเตือนในบริเวณ ที่ผู้เล่นเครื่องเล่นเห็นได้ชัด
- จัดให้มีราวหรือรั้วกันเพื่อมิให้ผู้ที่จะเข้าใช้เครื่องเล่นหรือบุคคลในบริเวณนั้นได้รับอันตราย ในขณะที่เครื่องเล่นกำลังทำงานอยู่
- จัดให้มีป้ายระบุจำนวนคนที่สามารถจะใช้เครื่องเล่นในแต่ละครั้ง

การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ(กรณีศึกษา)

การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ คือการศึกษาแนวทางการออกแบบ วิเคราะห์เปรียบเทียบและประเมินผลโครงการออกแบบในลักษณะเดียวกัน โดยการศึกษจากประเภทของพื้นที่สำนักงานการ รายละเอียดของโครงการ แนวความคิดในการออกแบบและลักษณะของการออกแบบจุดมุ่งหมายเพื่อหาตัวอย่างอ้างอิงที่มาจากข้อมูลและแนวคิดต่างๆ ในการออกแบบอย่างมีเหตุผลและ น่าเชื่อถือ

3.1 เกณฑ์การเลือกกรณีศึกษา

3.1.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบพื้นที่ต่างๆ ของโครงการ

3.1.2 เพื่อศึกษาการจัดวางโซนนิ่งต่างๆ ของโครงการ

3.1.3 เพื่อศึกษาหลักการกำหนดแนวคิดและหลักการในการออกแบบ

3.1.4 เพื่อศึกษาการวางตำแหน่งเพอริเมเตอร์ที่เหมาะสมในการออกแบบ

3.1.5 เพื่อศึกษาพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3.1.6 เพื่อศึกษาการจัดการกับพื้นที่ที่จำกัด



กรณีศึกษา
CASE STUDY



3.2 กรณีศึกษาที่ 1 อิมจินเนีย

3.2.1 รายละเอียดโครงการ

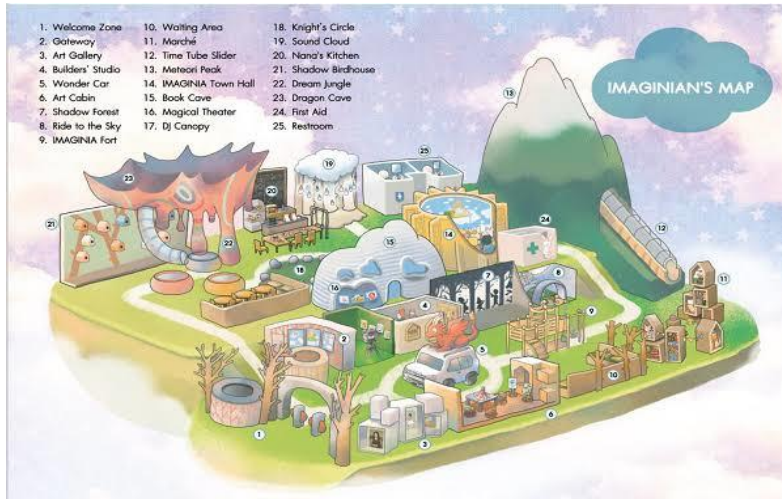
ชื่อโครงการ อิมจินเนีย

สถานที่ตั้ง ศูนย์การค้าเอ็มโพเรียม

ที่มา <http://www.imaginiaplayland.com/th/>



ภาพที่ 3.1 ภาพแสดงก่อนแมชแห่งเสียงเพลง
ที่มา <http://www.imaginiaplayland.com/th/>



ภาพที่ 3.2 ภาพแสดงโซนภายในโครงการ
<https://sites.google.com/site/>

3.2.2 แนวคิดโครงการ

สวนสนุกแห่งจินตนาการที่พร้อมมอบประสบการณ์ที่เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กตั้งแต่อายุ 1 – 12 ปี หัวใจของอิมจินเนียคือการเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยการผสมผสานการเล่นแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่เข้าด้วยกันผ่านรูปแบบการเล่นแบบดิจิทัลอินเทอร์แอ็กทีฟ (digital interactive) ในการให้เด็กๆ ค้นพบจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขาผ่านดนตรี ศิลปะ วรรณกรรม และการเล่นแบบคิดวิเคราะห์ อิมจินเนียใส่ใจทั้งพัฒนาการของสมอง ร่างกาย และจิตใจเพื่อนำไปสู่จินตนาการที่ไม่รู้จบที่สามารถสนุกได้ทั้งครอบครัว

ที่มา <http://www.imaginiaplayland.com/th/>



ภาพที่ 3.3 ภาพแสดงพื้นที่เล่นเก้าอี้ดนตรี
ที่มา <http://www.imaginiaplayland.com/th/>



ภาพที่ 3.4 ภาพแสดงพื้นที่กระโดดไฟเติมที่ในป่าแห่งความฝัน
ที่มา <http://www.imaginiaplayland.com/th/>

3.2.3 วิเคราะห์โครงการ

อิมเมจเนีย

- เป็นศูนย์การเรียนรู้เพื่อสร้างจินตนาการให้เด็ก เรียนรู้นอกห้องเรียน สார்วจความคิด ค้นพบวิธีการสร้างสรรค์ใหม่ๆ
- กิจกรรมมีทั้งหมด 19 โซน ทั้งศิลปะ ดนตรี วรรณกรรม พัฒนาการของร่างกาย
- กิจกรรมทั้งหมดสามารถเล่นกับคนในครอบครัวได้
- เทคโนโลยีที่ใช้เป็นเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตแอดทีฟ
- การเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยการผสมผสานการเล่นแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่
- การเรียนรู้โซนต่างๆสามารถทำกับคนในครอบครัวได้

ที่มา <http://www.imaginiaplayland.com/th/>



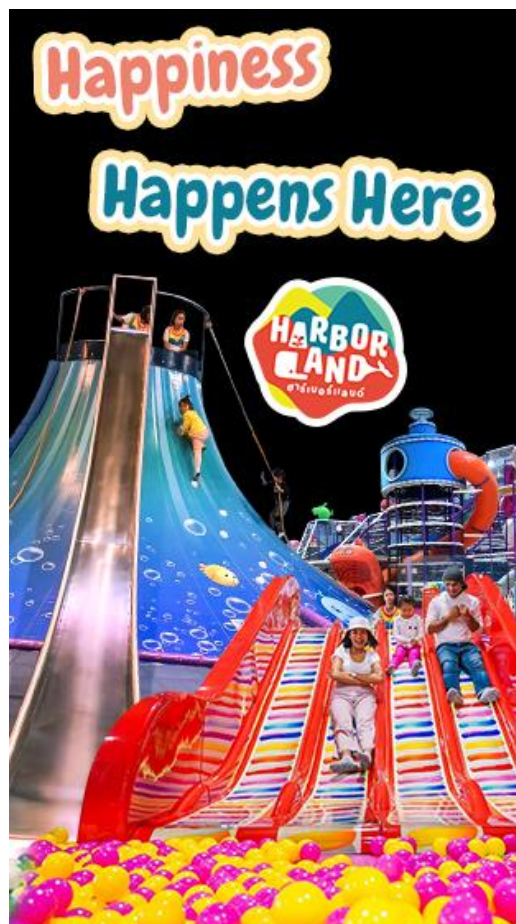
3.3 กรณีศึกษาที่ 2 ฮาร์เบอร์แลนด์

3.3.1 รายละเอียดโครงการ

ชื่อโครงการ ฮาร์เบอร์แลนด์

สถานที่ตั้ง ศูนย์การค้าฮาร์เบอร์ พัทยา

ที่มา <https://www.harborlandgroup.com/th/mainpage-th/>



ภาพที่ 3.5 ภาพแสดงเครื่องเล่น

ที่มา <https://www.harborlandgroup.com/th/mainpage-th/>

3.3.2 แนวคิดโครงการ

เป็นสนามเด็กเล่นในร่มที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย ใส่ใจมาตรฐานความสะอาด ความปลอดภัย และมุ่งเน้นสร้างความสนุกให้กับทุกครอบครัว ฮาร์เบอร์แลนด์เป็นสนามเด็กเล่นในร่มที่ได้มาตรฐานระดับโลก ด้วยการออกแบบจากบริษัทผู้ผลิตเครื่องเล่นชั้นนำของโลกจากบริษัทSPI Global Play ประเทศสวีเดน และทีมติดตั้งเครื่องเล่นมืออาชีพอีกด้วย จึงมั่นใจได้ถึงคุณภาพที่ดีเยี่ยม และครอบครัวจะได้รับเมื่อเข้ามาเล่นที่ฮาร์เบอร์แลนด์

ที่มา <https://www.harborlandgroup.com/th/mainpage-th/>



ภาพที่ 3.6 ภาพแสดงพื้นที่เล่นดินแดนแห่งจินตนาการ
ที่มา <https://www.harborlandgroup.com/th/mainpage-th/>



ภาพที่ 3.7 ภาพแสดงพื้นที่เล่นกระโดดสนามแตรมโบนสัน
ที่มา <https://www.harborlandgroup.com/th/mainpage-th/>

3.3.3 วิเคราะห์โครงการ

- เป็นสนามเด็กเล่นในร่มโดยมีแบ่งเป็นโซนๆต่างๆ
- เพื่อสร้างจินตนาการให้เด็ก เรียนรู้นอกห้องเรียน สรรวจความคิด ค้นพบวิธีการสร้างสรรค์ใหม่ๆ
- เป็นที่เล่นเพื่อให้เด็กพัฒนากล้ามเนื้อและเสริมทักษะต่างๆ
- กิจกรรมมี ศิลปะ ดนตรี พัฒนาการของร่างกาย กีฬา
- กิจกรรมทั้งหมดสามารถเล่นกับคนในครอบครัวได้
- เทคโนโลยีที่ใช้เป็นแบบให้ผู้เล่นได้ทดลองเล่นจริง
- การเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยการผสมผสานการออกกำลังกาย
- การเรียนรู้โซนต่างๆสามารถทำกับคนในครอบครัวได้



3.4 กรณีศึกษาที่ 3 พิพิธภัณฑ์เด็กจตุจักร

3.4.1 รายละเอียดโครงการ

ชื่อโครงการ พิพิธภัณฑ์เด็กจตุจักร

สถานที่ตั้ง สวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ

ที่มา <https://www.museumthailand.com/th/museum>



ภาพที่ 3.8 ภาพแสดงพื้นที่เล่นกลางแจ้ง
ที่มา <https://www.museumthailand.com/th/museum>



ภาพที่ 3.9 ภาพแสดงพื้นที่เล่น
ที่มา <https://www.museumthailand.com/th/museum>

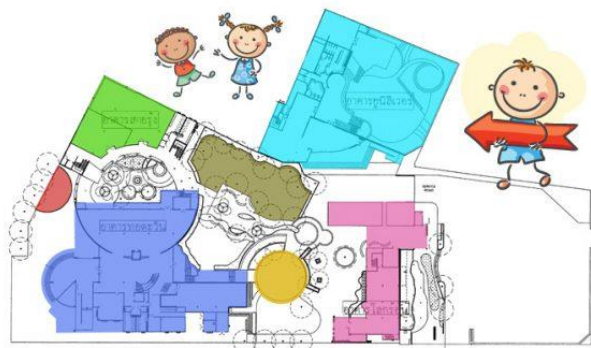
3.4.2 แนวคิดโครงการ

พิพิธภัณฑ์เด็กแห่งกรุงเทพมหานคร พิพิธภัณฑ์เด็กให้มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยภายใต้แนวคิด “Learning for Young Creative Mind” เน้นกระบวนการเรียนรู้ (Method of Learning) ที่มีแรงจูงใจหลากหลายสอดคล้องกับพัฒนาการและศักยภาพของเด็กโดยตัดสรรสาระความรู้ที่เหมาะสมเพื่อป้อนมาเจาะจิตสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น

ที่มา <https://www.museumthailand.com/th/museum>



ภาพที่ 3.10 ภาพแสดงพื้นที่เล่นเลโก้
ที่มา <https://www.museumthailand.com/th/museum>



ภาพที่ 3.11 ภาพแสดงพื้นที่เล่นเลโก้
ที่มา <https://www.museumthailand.com/th/museum>

3.4.3 วิเคราะห์โครงการ

- เป็นนิทรรศน์สำหรับเด็กใช้เด็กจินตนาการ เรียนรู้ สำนวจสร้างสรรค์ สร้างความแข็งแรง
- เป็นที่เรียนรู้เพื่อให้เด็กพัฒนาทั้งด้านจินตนาการ และบริหารกล้ามเนื้อสร้างเสริมความแข็งแรง
- กิจกรรมมีทั้งหมด 15 โซน มี 2 อาคาร เรียนรู้ทั้งศิลปะ ดนตรี พัฒนาการของร่างกาย
- กิจกรรมทั้งหมดสามารถเล่นกับเพื่อนหรือคนในครอบครัวได้
- เทคนิคที่ใช้เป็นแบบให้ผู้เล่นได้ทดลองเล่นจริงและแบบฉายภาพ

3.5 สรุปตารางการศึกษาของโครงการเปรียบเทียบ (กรณีศึกษา)

Case study	ได้อะไรบ้าง
อิมเมจเนียบ	<ul style="list-style-type: none"> • เทคนิคการเล่นที่ผสมผสานวิธีเล่นแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่
ฮาร์เบอร์แลนด์	<ul style="list-style-type: none"> • การจัดพื้นที่กิจกรรมให้มีความสัมพันธ์กัน • วิธีจัดการความปลอดภัยของผู้เล่น
พิพิธภัณฑ์เด็กจตุจักร	<ul style="list-style-type: none"> • การจัดกิจกรรมภายนอกที่เป็นกิจกรรมกลางแจ้งให้เป็นสัดส่วนที่ชัดเจน • การเลือกใช้วัสดุ

04

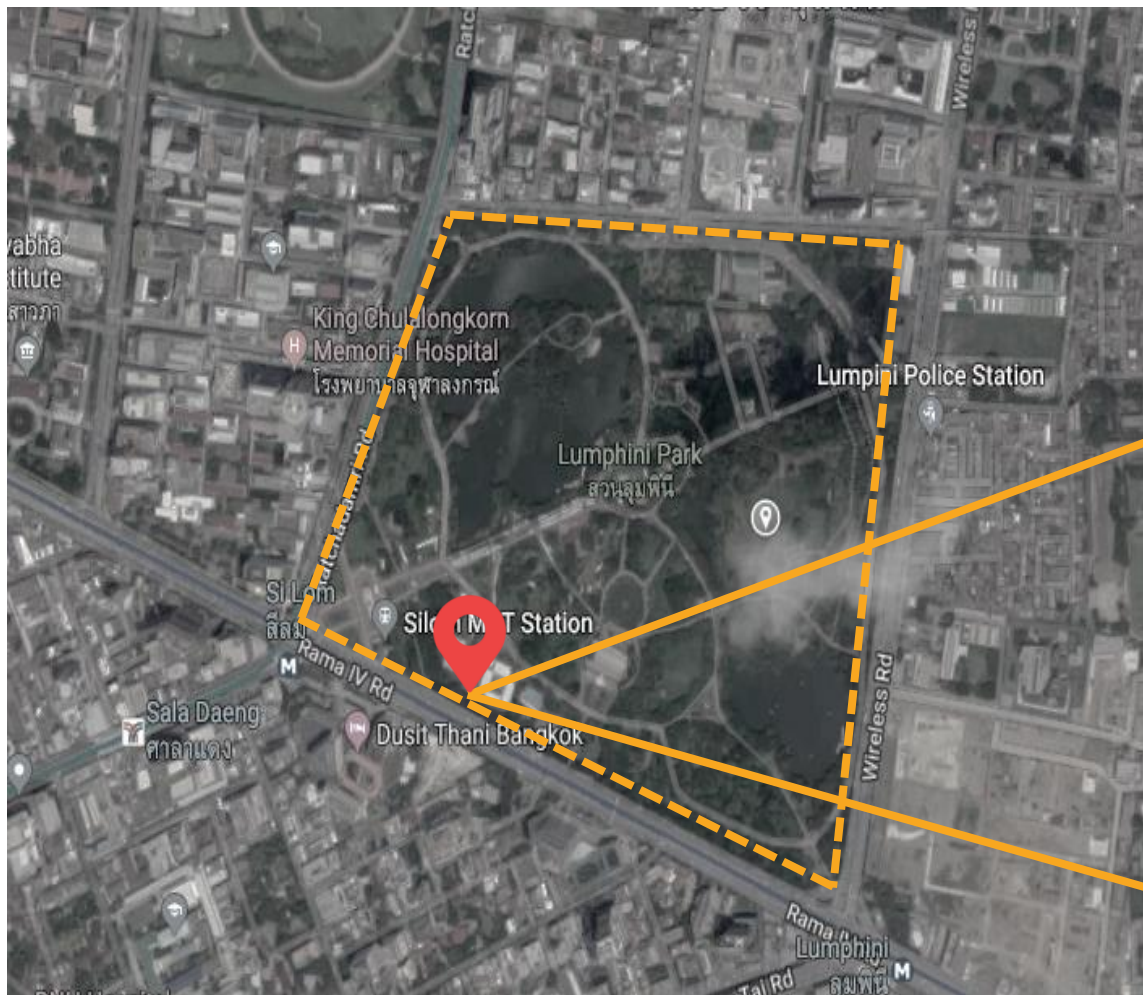
การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล
ที่ใช้ในการออกแบบ
INFORMATION DESIGN ANALYSIS

4.1 ลักษณะของโครงการ

โครงการเป็นพื้นฐานทางการเป็นพื้นที่ออกกกำลังกายที่ใช้วิธีการเล่นแบบการละเล่นไทยโดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้และการทำกิจกรรมใหม่ๆ จึงอยากให้โครงการตั้งอยู่ในชุมชนเมืองสามารถเดินทางสะดวก

4.2 เหตุผลในการเลือกที่ตั้งและอาคาร

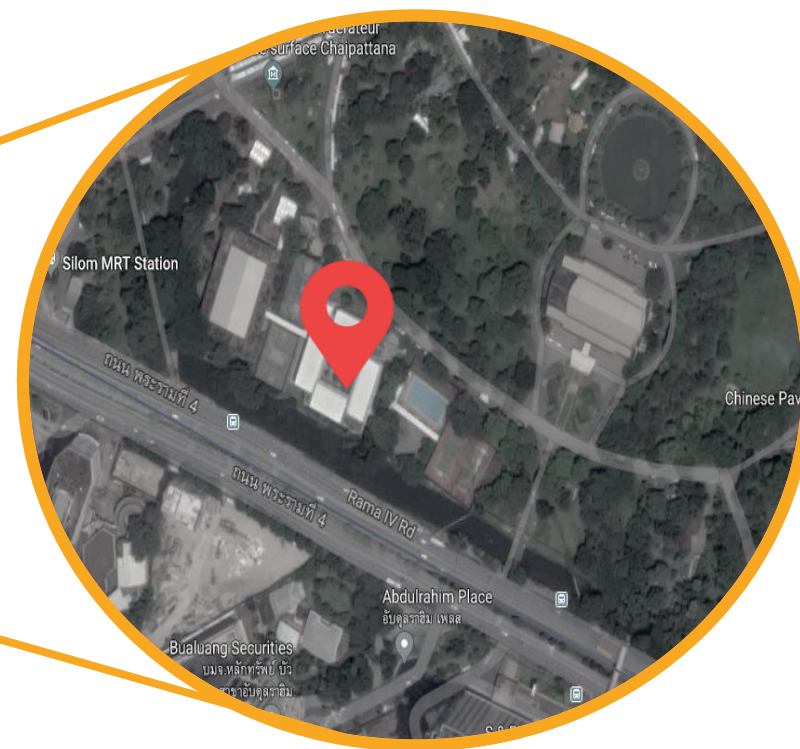
- อาคารที่ตั้งอยู่ในชุมชนเมือง
- เดินทางสะดวกเข้าถึงง่าย
- เป็นสถานที่พักผ่อนออกกกำลังกาย
- อาคารมีความสูง 2 ชั้น
- สามารถถ่ายเทอากาศได้ดี



4.3 ที่ตั้งโครงการ

ศูนย์เฝ้าระวังสวนลุมพินี

192 ถนน พระรามที่ 4 แขวง ลุมพินี เขต ปทุมวัน
กรุงเทพฯ 10330






4.3.1 การเข้าถึงโครงการ

 สถานีศาลาแดง

 สถานีสีลม
สถานีลุมพินี

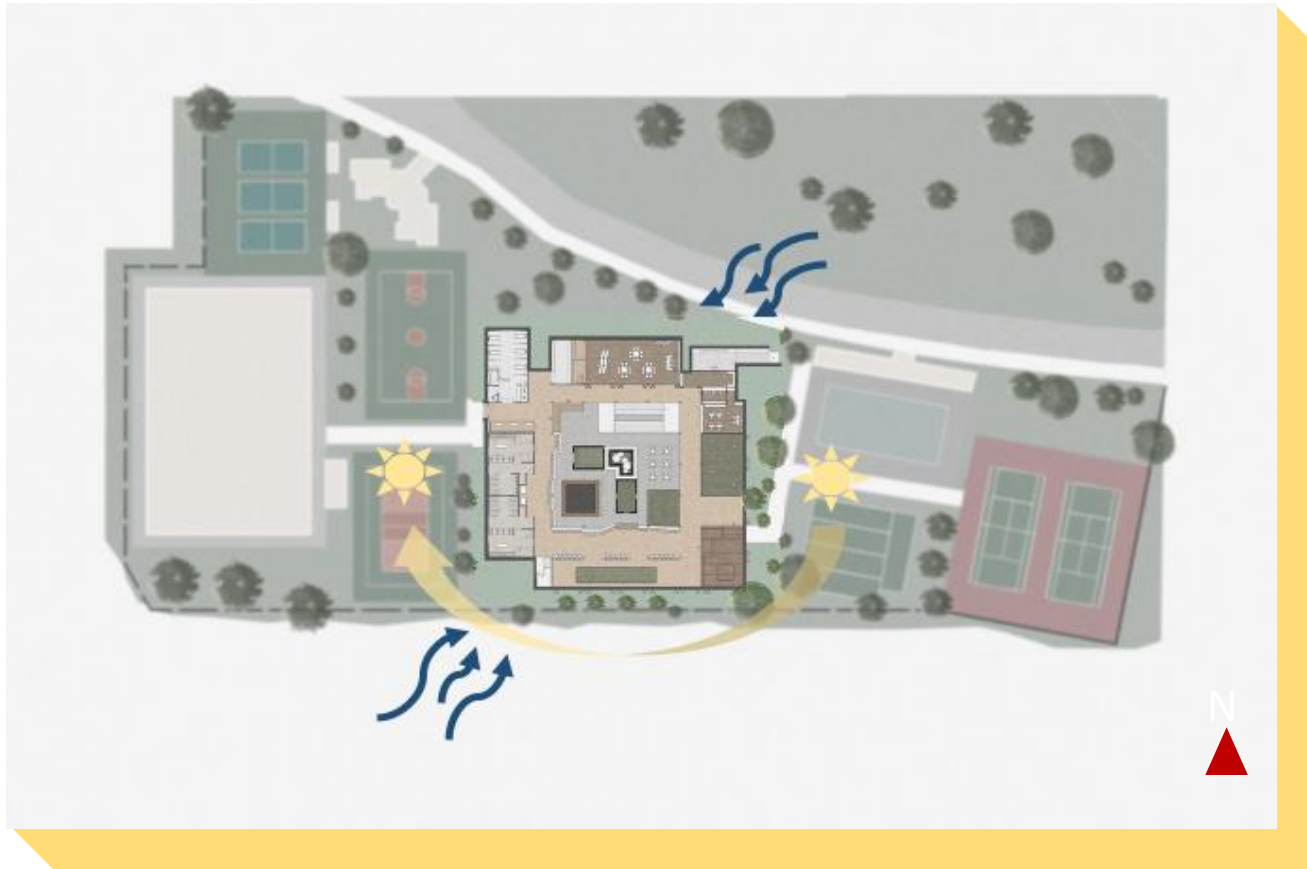
 รถส่วนตัว

 รถแท็กซี่

 รถประจำทาง

- ถนนวิทญู
- ถนนพระราม 4
- ถนนราชดำริ
- ถนนสีลม
- ถนนสารสิน

ผู้ใช้โครงการสามารถเดินทางมาได้สะดวกมีวิธีการเดินทางมาโครงการได้หลากหลายทาง



4.3.2 วิเคราะห์สภาพแวดล้อมโครงการ

วิเคราะห์ทิศทางแสงแดดของโครงการในช่วงเวลาและวิเคราะห์ประโยชน์และผลกระทบของลมแสงแดด

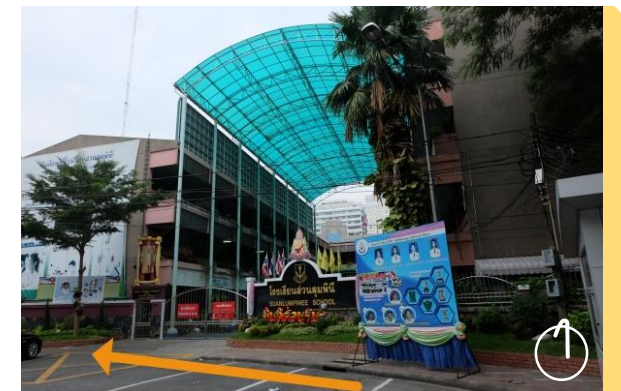


อาคารตั้งอยู่ในสวนสาธารณะเป็นศูนย์รวมของคนที่ต้องการดูแลสุขภาพ
 เป็นสถานที่ที่พักผ่อนและออกกำลังกาย
 อาคารตั้งอยู่ในชุมชนเมืองซึ่งประชาชนสามารถเข้ามาใช้บริการได้ง่ายและเดินทางสะดวก
 ในสวนลุมพินีมีพื้นที่จอดรถบริการตลอด

4.3.3 พื้นที่โดยรอบโครงการ



สมาคมเบดมินตันแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์

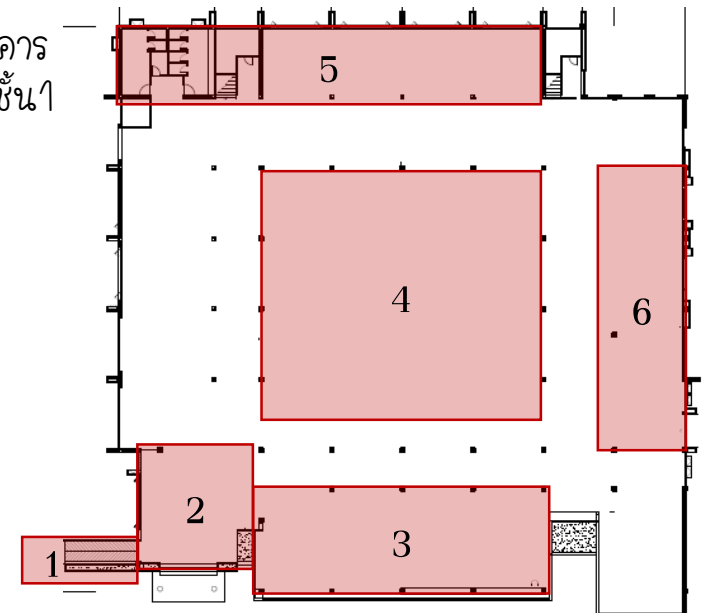


โรงเรียนสวนลุมพินี

4.3.4 ลักษณะภายในและภายนอกโครงการ ศูนย์เยาวชนสวนลุมพินี



แปลนอาคาร
ชั้น 1



4.4 การวิเคราะห์อาคาร

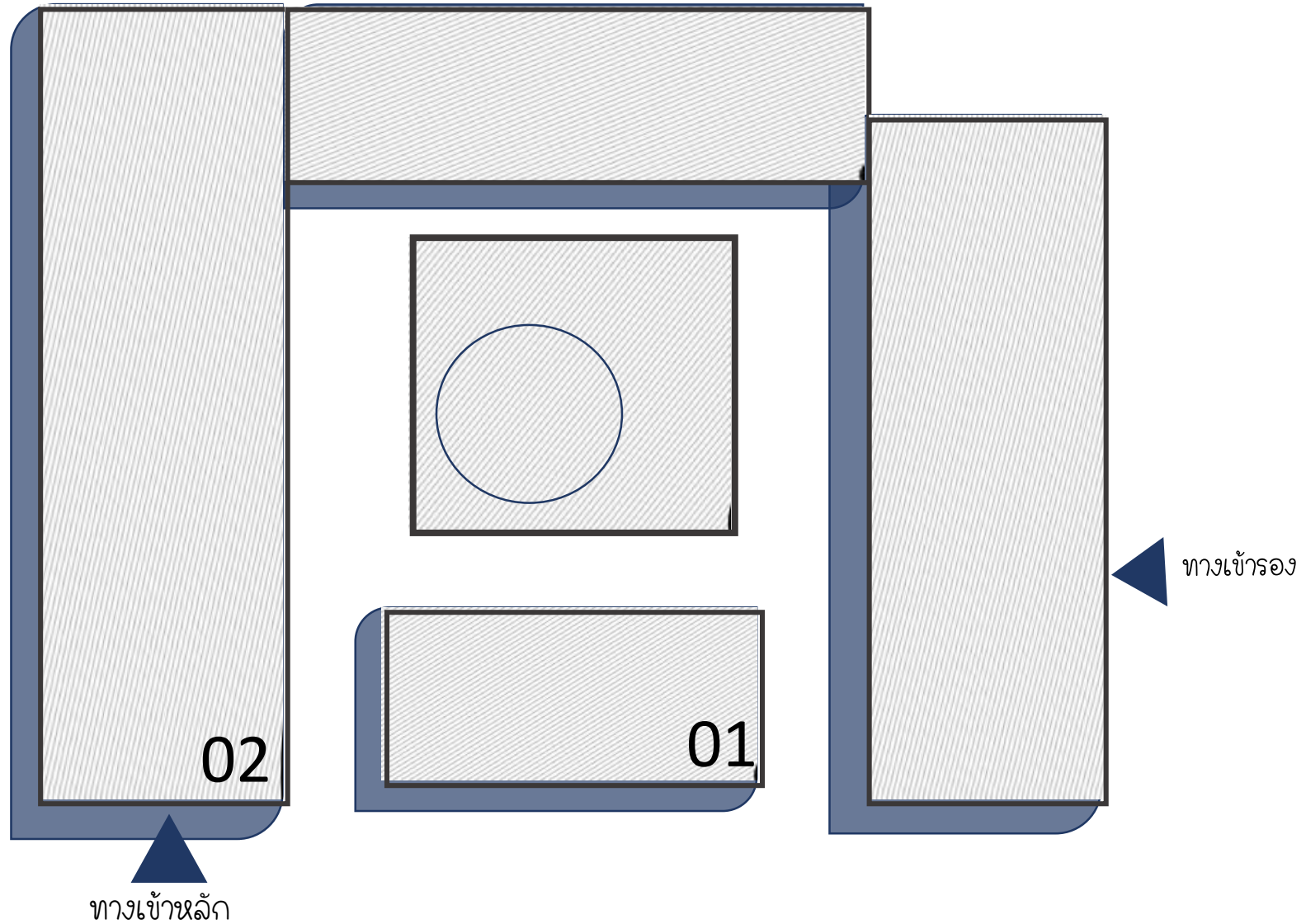
ลักษณะอาคาร

ลักษณะอาคารเป็นกลุ่มอาคาร อาคารทรงเหลี่ยม สูง 2 ชั้น คอนกรีตเสริมเหล็ก ทรงกลางระหว่างอาคารเป็นพื้นที่โล่ง

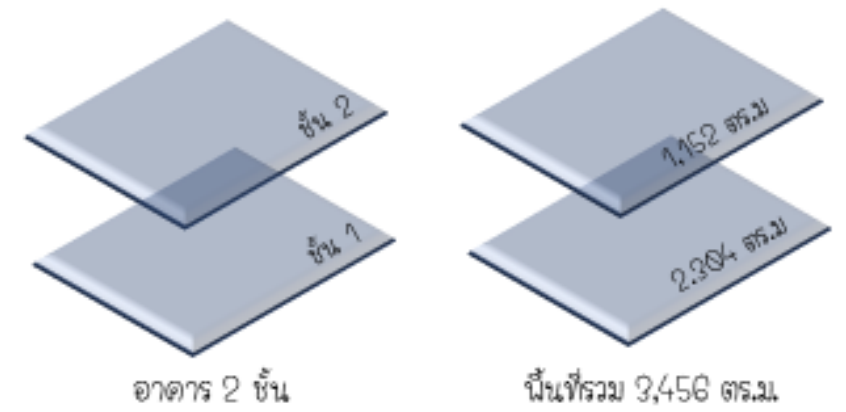
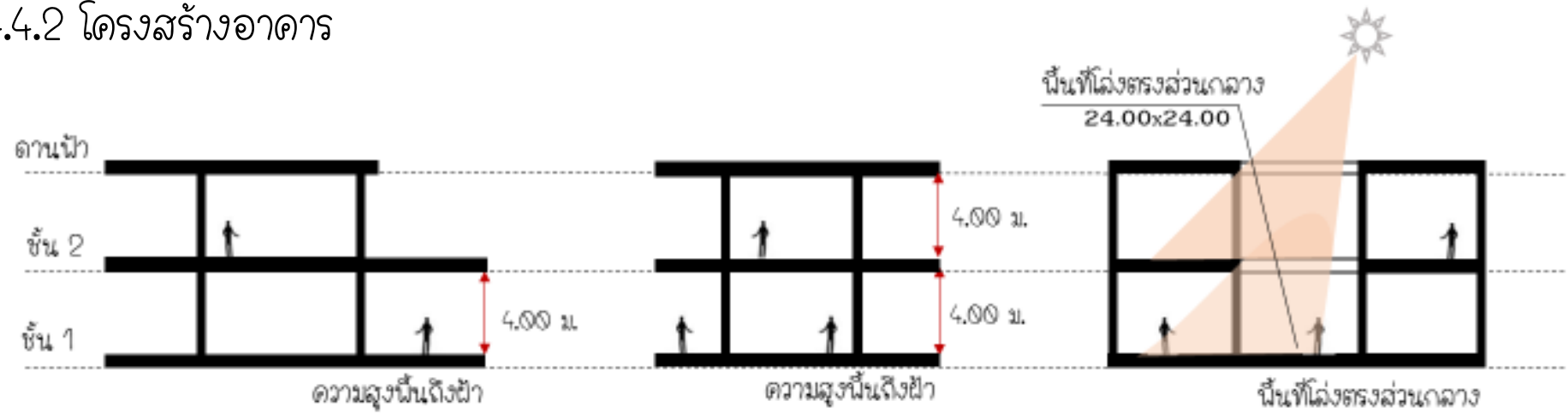
- ลักษณะโครงสร้างรับน้ำหนักแบบเสาและคาน
- พื้นที่ภายในอาคารทั้งหมด 3,456 ตารางเมตร
- ความสูงชั้น 1 คือ 4.00 เมตร
- ความสูงชั้น 2 คือ 4.00 เมตร
- อาคารมีทั้งหมด 2 อาคาร ผังอาคารเป็นตัว U

4.4.1 ลักษณะรูปแบบอาคาร แสดงภาพอาคารทั้งหมดของโครงการ

ลักษณะอาคารเป็นกลุ่มอาคาร
อาคารทรงสี่เหลี่ยมสูง 2 ชั้น เป็น
อาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก มีพื้นที่
โล่งตรงส่วนกลาง

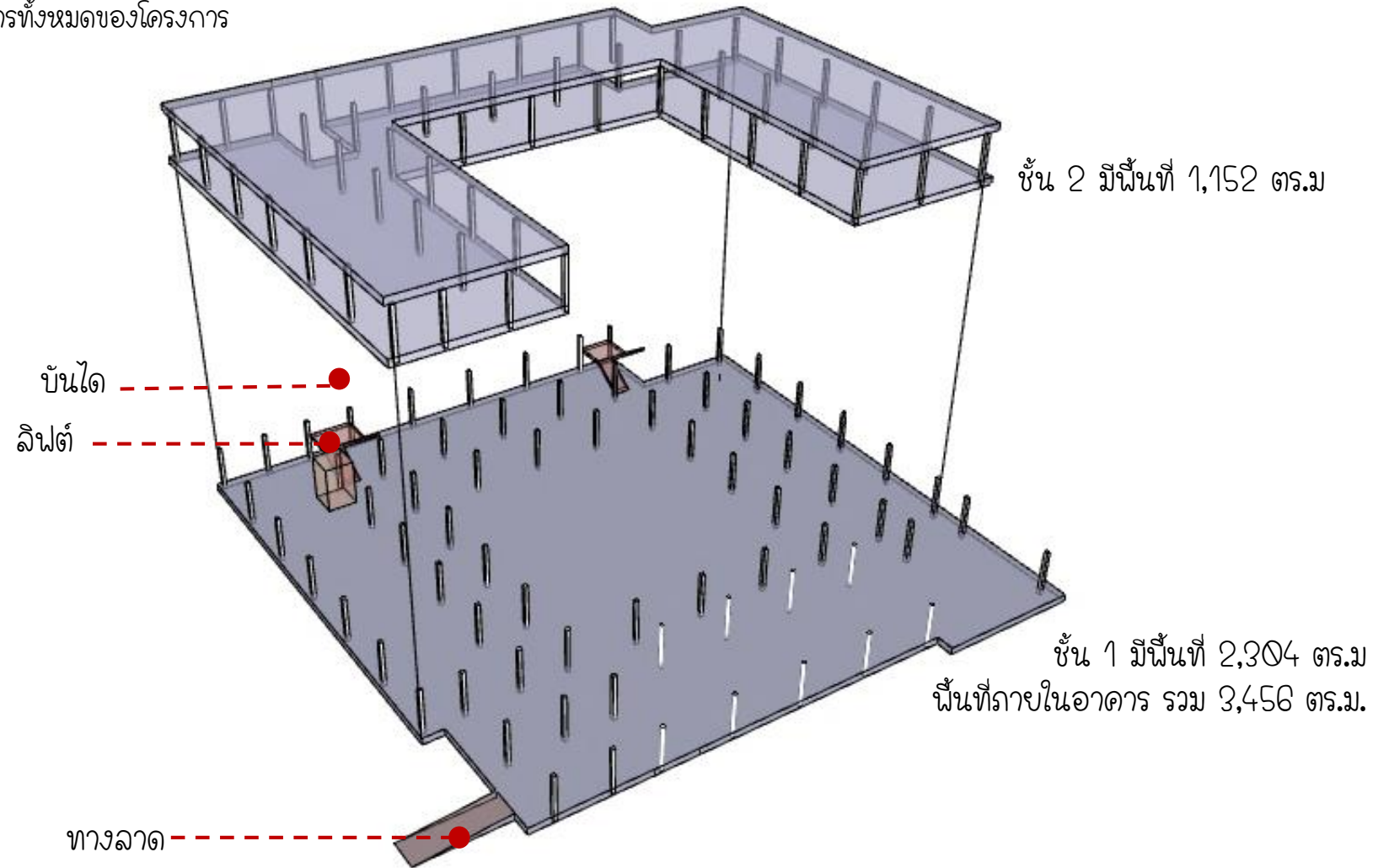


4.4.2 โครงสร้างอาคาร



4.4.3 พื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ

แสดงภาพอาคารทั้งหมดของโครงการ

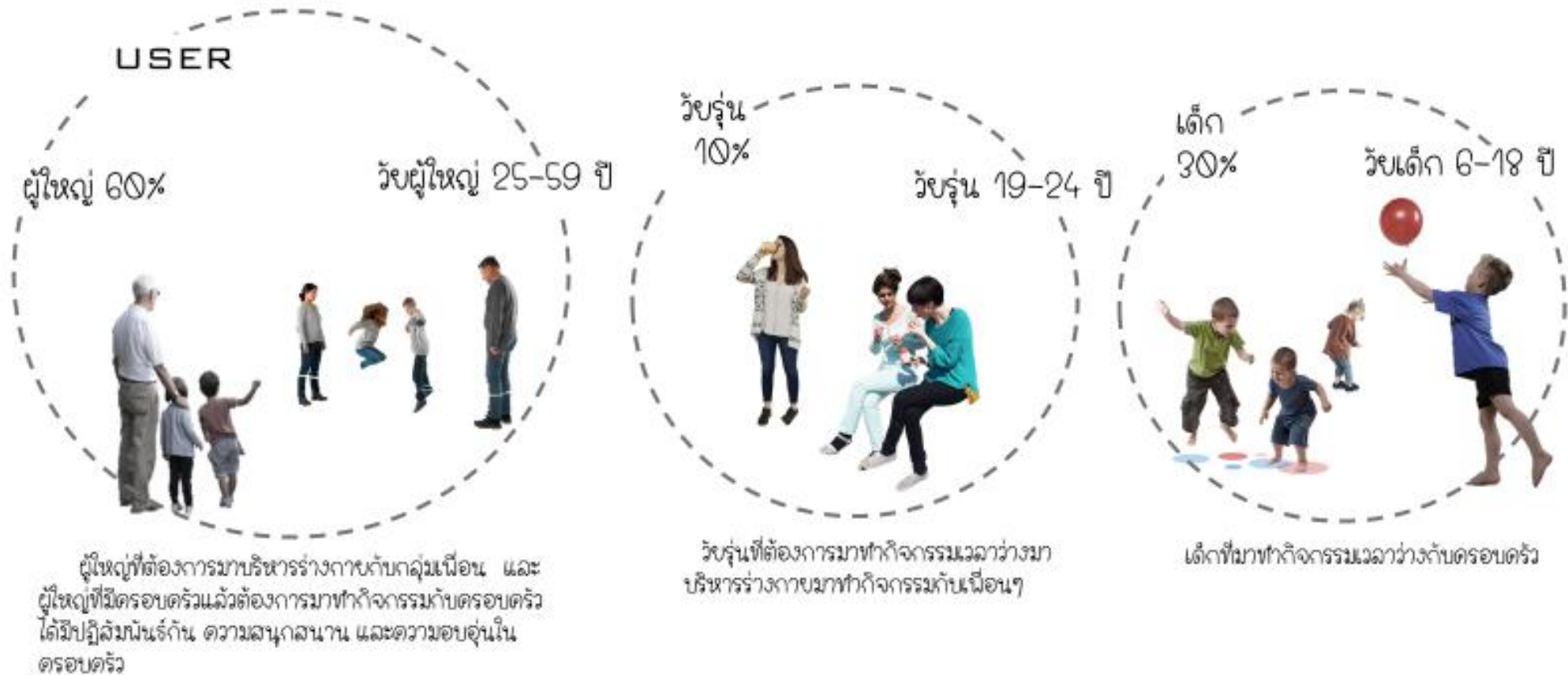


การศึกษาวិเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้อาคาร

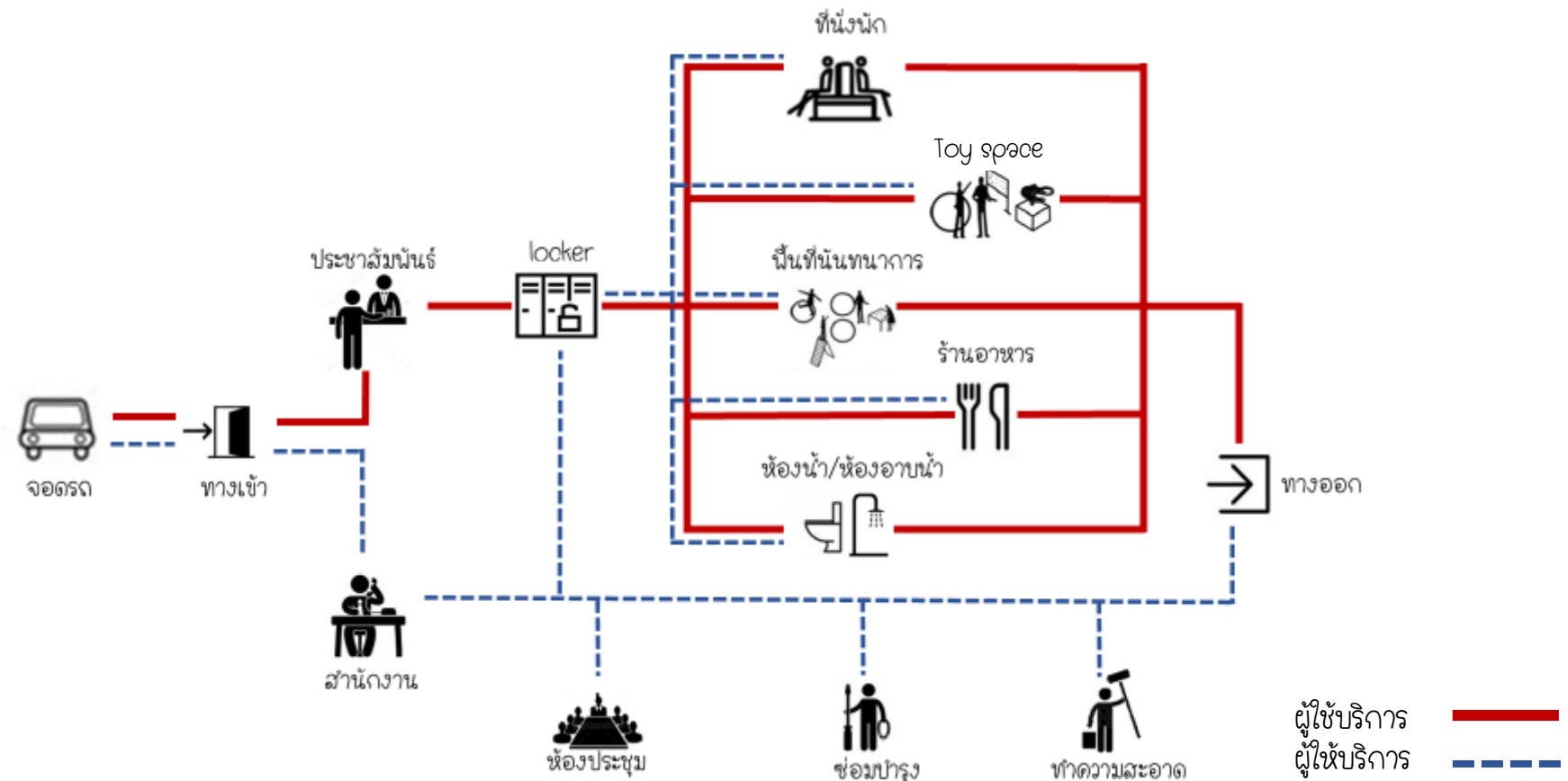
USER ANALYSIS
USER BEHAVIOR

4.5 การศึกษาวิเคราะห์ขั้นตอนกิจกรรมผู้ใช้อาคาร

4.5.1 การวิเคราะห์ผู้ใช้โครงการ (User Analysis)



4.5.2 พฤติกรรมผู้ใช้ (User Behavior)



- ผู้ใช้บริการเมื่อเข้ามาจอดรถภายในโครงการก็สามารถเข้ามาติดต่อประชาสัมพันธ์และฝากของ เมื่อติดต่อแล้วสามารถเข้าได้ทุกฟังก์ชันการใช้งานของโครงการ ทั้งพื้นที่นวดคอย ห้องน้ำ เข้าชมนิทรรศการ เข้าพื้นที่นันทนาการ และร้านอาหารของโครงการได้ตามสะดวก
- - - ผู้ให้บริการเมื่อเข้ามาต้องเข้าสำนักงานเตรียมให้บริการ ประชุมโครงการและทำงานตามหน้าที่ เช่น ซ่อมบำรุง ให้บริการร้านค้าต่างๆ และทำความสะอาดก่อนเปิดบริการ

ความต้องการในการใช้พื้นที่
AREA REQUIREMENT

4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ AREA REQUIREMENT

AREA REQUIREMENT	องค์ประกอบ	พื้นที่ ตร.ม.	จำนวน	พื้นที่รวม	DRAWING PLAN	อ้างอิง
ส่วนต้อนรับ	เคาน์เตอร์ 1 ชุด	6 ตร.ม.	1	6 ตร.ม.		
พื้นที่พักคอย	ที่พักรอขนาดเล็ก 1.35x3.50	4.72 ตร.ม.	5	23.60 ตร.ม.		
	ที่พักรอขนาดใหญ่ 2.50x3.50	8.75 ตร.ม.	3	26.25 ตร.ม.		49.85 ตร.ม.
พื้นที่สำนักงาน	ชุดโต๊ะทำงาน 2.30x1.55	3.56 ตร.ม.	5	17.28 ตร.ม.		
	ชุดโต๊ะประชุม ใหญ่ 2.00x4.00	8.00 ตร.ม.	1	8.00 ตร.ม.		
	ชุดโต๊ะประชุม เล็ก 2.00x3.00	6.00 ตร.ม.	2	12.00 ตร.ม.		
	ชุดโต๊ะทำงาน ขนาดใหญ่ 3.00x1.50	4.50 ตร.ม.	2	9.00 ตร.ม.		46.82 ตร.ม.

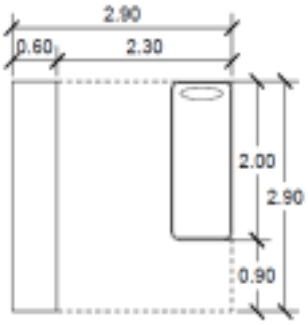
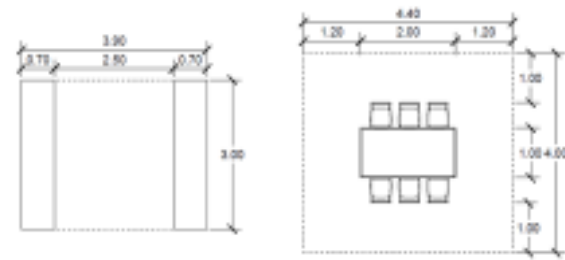
4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ AREA REQUIREMENT

AREA REQUIREMENT	องค์ประกอบ	พื้นที่ ตร.ม.	จำนวน	พื้นที่รวม	DRAWING PLAN	อ้างอิง
ร้านอาหาร	เคาเตอร์ 0.80x2.00	1.60 ตร.ม.	1	1.60 ตร.ม.		
	ห้องเก็บของ 2.00x3.00	6.00 ตร.ม.	1	6.00 ตร.ม.		
	ห้องครัว 4.00x3.00	12.00 ตร.ม.	1	12.00 ตร.ม.		
	เก้าอี้ชุด 4 ตัว 2.40x2.40	5.76 ตร.ม.	30	172.80 ตร.ม.		
	เก้าอี้ชุด 2 ตัว 0.70x1.90	1.30 ตร.ม.	50	65.00 ตร.ม.		
				257.40 ตร.ม.		
ร้านขายของที่ระลึก	ห้องเก็บของ 2.00x2.00	4.00 ตร.ม.	1	4.00 ตร.ม.		
	ชั้นวางของ 2.00x0.40	0.80 ตร.ม.	3	2.40 ตร.ม.		
	เคาเตอร์ 0.80x1.80	1.44 ตร.ม.	1	1.44 ตร.ม.		
	ชั้นวางของ 0.60x1.50	0.90 ตร.ม.	3	2.70 ตร.ม.		

4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ AREA REQUIREMENT

AREA REQUIREMENT	องค์ประกอบ	พื้นที่ ตร.ม.	จำนวน	พื้นที่รวม	DRAWING PLAN
ห้องน้ำ	ห้องน้ำชาย 3.50*6.60	23.1 ตร.ม.	5	115.5 ตร.ม.	
	ห้องน้ำหญิง 3.50*6.60	23.1 ตร.ม.	5	115.5 ตร.ม.	
	ห้องน้ำผู้สูงอายุ 2.40*2.00	4.80 ตร.ม.	2	9.6 ตร.ม. 240 ตร.ม.	
ห้องล็อกเกอร์	ล็อกเกอร์ชาย 2.00*2.10	4.20 ตร.ม.	4	16.8 ตร.ม.	
	ล็อกเกอร์หญิง 2.00*2.10	4.20 ตร.ม.	4	16.8 ตร.ม. 33.6 ตร.ม.	

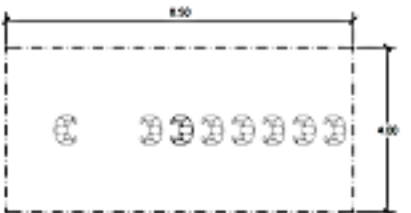
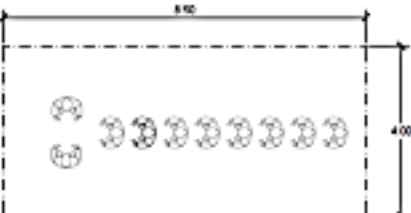
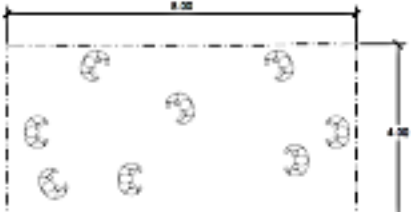
4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ AREA REQUIREMENT

AREA REQUIREMENT	องค์ประกอบ	พื้นที่ ตร.ม.	จำนวน	พื้นที่รวม	DRAWING PLAN
ห้องพยาบาล	ห้องพยาบาล 2.90*2.90	8.41 ตร.ม.	5	42.05 ตร.ม.	
ห้องจัดนิทรรศการ	พื้นที่จัดนิทรรศการ 3.00*3.90 โต๊ะทำworkshop 4.40*4.00	11.7 ตร.ม. 17.6 ตร.ม.	3 5	35.1 ตร.ม. 88 ตร.ม. 123.1 ตร.ม.	


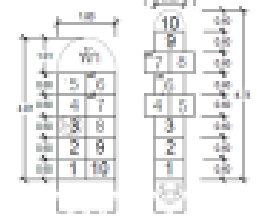
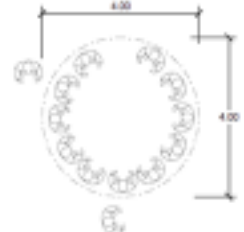
4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ AREA REQUIREMENT

	การละเล่น	พื้นที่การละเล่น	พื้นที่ ตรม.	จำนวนผู้เล่น	อุปกรณ์การเล่น	ผู้เล่นอายุ	DRAWING PLAN
1	หมาล่าหน้า	4.00*4.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	16 *4 20 ตร.ม.	10-12 คน	ไม่มี	6 ขวบขึ้นไป	
2	บอลลูกตาบ	5.00*8.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	40 *4 44 ตร.ม.	8-10 คน	ไม่มี	ผู้ใหญ่	
3	ตีจับ	6.00*4.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	24 *4 28 ตร.ม.	8-10 คน	ไม่มี	ผู้ใหญ่	
4	ขี่หมาส่งเมือง	13.00*3.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	39 *4 43 ตร.ม.	2-4 คน	ไม่มี	6 ขวบขึ้นไป ผู้ใหญ่	

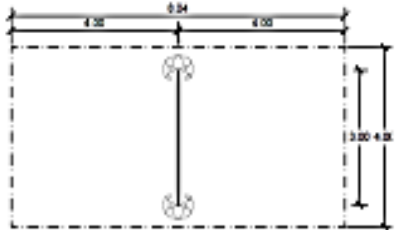
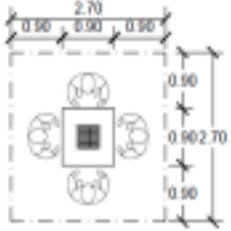
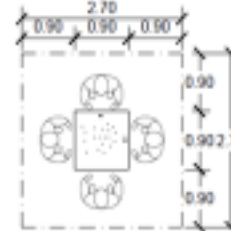
4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ AREA REQUIREMENT

	การละเล่น	พื้นที่การละเล่น	พื้นที่ ตรม.	จำนวนผู้เล่น	อุปกรณ์การเล่น	ผู้เล่นอายุ	DRAWING PLAN
5	ลูกบาส	8.50*4.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	34 *4 38 ตร.ม.	8-10คน	ไม่มี	6ขวบขึ้นไป และผู้ใหญ่	
6	วีวีข่าวสาร	8.50*4.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	34 *4 38 ตร.ม.	8-10 คน	ไม่มี	6ขวบขึ้นไป และผู้ใหญ่	
7	กระต่ายชาเดียว	8.00*4.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	32 *4 36 ตร.ม.	8คนขึ้นไป	ไม่มี	6ขวบขึ้นไป และผู้ใหญ่	

4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ AREA REQUIREMENT

	การละเล่น	พื้นที่การละเล่น	พื้นที่ ตรม.	จำนวนผู้เล่น	อุปกรณ์การละเล่น	ผู้เล่นอายุ	DRAWING PLAN
8	โพงพาง	4.00*4.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	16 *4 20 ตร.ม.	5 คนขึ้นไป	มี ผ้าปิดตา	6ขวบขึ้นไป ผู้ใหญ่	
9	ตั้งเต	5.00*1.80 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	9 *4 13 ตร.ม.	4-6คน	มี ก้อนหิน	6ขวบขึ้นไป ผู้ใหญ่	
10	กาฬิกไข่	4.00*4.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	16 *4 20 ตร.ม.	6-8 คน	มี ก้อนหินหรือ ลูกบอล	6 ขวบขึ้นไป ผู้ใหญ่	

4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ AREA REQUIREMENT

	การเล่น	พื้นที่การเล่น	พื้นที่ ตรม.	จำนวนผู้เล่น	อุปกรณ์การเล่น	ผู้เล่นอายุ	DRAWING PLAN
13	กระโดดหนังกาย	8.00*4.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	32 *4 36 ตร.ม.	6คนขึ้นไป	มี หนังกาย	6ขวบขึ้นไป ผู้ใหญ่	
14	หมากกระดาน	2.70*2.70 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	7.29*4 11.29 ตร.ม.	2คน	มี หมากกระดาน	6ขวบขึ้นไป ผู้ใหญ่	
15	หมากเก็บ	2.70*2.70 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	7.29*4 11.29 ตร.ม.	2-4คน	มี หมาก	6ขวบขึ้นไป และผู้ใหญ่	

4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ AREA REQUIREMENT

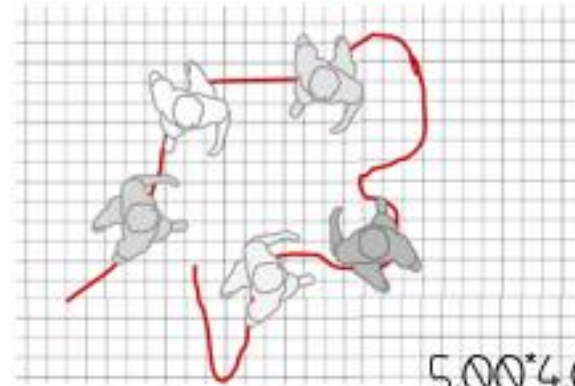
	การละเล่น	พื้นที่การละเล่น	พื้นที่ ตรม.	จำนวนผู้เล่น	อุปกรณ์การละเล่น	ผู้เล่นอายุ	DRAWING PLAN
11	ซีกกะเย่อ	14.50*3.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	43.5*4 47.5 ตร. ม.	10คนขึ้นไป	มี เชือก	6ขวบขึ้นไป ผู้ใหญ่	
12	โมราเรียกชื่อ	5.00*4.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	20 *4 24 ตร.ม.	6-8คน	มี ลูกปิงปอง	6ขวบขึ้นไป ผู้ใหญ่	
13	ลูกช่วง	8.50*4.00 พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	34 *4 38 ตร.ม.	8-10คน	มี ลูกปิงปอง	6ขวบขึ้นไป ผู้ใหญ่	

4.6 ความต้องการในการใช้พื้นที่ AREA REQUIREMENT

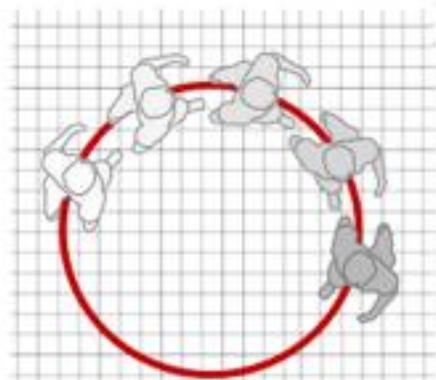
พื้นที่เล่น



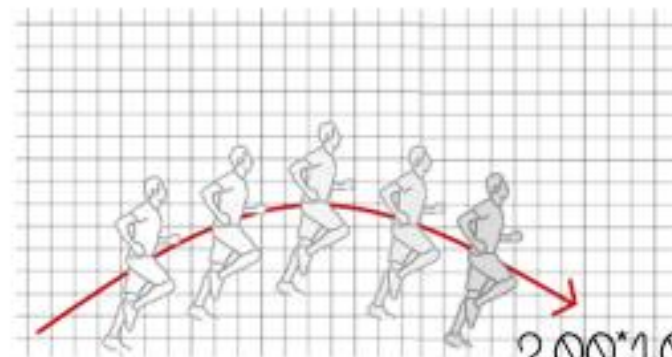
$$1.00 \times 1.00 = 1.00 \text{ ตร.ม.}$$



$$5.00 \times 4.00 = 20.00 \text{ ตร.ม.}$$

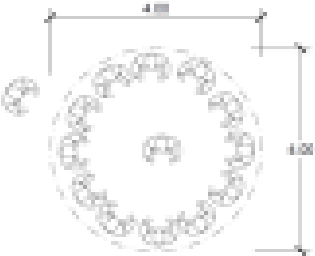
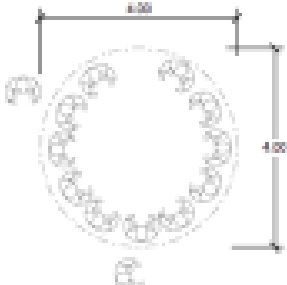
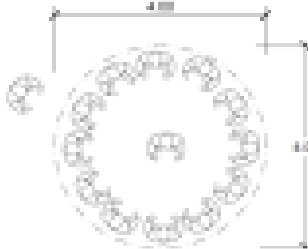


$$4.00 \times 4.00 = 16.00 \text{ ตร.ม.}$$

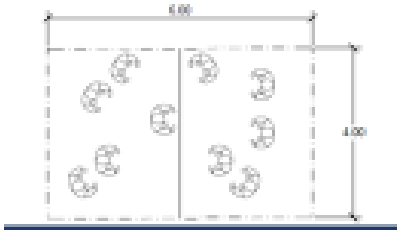
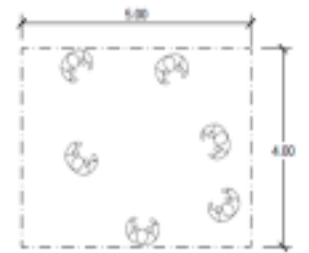



$$2.00 \times 1.00 = 2.00 \text{ ตร.ม.}$$

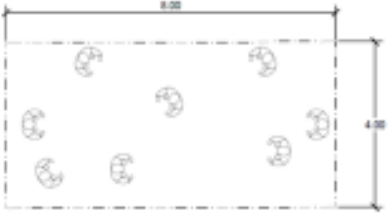

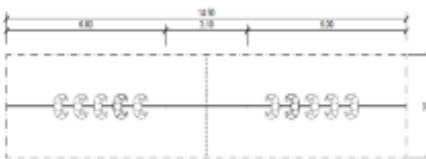
4.6.1 พื้นที่การละเล่นของกิจกรรม

ชื่อ	พื้นที่การละเล่น	พื้นที่ใช้สอย	จำนวนผู้เล่น	รูปพื้นที่การละเล่น
มอญซ่อนผ้า	4.00 ม.*4.00 ม. พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	16.00 ม.*4.00 ม. รวม 20 ตร.ม.	10-12 คน	
กาฝึกไข่	4.00 ม.*4.00 ม. พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	16.00 ม.*4.00 ม. รวม 20 ตร.ม.	6-8 คน	
โพงพาง	4.00 ม.*4.00 ม. พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	16.00 ม.*4.00 ม. รวม 20 ตร.ม.	10-12 คน	

4.6.1 พื้นที่การเล่นของกิจกรรม

ชื่อ	พื้นที่การเล่น	พื้นที่ใช้สอย	จำนวนผู้เล่น	รูปพื้นที่การเล่น
ตีจับ	6.00 ม.*4.00 ม. พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	24.00 ม.*4.00 ม. รวม 28 ตร.ม.	8-10 คน	
โมราเรียกชื่อ	5.00 ม.*4.00 ม. พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	20.00 ม.*4.00 ม. รวม 24 ตร.ม.	6 คน	
รื้อข้าวสาร	8.50 ม.*4.00 ม. พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	34.00 ม.*4.00 ม. รวม 38 ตร.ม.	8-10 คน	

4.6.1 พื้นที่การเล่นของกิจกรรม

ชื่อ	พื้นที่การเล่น	พื้นที่ใช้สอย	จำนวนผู้เล่น	รูปพื้นที่การเล่น
กระต่ายขาเดียว	8.00 ม.*4.00 ม. พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	32.00 ม.*4.00 ม. รวม 36 ตร.ม.	8 คน	
งูกินหาง	8.50 ม.*4.00 ม. พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	34.00 ม.*4.00 ม. รวม 38 ตร.ม.	8-10 คน	
ชักเย่อ	14.50 ม.*3.00 ม. พื้นที่โดยรอบ 2.00 ม.	43.50 ม.*4.00 ม. รวม 47.5 ตร.ม.	10 คนขึ้นไป	

DIAGRAM

4.5.1 INTERACTION METRIX

RECEPTION

LOCKER

TOY SPACE

FIRST AID ROOM

EXERCISE AREA

WAITING AREA

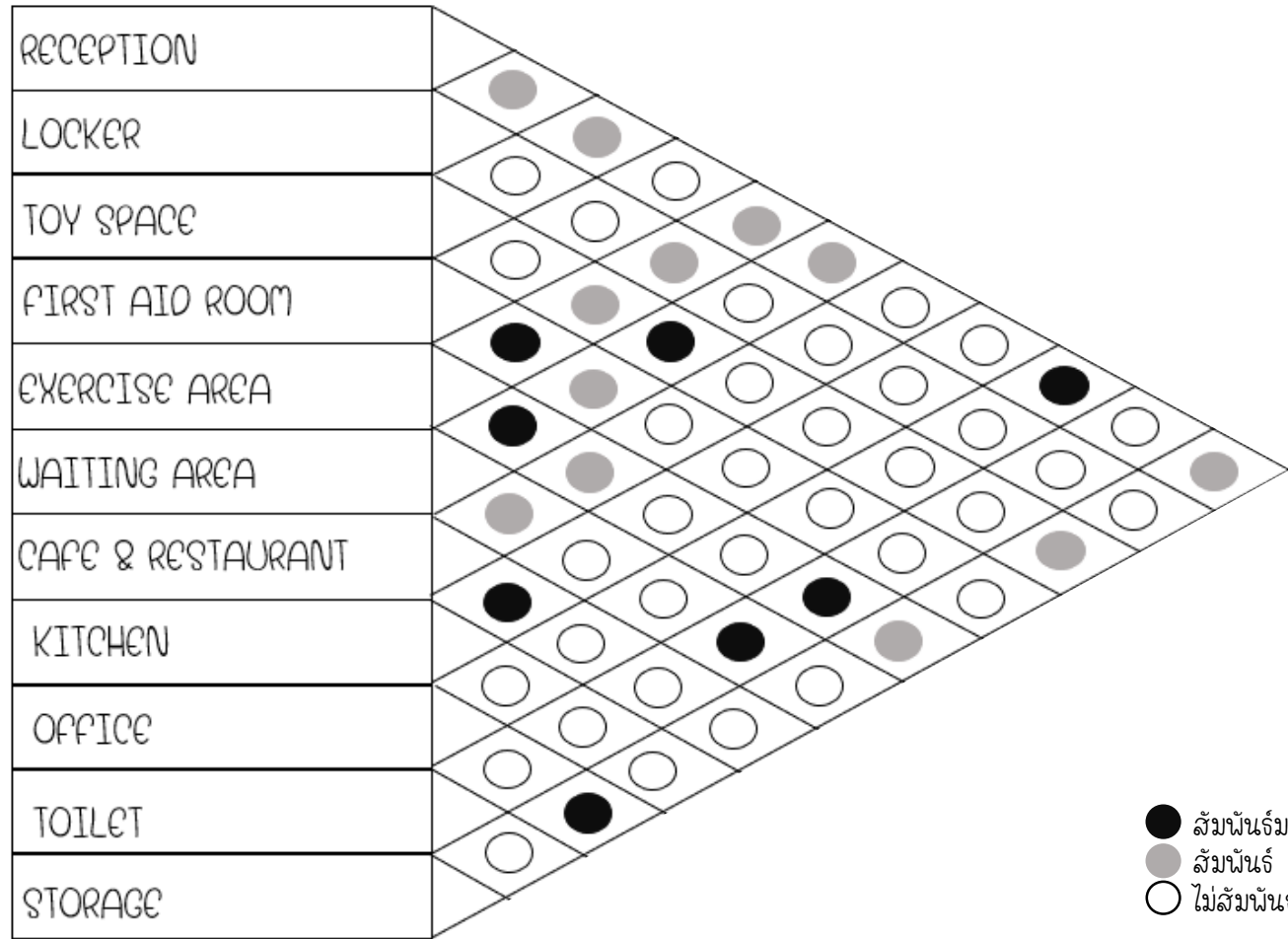
CAFE & RESTAURANT

KITCHEN

OFFICE

TOILET

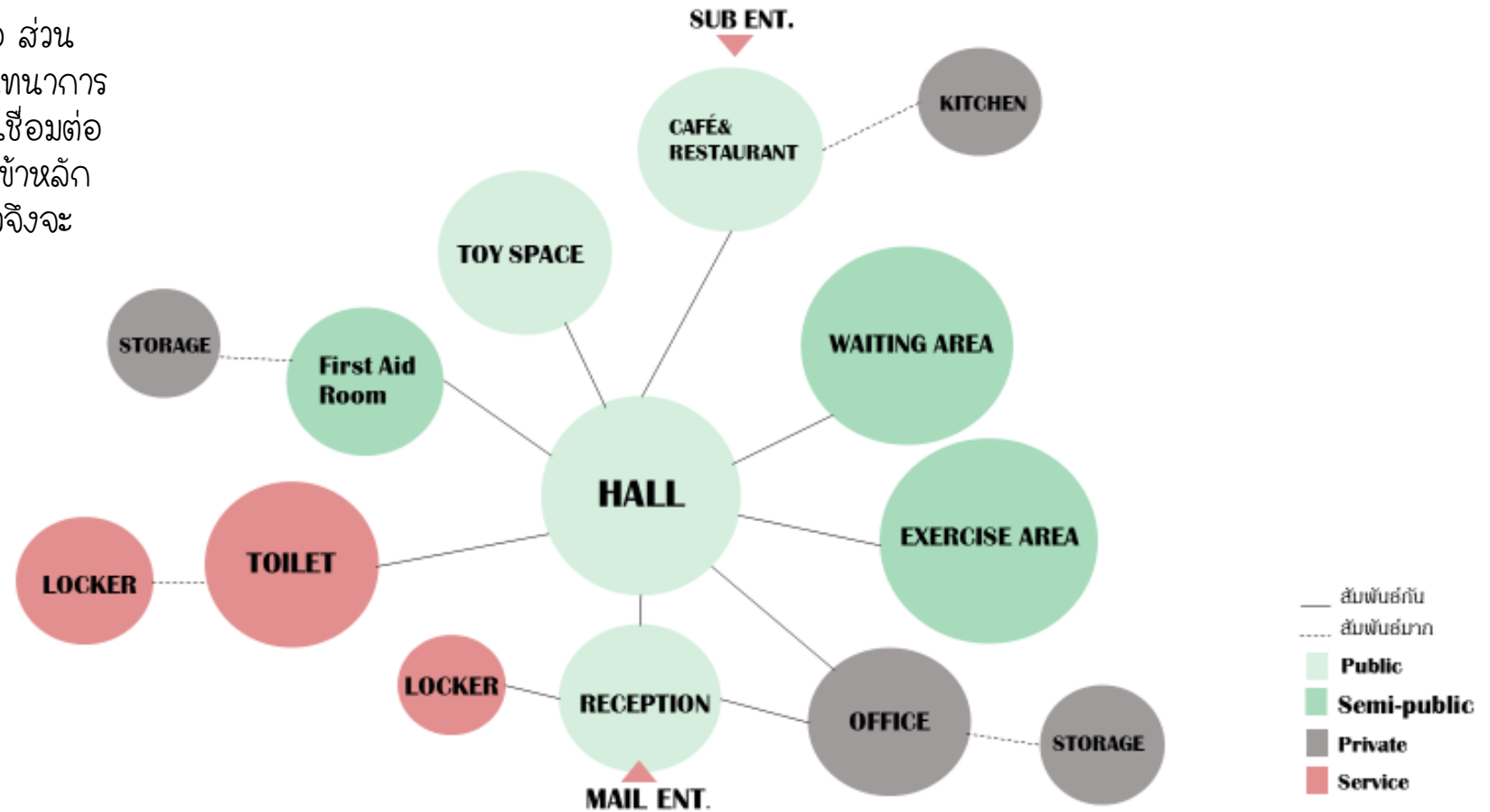
STORAGE



- สัมพันธ์มาก
- สัมพันธ์
- ไม่สัมพันธ์

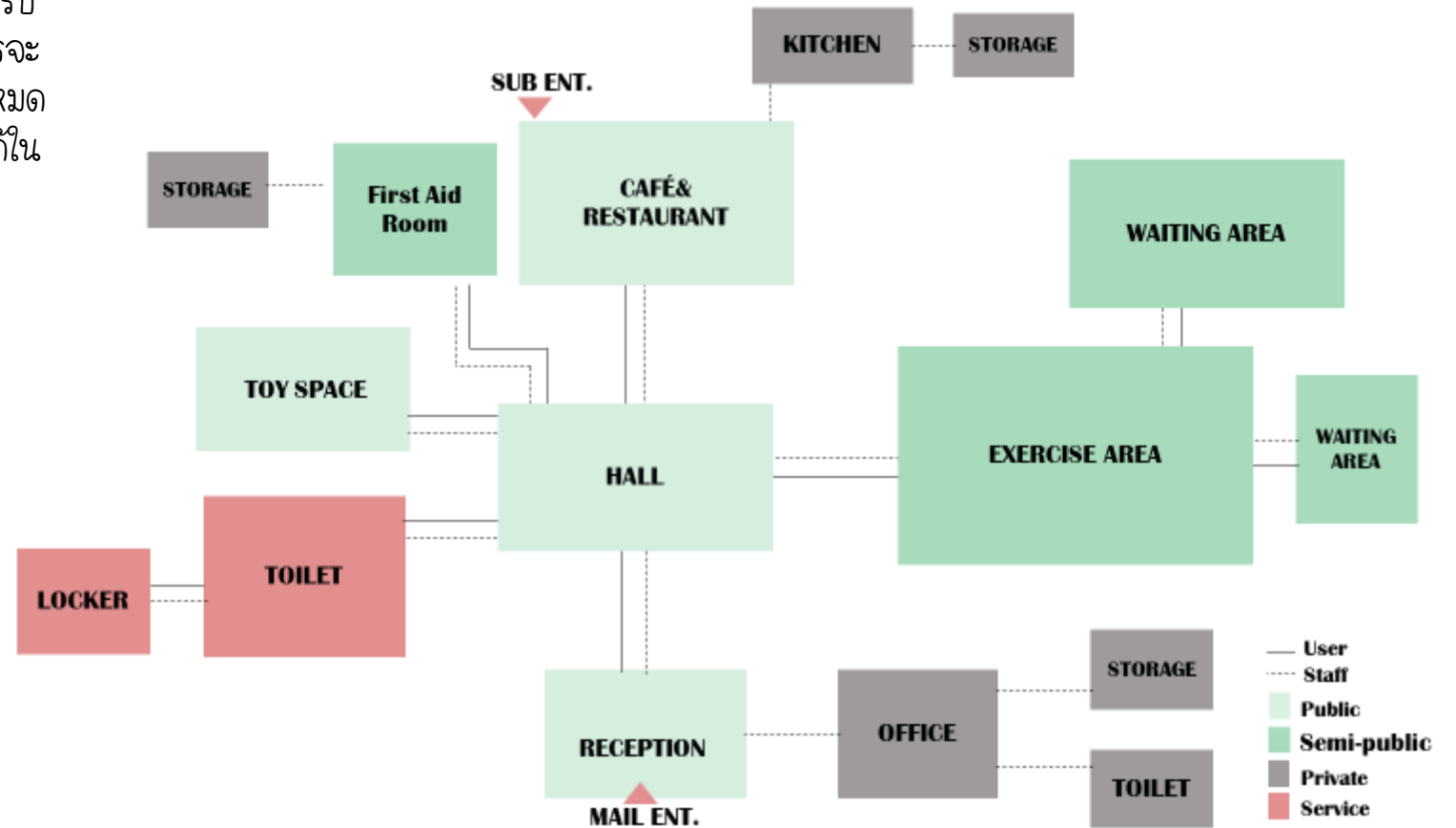
4.5.2 BUBBLE DIAGRAM

ภายในโครงการมีพื้นที่หลักๆคือ ส่วนต้อนรับ ส่วนนิทรรศการ ส่วนสันทนาการ ส่วนร้านอาหาร โดยแต่ละส่วนจะเชื่อมต่อกันสามารถเดินถึงกันได้โดยทางเข้าหลัก จะเข้ามาเจอส่วนต้อนรับก่อนแล้วจึงจะกระจายไปยังส่วนต่างๆ



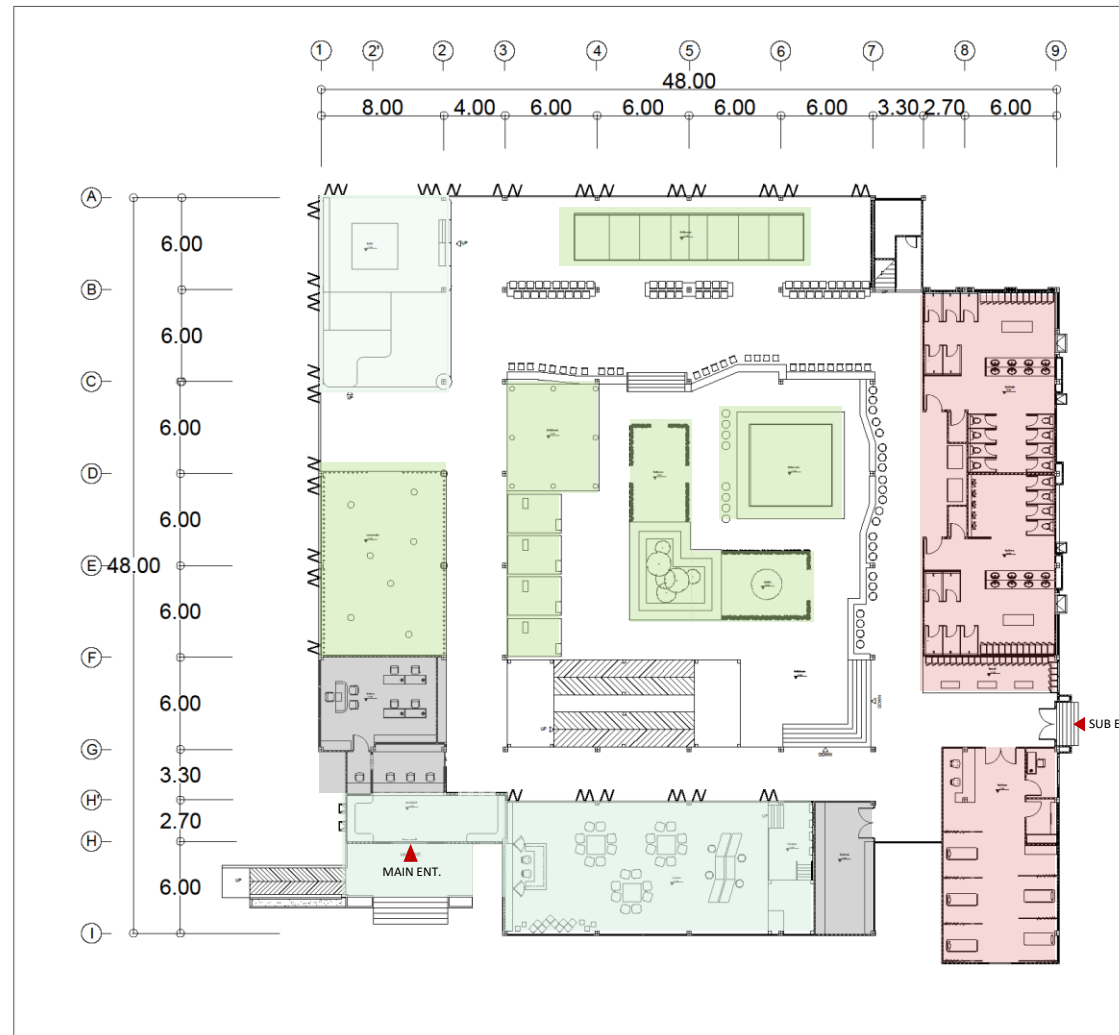
4.5.3 FUNCTION DIAGRAM

ภายในโครงการมีฟังก์ชันต่างๆที่รองรับ
ผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการโดยผู้ใช้บริการจะ
สามารถเข้าถึงพื้นที่ของโครงการได้ทั้งหมด
ส่วนผู้รับบริการจะสามารถเข้าถึงพื้นที่ได้ใน
ส่วนที่จัดไว้เพื่อให้บริการเท่านั้น



4.5.4 ZONING 1st FLOOR

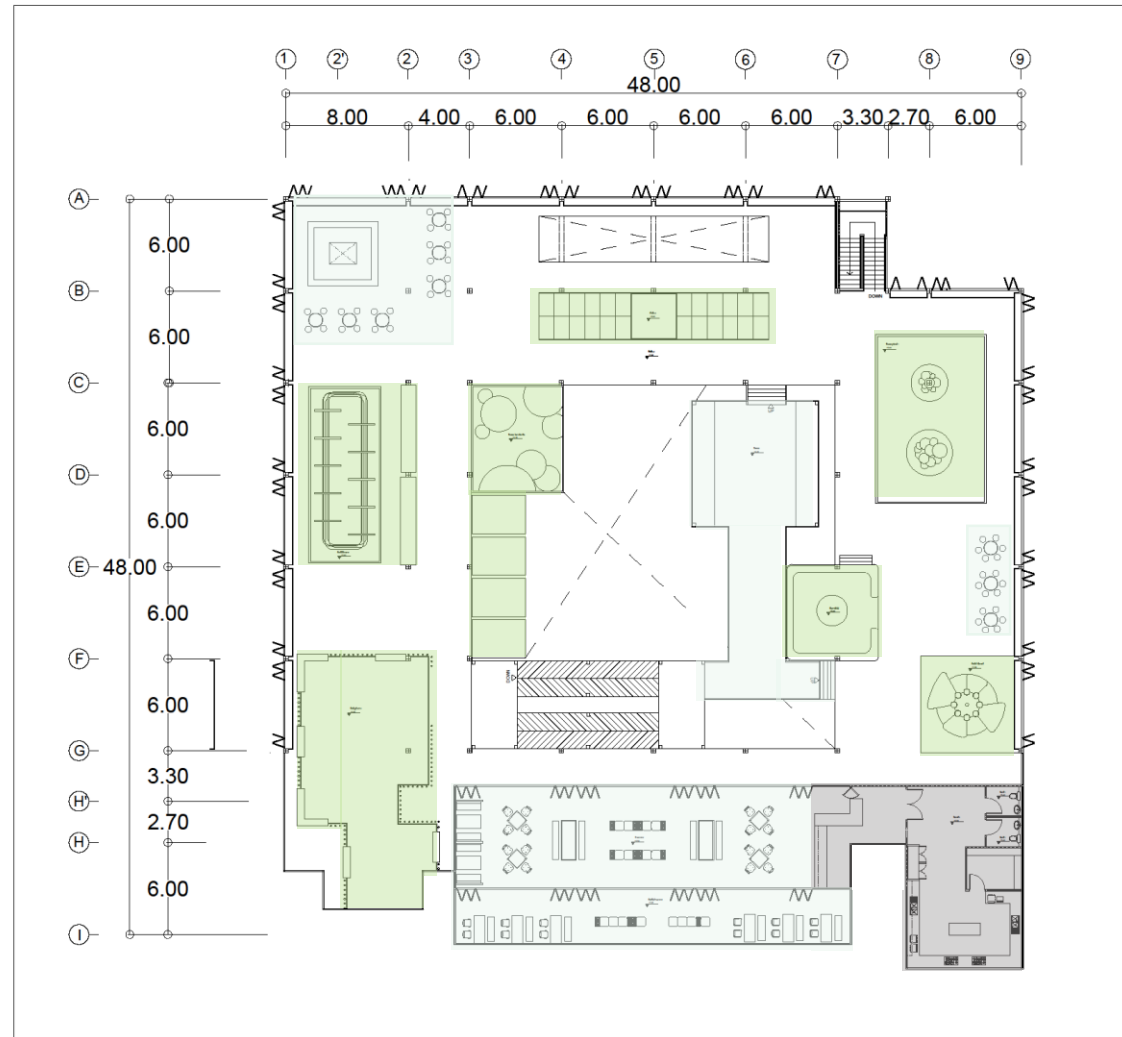
ภายในโครงการมีทางเข้าด้านหน้า
ด้านหน้าโครงการเป็นสนามหญ้า
ด้านหน้าอาคารเป็นส่วนต้อนรับและ
ส่วนนิทรรศการ มีคาเฟ่อยู่ด้านหน้า
เพื่อให้ถึงจุดคนภายนอก และพื้นที่
กิจกรรมอยู่ตรงกลางโครงการซึ่งก็จะ
แบ่งโซนตามการละเล่น และด้านขวา
ของโครงการเป็นส่วนเซอร์วิสทั้งหมด



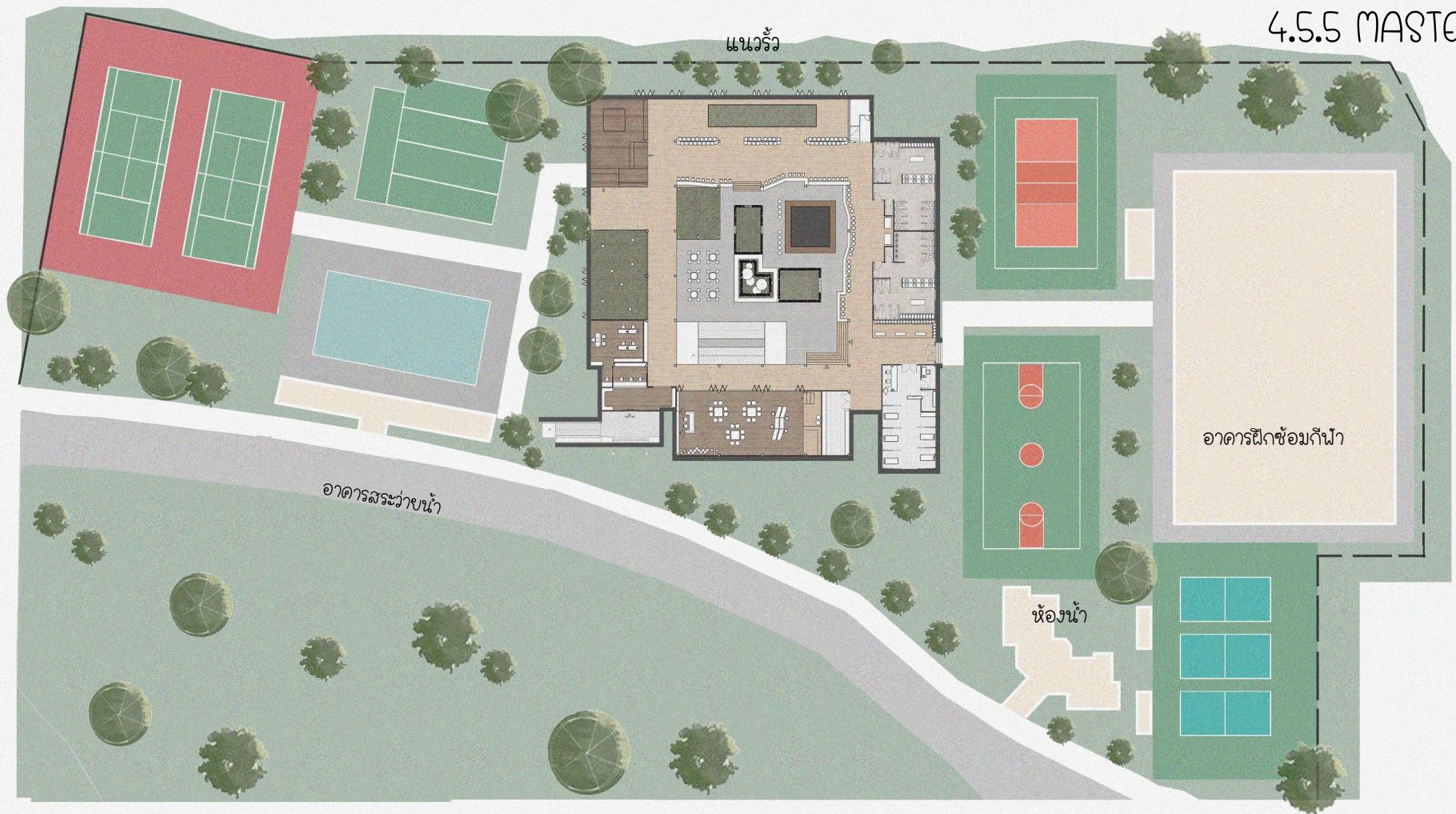
- Public
- Semi-public
- Private
- Service
- Play area

4.5.4 ZONING 2nd FLOOR

ภายในโครงการชั้น 2 มีบันไดทางขึ้นอยู่ด้านหลัง ด้านหน้าโครงการเป็นร้านอาหารแบบ outdoor เพื่อให้ได้วิวทั้งภายในและภายนอก และพื้นที่กิจกรรมอยู่โดยรอบของโครงการซึ่งรวมพื้นที่นั่งรออยู่โดยรอบ

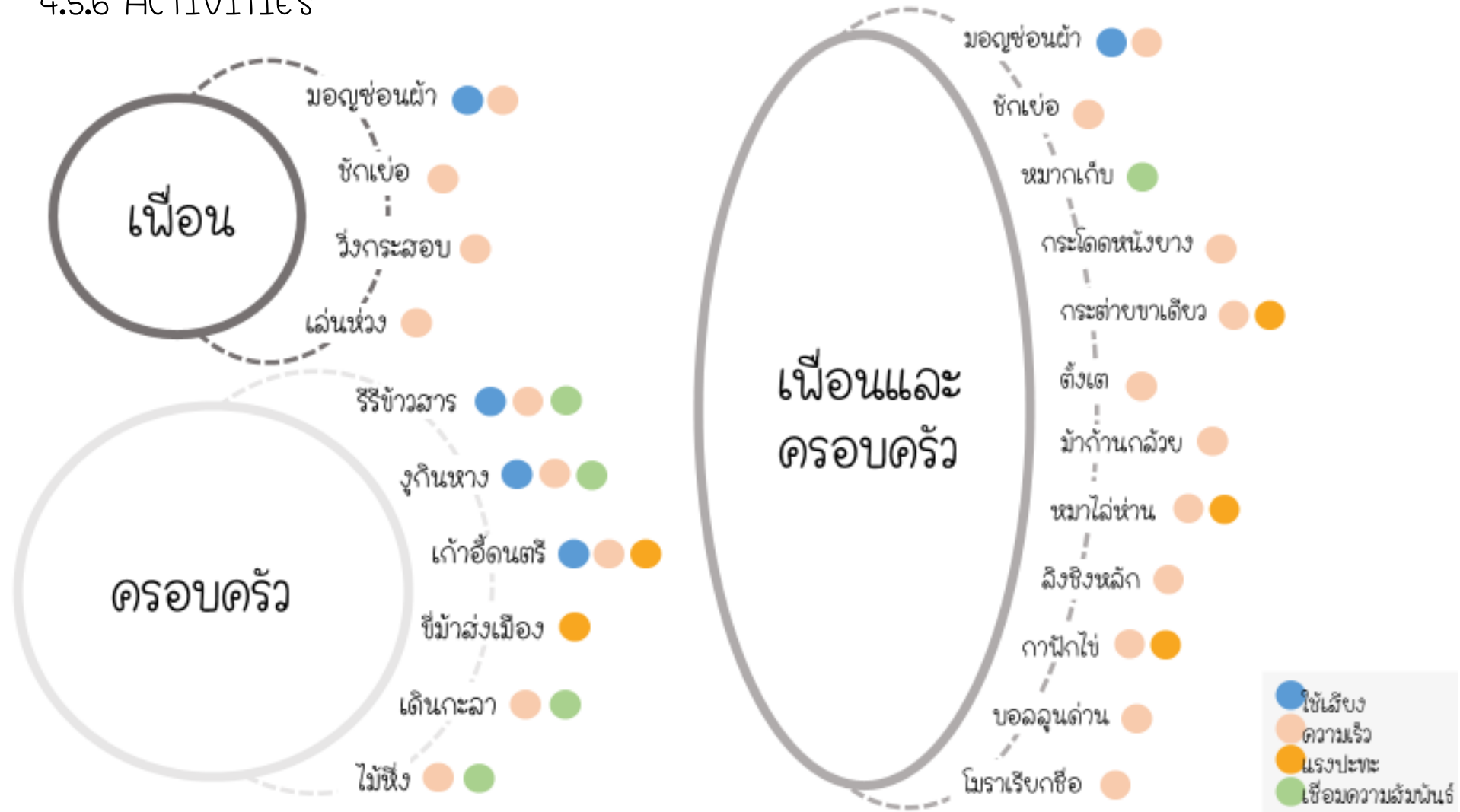


4.5.5 MASTER PLAN

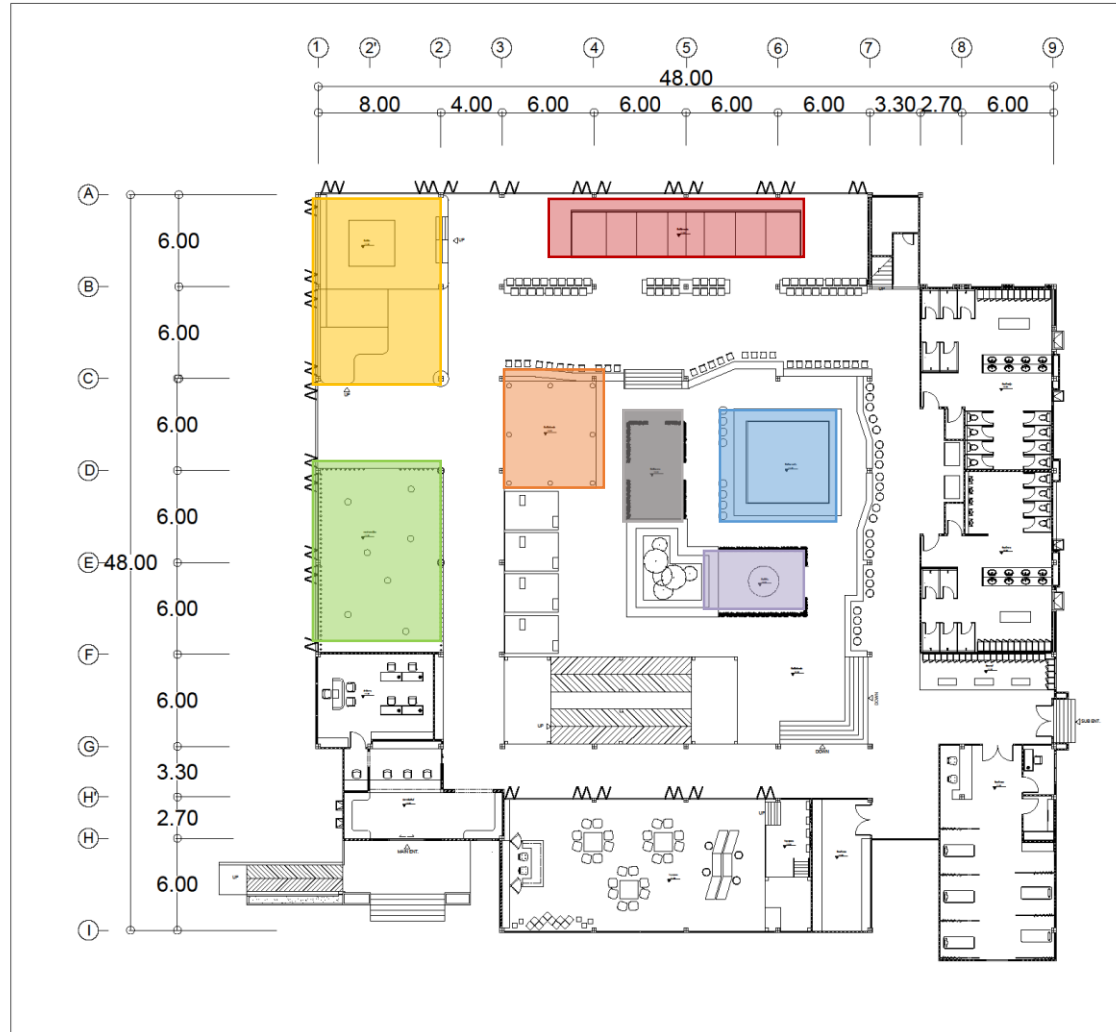


โดยรอบอาคารเป็นสนามกีฬา ซึ่งมีกีฬาหลายประเภท และอาคารสามารถเข้าถึงได้ง่าย

4.5.6 ACTIVITIES



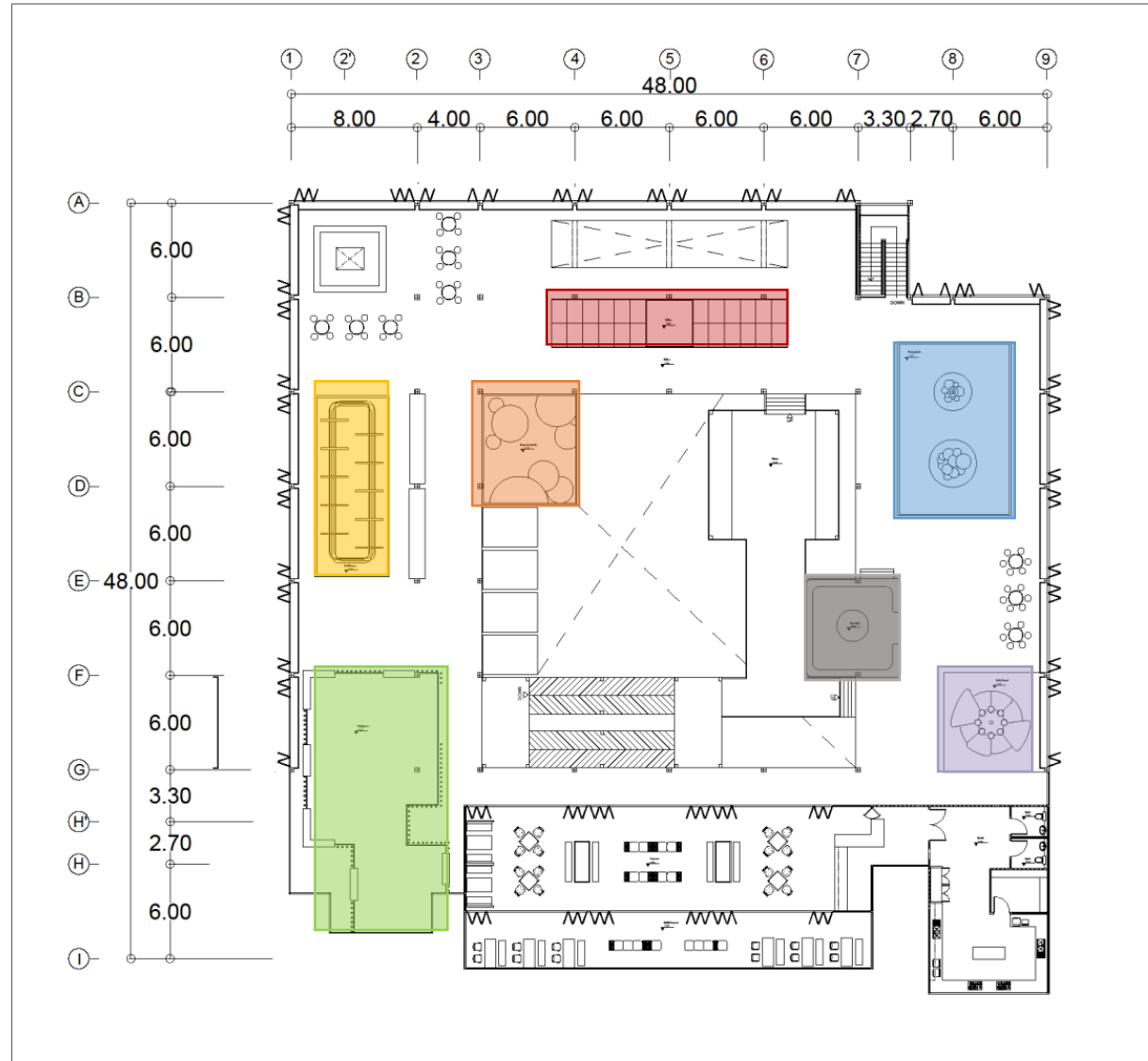
4.5.7 ZONING ACTIVITIES



ผังกิจกรรมการละเล่น ชั้น 1

- ตู้จับ
พื้นที่ 28 ตร.ม.
- ห้องนั่งเล่น
พื้นที่ 20 ตร.ม.
- ขมวกเก็บ
พื้นที่ 36 ตร.ม.
- ชักรเบ่อ
พื้นที่ 45 ตร.ม.
- สิงซิงหลัก
พื้นที่ 24 ตร.ม.
- Relax space
พื้นที่ 96 ตร.ม.
- กระต่ายขาเดียว
พื้นที่ 48 ตร.ม.

4.5.7 ZONING ACTIVITIES



ผังกิจกรรมการเล่น ชั้น 2

- กาแฟไข่ม้วน
พื้นที่ 20 ตร.ม.
- เก้าอี้ดนตรี
พื้นที่ 24 ตร.ม.
- มอญซ่อนผ้า
พื้นที่ 20 ตร.ม.
- ตั๋งเต
พื้นที่ 36 ตร.ม.
- โฉมราเรียกชื่อ
พื้นที่ 24 ตร.ม.
- รีรีข้าวสาร
พื้นที่ 38 ตร.ม.
- งูกินหาง
พื้นที่ 38 ตร.ม.

05

บทสรุปของโครงการ
CONCLUSION OF THE PROJECT

5.1 ที่มาของโครงการ

พื้นที่สันทนาการเล่นอย่างไทยเป็นพื้นที่ทำกิจกรรมและพักผ่อนสำหรับคนในครอบครัว โดยกิจกรรมในโครงการ คือการออกกำลังกายโดยวิธีการเล่นโดยนำวิธีการเล่นของการละเล่นไทยมาผสมผสาน เพื่อให้เด็กรุ่นใหม่ได้รู้จักการละเล่นไทยและเรียนรู้

5.2 แนวคิดในการออกแบบ (Design concept)

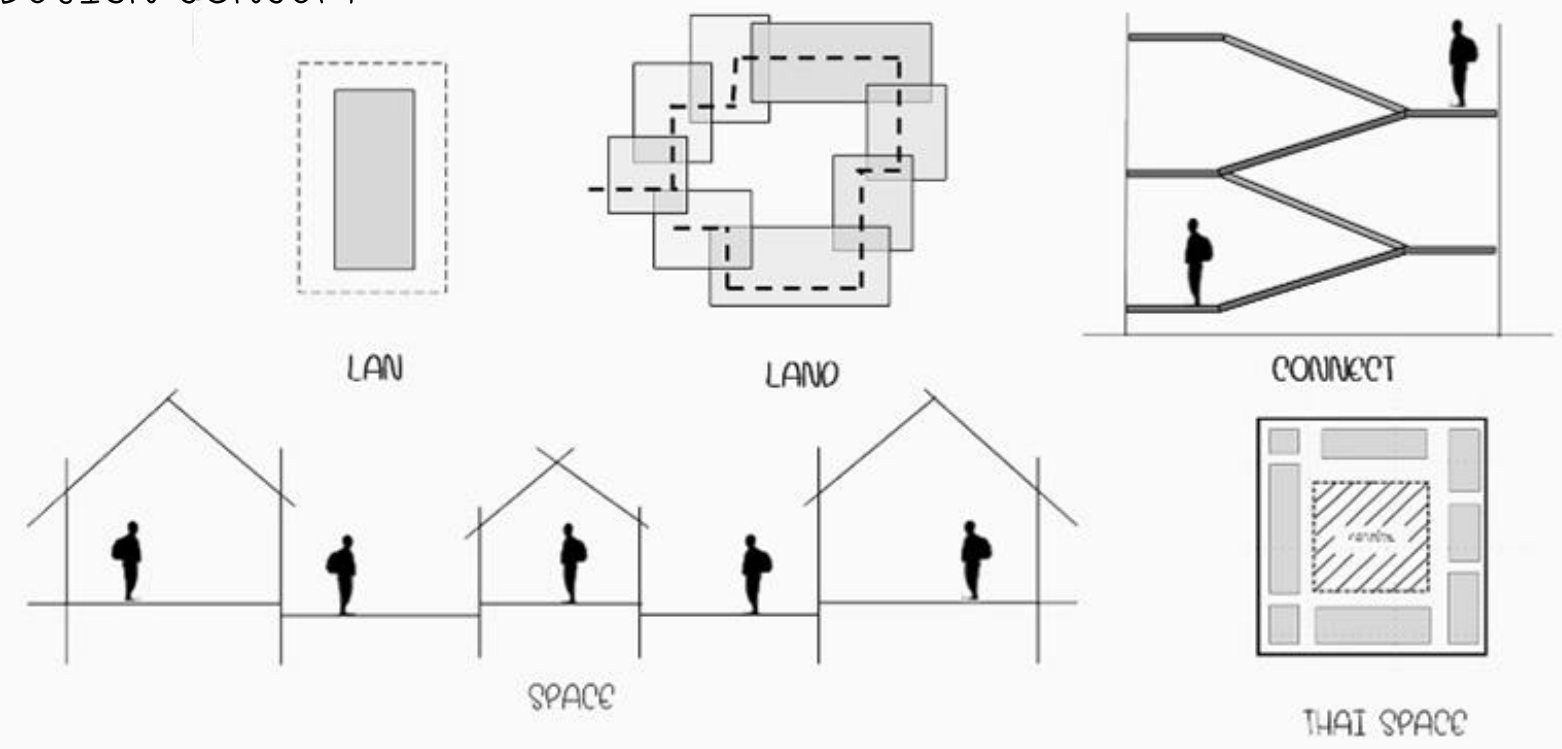


5.2.1 MOOD BOARD

แนวความคิดตัวอย่าง ที่จะนำมาพัฒนาสู่งานออกแบบ

โดยที่นำมาใช้ให้บรรยากาศที่รู้สึกผ่อนคลายและสนุก วัสดุที่ใช้เป็นไม้จากธรรมชาติและวัสดุทดแทน โชนที่ต้องการให้เด่นก็ใช้สีเพื่อให้มีจุดเด่น และมีแสงธรรมชาติเข้ามาในโครงการเพื่อให้รู้สึกโล่ง สบาย

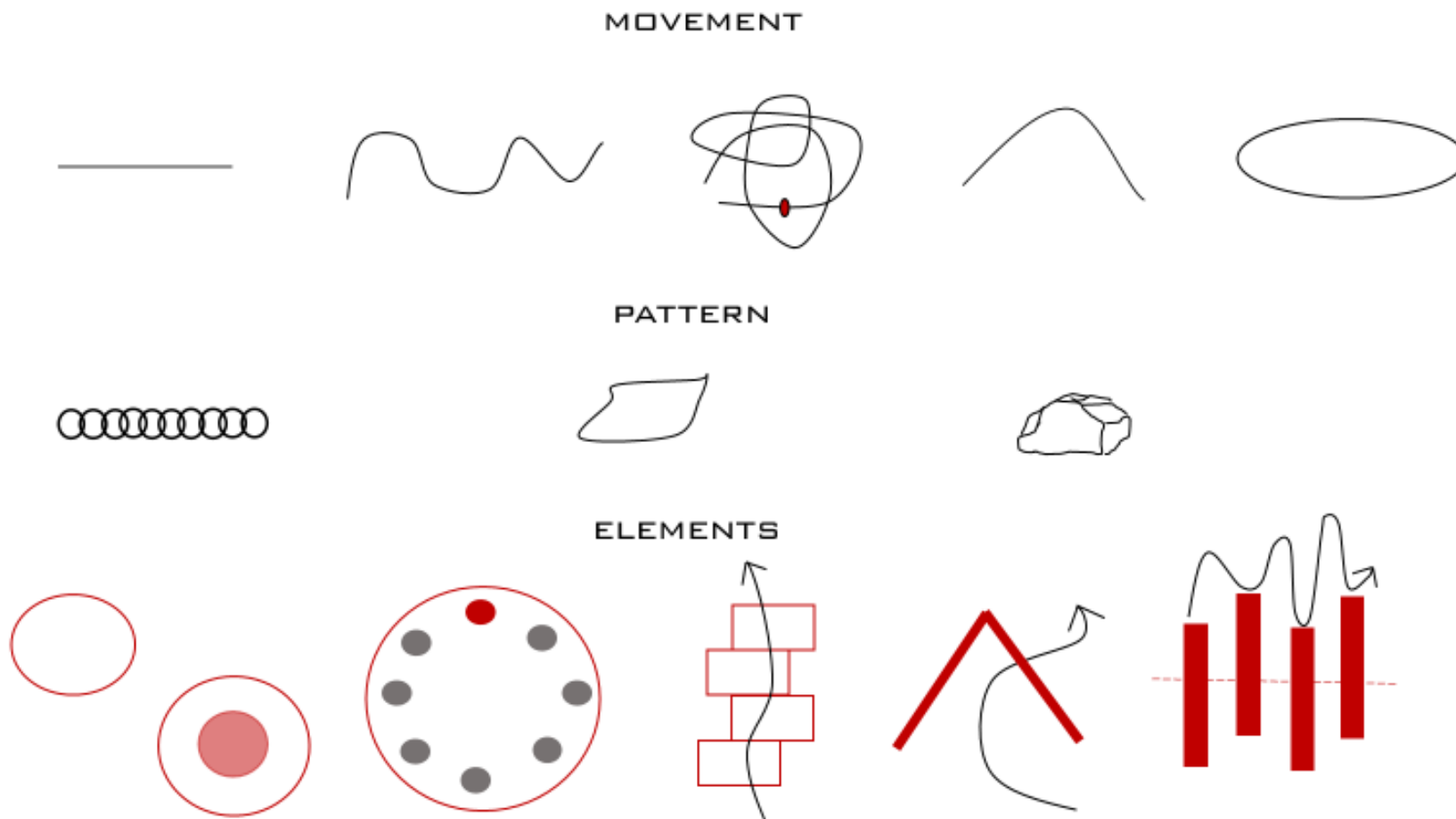
5.2.1 DESIGN CONCEPT



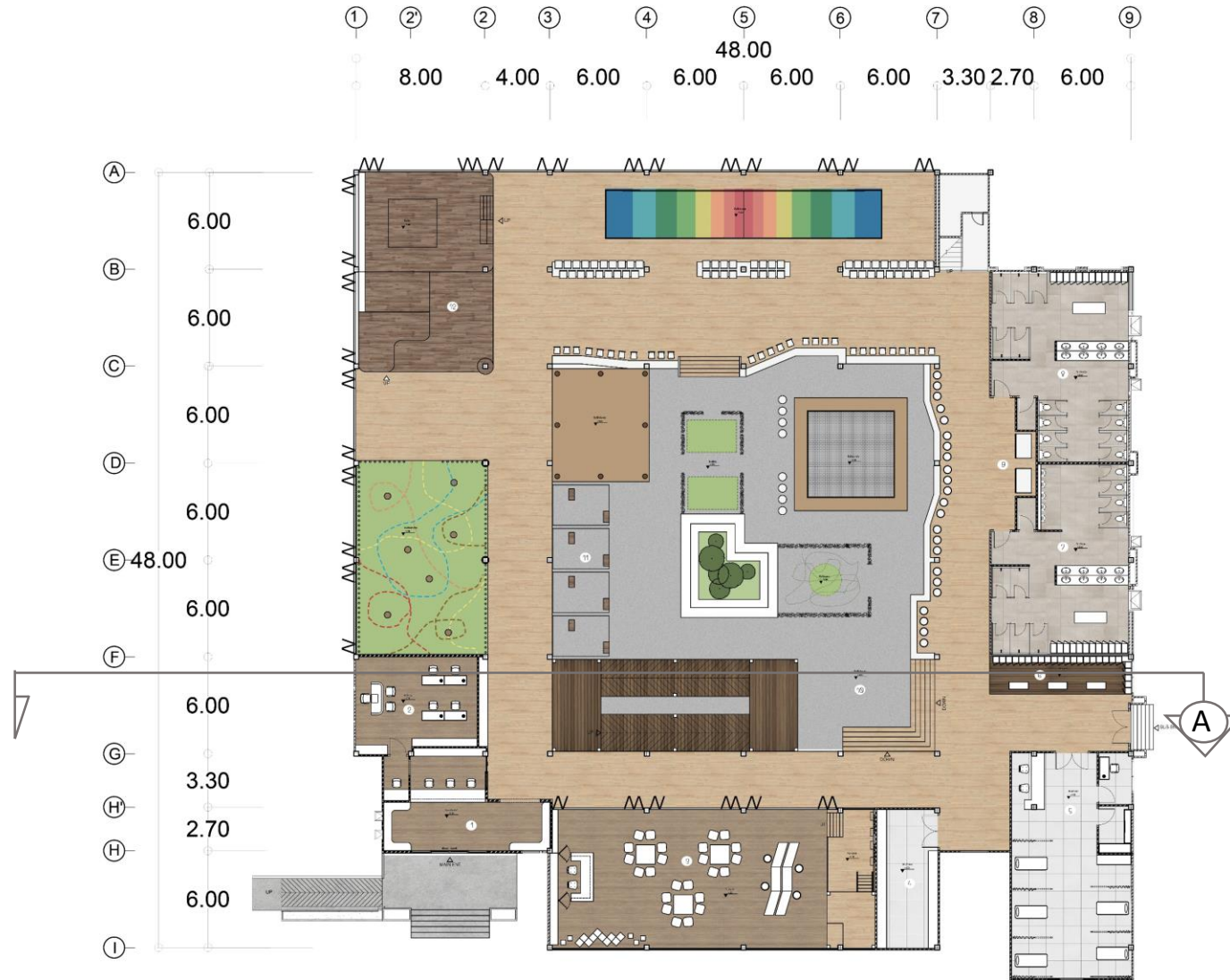
LAN+0

ลานกว้างที่นำมาเชื่อมต่อกันจะเกิดเป็นเมืองและเกิดเป็น SPACE ของกิจกรรมและ SPACE นักร้อง

5.2.2 DESIGN CONCEPT



นำวิธีการเล่นและพื้นที่การเล่นของแต่ละการละเล่นมาออกแบบ โดยใช้วิธีการเล่นแบบเดิมแต่พื้นที่การเล่นแบบใหม่



Furniture Layout Plan 1 st

Scale 1:125

5.3 ผลงานการออกแบบ

เข้าโครงการจะเจอประชาสัมพันธ์เป็นลำดับแรกและเดินเข้าโครงการแล้วซ้ายจะเป็น toy space และตรงไปเพื่อไปลิ้นอกเกอร์และสามารถใช้พื้นที่เล่นอื่นๆได้ทั้งหมด

5.2.1 ผังบริเวณ

Furniture Layout Plan 1 st

- 1 ประชาสัมพันธ์
- 2 สำนักงาน
- 3 Toy space
- 4 ห้องปฐมพยาบาล
- 5 ลิ้นอกเกอร์
- 6 ห้องน้ำ
- 7 ห้องอาบน้ำ
- 8 จุดบริการน้ำดื่ม
- 9 พื้นที่เล่นกิจกรรม
- 10 พื้นที่นั่งพัก
- 11 Play space



Furniture Layout Plan 2 nd

Scale 1:125

5.3 ผลงานการออกแบบ

ชั้น 2 พื้นที่ส่วนมากเป็นพื้นที่เล่นโดยมีพื้นที่ชั้นลอยเชื่อมระหว่างชั้น 1 ถึงชั้น 2 และบริเวณด้านเป็นพื้นที่ร้านอาหารเพื่อให้ได้วิวนอกอาคาร

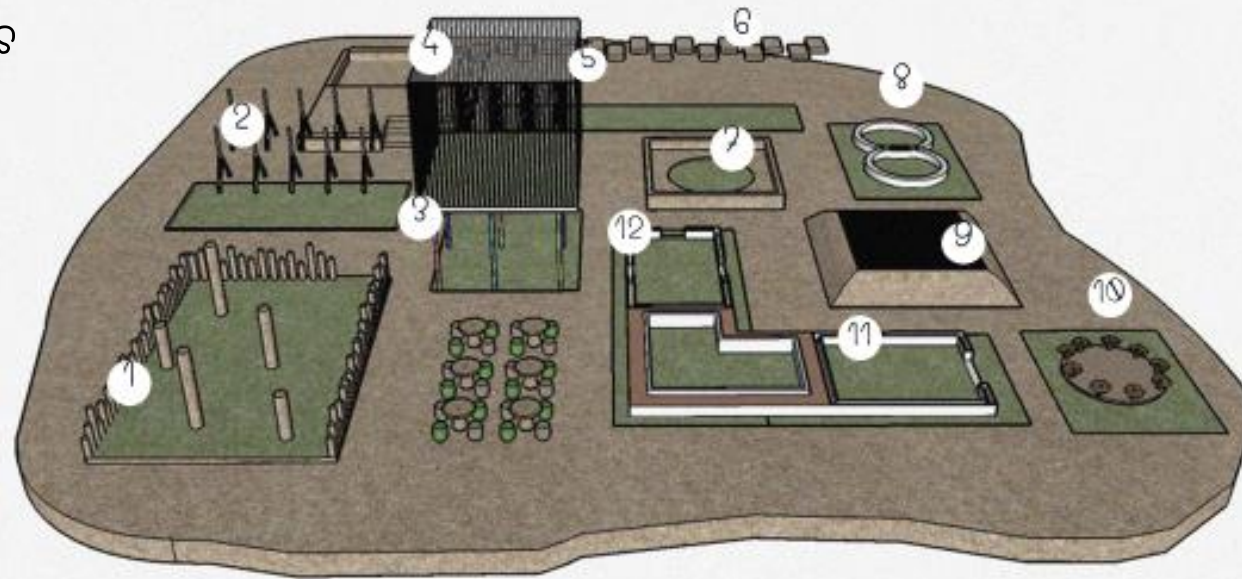
5.2.2 ผังบริเวณ

Furniture Layout Plan 2 nd

- 1 ทางลาด
- 2 พื้นที่นั่งพักชั้นลอย
- 3 พื้นที่เล่นกิจกรรม
- 4 พื้นที่ที่นั่งพัก
- 5 ร้านอาหาร
- 6 ห้องครัว

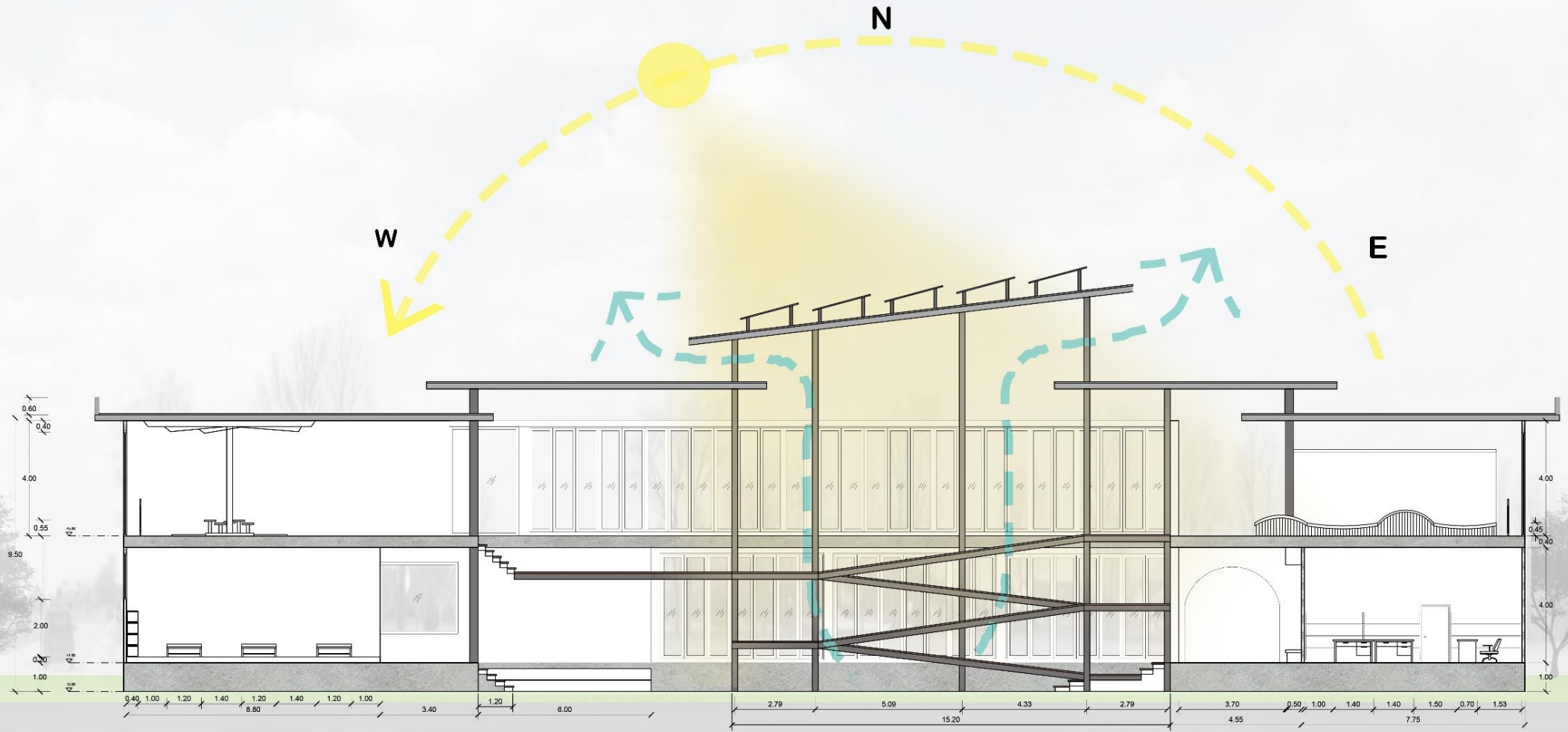
5.3.3 ผังบริเวณขบยาบ / ส่วนกิจกรรม

Activities



- 1 กระต่ายขาวเด็ยว 2 รั้วซี่ขาวสาร 3 ลิงชิงหลัก 4 โมรารเรียบกซื้อ 5 ซักกะเบ่อ 6 ตั้งเต
7 กานฝึกไข่ 8 มอลูซอณฉ้า 9 หมากเก็บ 10 แก้วอีตดนตรี 11 ี่จับ 12 โพงพาง

5.4 SECTION A





RECEPTION

ออกแบบเรียบง่ายใช้
ความรู้สึกสบายโดยใช้
วัสดุจากธรรมชาติ เช่น
ไม้ ชินขัด

material

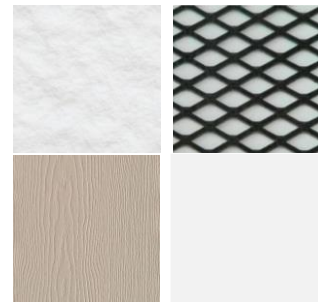




TOY SPACE

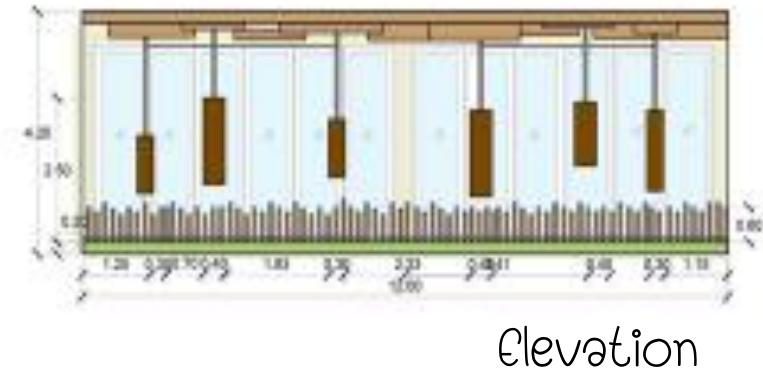
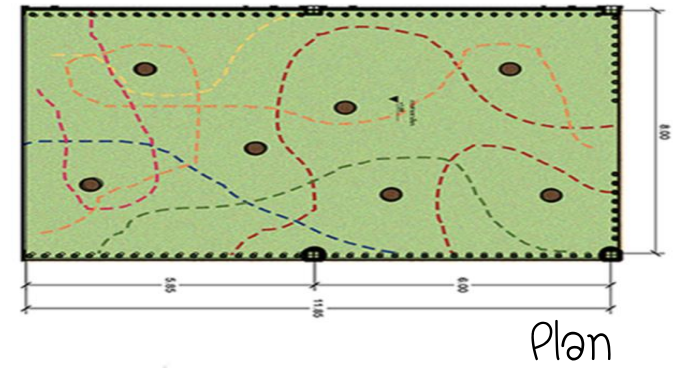
พื้นที่เล่นของเล่นไม้
ของเล่นสมัยโบราณ
ออกแบบเรียบง่าย
โล่ง เน้นใช้วัสดุไม้
และหญ้าเทียม โดย
แบ่งสแต็ปเพื่อให้ทุก
พื้นที่สามารถเล่นได้

material





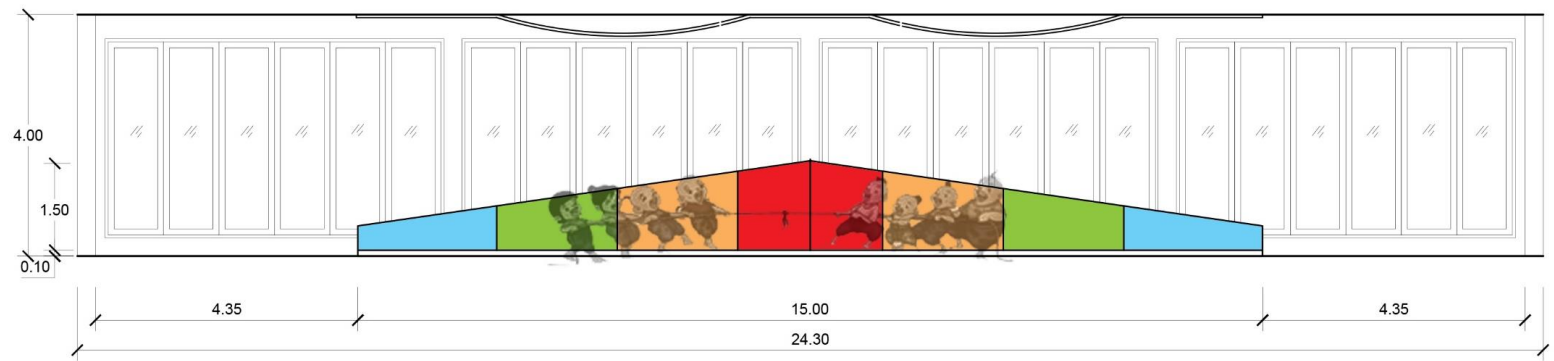
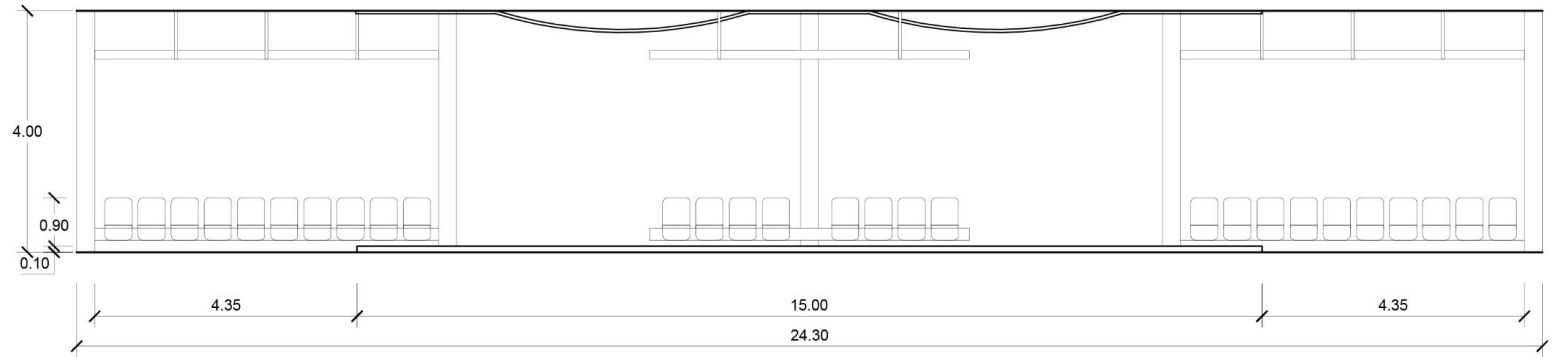
การเล่นกระต่ายขาเดียว





การละเล่นซึกะเป๋อ

การละเล่นซึกะเป๋อวิธีเล่นคือดึงเชือกแข่งกันให้เข้ามาฝั่งตัวเองก่อนชนะ โดยตอนแข่งดึงเชือกก็สามารถดูแถบสีได้ว่าอยู่ในระดับไหนใกล้เข้าฝั่งตัวเองรึยัง



รูปด้านการละเล่นชักกะเป่า



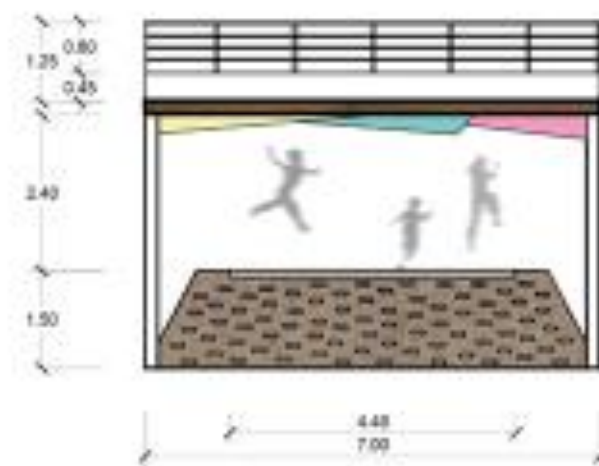
PERSPECTIVE
การละเล่นชิงช้าลูก



การละเล่นหมากเก็บ

หมากเก็บวิธีเล่นคือโยนหมาก
โดยออกแบบให้ผู้เล่นกระโดด
แพทรมโนลีน เมื่อกระโดดไปแตะ
ด้านบนที่แบ่งเป็นสี่

ELEVATION





โถงทางเดินชั้นลอย

material

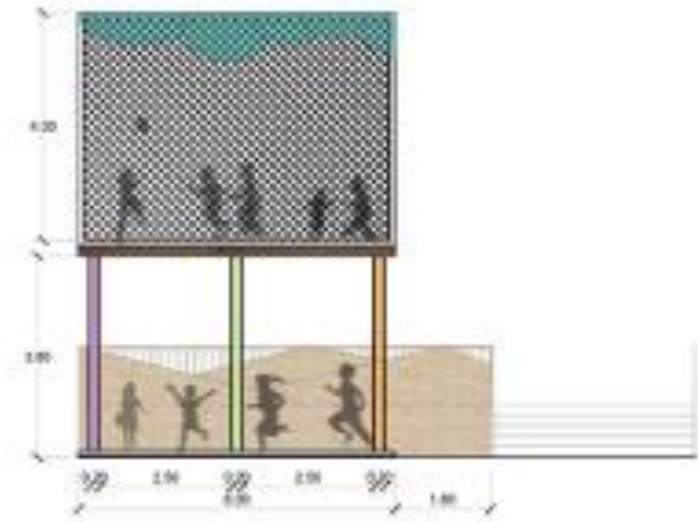




การละเล่นโมราเรียกชื่อ

โมราเรียกชื่อวิธีเล่นคือโยนลูกปิงปองขึ้นฟ้า แล้วเรียกชื่อคนอื่นให้วิ่งมารับโดยออกแบบให้ด้านบนเป็นก้อนเมฆกลมๆ นอโยนลูกปิงปองไปกระทบ ก็จะไม่สามารถกำหนดทิศทางได้ทำให้เล่นได้สนุกขึ้น

ELEVATION

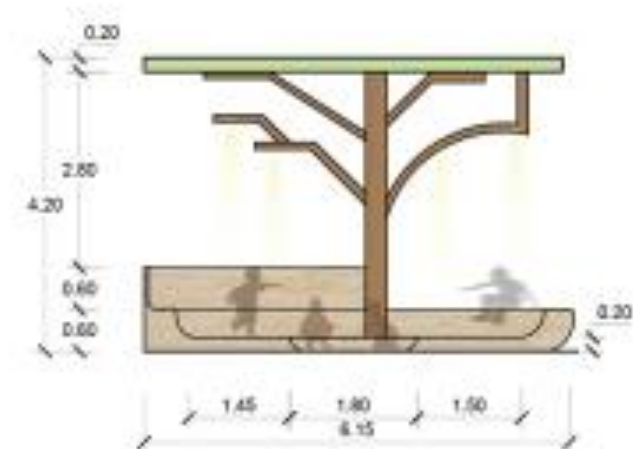


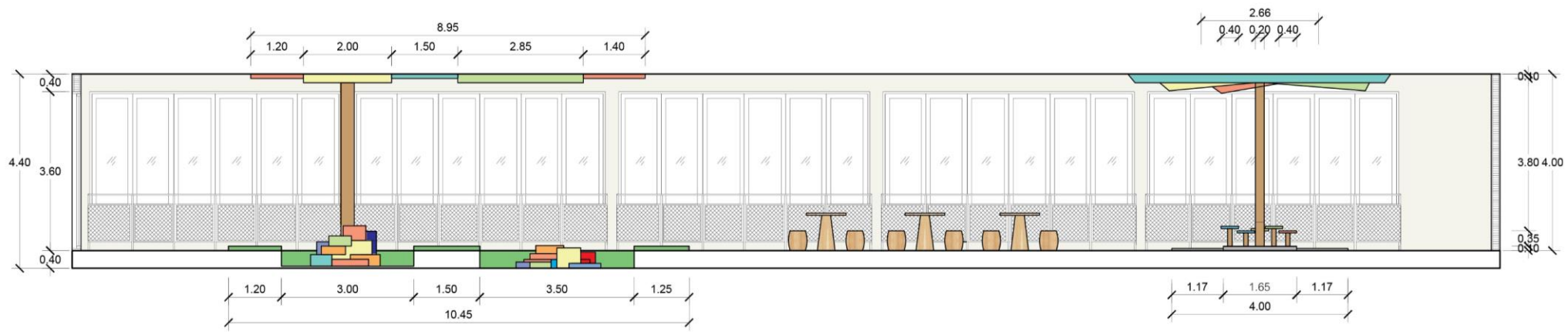


การละเล่นกาฝึกไข่

กาฝึกไข่วิธีเล่นคือวิ่งในเส้นวงกลมจึงออกแบบให้เหมือนรังนกใต้ต้นไม้แล้วบริเวณรอบสามารถนั่งได้

ELEVATION





รูปด้านการเล่นเก้าอี้ดนตรีและมอญซ้อนผ้า

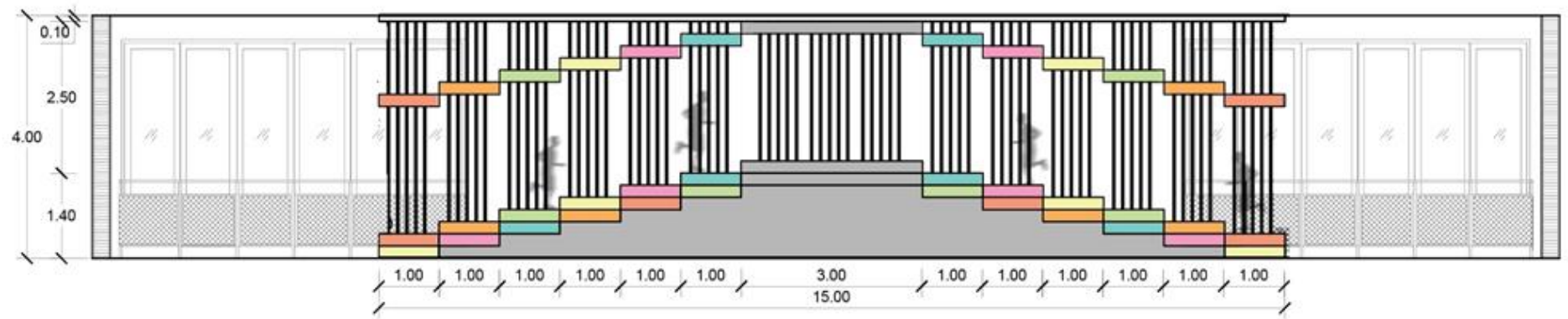


การละเล่นเก้าอี้ดนตรี



การละเล่นมอญช่อนผ้า

มอญช่อนผ้าวิธีเล่นคือ ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลมแล้วให้ผู้เล่นที่โดนช่อนผ้าวิ่งไล่โดยออกแบบให้พื้นที่เป็นวงกลม 2 วงแล้วแต่จำนวนผู้เล่นแต่ละรอบ และสลับตรงกลางสามารถนั่งได้



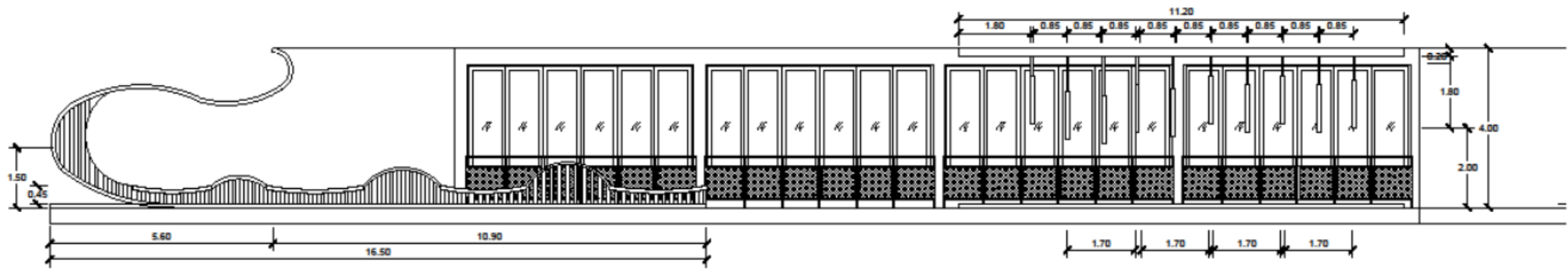
รูปด้านการละเล่นตั้งแต่



การละเล่นตั้งแต่

วิธีเล่นคือกระโดดจากช่อง
ตัวเลขเป็นลำดับ โดยออก
แบบให้เป็นที่กระโดดโดย
ตอนกระโดดจะมีเลขขั้นตอน
กระโดด และแบ่ง 2 ฝั่งโดย
มีความสูงต่างกัน





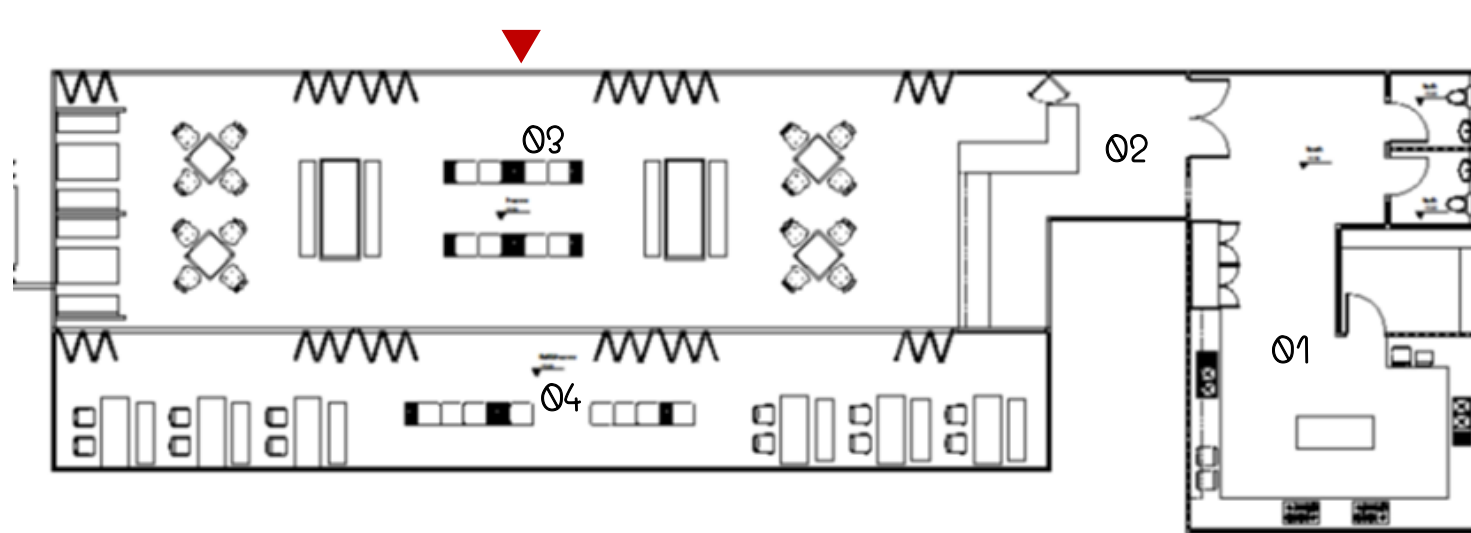
รูปด้านการละเล่นงูกินหาง



การละเล่นงูกินหาง

material





- 01 KITCHEN
- 02 COUNTER
- 03 SEATING AREA
- 04 SEATING AREA

FURNITURE LAYOUT RESTAURANT

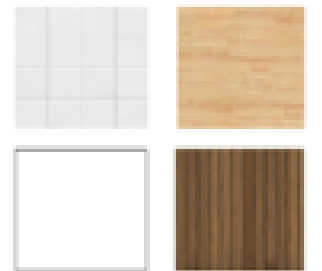




ร้านอาหาร

ออกแบบสไตล์มินิมอลแบบ
เรียบง่าย ให้ความรู้สึกโล่ง
สบาย วัสดุที่ใช้เป็นไม้และ
ตัดด้วยสีขาว

material





ร้านอาหาร

material



บรรณานุกรม

<https://www.nichofloor.com>

<http://asa.or.th/laws-and-regulations/cba/>

<https://www.classcandy.net>

<https://www.paiduaykan.com>

<https://www.siamsporttalk.com>

<http://www.oic.go.th/FILEWEB/CABINFOCENTER3/DRAWER076/GENERAL/DATA0000/000000095.PDF>

<https://reviewselderlyfamily.weebly.com/>

<https://petmaya.com/17-thai-retro-playing>

INTERIOR DESIGN STUDENT



**NICHAKAN
VANGKHUNTHOD**

Nickname : Pan , 22 Years old
Attitude : If you try, you can do it.
Address : 39/79 KC Greenville, Mitmaitri
Road, Nong Chok District, Bangkok 10530
Mobile : (+66) 0628284013
E-mail : nichakan.van@spumail.net
Facebook : Nichakan Vangkunthod

EDUCATION

- 2010 - 2012
Triamudomsuksapattanakarn suwinthawong School
- 2013 - 2015
Triamudomsuksa suwinthawong School
Japanese Language
- 2015 - NOW
Sripratum University
Faculty of Interior Design

AWARDS

Honorable mention, Office of Design
Sripatum University

DESIGN SKILLS

01 Computer

- AutoCAD
●●●●●●●●○○
- Photoshop
●●●●●●○○○○
- SketchUp
●●●●●○○○○
- Layout SketchUp
●●●●○○○○○○
- 3dsmax
●●●○○○○○○○
- Model
●●●●●●●●○○
- Microsoft Office
●●●●●●●●○○

02 Languages

- ENGLISH
●●●○○○○○○○

