



คู่มือการใช้กล่อง 3 สี เพื่อจัดกิจกรรมตามโครงการ 3-Color Box

ภายใต้โครงการ Fin.ดี we can do!!!

โดย ธนาคารแห่งประเทศไทย

เริ่มต้นใช้งาน

การใช้กล่องกิจกรรมและการจัดกิจกรรมตามโครงการ 3-Color Box จะแบ่งการจัดกิจกรรมเพื่อให้ความรู้และเล่นเกมเน้นหนทางการที่สอดแทรกคุณธรรมและแง่คิดในการใช้ชีวิต รวมไปถึงแง่คิดเกี่ยวกับการเงินในการดำเนินชีวิตประจำวันนั้นแบ่งการให้ความรู้และการจัดกิจกรรมออกเป็นระดับ 3 ระดับ และแต่ละระดับถูกกำหนดสัญลักษณ์เป็นกล่องสี 3 สี ดังนี้

- กล่องสีชมพู (ระดับประถมศึกษาปีที่ 6)
- กล่องสีฟ้า (ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3)
- กล่องสีแดง (ระดับอาชีวศึกษา ปวช.,ปวส.)

ความหมายของสีในแต่ละกล่อง

สีชมพู (กล่องสีชมพู) หมายถึง ระดับประถมศึกษาที่มีความเป็นเยาวชนระดับต้น และยังมีความน่ารักแบบวัยเด็กๆ ใสๆ ไร้เดียงสา คณะผู้จัดทำโครงการจึงกำหนดให้กล่องระดับประถมศึกษาเป็นสีชมพู

สีฟ้า (กล่องสีฟ้า) หมายถึง ระดับมัธยมศึกษา สาเหตุที่คณะผู้จัดทำเลือกให้กล่องระดับมัธยมศึกษาเป็นสีฟ้า เนื่องจากนักเรียนในช่วงวัยมัธยมมีความอยากรู้ อยากรลอง และเป็นวัยที่มีความเป็นเอกภาพ มีความเป็นตัวของตัวเองสูงขึ้น ระดับมัธยมจึงเหมาะสมกับสีฟ้า

สีแดง (กล่องสีแดง) หมายถึง ระดับอาชีวศึกษา ซึ่งที่เลือกให้กล่องระดับอาชีวศึกษาเป็นสีแดงเนื่องจากเป็นวัยที่กำลังจะก้าวไปสู่การทำงาน เป็นวัยที่กำลังร้อนแรง มีความตื่นตัว ความกระตือรือร้น ความสนใจ คณะผู้จัดทำจึงเลือกสีแดงให้เป็นสัญลักษณ์ของกล่องระดับอาชีวศึกษา

กล่องกิจกรรม

กล่อง ในการใช้บรรจุสิ่งของตามโครงการงาน 3-Color Box นั้นเป็นกล่องอเนกประสงค์ ซึ่งมีการจัดสิ่งของลงในกล่อง ดังนี้

- ไลน์เกมกระดานการเงิน (เกม Street Money) ขนาด 5 X 3 เมตร (พับม้วนให้มีขนาดพอเหมาะบรรจุลงในกล่อง)
- กล่องธนบัตร พร้อมธนบัตร
- บัตรกฎ สำหรับผู้เล่น
- บัตรกฎ สำหรับผู้ดำเนินเกม (เอกสารขนาด A4)
- หมวก 3 สี สีละ 3 ใบ สำหรับผู้เล่น 3 คน คือ ตัวเดิน (ผู้เป็นม้าเดินบนไลน์กระดานเกม) Money (ผู้ถือเงิน) และ สมอง (ผู้ตัดสินใจตามบัตรกฎ) หากกรณีขาดหมวกหรือไม่สะดวกในการหาหมวกให้ใช้เป็นป้ายแขวนคอแบ่งกลุ่มก็ได้
- ของรางวัล / ของที่ระลึก



ภาพไว้นิลเกมกระดานการเงิน (เกม Street Money) ขนาด 5 X 3 เมตร

การดำเนินกิจกรรมตามกล่อง

โครงการ 3-Color Box ในแต่ละกล่องจะมีการจัดกิจกรรมเพื่อให้ความรู้ทางการเงิน การออม ภัยทางการเงิน หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการทำงานของในหลวง ร.9 และอื่นๆ ตามความเหมาะสมกับช่วงวัยของแต่ละระดับกล่องสี ซึ่งโดยรวมการจัดกิจกรรมเพื่อดำเนินกิจกรรมตามกล่องจะถูกแบ่งออกเป็น 4 ช่วงใหญ่ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

ช่วงที่ 1 กิจกรรมเกมละลายพฤติกรรม

- **กล่องสีชมพู** จะมีเกมละลายพฤติกรรมดังนี้

1. เจ้านกน้อย

- โดยเราจะเล่นกันเป็นทีมแต่ละทีมจะมี 10 คน โดยเนื้อหาของเพลงคือ “เจ้านกน้อยคล้อยบินสู่เวหา เจ้าถลาเล่นลมชมฤดี บินบินถลาถลาเล่นลม บินล่องบินลอย บินถลาถลาเล่นลม บินล่องบินลอย อะการีรีลาอาการู อะการูรีลา การีสุ่ม สุ่มการีการีการีสุ่ม การีการีสุ่ม การีการีการีสุ่ม การีการีสุ่ม”

2. เหยี่ยวหากระปุก

- โดยแบ่งกลุ่มน้องๆ ให้เป็นเหยี่ยวประเภทต่างๆและให้น้องๆอีกกลุ่มเป็นกระปุกออมสิน ไปตามจุดเหยี่ยวตามโจทย์กำหนด ส่วน

- **กล่องสีฟ้า** จะมีเกมละลายพฤติกรรมดังนี้

1. เจ้านกน้อย

- โดยเราจะเล่นกันเป็นทีมแต่ละทีมจะมี 10 คน โดยเนื้อหาของเพลงคือ “เจ้านกน้อยคล้อยบินสู่วעהา เจ้าถลาเล่นลมชมฤดี บินบินถลาถลาเล่นลม บินล่องบินลอย บินถลาถลาเล่นลม บินล่องบินลอย อะการีรีลาอาการู อะการูรีลา การีสุ่ม สุ่มการีการีการีสุ่ม การีการีสุ่ม การีการีการีสุ่ม การีการีสุ่ม”

2. ลมพัดเหรียญ

- โดยเราจะเล่นรวมกันทั้งหมดซึ่งจะแบ่งเป็นผู้ชายเหรียญห้าบาท ผู้หญิงเป็นเหรียญบาท โดยเนื้อหาของเพลงจะมีดังนี้ ลมเพ ลมพัด โบกสะบัด พัดมาไว้ว๊ว ลมเพ ลมพัด โบกสะบัด พัดมาไว้ว๊ว ลมเอ๋ยลมพัดอะไร ลมเอ๋ยลมพัดอะไร.....ฉันจะบอกให้ พัดรวมกันให้เป็น 44 บาท เป็นต้น

- **กล่องสีแดง** จะมีเกมละลายพฤติกรรมดังนี้

1. สวัสดี เธอ ชื่ออะไร

- เป็นเกมละลายพฤติกรรมลักษณะการเล่นเป็นเกมกลุ่มใหญ่ วิธีเล่นคือ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมดรวมกันเป็นรูปแฉวงกลมแล้ว ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมหันจับคู่กัน จากนั้นให้เป่ายังจับคู่กัน ผู้ที่ชนะให้เข้าไปตั้งแถวใหม่เป็นวงกลมอีกวงซ้อนในวงกลมแรกเริ่ม สำหรับผู้แพ้ให้อยู่วงกลมวงนอก จากนั้นให้เริ่มเกม โดยร้องเพลงพร้อมแสดงท่าทาง

“ สวัสดี สวัสดี สวัสดี วันนี้เรามาพบกัน เธอและฉัน พบกัน สวัสดี เธอชื่ออะไร...เธอชื่ออะไร...”

เมื่อร้องถึงท่อน “เธอชื่ออะไร...เธอชื่ออะไร...” ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร้องต่อว่า “ฉันชื่อ...ฉันชื่อ...” จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งวงนอกและวงในบอกชื่อเล่นกัน

หลังจากนั้นให้ร้องเพลงพร้อมทำท่าทางประกอบและให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่อยู่วงในเดินวนไปทางซ้ายมือและทำตามขั้นตอนการละเล่นดังกล่าวมาข้างต้นอีกครั้งประมาณ 3 – 4 รอบแล้วจึงเข้าสู่เกมละลายพฤติกรรมต่อไป

2. ลมพัดเหรียญ

- โดยเราจะเล่นรวมกันทั้งหมดซึ่งจะแบ่งเป็นผู้ชายเหรียญห้าบาท ผู้หญิงเป็นเหรียญบาท โดยเนื้อหาเพลงจะมีดังนี้ ลมเพ ลมพัด โบกสะบัด พัดมาไวๆ ลมเพ ลมพัด โบกสะบัด พัดมาไวๆ ลมเอ๋ยลมพัดอะไร ลมเอ๋ยลมพัดอะไร.....ฉันจะบอกให้ พัดรวมกันให้เป็น 44 บาท เป็นต้น

ช่วงที่ 2 กิจกรรมให้ความรู้ทางการเงิน

กล่องสีฟ้า

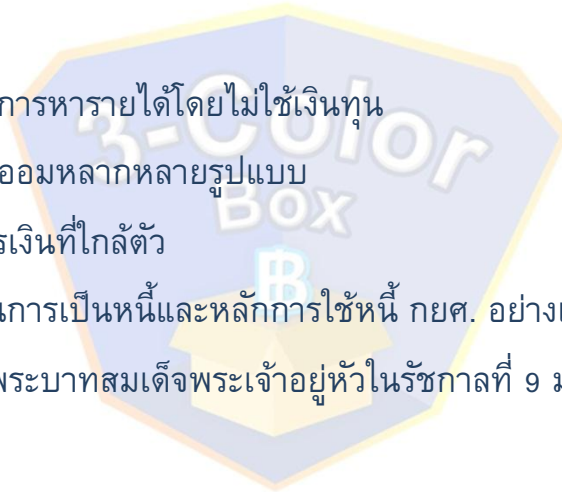
- เม้าท์มอยการเงิน โดยช่วงนี้จะเป็นการเม้าท์มอยประสบการณ์ทางการเงินต่างๆที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน
- คลิปความรู้ทางการเงิน จะให้ความรู้ในทางด้านการเปิดคลิป หรือ วิดีโอ/สื่อ ในเรื่อง เทคนิคการออมอย่างง่าย หา รายได้โดยไม่ต้องมีเงินลงทุน ภัยคอลเซ็นเตอร์ เป็นต้น
- สามารถนำความรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในชีวิตจริงได้

กล่องสีชมพู

- ให้ความรู้เกี่ยวกับวิธีการออมหลากหลายรูปแบบ
- ละครสันเกี่ยวกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- ให้ความรู้เกี่ยวกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่เข้าใจง่าย

กล่องสีแดง

- ให้ความรู้โดยการเปิดสื่อการหารายได้โดยไม่ใช้เงินทุน
- ให้ความรู้เกี่ยวกับวิธีการออมหลากหลายรูปแบบ
- ให้ความรู้เรื่องภัยทางการเงินที่ใกล้ตัว
- แนะนำให้ศึกษาเงื่อนไขก่อนการเป็นหนี้และหลักการใช้หนี้ กยศ. อย่างเป็นระบบให้ถูกต้อง
- นำหลักการทรงงานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวในรัชกาลที่ 9 มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง



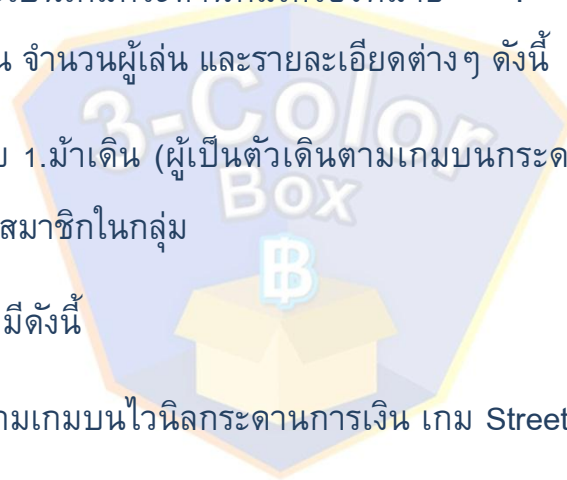
เกม Street Money

เกม Street Money เป็นเกมที่จำลองมาจากการใช้จ่ายและการตัดสินใจทางการเงินในชีวิตประจำวัน รวมถึงความคิดทางด้านหลักคุณธรรมจริยธรรม โดยเกม Street Money ให้นำเกมบันไดงู และเกมเศรษฐีมาปรับประยุกต์ใช้กับการให้ความรู้ทางการเงินและคุณธรรมจริยธรรม เพื่อเป็นเครื่องมือให้ความรู้ แง่คิดและการจำลองประสบการณ์ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยเกม Street Money จะเป็นเกมกระดานที่มีเครื่องหมาย + - ? ÷ และมีบัตรกฎเป็นคำสั่งที่จำลองเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันโดย เกม Street Money มีวิธีการเล่น จำนวนผู้เล่น และรายละเอียดต่างๆ ดังนี้

ผู้เล่น มีจำนวน 3 คน ประกอบไปด้วย 1.ม้าเดิน (ผู้เป็นตัวเดินตามเกมบนกระดานการเงิน) 2. Money (ผู้ถือเงินพ้อยท์) 3. สมอง (ผู้ตัดสินใจตามบัตรกฎ) 3 คนนี้จะเป็นตัวแทนจากสมาชิกในกลุ่ม

โดยรายละเอียดของผู้เล่นหรือผู้ดำเนินเกม มีดังนี้

1. ม้าเดิน ผู้ที่เป็นม้าเดินต้องเป็นตัวเดินตามเกมบนไวนิลกระดานการเงิน เกม Street Money ไม่ว่าจะทอยลูกเต๋าได้จำนวนเท่าไรต้องเดินตามจำนวนที่ทอยได้ตามลูกเต๋า
2. Money หรือ ผู้ถือเงินพ้อยท์ จะเป็นผู้ที่คอยเป็นที่ปรึกษาของ “สมอง” (ผู้ตัดสินใจตามบัตรกฎ) และคอยรับ-จ่ายเงินพ้อยท์ตามบัตรกฎหรือข้อแลกเปลี่ยนที่ได้รับ



3. สมอง (ผู้ที่ตัดสินใจตามบัตรกฎ) จะเป็นผู้ที่คอยตัดสินใจตามคำสั่งบัตรกฎที่ได้รับ เป็นตัวแทนตอบคำถามหรือตัดสินใจตามข้อแลกเปลี่ยนที่ได้รับ โดย สมอง จะเป็นตัวแทนในการตัดสินใจ แต่จะต้องปรึกษสมาชิกในกลุ่มทั้งหมดก่อนการตอบคำถามหรือการตัดสินใจทั้งสิ้น

การดำเนินเกม Street Money

1. ให้ผู้เล่นที่เป็น “ม้าเดิน” ทั้ง 3 กลุ่ม ลงเป็นตัวเดินบนไว้นิลกระดานเกม และเริ่มทอยลูกเต๋า กลุ่มใดที่ทอยลูกเต๋าค่าได้เลขมากที่สุดจะเป็นฝ่ายเดินก่อน
 2. หลังจากได้ลำดับการเดินแล้วให้ม้าเดินทอยลูกเต๋า เพื่อที่จะเดินเกมไปตามช่องต่างๆ บนกระดาน
 3. เมื่อทอยลูกเต๋าและเดินตามจำนวนเลขลูกเต๋าค่าที่ทอยแล้วให้ม้าเดินไปหยิบคำสั่งบัตรกฎตามเครื่องหมายที่ได้เดินไปตกช่องนั้นๆ
 4. ม้าเดินหรือผู้ดำเนินเกม (ทีมงานที่นำเกมเข้ามาให้เล่น) อ่านบัตรกฎให้ทุกคนได้รับทราบ
 5. หลังจากที่ได้รับทราบถึงบัตรกฎที่เลือกได้ “สมอง” จะต้องเข้าปรึกษากับสมาชิกในกลุ่มและทำการตัดสินใจตามคำสั่งของบัตรกฎนั้นๆ
 6. เมื่อรู้ถึงการตัดสินใจแล้ว “Money” จะทำการรับหรือจ่ายเงินตามคำสั่งบัตรกฎหรือเงื่อนไขข้อแลกเปลี่ยนต่างๆ
 7. หลังจากผู้เล่นคนที่ 1 เล่นจบให้ผู้เล่นกลุ่มต่อไปปฏิบัติตามตั้งข้อที่หนึ่งตามลำดับต่อไปจนกว่าจะไปถึงจุดสุดท้ายของกระดานเกม
- บัตรกฎและรายละเอียดเพิ่มเติมของแต่ละกล่องสี มีดังนี้

ชุดเกมกล่องสีชมพู

บัตรกฎแต่ละบัตรให้เป็นกฎตามช่องนั้นๆ ที่ผู้เล่นเดินมาถึง เช่น ผู้เล่นเดินมาถึงช่องที่ 4 เครื่องหมาย + กรรมการจะนำบัตรกฎ เครื่องหมาย + ทั้งหมดมาให้ผู้เล่นจับบัตรกฎ 1 ใบ ผู้เล่นจับได้บัตรกฎได้ก็จะต้องทำตามกฎบัตรนั้นๆ บัตรกฎกล่องสีชมพู (ระดับประถมศึกษา)



+ กฎหรือคำสั่งเชิงมีรายได้เพิ่ม

1. ได้รับค่าขนมจากคุณย่า 100 พ้อยท์
2. ขายดินสอให้เพื่อน 20 พ้อยท์
3. ขายไอเท็มในเกมมือถือได้เงิน 200 พ้อยท์
4. เปิดฝาใต้ขวดน้ำอัดลมโชคดีได้เงิน 250 พ้อยท์
5. ได้รับเงินรางวัลจากการประกวดแต่งกลอน 300 พ้อยท์
6. ขายขยะรีไซเคิลให้ธนาคารขยะโรงเรียน ได้เงิน 60 พ้อยท์
7. นวดให้คุณลุง คุณลุงใจดีให้ค่านวด 50 พ้อยท์

- กฎหรือคำสั่งเชิงเสียค่าใช้จ่าย

1. จ่ายค่าปรับบุตรระหว่างเรียน 10 คำๆ ละ 5 บาท เป็นเงิน 50 พ้อยท์
2. ทำกระเป๋าอุปกรณ์เครื่องเขียนหาย ต้องซื้อใหม่ทั้งหมด เป็นเงิน 150 พ้อยท์
3. เต็มเงินเกมออนไลน์ 400 พ้อยท์
4. ซื้อสติ๊กเกอร์น่ารักๆ แผ่นละ 100 พ้อยท์ไว้ติดผนังห้องนอนที่บ้าน
5. ไปเดินงานวัดใกล้บ้าน เสียค่าเล่นปาลูกโป่ง 200 พ้อยท์ แต่ได้ตุ๊กตา 1 ตัว
6. เสียเงินค่ารายงานกลุ่ม 150 พ้อยท์
7. บังเอิญทำหลอดแก้วทดลองวิทยาศาสตร์ของโรงเรียนแตกต้องจ่ายค่าเสียหาย 200 พ้อยท์
8. เสียค่ารถโดยสาร 20 พ้อยท์
9. ทำเงินหาย 60 พ้อยท์
10. ลืมเอาเงินมาจากบ้านมาเรียน 120 พ้อยท์

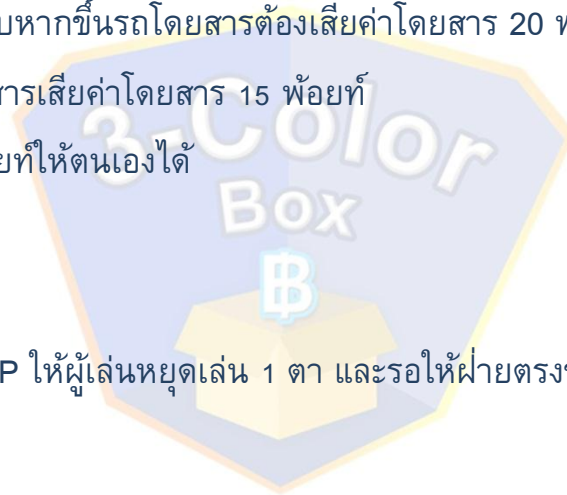


÷ การแบ่งปัน (แจกเหรียญคุณธรรม สามารถนำมาแลกของรางวัลได้)

1. ได้รับซองผ้าป่าโรงเรียน
2. ได้รับการประชาสัมพันธ์ช่วยเหลือน้ำท่วม
3. ไปเดินตลาดนัดเห็นขอทานยายแก่ๆ คนหนึ่ง
4. ไปเดินถนนคนเดินเทศบาลนครขอนแก่นเห็นดนตรีเปิดหมวก

? การตัดสินใจ

1. อยากได้ไอเท็มเกม หากต้องการซื้ออยู่ที่ราคา 100 พ้อยท์ *
 2. เพื่อนชวนไปดูหนัง ราคาตั๋วหนัง 70 พ้อยท์
 3. รองเท้าผ้าใบใหม่ลดราคาเหลือ 150 พ้อยท์ *
 4. เสื้อเชิ้ตลดราคาจากปกติ 230 เหลือ 180 พ้อยท์ *
 5. ต้องเดินทางไปบึงแก่นนครเพื่อไปรอคุณลุงมารับหากขึ้นรถโดยสารต้องเสียค่าโดยสาร 20 พ้อยท์
 6. บ้านอยู่ห่างจากโรงเรียน 2 กม. หากขึ้นรถโดยสารเสียค่าโดยสาร 15 พ้อยท์
- * สามารถขายให้กองกลางตอนจบเกมเพื่อเพิ่มพ้อยท์ให้ตนเองได้



ช่องเครื่องหมาย / STOP

หากผู้เล่นตกลงที่ช่องที่มีเครื่องหมาย STOP ให้ผู้เล่นหยุดเล่น 1 ตา และรอให้ฝ่ายตรงข้ามเล่นก่อน 1 ตา จึงจะเดินเกมได้ตามปกติ และเสียค่าปรับ 500 พ้อยท์

ช่องเครื่องหมาย / 3-Color Box

หากผู้เล่นเดินมาตกที่ช่องที่มีเครื่องหมาย 3-Color Box ให้กรรมการนำสลาก 3-Color Box ให้ผู้เล่นจับสลากเพื่อลุ้นรับของรางวัล - เพิ่มเงินในเกมจำนวน 200 พ้อยท์

เมื่อผู้เล่นจับสลากลุ้นรางวัลเรียบร้อยแล้ว กรรมการจะมีสิทธิพิเศษให้อีก 1 อย่าง คือ ผู้เล่นสามารถจะเล่นเกมตอบคำถาม 1 คำถามเพื่อเพิ่มเงินพ้อยท์ในเกมได้ ไม่เกิน 200 พ้อยท์ ทั้งนี้สิทธิพิเศษนี้ขึ้นอยู่กับผู้เล่นว่าต้องการเล่นต่อหรือไม่หากไม่ให้ดำเนินการเล่นเกมทอยลูกเต๋าและเดินเกมในกระดานต่อไป

*คำถามหากเล่นต่อ

1. ด้านหลังของธนบัตรรุ่นที่ 16 ชนิด ราคา 20 บาท เป็นรูปของพระมหากษัตริย์ไทยพระองค์ใด

- A. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์
- B. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช
- C. พ่อขุนมั่งราย



2. ด้านหลังของธนบัตรรุ่นที่ 17 ชนิด ราคา 50 บาท เป็นรูปของพระมหากษัตริย์ไทยสมัยรัตนโกสินทร์ 2 พระองค์ คือรัชกาลใด

- A. รัชกาลที่ 5 และ 6
- B. รัชกาลที่ 1 และ 2
- C. รัชกาลที่ 3 และ 4

3. ด้านหลังของเหรียญ 5 บาท ในรัชกาลที่ 9 ก่อนเปลี่ยนมาเป็นแบบรัชกาลที่ 10 เป็นรูปวัดอะไร

- A. วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนารามราชวรวิหาร
- B. วัดพระศรีศาสดาราม
- C. วัดกุฎกษัตริยารามราชวรวิหาร

ชุดเกมกล่องสีฟ้า

บัตรกฎแต่ละบัตรให้เป็นกฎตามช่องนั้นๆ ที่ผู้เล่นเดินมาถึง เช่น ผู้เล่นเดินมาถึงช่องที่ 4 เครื่องหมาย + กรรมการจะนำบัตรกฎ เครื่องหมาย + ทั้งหมด มาให้ผู้เล่นจับบัตรกฎ 1 ใบ ผู้เล่นจับได้บัตรกฎได้ก็จะต้องทำตามกฎบัตรนั้นๆ

บัตรกฎกล่องสีฟ้า (ระดับมัธยมศึกษา)

+ กฎหรือคำสั่งเชิงมีรายได้เพิ่ม

1. ชายผักที่ตลาดช่วยแม่ได้เงินค่าขนมจากแม่ 300 พ้อยท์
2. คุณอากลับมาจากฮ่องกง คุณอาให้เงินค่าขนม 500 พ้อยท์
3. ประภวร้องเพลงที่งานวิชาการโรงเรียนได้เงินรางวัล 500 พ้อยท์

4. ได้เงินรางวัลจากการตอบคำถามกิจกรรมวันสุนทรภู่ที่โรงเรียนได้เงิน 200 พ้อยท์
5. ขายไอเท็มเกมให้เพื่อนได้เงิน 200 พ้อยท์
6. นำขนมที่แม่บรรจุแบ่งขายมาขายในโรงเรียนในช่วงพักกลางวัน ขายไปได้ 240 พ้อยท์
7. ได้เงินจากการรับทำรายงานจากเพื่อน 150 พ้อยท์

- กฎหรือคำสั่งเชิงเสียค่าใช้จ่าย

1. เติมเงินเกมออนไลน์ 200 พ้อยท์
2. ซื้อเสื้อนักเรียนใหม่ เนื่องจากตัวเดิมขาด 140 พ้อยท์
3. ไปดูหนังกับเพื่อนที่ห้างสรรพสินค้า ราคาตั๋วหนัง 120 พ้อยท์
4. ซื้อเสื้อรุ่นจบมัธยมต้น 250 พ้อยท์
5. เสียค่าเรียนติวเตอร์เพื่อเตรียมตัวสอบเข้า ม.4 300 พ้อยท์
6. เสียค่ารถโดยสาร 20 พ้อยท์



7. ไปเที่ยวกับเพื่อนต้องออกค่าอาหารร่วมกับเพื่อนเป็นเงิน 50 พ้อยท์
8. ออกเงินเพื่อซื้อเค้กเซอร์ไพรส์วันเกิดเพื่อน 100 พ้อยท์
9. ซื้อตุ๊กตาให้แฟน 150 พ้อยท์
10. เสียเงินค่าทำโครงการกลุ่ม 120 พ้อยท์

÷ การแบ่งปัน (แจกเหรียญคุณธรรม สามารถนำมาแลกของรางวัลได้)

1. เพื่อนไม่มีเงินทานข้าว
2. ไปเดินตลาดนัดเห็นชายขอทาน
3. นั่งรถที่ศาลาริมทาง จู่ๆ มีหญิงเร่ร่อนเดินเข้ามาขอเงิน
4. หลังเลิกเรียน น้องที่รู้จักไม่มีเงินค่ารถกลับบ้าน



? การตัดสินใจ

1. ไปเดินห้างสรรพสินค้า เจอกระเป๋าเป้ลดราคา ปกติ 350 พ้อยท์ ลดเหลือ 220 พ้อยท์ *
2. อยากได้จักรยานใหม่เอาไว้ปั่นออกกำลังกายซิลล์ๆ แถวบ้าน ราคาอยู่ที่ 1,000 พ้อยท์ *
3. เปิดเจอนาฬิกาในร้านขายของออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตชอบมาก ราคา 300 พ้อยท์ *
4. เสื้อกันฝนอย่างดีลดราคา เหลือ 120 พ้อยท์
5. อยากได้แว่นตากองแสงไว้ทำงานหน้าจอคอมพิวเตอร์ 180 พ้อยท์
6. จะเดินทางไปสนามกีฬาากลางหากขึ้นรถโดยสารเสียค่าโดยสาร 20 พ้อยท์

* สามารถขายให้กองกลางตอนจบเกมเพื่อเพิ่มพ้อยท์ให้ตนเองได้



ช่องเครื่องหมาย / STOP

หากผู้เล่นตกลงที่ช่องที่มีเครื่องหมาย STOP ให้ผู้เล่นหยุดเล่น 1 ตา และรอให้ฝ่ายตรงข้ามเล่นก่อน 1 ตา จึงจะเดินเกมได้ตามปกติ และเสียค่าปรับ 500 พ้อยท์

ช่องเครื่องหมาย / 3-Color Box

หากผู้เล่นเดินมาถึงช่องที่มีเครื่องหมาย 3-Color Box ให้กรรมการนำสลาก 3-Color Box ให้ผู้เล่นจับสลากเพื่อลุ้นรับของรางวัล

- ตู๊กตา 1 ตัว
- อุปกรณ์การเรียน
- เพิ่มเงินในเกมจำนวน 200 พ้อยท์

เมื่อผู้เล่นจับสลากลุ้นรางวัลเรียบร้อยแล้ว กรรมการจะมีสิทธิพิเศษให้อีก 1 อย่าง คือ ผู้เล่นสามารถจะเล่นเกมตอบคำถาม 1 คำถามเพื่อเพิ่มเงินพ้อยท์ในเกมได้ ไม่เกิน 200 พ้อยท์ ทั้งนี้สิทธิพิเศษนี้ขึ้นอยู่กับผู้เล่นว่าต้องการเล่นต่อหรือไม่หากไม่ให้ดำเนินการเล่นเกมทอยลูกเต๋าและเดินเกมในกระดานต่อไป

*คำถามหากเล่นต่อ

1. ธนบัตรรุ่นที่ 17 ชนิดราคา 20 ถึง 100 บาท ออกให้ประชาชนใช้ในวันที่เท่าไร

- A. วันที่ 31 มกราคม 2561
- B. วันที่ 28 กรกฎาคม 2561
- C. วันที่ 6 เมษายน 2561



2. วัดที่ปรากฏด้านหลังของเหรียญ 1 บาท ในรัชกาลที่ 9 ก่อนเปลี่ยนมาใช้เหรียญแบบรัชกาลที่ 10 คือวัดใด

A. วัดพระศรีศาสดาราม

B. วัดกุฎกษัตริยารามราชวรวิหาร

C. วัดพระศรีสรรเพชญ์

3. ประเทศไทยเกิดวิกฤตเศรษฐกิจต้มยำกุ้งในปี พ.ศ. ไດ

A. พ.ศ.2550

B. พ.ศ.2541

C. พ.ศ.2540



ชุดเกมกล่องสีแดง

บัตรกฎแต่ละบัตรให้เป็นกฎตามช่องนั้นๆ ที่ผู้เล่นเดินมาถึง เช่น ผู้เล่นเดินมาถึงช่องที่ 4 เครื่องหมาย + กรรมการจะนำบัตรกฎ เครื่องหมาย + ทั้งหมด มาให้ผู้เล่นจับบัตรกฎ 1 ใบ ผู้เล่นจับได้บัตรกฎได้ก็จะต้องทำตามกฎบัตรนั้นๆ

บัตรรูดกล่องสีแดง (ระดับอาชีวศึกษา)

+ กฎหรือคำสั่งเชิงมีรายได้เพิ่ม

1. ขายของออนไลน์ได้เงิน 300 พ้อยท์
2. ได้เงินค่าขนมจากพ่อ 500 พ้อยท์
3. ทำงานพิเศษหลังเลิกเรียนได้ 350 พ้อยท์
4. ขายรองเท้าผ้าใบอย่างดีที่ไม่ใช้แล้วได้ 180 พ้อยท์
5. ได้เงินค่าขนมจากลุง 300 พ้อยท์
6. ขายมือถือมือสองให้คนรู้จัก 1,000 พ้อยท์
7. ขายจักรยานที่ไม่ใช้แล้วให้รถซาเล้งเก็บของเก่าได้ 200 พ้อยท์



- กฎหรือคำสั่งเชิงเสียค่าใช้จ่าย

1. ไปเดินตลาดต้นตาลเจอรองเท้าที่อยากได้เลยซื้อไป 1 คู่ ราคา 250 พ้อยท์
2. ไปห้างสรรพสินค้าซื้อไขไก่ 1 แผง 120 พ้อยท์
3. มีใบแจ้งค่าหอพัก ต้องจ่ายค่าหอพักวันนี้ 1,000 พ้อยท์
4. สั่งซื้อสินค้าออนไลน์ไป 200 พ้อยท์
5. เสียค่าทำโครงการจบ 320 พ้อยท์
6. เสียเงินค่ารถโดยสาร 20 พ้อยท์

7. ไปเดินถนนคนเดินเจอรอติเจ้าเก่าที่อร่อยที่สุด ซื้อโรตีสี่พิเศษใส่ไข่ไป 2 แผ่นรวม 40 พ้อยท์
8. เสียค่าเย็บแผล 2 เข็มเนื่องจากเกิดอุบัติเหตุสุนัขวิ่งตัดหน้ารถจักรยานยนต์ล้ม 400 พ้อยท์
9. เสียค่าเปลี่ยนยางรถมอเตอร์ไซค์ เนื่องจากขับรถเยียบตะปู 200 พ้อยท์
10. ไปดูหนังกับเพื่อน ราคาตั๋วหนัง 120 พ้อยท์

÷ การแบ่งปัน (แจกเหรียญคุณธรรม สามารถนำมาแลกของรางวัลได้)

1. ไปเดินตลาดนัดทำพระเจดขอทานขาขาด
2. วันเกิดของตนเอง แม่ชวนไปบริจาคเงินช่วยเหลือเด็กกำพร้า
3. น้องรหัสไม่มีเงินทานข้าว
4. เดินบนสะพานลอยเจขอทานแม่ลูกคู่หนึ่ง



? การตัดสินใจ

1. ทองครึ่งสลึงราคาทองลงเหลือ 2,000 พ้อยท์* (ขายคืนได้ 1,000 พ้อยท์)
2. เสื้อเชิ้ตลดราคา เหลือ 200 พ้อยท์
3. รองเท้าที่ห้อยดั่งลดราคาเหลือ 120 พ้อยท์
4. ไปเดินศูนย์การค้าเจอเสื้อแจ๊คเก็ตอย่างดีราคา 200 พ้อยท์*
5. ผ่านร้านกล้องถ่ายรูป กล้องเซลฟี ลดราคา เหลือ 800 พ้อยท์*

6. ไปเดินศูนย์การค้า เจอหมวกแก๊ปสีที่ชอบ ราคา 100 พ้อยท์

* สามารถขายให้กองกลางตอนจบเกมเพื่อเพิ่มพ้อยท์ให้ตนเองได้

ช่องเครื่องหมาย / STOP

หากผู้เล่นตกลงที่ช่องที่มีเครื่องหมาย STOP ให้ผู้เล่นหยุดเล่น 1 ตา และรอให้ฝ่ายตรงข้ามเล่นก่อน 1 ตาถึงจะเดินเกมได้ตามปกติ และเสียค่าปรับ 500 พ้อยท์

ช่องเครื่องหมาย / 3-Color Box

หากผู้เล่นเดินมาตกที่ช่องที่มีเครื่องหมาย 3-Color Box ให้กรรมการนำสลาก 3-Color Box ให้ผู้เล่นจับสลากเพื่อลุ้นรับของรางวัล

- ตักตา 1 ตัว
- อุปกรณ์การเรียน
- เพิ่มเงินในเกมจำนวน 200 พ้อยท์

เมื่อผู้เล่นจับสลากลุ้นรางวัลเรียบร้อยแล้ว กรรมการจะมีสิทธิพิเศษให้อีก 1 อย่าง คือ ผู้เล่นสามารถจะเล่นเกมตอบคำถาม 1 คำถามเพื่อเพิ่มเงินพ้อยท์ในเกมได้ ไม่เกิน 200 พ้อยท์ ทั้งนี้สิทธิพิเศษนี้ขึ้นอยู่กับผู้เล่นว่าต้องการเล่นต่อหรือไม่หากไม่ให้ดำเนินการเล่นเกมทอยลูกเต๋าและเดินเกมในกระดานต่อไป



*คำถามหากเล่นต่อ

1. บัตร ATM สามารถถอนเงินได้สูงสุดกี่บาท

A. 20,000 บาท

B. 10,000 บาท

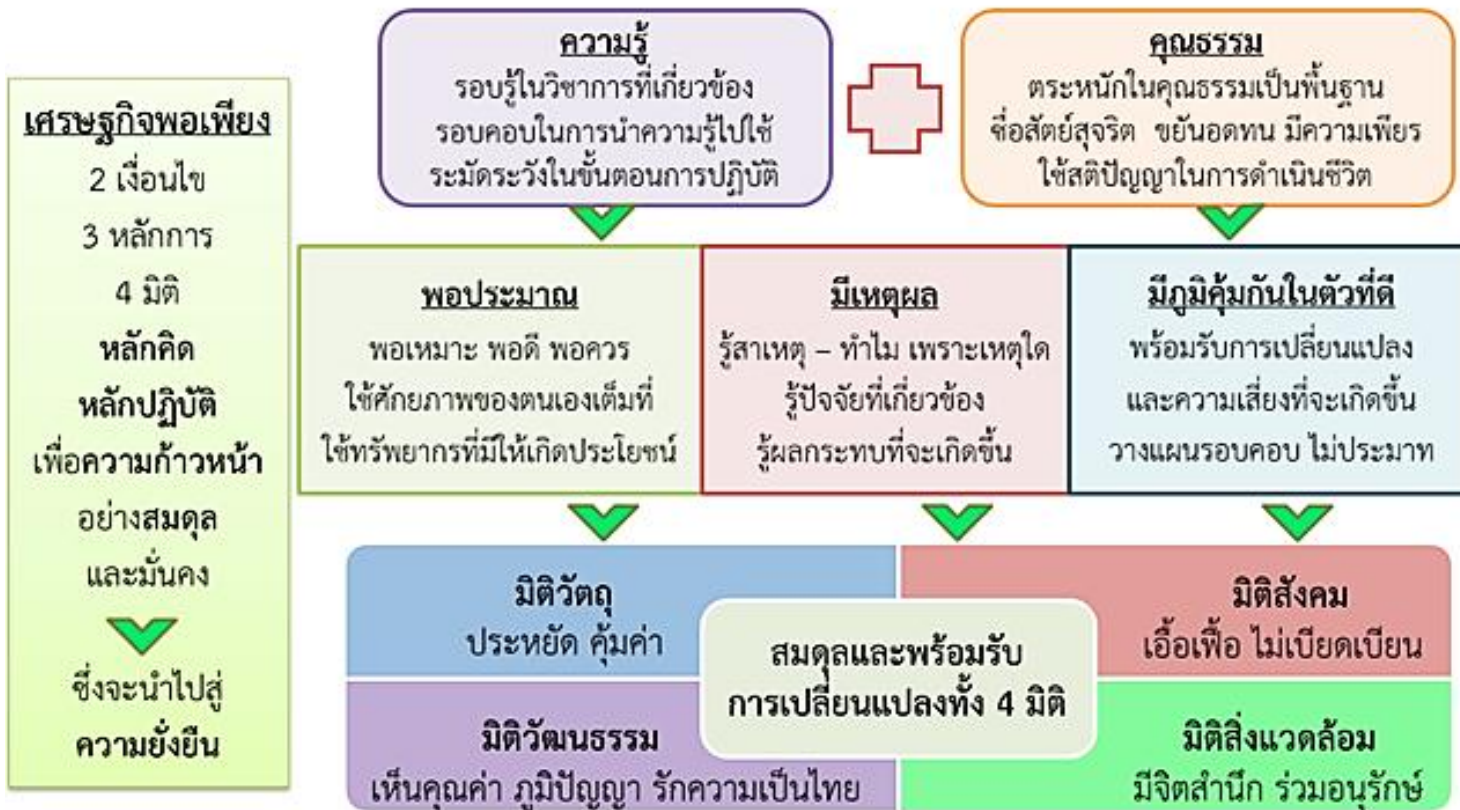
C. 40,000 บาท

2. หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 2,3,4 ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง

Ans ประกอบไปด้วย 2 เงื่อนไข 3 หลักการ และ 4 มิติ (รายละเอียดตามภาพต่อไปนี้)



“การเงินพอเพียง” คืออะไร?



3. หนูดีมีเงิน 1000 บาท เติมน้ำมันรถมอเตอร์ไซด์ 50 บาท ซื้อผักที่ตลาดไป 25 บาท ให้เพื่อนยืมเงิน 200 บาท หนูดีเหลือเงินเท่าไร

A. 620 บาท

B. 420 บาท

C. 525 บาท

สิ่งที่ได้จากเกม Street Money

เกมกระดานการเงิน Street Money เป็นเหตุการณ์จำลองในชีวิตประจำวันของแต่ละช่วงวัยที่มีทั้งรายได้ รายจ่าย ปัญหา และ เหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด อาจเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของน้องๆในแต่ละช่วงวัยได้

พวกเรา ทีม 3-Color Box เชื่อว่าถ้าน้องๆที่ได้เล่นเกม Street Money แล้ว จะสามารถผ่านอุปสรรคหรือภัยทางการเงินได้อย่าง แน่นอนและมีภูมิคุ้มกันทางการเงินที่ดีในอนาคต

