

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

Crossword



สถาบันภาษาอังกฤษ
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

2558

คำนำ

เอกสารการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง “CROSSWORD” ฉบับนี้ เป็นเอกสารที่รวบรวมองค์ความรู้ เทคนิค และกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษ ด้วยเทคนิคการสอน CROSSWORD ของครูที่นักเรียนได้เข้าชิงชนะเลิศของกิจกรรม ในงานแข่งสร้างชาติ (ศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ) ปีการศึกษา 2552 ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอนในการนำไปปรับใช้สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาคุณภาพนักเรียนต่อไป

ขอขอบคุณคณะกรรมการดำเนินงานทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดทำเอกสารการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เรื่อง “CROSSWORD” ฉบับนี้

สถาบันภาษาอังกฤษ
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ
2558

สารบัญ

หน้า

คำนำ

บทที่ 1 ประวัติและความเป็นมาของครอสเวิร์ด (CROSSWORD)

- 1.1 ความเป็นมาของ Scrabble หรือ Crossword ในประเทศไทย
- 1.2 อุปกรณ์และความหมาย
- 1.3 กฎและวิธีการเล่น
- 1.4 การคิดและทำคะแนน
- 1.5 การสิ้นสุดเกม
- 1.6 ส่วนพิเศษในการเล่น
- 1.7 กติกาเพิ่มเติมในการเล่น

บทที่ 2 กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 1)

- 2.1 การฝึกเล่นขั้นพื้นฐาน
- 2.2 การเรียนรู้กฎและวิธีการเล่นอย่างละเอียด
- 2.3 ตั้งเป้าหมายในการเล่น
- 2.4 คำศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษร
- 2.5 หลักการผสมคำในแบ่น
- 2.6 การรักษาสมดุลตัวอักษรเพื่อการ เล่นกระดานหน้า
- 2.7 กลยุทธ์การลงรอบเล่นแรก
- 2.8 การลงแบบอักษรไขว้
- 2.9 การก่อให้เกิดคำใหม่โดยต่อหน้าหรือท้ายคำเก่า
- 2.10 กลยุทธ์การเล่นตัวอักษรพิเศษ
- 2.11 การมองหาตำแหน่งที่ดีที่สุด
- 2.12 รูปแบบการเล่นสำคัญ สำหรับผู้เริ่มเล่นใหม่
- 2.13 รู้ลำดับความสำคัญของตัวอักษรและการประเมินความก้าวหน้า

บทที่ 3 กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 2)

- 3.1 การลงยาว ๆ ชิงตัวว่าง (Blank)
- 3.2 การเล่นทับ 2 ช่องคะแนนพิเศษ
- 3.3 การรู้คำศัพท์ทั่วไป
- 3.4 การรู้คำศัพท์ที่มีสระมาก
- 3.5 การเล่นเกมรุก (Offensive) และเกมรับป้องกัน (Defensive)
- 3.6 การเปลี่ยนตัวอักษรและการฟิชซิง (Fishing)

บทที่ 4 กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 3)

- 4.1 การอ่านกลวิธีของคู่ต่อสู้
- 4.2 เมื่อบิงโกแต่ไม่มีที่ลง
- 4.3 หลักการตรวจสอบตัวอักษร
- 4.4 เกมเปิด 2 ด้าน
- 4.5 โอกาสหยิบตัวอักษรที่เหลืออยู่ในถุง
- 4.6 การวางแผนเพื่อการเล่นในรอบต่อไป
- 4.7 การปรับแผนการเล่นเพื่อชัยชนะ
- 4.8 การเล่นที่ดีที่สุด (Best Play)
- 4.9 การรู้ค่าตัวอักษรในทุกสถานการณ์บนกระดาน
- 4.10 นักโครอสเวิร์ดสมบูรณ์แบบ

บทที่ 5 บุคคลสำคัญในวงการโครอสเวิร์ดและกลยุทธ์พิเศษ

- 5.1 VIP ของวงการโครอสเวิร์ด
- 5.2 รายการแข่งและสนามแข่งขัน
- 5.3 โปรแกรมสำเร็จรูปและเว็บไซต์เพื่อการฝึกฝน
- 5.4 ทางเกวียน (Cart Way) และทางลัด (Shortcut Way)

บทที่ 6 การจัดการเรียนรู้

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
ใบความรู้เรื่องเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
ใบงานเรื่องอุปกรณ์และกติกาการเล่น
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
ใบความรู้เรื่องกลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 1)
ใบงานเรื่องกลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 1)
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4
ใบความรู้เรื่องกลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 2)
ใบงานเรื่องกลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 2)

คณะผู้จัดทำ

ประวัติและความเป็นมาของครอสเวิร์ด (Crossword)

1.1 ความเป็นมาของ Scrabble หรือ Crossword ในประเทศไทย

Scrabble เป็นเกมกีฬาที่เกี่ยวกับคำศัพท์มีผู้เล่น 2-3 คน ในการเล่นเกิดจากค่าคะแนนของตัวอักษรที่วางลงบนกระดานขนาด 15 x 15 ช่อง คำศัพท์ที่เกิดขึ้นนั้น จะต้องวางตัวในแนวดิ่งหรือแนวนอนในรูปแบบของการไขว้ และคำที่นำไปลงนั้นจะต้องปรากฏในพจนานุกรมมาตรฐานที่ผ่านการรับรองอย่างเป็นทางการแล้ว

การเล่น Scrabble ในประเทศไทย ไม่มีใครทราบว่าเริ่มเมื่อใด สันนิษฐานว่าน่าจะเป็นทหารอเมริกันที่รบในสงครามเวียดนามประมาณปี 2515-2517 นำเข้ามาเล่น จนถึงปี 2529 ได้มีการจัดการแข่งขัน Scrabble ขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทยที่ศาลาพระเกี้ยว จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 28-29 กันยายน 2529 โดยแชมป์คนแรกคือ ภารดา อรุณเมธเศรษฐ

เหตุที่ Scrabble ในประเทศไทยเปลี่ยนชื่อเป็น Crossword เพราะในปี 2523 ประเทศไทยได้ส่งนักกีฬาเข้าแข่งขัน World Scrabble Championship เป็นครั้งแรก ปรากฏว่าสมาคมฯถูกสหพันธ์สแครบเบิลนานาชาติ (NSA) ได้ฟ้องร้องต่อศาลในกรณีใช้ชื่อ Scrabble โดยไม่ได้รับอนุญาต โดยสมาคมสแครบเบิลแห่งประเทศไทยได้ยินยอมเปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมครอสเวิร์ดแห่งประเทศไทย” ในปี 2535 โดยปัจจุบันได้เปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมครอสเวิร์ด เอ็มพี คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย”

1.2 อุปกรณ์และความหมาย

อุปกรณ์ครอสเวิร์ดเกมประกอบด้วย

1.2.1 กระดาน (Board) ประกอบด้วยช่องต่าง ๆ รวม 225 ช่อง ในแนวดิ่ง 15 แถว แนวนอน 15 แถว แบ่งเป็นช่องคะแนนธรรมดา 164 ช่อง และช่องคะแนนพิเศษ 61 ช่อง ซึ่งมีความหมายแตกต่างกันดังนี้

- ช่องสีแดง Triple Word Score มีทั้งหมด 8 ช่อง หมายถึง ตัวอักษรใดที่ผู้เล่นลงในช่องนี้ คำที่เกิดขึ้นจากตัวอักษรที่ลงนี้จะได้คะแนนเป็น 3 เท่า

- ช่องสีชมพู Double Word Score มีทั้งหมด 16 ช่อง หมายถึง ตัวอักษรใดที่ผู้เล่นลงในช่องนี้ คำที่เกิดขึ้นจากตัวอักษรที่ลงนี้จะได้คะแนนเป็น 2 เท่า

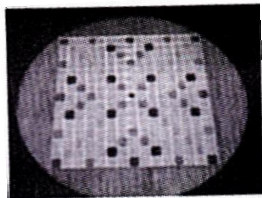
- ช่องสีน้ำเงิน Triple Letter Score มีทั้งหมด 12 ช่อง หมายถึง ตัวอักษรใดที่ผู้เล่นลงทับช่องนี้ เฉพาะตัวอักษรนั้นจะได้คะแนนเป็น 3 เท่า

- ช่องสีฟ้า Double Letter Score มีทั้งหมด 24 ช่อง หมายถึง ตัวอักษรใดที่ผู้เล่นลงทับช่องนี้ เฉพาะตัวอักษรนั้นจะได้คะแนนเป็น 2 เท่า

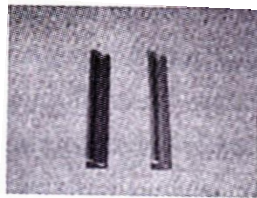
1.2.2 ตัวเบี้ยอักษร (Tiles) ตัวเบี้ยอักษร ครอสเวิร์ดจะมีตั้งแต่ตัว A ถึงตัว Z และตัวว่าง (Blank) รวมทั้งสิ้น 100 ตัว ตัวอักษรแต่ละตัวจะมีค่าคะแนนแตกต่างกันออกไปตามความเหมาะสมและสมดุล เช่น ตัวสระ E ที่เล่นง่ายใช้ประจำจะมีมากกว่าตัวอักษร Q ที่เล่นยาก เป็นต้น

A = 1 คะแนน มี 9 ตัว	B = 3 คะแนน มี 2 ตัว	C = 3 คะแนน มี 2 ตัว
D = 2 คะแนน มี 4 ตัว	E = 1 คะแนน มี 12 ตัว	F = 4 คะแนน มี 2 ตัว
G = 2 คะแนน มี 3 ตัว	H = 4 คะแนน มี 2 ตัว	I = 1 คะแนน มี 9 ตัว
J = 8 คะแนน มี 1 ตัว	K = 8 คะแนน มี 1 ตัว	L = 1 คะแนน มี 4 ตัว
M = 3 คะแนน มี 2 ตัว	N = 1 คะแนน มี 6 ตัว	O = 1 คะแนน มี 8 ตัว
P = 3 คะแนน มี 2 ตัว	Q = 10 คะแนน มี 1 ตัว	R = 1 คะแนน มี 6 ตัว
S = 1 คะแนน มี 4 ตัว	T = 1 คะแนน มี 6 ตัว	U = 1 คะแนน มี 4 ตัว
V = 4 คะแนน มี 2 ตัว	W = 4 คะแนน มี 2 ตัว	X = 8 คะแนน มี 1 ตัว
Y = 1 คะแนน มี 2 ตัว	Z = 10 คะแนน มี 1 ตัว	Blank = 0 คะแนน มี 2 ตัว

1.2.3 แป้นวางตัวอักษร (Rack) ถุงใส่ตัวอักษร กระดาษจดคะแนนและบันทึกตัวอักษร



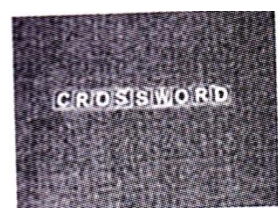
กระดานครอสเวิร์ด



แป้นวางตัวอักษร



ถุงตัวเบี้ย



ตัวเบี้ย

1.3 กฎและวิธีการเล่น

กฎต่อไปนี้ได้รับการรับรองและใช้ในการแข่งขันระดับชาติ โดยสมาคมครอสเวิร์ด เอเอ็มที คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

ก่อนการเล่น

ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย จะต้องเตรียมอุปกรณ์การเล่นทั้งหมดให้พร้อมคือ กระดาน แป้นวางตัวอักษร กระดาษจดคะแนน และตรวจตัวอักษร ตรวจนับเบี้ยตัวอักษรให้ครบ 100 ตัว และนาฬิกาจับเวลา Chess Clock (ถ้ามี) โดยให้เวลาฝ่ายละ 22 นาที

การเริ่มต้น

- ผู้เล่นจะต้องจับตัวอักษรขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว เพื่อดูว่าฝ่ายไหนจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน โดยมีหลักคือ เรียงตามลำดับตัวอักษรเริ่มจากว่าง Blank, A, B, C ไปจนถึง Z ใครได้ใกล้ตัว Blank กว่าจะได้เป็นผู้เล่นก่อน
- ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาฝ่ายละ 7 ตัว วางบนแป้น (Rack) โดยผู้ได้เล่นก่อนจับก่อน

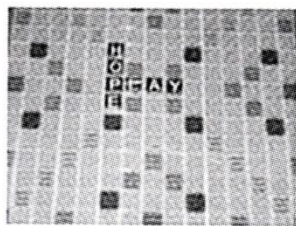
3. ผู้เริ่มเล่นก่อนจะต้องผสมตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปให้เป็นคำในภาษาอังกฤษ (หมายถึง คำที่ปรากฏอยู่ใน The Standard Dictionary for Crossword Game Players (4th Tournament Edition) ลงบนกระดานในแนวนอนหรือแนวตั้งเพียงแนวใดแนวหนึ่ง โดยมีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งของคำที่ลงทับอยู่บนดาวกลางกระดาน และคำที่ลงครั้งแรกนี้จะได้คะแนนเป็น 2 เท่า เพราะช่องดาวบนกระดานก็คือ ช่องสี่ขมนั่นเอง

4. ผู้เล่นคนแรกต้องจับตัวอักษรจากถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวอักษรที่ใช้ไป จากนั้นเป็นรอบการเล่นของผู้เล่นคนที่ 2 ซึ่งต้องผสมตัวอักษรแล้วนำไปลงบนกระดาน โดยจะต้องมีตัวอักษรของตนอย่างน้อย 1 ตัว สัมผัสกับตัวอักษรที่มีอยู่บนกระดาน จากนั้นก็จะคิดคะแนนตามคำที่เกิดขึ้นมาทุกคำจากการเล่นในกระดานนั้น ผู้เล่นจะต้องลงตัวอักษรในแนวตั้งหรือแนวนอนเพียงแนวเดียวติดต่อกันเท่านั้น คำใหม่อาจเกิดขึ้นโดย

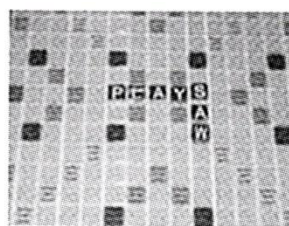
- ผสมตัวอักษร 1 ตัวหรือมากกว่า กับคำหรือตัวอักษรที่มีอยู่ในกระดานแล้ว (ดูตารางที่ 1 ลงคำว่า HOPE โดยใช้ตัว P ของคำว่า PLAY

- ใส่คำในแนวตั้งฉากกับคำที่มีอยู่แล้วในกระดาน โดยมีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งของคำใหม่ สัมผัสหรือเพิ่มเข้าไปในคำที่มีอยู่บนกระดาน (ดูตารางที่ 2 ลงคำว่า SAW โดยเอาตัว S ไปต่อท้ายคำว่า PLAY)

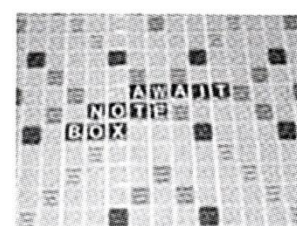
- ใส่คำที่สมบูรณ์แล้วในแนวนานกับคำที่มีอยู่แล้วบนกระดาน โดยตัวอักษรในคำใหม่ก่อให้เกิดคำอื่น ๆ ขึ้นมาอีก (ดูตารางที่ 3 ลงคำว่า BOX ขนานกับคำว่า NOTE ทำให้เกิดคำว่า NO และ OX ด้วย)



ตารางที่ 1



ตารางที่ 2



ตารางที่ 3

1.4 การคิดและทำคะแนน

1.4.1. คะแนนที่ได้ จะเกิดจากคำที่เกิดขึ้นใหม่ทุกคำในการลงเล่นในรอบนั้น อาจจะเป็นการเปลี่ยนรูปของคำให้เป็นพหูพจน์โดยใส่ S หรือคำให้เป็นขั้นกว่า (Comparative) หรือคำในรูปอดีต (Past Tense) เป็นต้น ย่อมถือเป็นคำที่เกิดขึ้นใหม่ทั้งนั้น คะแนนแต่ละรอบของการเล่นนั้นจะเท่ากับค่าของตัวอักษรที่เล่นในคำที่สร้างขึ้นใหม่รวมกับคะแนนที่ได้จากช่องพิเศษต่างๆ ที่ตัวอักษรวางทับอยู่ ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เล่นคนแรกลงคำว่า PLAY ในแนวนอน ผู้เล่นอีกคนเล่นคำว่า SWA ในแนวตั้ง โดยมีตัว S ไปต่อท้ายคำแรกเป็น PLAYS ดังนั้นคะแนนที่คิดจะคิดจากทั้ง 2 คำคือ SAW (14 แต้ม) และ PLAYS (10 แต้ม) รวมกันเท่ากับ 24 แต้ม (ดูตารางที่ 2)

1.4.2. จากช่องคะแนนพิเศษ 4 แบบ คือ ช่องฟ้า (คูณ 2 เฉพาะตัวอักษร) สีน้ำเงิน (คูณ 3 เฉพาะตัวอักษร) สีชมพู (คูณ 2 ทั้งคำ) และสีแดง (คูณ 3 ทั้งคำ) หากเกิดกรณีที่ผู้เล่นลงคำซึ่งมีตัวอักษรที่เล่นใหม่ทับช่องพิเศษมากกว่า 1 ช่องแล้ว คะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษให้ตัวอักษรแล้วค่อยนำมารวมคะแนนปกติ แล้วค่อยคิดคะแนนพิเศษทั้งคำ ตัวอย่างเช่น หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งลงคำว่า CLAPS โดยมีตัว C ทับบนช่องสีน้ำเงิน (คูณ 3 เฉพาะตัวอักษร) และตัว S ทับช่องสีชมพู (คูณ 2 ทั้งคำ) คะแนนที่ได้เท่ากับ $C(3 \times 3) + L(1) + A(1) + P(3) + S(1) = 15 \times 2 = 30$ แต้ม (ดูตารางที่ 4)

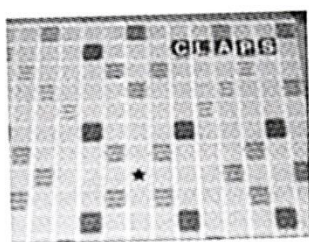
1.4.3. ช่องตัวอักษรพิเศษและช่องคำพิเศษนั้นสามารถใช้ได้ในการเล่นถัดไปครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งต่อมาตัวอักษรที่ทับอยู่ในช่องคะแนนแล้วนั้น ให้นับเฉพาะค่าของตัวอักษรเท่านั้น ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นคนแรกเล่นคำว่า MONKEY โดยมีตัว O ทับช่องสีชมพูไปแล้วผู้เล่นคนที่ 2 เล่นคำ CATS โดยมีตัว S ต่อท้ายคำว่า MONKEYS โดยตัว S ไม่ได้ทับช่องพิเศษอะไรเลย การคิดคะแนนคำใหม่คือ CATS (6 คะแนน) และ MONKEYS (16 คะแนน) คำว่า MONKEYS จะได้เฉพาะค่าคะแนนในแต่ละตัวอักษรเท่านั้น ดังนั้นผู้เล่นคนที่ 2 จะได้ 22 แต้ม (ดูจากตารางที่ 5)

แต่หากตัวอักษรที่เล่นใหม่ลงไปทับช่องคะแนนพิเศษแล้วก่อให้เกิดเป็นคำใหม่ด้วย คำใหม่ที่เกิดขึ้นจะได้รับคะแนนพิเศษด้วย

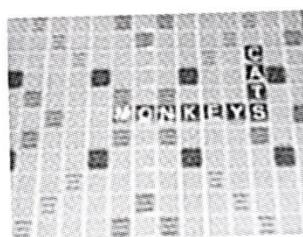
ตัวอย่างเช่น มีคำว่า YEAR อยู่ แล้วผู้เล่นคนต่อมาลงคำว่า CATS โดยตัว S ซึ่งวางทับช่องสีชมพู (คูณ 2 ทั้งคำ) ไปต่อหลัง YEAR เป็นคำใหม่ YEARS ดังนั้นคะแนนที่ได้จะเกิดขึ้นจากคำใหม่ทั้ง 2 คำ คือ CATS และ YEARS จะได้คะแนนพิเศษคูณ 2 ของคำทั้งคู่ $CATS = (3+1+1+1) \times 2 = 12$ แต้ม $YEARS = (4+1+1+1+1) \times 2 = 16$ แต้ม รวมเป็น 28 แต้ม (ดูตารางที่ 6)

1.4.4. เมื่อตัวว่างนั้นตกลงทับในช่องสีชมพูหรือสีแดง ค่าของคำนั้นจะถูกคูณ 2 หรือ 3 ถึงแม้ว่าตัวว่างจะไม่มีคะแนนก็ตาม

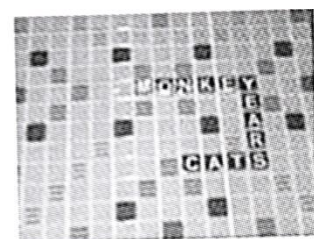
ตัวอย่างเช่น ลงคำว่า FREE โดยตัวว่างใช้แทนตัว F ซึ่งทับช่องสีชมพู (คูณ 2 ทั้งคำ) ดังนั้น คะแนนที่ได้ จะเท่ากับ $(0+1+1+1) \times 2 = 6$ แต้ม แต่ถ้าตกลงในช่องสีน้ำเงินหรือสีฟ้า เฉพาะตัวว่างจะมีคะแนนเท่ากับศูนย์



ตารางที่ 4



ตารางที่ 5



ตารางที่ 6

1.4.5. เมื่อคำ 2 คำขึ้นไปถูกสร้างในการเล่นครั้งเดียวกัน หากมีตัวอักษรตัวใดที่เป็นตัวประกอบทั้ง 2 คำทับช่องพิเศษ คะแนนของตัวอักษรหรือคำที่เกิดจากตัวอักษรนั้นจะคำนวณคะแนนตามช่องพิเศษนั้นทั้ง 2 คำ

ตัวอย่างเช่น บนกระดานมีคำว่า NOTE ผู้เล่นอีกคนคำว่า BOX โดยไปพาดกับคำเก่าและก่อให้เกิดคำใหม่เพิ่มอีก 2 คำ คือ NO, OX โดยมีตัว X ทับช่องสีน้ำเงิน (Triple Letter Score) คะแนนจะคิดจาก NO (2คะแนน) OX (25 คะแนน) และ BOX (28คะแนน) รวมเป็น 55 คะแนน โดยที่ตัว X ที่ทับช่องพิเศษจะคิดได้ทั้งจากคำ OX และ BOX (ดูจากตารางที่ 3)

1.5 การสิ้นสุดเกม

1.5.1 เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวอักษรที่ตนมีจนหมด (หลังจากที่ตัวอักษรหมดแล้ว) ในขณะเดียวกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังคงมีตัวอักษรเหลืออยู่ ให้รวมคะแนนจากตัวอักษรเหล่านั้นแล้วคูณด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวอักษรหมดก่อน (คะแนนของตัวว่างเท่ากับศูนย์)

1.5.2 ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ไม่สามารถเล่นตัวอักษรที่เหลือในแป้นของเขาทั้งสองแล้วบอกผ่านหรือทำคะแนนไม่ได้ (เช่น การถูกขาลเล่น/การเปลี่ยนตัว) ได้ 0 แต้ม ฝ่ายละ 3 ครั้งติดต่อกัน ก็ถือว่าเกมการแข่งขันสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยเอาคะแนนตัวอักษรที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจากคะแนนของตนเอง โดยไม่ต้องคูณ 2 (คะแนนของตัวว่างเท่ากับศูนย์)

1.6 ส่วนพิเศษในการเล่น

1.6.1 การขอเปลี่ยนตัวอักษร ผู้เล่นสามารถขอเปลี่ยนตัวอักษรได้ตั้งแต่ 1-7 ตัว แต่ต้องเสียรอบการเล่น 1 รอบ (ได้ 0 แต้ม) ต่อการเปลี่ยน 1 ครั้ง การเปลี่ยนจะต้องเปลี่ยนเมื่อถึงรอบการเล่นของตนเองเสียก่อน และใน 1 รอบการเล่นจะเปลี่ยนได้แค่เพียง 1 ครั้งเท่านั้น การเปลี่ยนตัวอักษรทำได้โดยแยกตัวอักษรจำนวนหนึ่ง (ตั้งแต่ 1-7 ตัว) ของตนที่ต้องการเปลี่ยนออกมาจากแป้นวางตัวอักษร นำมาคว่ำหน้าไว้ แล้วหยิบตัวอักษรเท่ากับจำนวนที่เปลี่ยนขึ้นมาจากถุง นำมาวางบนแป้นของตน ส่วนตัวอักษรที่วางคว่ำไว้ให้ใส่กลับลงไปในถุงเหมือนเดิม ก็จะถือว่าการเล่นในรอบนั้นสิ้นสุดลง ผู้เล่นคนที่เปลี่ยนตัวอักษรจะได้คะแนนเป็น 0 แต้ม ในรอบเล่นนั้น และผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะได้เล่นต่อทันที

หมายเหตุ ผู้เล่นไม่สามารถเปลี่ยนตัวอักษรได้แม้แต่เพียง 1 ตัว ถ้าตัวอักษรในถุงเหลือไม่ถึง 7 ตัว (ตั้งแต่ 6 ตัวลงไป)

1.6.2 การทำบิงโก ในระหว่างการเล่น ถ้าหากผู้เล่นสามารถใช้ตัวอักษรทั้ง 7 ตัวที่มีอยู่ในแป้นนำไปลงบนกระดานให้เป็นคำโดยการลงครั้งเดียวหมด (การลงอาจจะลงเป็นคำที่มีความยาว 7 ตัวอักษรก็ได้) จะได้คะแนนพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 50 คะแนนจากคะแนนที่ได้ปกติ เรียกว่า การทำบิงโก

1.6.3 การขอขาลเล่น (Challenge) หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดลงคำศัพท์ที่ผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งไม่แน่ใจว่าจะเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้องหรือไม่ ผู้เล่นฝ่ายนั้นสามารถขอขาลเล่นเพื่อให้กรรมการเปิดพจนานุกรมพิสูจน์ได้ ผู้เล่นจะขอขาลเล่นก็คำก็ได้ แต่จะต้องเป็นคำต่างๆ ที่เกิดจากการเล่นล่าสุดของคู่ต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามเท่านั้น ถ้าหากผลการขาลเล่น ปรากฏว่าคำศัพท์นั้นมีจริง ผู้ที่ขอขาลเล่นจะเสียรอบการเล่นรอบนั้น 1 รอบ (ได้ 0 แต้ม) แต่ถ้าหากปรากฏว่ามีคำศัพท์อย่างน้อย 1 คำ ไม่มีปรากฏในพจนานุกรม ผู้ที่ลงคำศัพท์นั้นจะต้องยกตัวอักษรรอบเล่นนั้นออกจากกระดาน และคะแนนที่เกิดจากการเล่นครั้งนั้นเป็น 0 แต้ม พร้อมกับฝ่ายตรงข้ามจะได้เล่นต่อทันที

หมายเหตุ ในปัจจุบัน การขอลาเล่นใช้คอมพิวเตอร์ที่บรรจุโปรแกรมพจนานุกรมในการพิสูจน์คำศัพท์ ก่อนที่จะไปขอลาเล่นที่คอมพิวเตอร์ ต้องคว่ำตัวเบี้ยทั้งหมดทั้ง 2 ฝ่าย แล้วลุกเดินไปที่เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมๆกัน พิมพ์คำศัพท์ที่ต้องการขอลาเล่นลงไป หากคำศัพท์ที่ขอลาเล่นมีมากกว่า 1 คำ ให้กด Enter หลังคำศัพท์ทีละคำ

ตัวอย่าง

ขอลาเล่น คำว่า ERES และ STUN พิมพ์คำแรกว่า ERES และกด Enter แล้วจึงพิมพ์คำว่า STUN ต่อ แล้วจึงกด TAB เพื่อขอลาเล่น ถ้าปรากฏว่าคำศัพท์อย่างน้อย 1 คำ ไม่มีปรากฏในพจนานุกรม หน้าจอคอมพิวเตอร์ จะปรากฏเครื่องหมายกากบาทและพื้นหลังสีแดง ถ้าปรากฏว่าคำศัพท์ที่ขอลาเล่นมีทั้งหมด ในพจนานุกรม หน้าจอคอมพิวเตอร์จะปรากฏเครื่องหมายลูกและพื้นหลังสีเขียว หลังรู้ผลการขอลาเล่น ให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายเดินกลับไปโต๊ะแข่งขันพร้อมกัน นำตัวเบี้ยทั้งหมดที่คว่ำอยู่ของแต่ละฝ่ายวางบนแป้นวาง ตัวอักษรดั้งเดิม การเล่นต่อหลังจากที่ได้ยึดกติกาข้างต้นที่กล่าวมา

1.6.4 การขอโฮลด์ (Hlod) ถ้าหากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามลงคำศัพท์ที่ผู้เล่นคนต่อมาไม่แน่ใจว่ามีหรือไม่และ ตัดสินใจไม่ได้ว่าจะขอลาเล่นหรือไม่ ผู้เล่นสามารถรักษาสีสิทธิ์ในการขอลาเล่นไว้ได้โดยการพูดว่า “โฮลด์” ซึ่งจะต้องกระทำภายในเวลา 20 วินาที หลังจากที่เป็นรอบเล่นของเขา (ดูรายละเอียดการจับรอบเล่นของผู้เล่นใน หัวข้อกติกาเพิ่มเติมในการแข่งขัน) ถ้าผู้เล่นสามารถขอโฮลด์ได้สำเร็จ ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะไม่มีสิทธิ์จับตัวอักษร ออกมาจากถุง และถ้าเวลาผ่านไปเกิน 1 นาที หลังจากที่ถูกโฮลด์ยังตัดสินใจไม่ได้ว่าจะปล่อยให้คู่ต่อสู้ได้คะแนน หรือขอลาเล่นแล้ว คู่ต่อสู้สามารถจับตัวอักษรใหม่ออกมาจากถุงได้ แต่จะต้องนำไปวางบนแป้นแยกไว้คนละส่วน กับตัวอักษรเดิมบนแป้น

1.7 กติกาเพิ่มเติมในการแข่งขัน

1.7.1 เวลา ในการแข่งขันจะมีการใช้นาฬิกา Chess Clock เพื่อทำการจับเวลาโดยผู้เล่นแต่ละฝ่าย จะมีเวลาฝ่ายละ 22 นาทีต่อเกม หากเกิน 22 นาทีแล้วยังเล่นไม่จบ เวลาที่เกินให้นับเป็นนาทีแล้วคูณด้วย 10 นำไปลบออกจากคะแนนของตนเอง (เวลาเกินพิเศษของวินาทีให้ขึ้นเป็นนาที) แต่หากไม่มี Chess Clock ก็ควรตกลงกันว่าจะให้เวลาการเล่นแต่ละรอบนานเท่าไร

1.7.2 คำศัพท์ ข้อสงสัยสำหรับคำที่เล่นว่าใช้ได้หรือไม่ ให้ยึดถือและตรวจได้จากพจนานุกรมใน The Standard Dictionary for Crossword Game Players (4th Tournament Edition) เท่านั้น สำหรับคำที่มี ตัวอักษร 2- 8 ตัว ซึ่งรวบรวมมาจากพจนานุกรม อันเป็นที่ยอมรับทั่วไป หากคำศัพท์ที่ยาวมากกว่า 8 ตัวอักษรขึ้นไปให้ตรวจจาก WEBSTER'S TENTH NEW COLLEGIATE DICTIONARY แทน ยกเว้น คำศัพท์ที่ยาวเกินกว่า 8 ตัว ที่เป็นรูปผันจากคำศัพท์ 8 ตัวอักษร เช่น MAXIMIZING ซึ่งมาจากคำว่า MAXIMIZE อันเป็นคำศัพท์ 8 ตัวอักษร ที่สามารถตรวจสอบในพจนานุกรม THE STANDARD DICTIONARY FOR CROSSWORD GAME PLAYERS (4th TOURNAMENT EDITION) ก่อน แล้วจึงไปดูใน WEBSTER'S TENTH NEW COLLEGIATE DICTIONARY

หมายเหตุ

- คำทุกคำที่ใช้เขียนเป็นคำในภาษาอังกฤษจะได้รับการยอมรับทั้งสิ้น อาทิเช่น เงินบาทของไทย (BAHT) จะยกเว้นเฉพาะคำ (PROPER NAME) ชื่อคน ชื่อประเทศ เป็นต้น หรือคำย่อ เช่น VIP แต่ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงความหมายว่ามีหรือไม่ก่อน เพราะชื่อของคนบางคนอาจเป็นคำในภาษาอังกฤษก็ได้ เช่น JOHN แปลว่า ห้องน้ำชาย ดังนั้นขอให้ยึดถือพจนานุกรมเป็นหลักมาตรฐาน

- ถ้าหากว่าผู้เล่นลงคำศัพท์ที่ไม่มีอยู่ในพจนานุกรม แต่คู่ต่อสู้ไม่ขอخالเส้นจ้ ผู้เล่นจะได้คะแนนจากคำๆ นั้น แต่จะไม่ถือว่าคำๆ นั้นมีความหมาย ผู้เล่นจะต้องระวังให้มากเพราะหากคู่ต่อสู้ลงคำที่ไม่มี ความหมาย เช่น TANE แต่ผู้เล่นไม่ได้خالเส้นจ้แล้ว ในรอบต่อ ๆ มา หากผู้เล่นเอาตัว S ไปต่อท้ายเป็น TANES คู่ต่อสู้อาจจะขอخالเส้นจ้และผลปรากฏว่าไม่มี ผู้เล่นจะเสียรอบเล่น 1 รอบ

1.7.3 การจับตัวอักษรเกิน ถ้าหากผู้เล่นจับตัวอักษรเกิน ให้กระทำตามกรณีต่อไปนี้ (สมมติให้ผู้เล่นจับตัว เบี้ยเกิน 1 ตัว)

1. หากผู้เล่นยังไม่เห็นตัวอักษรที่จับเกินนั้น ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเลือกตัวอักษรจากกลุ่มที่จับเกิน 2 ตัว แล้วคืน 1 ตัวใส่ถุง ส่วนอีก 1 ตัวให้คืนให้กับผู้เล่น
2. หากผู้เล่นเห็นตัวอักษรที่จับเกินแล้ว ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเลือกตัวอักษรที่จับเกิน 2 ตัว

1.7.4 ขั้นตอนการเล่นในแต่ละรอบเล่น มีขั้นตอนดังนี้

- กรณีที่ไม่มีการใช้นาฬิกา Chess Clock

1. ผู้เล่นลงตัวอักษรไปบนกระดาน
2. นับคะแนนและขานแต้ม
3. จดคะแนนในรอบเล่นนั้นและจดคะแนนสะสม
4. จับตัวอักษรขึ้นมาใหม่

“ถ้าหากผู้เล่นขานแต้มแล้ว จะถือว่ารอบเล่นของเขาในรอบนั้นสิ้นสุดลงทันที ไม่ว่าเขาจะได้บันทึกคะแนนแล้วหรือไม่ก็ตาม”

“หรือหากผู้จับตัวอักษรใหม่จากถุงอย่างน้อย 1 ตัว จะถือว่ารอบเล่นของเขาในรอบนั้นสิ้นสุดลงทันที ถึงแม้ว่าจะยังไม่ได้ขานแต้มก็ตาม”

- กรณีที่มีการใช้นาฬิกา Chess Clock จะมีขั้นตอนเหมือนไม่ใช้นาฬิกา แต่จะมีการกตนาฬิกา ให้เวลาของฝ่ายตรงข้ามเดินหลังจากนับคะแนนขานแต้ม โดยจะถือว่ารอบเล่นของเขาสิ้นสุด เมื่อมีการกตนาฬิกา หรือหากผู้เล่นไม่กตนาฬิกาแต่จับตัวอักษรอย่างน้อย 1 ตัวจากในถุงขึ้นมา ก็ถือว่ารอบเล่นของเขาสิ้นสุดลงเช่นกัน (ผู้เล่นจะต้องจดบันทึกคะแนนเมื่อสิ้นสุดรอบเล่นการเล่นแต่ละรอบเล่นก่อนที่จะจับตัวอักษรขึ้นมาใหม่)

1.7.5 การขอนับคะแนนใหม่ (Recount) ผู้เล่นมีสิทธิ์ขอนับคะแนนใหม่ หากคะแนนสุดท้ายใกล้เคียงกันมาก

1.7.6 การขอตรวจคำซ้ำอีกครั้ง (Re-Challenge) ถ้าหากผู้เล่นแน่ใจว่าผลการตรวจخالเส้นจ้ โดยกรรมการผิดพลาด ผู้เล่นอาจจะขอخالเส้นจ้อีกครั้งหนึ่งจากกรรมการคนอื่น ๆ ได้ แต่จะต้องทำทันทีที่ได้รับผลخالเส้นจ้ครั้งแรก

กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 1)

2.1 การฝึกเล่นขั้นพื้นฐาน

การเล่นคอมพิวเตอร์เกมนั้นสิ่งแรกที่ควรรู้คือ คอมพิวเตอร์เกมเป็นกีฬาที่ฝึกให้เก่งค่อนข้างง่ายเมื่อเทียบกับกีฬาอื่นๆ โดยที่ไม่จำเป็นต้องใช้เวลาเป็นปี หรือต้องเก่งภาษาอังกฤษมาก่อน และคอมพิวเตอร์นั้นจะช่วยให้เด็กมีความรู้ด้านภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นซึ่งถือเป็นประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมกีฬาประเภทนี้ ผู้ชนะไม่จำเป็นต้องเป็นคนรู้ภาษาอังกฤษหรือพูดภาษาอังกฤษได้คล่องเสมอไป เพราะกีฬานี้นอกจากความรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษแล้ว ยังจะต้องประกอบไปด้วยกลยุทธ์ การวางแผน ไหวพริบ และทักษะอื่น ๆ อีก ก่อนอื่นต้องเปิดใจกว้างและต้องรับรู้ในสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งเมื่อผ่านขั้นที่หนึ่งไปแล้ว การพัฒนาจะขึ้นอยู่กับความพยายามและประสบการณ์ของแต่ละคน ในขั้นนี้จะเป็นพื้นฐานนำไปสู่กลยุทธ์การเล่นที่หลากหลาย

2.2 การเรียนรู้กฎและวิธีการเล่นโดยละเอียด

ปกติแล้วนักเรียนที่เริ่มหัดเล่นมักจะไม่ค่อยเข้าใจในกฎกติกาการเล่นอย่างถ่องแท้ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วไม่ว่ากีฬาใดๆก็ตาม นักกีฬาจะต้องเข้าใจกฎกติกาการเล่นโดยละเอียด เพื่อที่จะได้รู้และปฏิบัติตาม หรือหากคู่ต่อสู้ทำผิดกฎก็จะทำการหักล้างได้ มีนักเรียนหลายคนสงสัยในศัพท์แปลกตาหรือไม่คุ้นเคยเลยที่ใช้เล่นกัน เช่น XU (สกุลเงินของประเทศเวียดนาม) ดังนั้นควรจะต้องทำความเข้าใจก่อนว่าคำศัพท์ในภาษาอังกฤษมีมากมายและหลากหลาย อย่างไรก็ตามไม่มีใครรอบรู้ทุกสิ่งทุกอย่าง แต่จุดประสงค์อื่น ๆ ในการยอมรับคำแปลก ๆ หรือไม่คุ้นตานั้นเพื่อให้เกมเล่นได้คล่องขึ้นสนุกสนานขึ้น แต่ผลสุดท้ายการเล่นก็จะชนะกันด้วยความรู้ศัพท์ทั่วไป รวมไปถึงกลยุทธ์ต่าง ๆ อีกหลากหลายที่นักเรียนจะได้ฝึกฝนตนเองต่อไป

2.3 ตั้งเป้าหมายในการเล่น

เมื่อจะฝึกเล่นเกมนี้ควรมีการตั้งเป้าหมายในการเล่น เพราะการตั้งเป้าหมายจะเป็นตัวกำหนดความสำเร็จ หรือสิ่งที่นักเรียนต้องการจะพัฒนา ตัวอย่างเช่น ต้องการทราบคลังคำศัพท์ของตนเองหรือต้องการที่จะเป็นแชมป์ระดับโรงเรียน ระดับเขต ระดับภาค ระดับประเทศ หรือระดับโลก เพราะการตั้งเป้าหมาย จะเป็นแรงบันดาลใจให้นักเรียนเล่นเกมกีฬาประเภทนี้อย่างมีความหมายและจะต้องไม่ท้อหากแพ้ในการแข่งขัน แต่พร้อมที่จะนำข้อบกพร่องมาแก้ไขหลังการเล่นหรือหลังการแข่งขันทุกครั้ง ส่วนผู้ชนะก็ต้องหาแนวทางพัฒนาตนเองขึ้นไปเรื่อย ๆ เพราะหากนักเรียนหยุดเมื่อใด คนที่มีความขยันและรู้จักพัฒนาตนเองมากกว่าก็จะขึ้นมาแทนที่เสมอ

2.4 ศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษร

คำศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษรนั้นถือเป็นพื้นฐานของความรู้ภาษาอังกฤษที่จะต้องรู้เพราะเปรียบเสมือนอาวุธเบื้องต้น จึงจำเป็นที่จะต้องจดจำศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษรให้ได้นั้นจะทำให้เล่นเกมได้ง่ายและคล่องยิ่งขึ้น จำเป็นอย่างยิ่งต่อการเล่นไขว้คำให้เกิดคำหลายๆคำ ซึ่งก็หมายถึงคะแนนที่จะเพิ่มตามมา จำนวนศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษรนั้นมีไม่มากนักเรียนควรที่จะได้รู้หน้าที่ของคำ คำใดเป็นคำกริยาที่สามารถเติม s, ed, ing ข้างหลังได้ หรืออาจเป็นคำที่ไม่สามารถเติม s ต่อท้ายได้ แต่อาจเติม er หรือ est หรือ ly ท้ายคำได้ และจะเป็นการดีถ้าได้รู้ความหมายของคำด้วยจะช่วยให้จำได้แม่นยำขึ้น และจะเกิดประโยชน์ต่อความรู้ทางภาษาอังกฤษด้วย ในช่วงแรกอาจจะพบว่าค่อนข้างยาก จำผิดจำถูก จำได้บ้างไม่ได้บ้าง แต่พอขยันท่องจำ ประกอบกับใช้ในการเล่นไปสักระยะหนึ่งก็จะจำทุกคำได้อย่างแม่นยำ

2.5 หลักการผสมคำในแป้น

ในช่วงแรกๆของการฝึกเล่นทุกคนมักจะประสบกับความยากที่จะผสมคำโดยเฉพาะคำศัพท์ยาว ๆ เวลานั้นนักเรียนไปดูกระดานอื่นๆที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายมีความเชี่ยวชาญแข่งขันกัน คงจะสงสัยว่าทำไมถึงคิดได้เร็ว การผสมตัวอักษรเป็นคำต่าง ๆ นั้นแท้จริงจะมีหลักง่าย ๆ ในการเรียงตัวอักษรท้ายคำเป็น ER, ERS, ING, EST, TION, TIVE หรือขึ้นต้นด้วย CL, CR, BL, BR, GL, PL, PR, RE, SC, SH, SL, SP, ST, SW, TH, UN, OUT, OVER, CON เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีตัวอักษรที่ไม่เข้ากันอย่าง W กับ U หรือ V กับ U หรือตัว Y ก็เป็นตัวอักษรที่ยากตัวหนึ่งในการลงบิงโก ตัว Y ส่วนมากจะใช้ผสมต่อท้าย เช่น LITY, LY, ILY, ILLY เป็นต้น

2.6 การรักษาสมดุลตัวอักษรเพื่อการเล่นกระดานหน้า

สมดุลตัวอักษร ถือเป็นหลักสำคัญที่วัดความสามารถของนักกีฬากระดานหน้า เป็นพรสวรรค์ที่ต้องใช้ความคิดเชิงตรรกะ (Logic) ในการตัดสินใจที่จะเล่นคำอะไรและตำแหน่งไหนดี ผู้เล่นที่รู้คำศัพท์มากที่สุดจะไม่ใช้ผู้ชนะเสมอไปหากขาดการตัดสินใจที่ดีและถูกต้อง ค่าของตัวอักษรแต่ละตัวจะเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ การจะวางตัวอักษรใดลงไปย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง ช่วงต้นเกม ช่วงท้ายเกม ช่วงแต้มนำ ช่วงแต้มตาม จะเล่นในรูปแบบที่แตกต่างกันไป หรือแม้กระทั่งความน่าจะเป็น (Probability) ในการจะจับตัวอักษรจากถุงขึ้นมาได้ ก็ล้วนแต่มีผลต่อการ Balance Rack ทั้งสิ้น ดังนั้นการรักษาสมดุลในแป้นจึงมีความยืดหยุ่นและสำคัญมาก ที่เห็นเบื้องต้นก็คือหากมีตัวซ้ำ ๆ หลายตัวก็ควรทิ้งตัวซ้ำไป เช่น มีอักษร W, I, O, E, N, U คำที่ควรเล่นก็น่าจะเป็น WIN มากกว่า WON บางครั้งการรักษาสมดุล (Balance Rack) จะได้คะแนนน้อยไปบ้างก็อาจจะต้องยอม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ผลคะแนนในขณะนั้นด้วย หากเป็นท้ายเกมก็อาจเลือกการทำคะแนนสูง เพื่อชิงความได้เปรียบก็เป็นได้ หรือบางครั้งอาจจะลงคะแนนน้อยเพื่อรักษาสมดุลตัวอักษร หรือระหว่างสระกับพยัญชนะ เพื่อหวังคว้าชัยชนะจากการลงบิงโกในรอบต่อไป

2.7 กลยุทธ์การลงรอบเล่นใหม่

เมื่อนักเรียนมีความรู้กฎกติกาการเล่นแล้ว นักเรียนจะมาเริ่มต้นเล่นกระดานแรกกัน สิ่งแรกที่จะต้องพบคือ เมื่อได้เล่นก่อนควรจะเล่นคำใดตำแหน่งใดดีในการเล่นรอบแรก การเปิดบิงโกโดยลงเล่นรอบแรก ถือเป็นส่วนสำคัญมากในด้านกลยุทธ์ที่จะต่อสู้กับคู่ต่อสู้ โดยหลักสำคัญ ๆ ในการพิจารณาการเล่นรอบแรกดังนี้

1. คะแนนที่ได้

คะแนนจากการลงเล่นรอบแรกจะได้คะแนนเป็น 2 เท่าของคำ นั่นคือเอาคะแนนของตัวอักษรแต่ละตัวบวกกันแล้วคูณด้วย 2 เนื่องจากจะต้องมีตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งของคำทับช่องดาวสี่มุมตรงกลางกระดาน จุดสำคัญจุดหนึ่งในการทำคะแนนจากเล่นรอบแรกคือ หากนับจากช่องดาวกลางกระดานถัดไป บน ล่าง ซ้าย หรือขวา 5 ช่อง จะมีช่องพิเศษสีฟ้า (Double Letter Score) อยู่ หากผู้เล่นคนแรกสามารถผสมคำที่มี ตัวอักษรตั้งแต่ 5 ตัวอักษรขึ้นไปได้ ผู้เล่นจะสามารถนับตัวอักษรต้นหรือปลายทับช่องสีฟ้าได้อีกด้วย

ตัวอย่างเช่น หากผู้เล่นมีตัวอักษร R, C, A, H, M, O, V สามารถคิดเป็นคำ CHARM หรือ MARCH

วิธีลงที่ 1 M A R C H ตำแหน่ง 8G-K คะแนน $(3+1+1+3+4) \times 2$

วิธีลงที่ 2 C H A R M ตำแหน่ง 8D-H คะแนน $((3 \times 2)+4+1+1+3) \times 2$

วิธีลงที่ 3 M A R C H ตำแหน่ง 8H-L คะแนน $(3+1+1+3+(4 \times 2)) \times 2$



ตารางที่ 7



ตารางที่ 8



ตารางที่ 9

เป็นที่สังเกตว่าทั้ง 3 วิธีก็เล่นตามกฎโดยมีอักษรตัวหนึ่งของคำทับช่องดาวบนกระดานแต่คะแนนที่ได้ในแต่ละวิธีจะได้มากน้อยแตกต่างกัน วิธีที่ 1 เป็นวิธีที่แย่ที่สุด ส่วนวิธีที่ 2 และ 3 มีคะแนนดีคนละแบบแล้วแต่จะมองในแง่ไหน วิธีที่ 2 ถือว่าลงได้ถูกตำแหน่งป้องกันดีกว่า แต่คะแนนจะน้อยกว่านิดหน่อยเมื่อเปรียบเทียบกับวิธีที่ 3

2. การทำสมดุลของตัวอักษรที่เหลือในแป้น

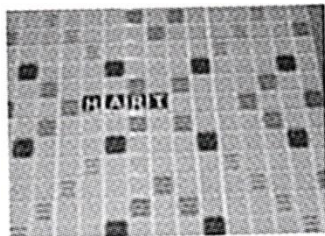
การเลือกตัวอักษรมาประกอบให้เป็นคำที่จะลง ต้องพิจารณาถึงสมดุลตัวอักษรด้วย นักเรียนไม่ควรเก็บอักษรซ้ำกันหลายๆตัว เช่น เมื่อนักเรียนมี A H C P M R P นักเรียนอาจเลือกลงคำว่า PARCK หรือ MARCH ได้ แต่ถ้านักเรียนมีตัว P อยู่ 2 ตัว ในที่นี้ควรลง PARCH หากมีกรณีได้อย่างเสียอย่าง เช่น เมื่อเลือกสมดุลตัวอักษร แต่อาจจะได้คะแนนต่ำกว่านั้น นักเรียนควรจะเปรียบเทียบหากคะแนนแตกต่างกันเพียง 1 คะแนน แต่จะทำให้มีตัวซ้ำ ๆ เหลือ 3 ตัว ก็อาจจะเลือกสมดุลตัวอักษร แต่ถ้าคะแนนแตกต่างกันมาก ก็ควรเลือกคะแนนไว้ก่อน

3. ค่าของตัวอักษรที่เสียไป

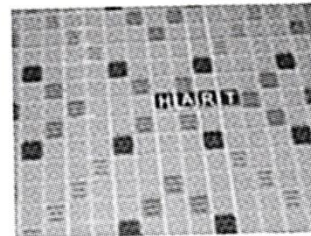
ตามธรรมชาติตัวอักษรทุกตัวมีค่าที่แตกต่างกันไป ผู้เล่นจำเป็นต้องรู้ค่าของตัวอักษรบางตัว เช่น S X Blank เป็นต้น หากนักเรียนเล่นคำว่า REX สำหรับ 20 คะแนน ในการเล่นรอบเริ่มต้นก็อาจจะไม่เหมาะสมเพราะตัว X มีความคล่องตัวสูงในการเล่น โอกาสในการเล่นสูง โอกาสทำคะแนนสูงมีมาก หรือถ้าลงคำว่า RATES ลงเพิ่มอีก 4 คะแนน ก็ไม่คุ้มเช่นเดียวกัน เพราะตัว S สามารถที่จะใช้ต่อท้ายคำได้มากมายซึ่งง่ายต่อการที่จะเล่นคำใหม่อีกคำ โดยต่อจากคำเก่าให้เป็นคำใหม่ในรูปพหูพจน์ อย่างไรก็ตาม นักครอสเวิร์ดบางคนจะยอมเล่น REX และเหลือ A N E S ก็ควรลง REX อย่างไรก็ตาม การเล่นในช่วงท้าย ๆ ของเกมซึ่งตัวอักษรจะถูกใช้เล่นไปเกือบหมดแล้ว การพิจารณาค่าของตัวอักษรยังจะต้องคิดในส่วนของตัวที่เหลือในถุงอีกด้วย เช่น สระที่เหลือน้อยก็ควรเก็บสระไว้หรือตัว U ตัวสุดท้ายก็อาจจะจับตัว Q ได้ในช่วงท้ายเป็นต้น

4. การป้องกัน

การลงคำแล้วทิ้งสระไว้ในตำแหน่งใต้หรือเหนือช่องสี่ฟ้า (Double letter Score) นั้น ถือได้ว่าเป็นการเปิดโอกาสให้คู่ต่อสู้มีโอกาสทำคะแนนได้สูง จากการเล่นคำสั้น ๆ ไขว้กับตัวอักษรบนกระดานตัวอักษร เช่น A E I O U ง่ายมากต่อการที่จะประกอบเป็นคำศัพท์ 2 ตัวอักษร โดยตัวพยัญชนะที่มีคะแนนสูง ๆ เช่น OX HE IF ME AW FA KA AH XU HA WE เป็นต้น ดังนั้นหากนักเรียนมีทางเลือกที่จะไม่ทิ้งสระไว้บนหรือใต้ช่องคะแนนพิเศษ โดยไม่กระทบอะไรมากกับหลักอื่น ๆ เลยก็ควรจะทำ แต่หากจำเป็นก็แล้วแต่จะพิจารณาซึ่งขอให้นึกถึงการทำคะแนนของนักเรียนไว้ก่อนเสมอ



ตารางที่ 10



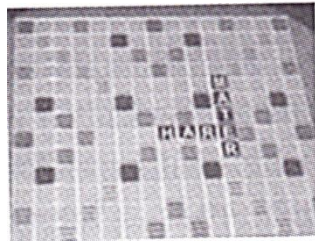
ตารางที่ 11

2.8 การลงแบบอักษรไขว้

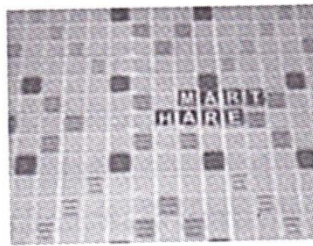
หลังจากที่ทราบกลยุทธ์ในการเล่นรอบแรก การลงแบบอักษรไขว้ถือว่าเป็นก้าวที่ 2 ของการฝึกเล่นกีฬาครอสเวิร์ดเกมนี้ คะแนนผู้ที่เล่นได้จากคำที่เกิดขึ้นทุก ๆ คำจากตัวอักษรที่ผู้เล่นเป็นผู้ลง ดังนั้น การลงแบบอักษรไขว้หรือการที่ลงตัวอักษรแล้วทำให้เกิดคำใหม่ทีเดียวหลาย ๆ คำ จะลงในแนวนอนหรือแนวตั้งในแนวใดแนวหนึ่ง ศัพท์ 2 ตัวหรือ 3 ตัวอักษร จำเป็นสำหรับการลงอักษรแบบไขว้ เพราะศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษรจะง่ายมากต่อการทำคะแนนสูง ๆ ด้วยการลงแบบไขว้ โดยเฉพาะตัวอักษรที่มีคะแนนสูง ๆ เช่น X W H Y F K M P

ตัวอย่างเช่น ในกระดานมีคำว่า HARE ที่ 8G-J นักเรียนมีตัวอักษรที่ลงคือ M A R T

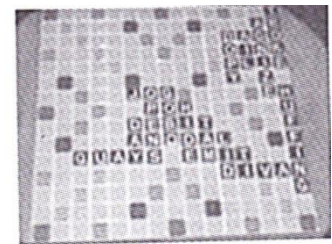
พิจารณาดูจากตารางแล้วจะเห็นได้ว่าทั้ง 2 วิธี จะใช้ตัวอักษร MART เหมือนกัน แต่การลงวิธีที่ 1 ลงแนวตั้ง คำว่า MATER ส่วนวิธีที่ 2 ลงแนวนอนคำว่า MART แต่จะได้คำเพิ่มเติมคือ MA AR และ RE และคะแนนที่ได้



ตารางที่ 12



ตารางที่ 13

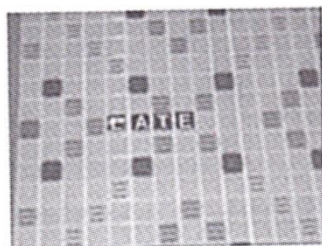


ตารางที่ 14

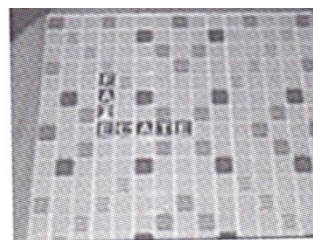
2.9 การก่อให้เกิดคำใหม่โดยต่อหน้าหรือท้ายคำเก่า

การก่อให้เกิดคำใหม่โดยต่อหน้าหรือท้ายคำเก่า (Hook หน้า และ /Hook หลัง)

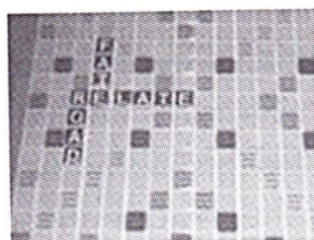
การก่อให้เกิดคำใหม่มีลักษณะเดียวกับการลงแบบอักษรไขว้ แต่เป็นการลงคำหนึ่งโดยมีอักษรตัวใดตัวหนึ่งไปพาดหัวหรือท้ายคำที่มีอยู่แล้วทำให้เกิดคำใหม่ขึ้นมา อาจทำได้โดยใช้ตัวอักษรเติมหน้าหรือเติมหลังทำให้เกิดคำใหม่ขึ้นมา อาจทำได้โดยการใช้ตัวอักษรเติมหน้าเติมหลังในศัพท์บางตัวที่เติมได้ เช่น AT เติมเป็น ATE เติมหน้าเป็น LATE เติมหน้าอีกเป็น ELATE ต่อหน้าเป็น RELATE และเติมหลังได้อีกเป็น RELATED เป็นต้น



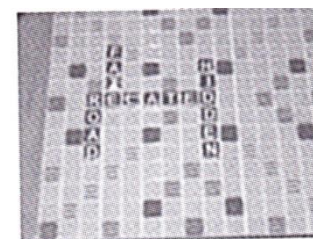
ตารางที่ 15



ตารางที่ 16



ตารางที่ 17



ตารางที่ 18

2.10 กลยุทธ์การเล่นตัวอักษรพิเศษ

กลยุทธ์การเล่นตัวอักษรพิเศษ ตัวอักษรพิเศษเหล่านี้ หมายถึง J X Q Z K S และ Blank อักษรเหล่านี้ มักจะมีคะแนนสูง แต่ขาดความคล่องตัวในการเล่นบิงโก ดังนั้นเมื่อใดก็ตามที่สามารถเล่นตัวอักษรพิเศษนี้ และได้คะแนนสูงพอสมควร ก็น่าจะรีบเล่นลงไปเพื่อเปิดโอกาสให้ตัวเองในการบิงโกรอบต่อไป ยกเว้น ตัว S และตัว Blank ที่เป็นตัวในการทำคะแนนได้อย่างยอดเยี่ยม โดยเฉพาะการเล่นบิงโก

ตัวอักษร X

X เป็นตัวอักษรที่มีค่าตัวหนึ่งเพราะง่ายต่อการเล่นและการทำคะแนน นอกจากนี้ยังมีความคล่องตัวจากการลงอักษรไขว้จากอักษรง่าย ๆ 2-3 ตัว เช่น AX EX OX XI และ XU เป็นต้น ซึ่งสามารถเล่นได้ง่าย ในการลงอักษรไขว้จะทำให้เกิดคำใหม่มากกว่า 1 คำ ซึ่งก็หมายถึง ตัว X จะได้ คะแนน 2 เท่า จาก 2 ทางเสมอ ส่วนมากแล้วคะแนนจากตัว X จะได้มากถึง 20-30 คะแนนขึ้นไปเสมอ

ตัวอักษร Z

ตัวอักษร Z มีศัพท์ 2 ตัวเพียงตัวเดียวเท่านั้นคือ ZA มีความคล่องตัวพอๆ กับตัว J แต่ Z สามารถเป็นตัวประกอบในคำดีกว่าตัว J โดยเฉพาะกลุ่ม Suffix-IZE ทำให้มักจะได้คะแนน 20-30 คะแนนขึ้นไปเสมอ

ตัวอักษร J

มีศัพท์ 2 ตัว อยู่ 1 คำ คือ JO และ J มีปัญหาในการเป็นตัวประกอบในคำ ทำให้การคิดคำศัพท์ 95 เปอร์เซนต์ J มักจะอยู่ข้างหน้าเสมอ

ตัวอักษร K

มีความคล่องตัวสูง มีศัพท์ 2 ตัว อยู่ 2 คำ คือ KA และ KI มีพิษสงน้อยที่สุด แต่มันมีที่เด็ดที่กลุ่ม Suffix Like ซึ่งสามารถทำบิงโกได้ง่ายกว่าตัวหนักอื่น ๆ

ตัวอักษร Q

เป็นตัวอันตรายที่สุดในบรรดาตัวหนักทุกตัว มีความคล่องตัวต่ำมาก มี QI เป็นศัพท์ 2 ตัวเพียงคำเดียว ตัว Q ต้องอาศัยตัว U ทั้ง 4 ตัวในถุงเสมอ มีเพียง 32 คำเท่านั้นที่ไม่ต้องมีตัว U มาประกอบในคำ ดังนั้น ตลอดเวลาในการเล่นเกมแล้วจับถูกตัว Q จึงต้องหาตัว U เสมอ ซึ่งการจับถูกตัว Q ในช่วงท้ายเกม จะส่งผล 3 ประการ ดังนี้

1. จะเสีย 20 คะแนนให้ฝ่ายตรงข้าม หากนักเรียนลง Q ไม่ได้
2. หากใครติด Q คู่ต่อสู้จะควบคุมเกมได้ตามใจชอบ และสามารถพลิกกลับมาชนะได้
3. การถือ Q โอกาสในการบิงโกอยู่ในระดับต่ำมาก

ระวังและจัดการกับตัว Q อย่างไรในระหว่างการเล่น

- หากจับได้ช่วงต้นเกม ควรรอไปก่อนเพราะน่าจะมีโอกาสลง หากคู่ต่อสู้ลง U มาให้ควรรีบลง และคะแนนควรจะได้
- หากจับได้ช่วงกลางเกม ควรเช็คตัว U I A และ T เสมอ เพื่อโอกาสในการลง Q ได้ หรือเปลี่ยนตัวก่อนจะสายเกินไป

- หากอยู่ในช่วงกลางหรือท้าย ควรเก็บ U I A และ T ไว้เพื่อ Q ส่วนผู้ถือ U จะเป็นฝ่ายได้เปรียบ หากตัว U หมดไปแล้ว และยากต่อการลง และยังไม่มีการลง Q บนกระดาน Q อาจจะอยู่ในถุง ดังนั้นในช่วงท้าย เกมควรที่จะลงคำสั้น ๆ ค่ะแน่มาก ๆ เพื่อเลี่ยงโอกาสที่จะได้ Q หากคู่ต่อสู้ขอผ่าน เพื่อเลี่ยงการจับ Q ควรคำนวณคะแนนทันที

- หากต่างฝ่ายต่างติดลบแล้วนักเรียนชนะก็ควรขอผ่านเช่นกัน นักเรียนควรเตรียมพร้อมหากนักเรียน เป็นฝ่ายจับ Q ได้ หรือคู่ต่อสู้จับได้ อาจจะต้องเตรียมป้องกันไม่ให้ Q ลง หรือเตรียมเปิดทางให้ตัวเองสำหรับลง Q

- หากคะแนนขาดลอยไปแล้วก็อาจจะเสี่ยงเล่นก็เป็นไปได้ อนึ่ง ผู้เล่นที่ทำคะแนนขาดลอยแต่ยังมี Q ที่ไม่สามารถลงได้ก็อาจมีผลทำให้คู่ต่อสู้ทำคะแนนได้ถึง 50-60 คะแนนหรือมากกว่า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวอักษรและ จำนวนที่เหลือรวมถึงค่าบนกระดาน

ทำอย่างไรเมื่อคู่ต่อสู้ติด Q

- เมื่อนักเรียนมั่นใจว่าคู่ต่อสู้ไม่มีโอกาสที่จะเล่นตัว Q ได้แน่ นักเรียนสามารถที่จะเล่นปิดเกม นักเรียนจะวางรูปแบบเพื่อที่จะทำคะแนนให้ได้มากที่สุดในแต่ละตัวอักษร หากนักเรียนคิดว่าคู่ต่อสู้มีโอกาสติด Q แล้ว นักเรียนควรมีตัวอักษรในแบ่นเหลือให้มากที่สุดในรอบสุดท้ายเพื่อทำคะแนนจากตัวอักษรให้มากที่สุด ดังนั้นนักเรียนควรที่จะคำนวณตัวอักษรที่เหลือในถุงและเล่นตามตัวอักษรที่เหลืออยู่เพื่อจะได้ตัวอักษรมาเล่น ให้มากที่สุด

- การหยอดทำคะแนนให้มากที่สุด หากคู่ต่อสู้ติด Q แล้ว การวางแผนหยอดทีละตัวหรือมากกว่า เปิดช่องคะแนนพิเศษ ฯลฯ จำเป็นสำหรับนักเรียนที่จะต้องคำนวณคะแนนออกมาว่าแผนไหนดีที่สุด อย่าลืมคำนึงถึงตัวอักษรที่เหลือของคู่ต่อสู้ด้วย นอกจากตัวอักษร Q ยังมีตัวอักษรที่นักเรียนสามารถติดได้ เช่น C V Z เป็นต้น

ตัวอักษร S

S ฉายาเล็กพริกขี้หนู แม้มีเพียง 1 คะแนน แต่ค่าของมันมากมาย เพราะสามารถต่อท้ายคำนาม กริยา เพื่อทำเป็นรูปพหูพจน์ได้ง่าย ทั้งยังมีโอกาสสร้างคำศัพท์ใหม่ ๆ ได้มาก นอกจากนี้ S ยังง่ายต่อการ ทำบิงโก 7 ตัว เป็นคำนาม กริยา 6 ตัวแล้วเติม S ข้างท้ายเป็นรูปขั้นสูงสุด EST ทำเป็นกลุ่ม Suffix LESS, ISH, ISM, IST, SHIP และ NESS ก็ได้ แถมตัว S ยังง่ายต่อการติดหน้าคำ เช่น SCAN SCAR SCORE SHARE เป็นต้น นอกจากนี้ S ยังใช้ผสมคำได้หลายกลุ่ม เช่น ขึ้นต้นด้วย SL ST SH หรือลงท้ายด้วย SH เช่น MASH TRASH CASH เป็นต้น

หลักการในการเล่น S พิจารณาได้หากนักเรียนไม่มีที่อื่น ๆ ทำแต้มดีแล้ว การเติม S เพื่อทำแต้มเกิน 25 คะแนนขึ้นไปควรที่จะเล่น การเล่น S เพิ่มเข้าไปในคำ หากสามารถเพิ่มคำได้อีกอย่างน้อย 7 แต้ม ก็ควรที่จะทำ การถือ S เกิน 2 ตัว ไม่ค่อยดีนัก ควรพิจารณาอย่างละเอียดรอบคอบ S จะมีค่ามากขึ้น เมื่อเข้าช่วงท้ายเกมเพราะจะลงยากขึ้น

Blank

Blank มี 2 ตัว ตัวของมันไม่มีคะแนน แต่มันมีค่าของมันมากที่สุด เพราะมันแทนด้วยอะไรก็ได้ ทำให้การบิงโกง่ายขึ้นมาก การมีตัวว่าง 2 ตัว ทำให้ Probability ในการบิงโกเกือบจะแน่นอน ทำให้ได้แต้ม เกิน 50 คะแนนได้อย่างไม่ยาก

2.11 การมองหาตำแหน่งที่ดีที่สุด

ปัญหาสำคัญของนักครอสเวิร์ดมือใหม่ส่วนมาก คือ การไม่สามารถลง Best play ได้ นักเรียนควรจะทราบ ว่าตำแหน่งใดควรจะเล่นมากที่สุดตามลำดับ โดยพิจารณาจากตัวในแป้นแล้วตัดสินใจลงให้ดีที่สุด โดยพิจารณาจากคะแนน การป้องกันและสมดุลตัวอักษร ถ้าหากตัวอักษรพอที่จะเล่นบิงโก ต้องหาอักษรประสม เพื่อให้ได้คำบิงโกก่อน สำหรับหลักสำคัญที่จะมองหาตำแหน่งที่ควรจะเล่น มีข้อสังเกตดังนี้

1. สระที่อยู่เหนือ-ใต้ หน้าหรือหลัง ช่องคะแนนพิเศษ เพราะนักเรียนสามารถไขว้ 2 ทางได้
2. ช่องคะแนนพิเศษ หากนักเรียนมีโอกาสเล่นคำทับช่องสีแดงก็หมายถึง ทั้งคำมีคะแนนคูณ 3 ส่วนนี้จำเป็น หมายถึง เฉพาะตัวนั้นมีคะแนนคูณ 3

2.12 รูปแบบการเล่นสำคัญ สำหรับผู้เริ่มเล่นใหม่

เมื่อเป็นผู้เล่นใหม่ ควรเลือกรูปแบบการเล่นดังนี้

1. เน้นเกมรุก นักครอสเวิร์ดมือใหม่ส่วนใหญ่ไม่ชอบเล่นเกมบุก สิ่งที่ต้องรู้คือ ต้องทำแต้มให้มากที่สุด แล้วค่อยพิจารณาถึงเกมป้องกันไปด้วย
2. อย่าโทษโชคชะตา มีผู้เล่นบางคนไม่ค่อยยอมรับความพ่ายแพ้ มักจะโทษโชคชะตาในการจับตัวเบี้ย โดยไม่มองฝีมือตัวเอง แล้วจะเก่งขึ้นได้อย่างไร การจับตัวอาจมีผลบ้าง แต่ผลออกมาจะฟ้องในเกมยาว หรือค่าเฉลี่ยในแต่ละเกม
3. อย่าโทษพจนานุกรม ไม่มีใครจำพจนานุกรมได้ทั้งหมด การหัดเล่นใหม่อย่าคิดว่ามีคำศัพท์ ให้จำมากเกินไป นักเรียนไม่จำเป็นต้องท่องทุกคำ ค่อย ๆ จำเพิ่มจากการเล่นและการท่องจำ การเล่นศัพท์ ที่รู้ระดับหนึ่งก็เพียงพอต่อการชนะคู่แข่งได้

2.13 รู้ลำดับความสำคัญของตัวอักษรและการประเมินความก้าวหน้า

ตัว Blank, S, X, A, E, I, R, N, T, J, Z, L, D, K, H, Y, W, F, M, O, P, B, G, U, C, Q, V อย่างไรก็ตาม ค่าของตัวอักษรแต่ละตัวโดยมากจะใกล้เคียงกัน และจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความถนัดและความรู้ เฉพาะเกี่ยวกับตัวนั้นๆ หรือถ้ากำลังบิงโก ตัว X ก็ไม่ดีสำหรับเวลานั้น บางครั้งนักเรียนอาจมีตัวนั้นในมือแล้ว การมีซ้ำ ๆ กันก็ไม่ดีนัก ยกเว้นตัวอย่าง

ระดับคะแนนเฉลี่ย

200-250	ต้องปรับปรุง
251-300	ไม่ค่อยดี
301-350	พอใช้
351-400	ดี
401-450	ดีมาก
451-500	ยอดเยี่ยม
≥501	Oh My god

กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 2)

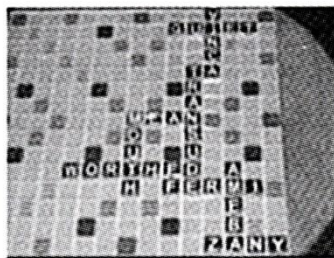
เมื่อนักเรียนสำเร็จขั้นที่ 1 ของการฝึกหัดเล่น ก็ถือว่าเป็นนักครอสเวิร์ดที่มีความสามารถในการเล่นกับคนทั่วไปได้อย่างสบายๆ คะแนนเฉลี่ยที่ทำได้ประมาณ 300-350 แต้ม การที่นักเรียนจะพัฒนาฝีมือได้จากนี้จะต้องอาศัยประสบการณ์ในการเล่นคำศัพท์เพิ่มเติม รวมถึงกลยุทธ์ระดับสูงที่นักเรียนกำลังจะรู้ในขั้นที่ 2 ในการฝึกเล่นดังต่อไปนี้

3.1 การลงคำศัพท์ยาวเพื่อชิงตัวว่าง (Blank)

ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญในการเล่น เพราะการลงตัวยาวสำคัญมากในช่วงต้นเกม การช่วงชิงอักษรดี ๆ เช่น Blank S Z X จะช่วยทำคะแนนและได้เปรียบ ทำให้คู่แข่งเล่นเกมการเล่นได้ ใครเล่นคำศัพท์ยาวตัวอักษรเยอะก็จะทำให้ได้เปรียบคู่ต่อสู้ นักครอสเวิร์ดระดับสูงจะทราบอยู่ว่า จะทำอะไรถึงจะทิ้งตัวอักษรยาวที่สุดด้วยคะแนนที่สูงที่สุด และอีกจุดประสงค์หนึ่งคือจับ S และตัวว่างให้ได้ เป็นที่รู้กันอยู่ว่าใครจับตัวว่างได้จะมีโอกาสสูงในการทำบิงโก ดังนั้นในช่วงต้นเกม ตัวว่างทั้ง 2 ตัว จะเป็นของใครก็ขึ้นอยู่กับว่าใครจะสร้างโอกาสในการจับตัวได้มากกว่ากัน หากนักเรียนลงคำศัพท์ นอกจากมีโอกาสนในการจับ S และตัวว่างแล้วยังสามารถจับตัวอักษรสำคัญอื่น ๆ ได้ด้วย

3.2 การเล่นทับ 2 ช่องคะแนนพิเศษ

นอกจากการลงไขว้ที่ทำให้ได้คะแนนเพิ่ม 2-4 เท่า ยังมีอีกลักษณะหนึ่งที่ทำคะแนนได้มากคือการลงทับช่องพิเศษมากกว่า 1 ช่อง ถ้านักเรียนดูบนกระดานช่องที่ทับกันง่ายๆ คือ ช่องสีน้ำเงินกับช่องสีชมพูซึ่งห่างกัน 5 ช่องเท่านั้น ถ้านักเรียนสามารถลงคำศัพท์ที่มีความยาวตัวอักษรตั้งแต่ 5 ตัวอักษรขึ้นไป โดยมีอักษรคะแนนสูง เช่น ตัว Q J H Y ทับช่องสีน้ำเงิน (3 เท่าของตัวอักษร) นักเรียนก็จะได้คะแนนตัวอักษรนั้น 3 เท่า และคูณเพิ่มอีก 2 เท่าจากช่องสีชมพู หรือกรณีใช้ช่องสีฟ้ากับช่องสีแดงที่ห่างกัน 4 ช่อง ก็จะได้คะแนน 2 เท่าของตัวอักษรและ 3 เท่าทั้งคำ หรือกรณีที่ลงคำยาวทับช่องสีชมพู 2 ช่อง (ซึ่งห่างกัน 7 ช่อง) ก็จะได้คะแนนคูณ 4 เท่าของทั้งคำ



ตารางที่ 23

3.3 การรู้คำศัพท์ทั่วไป

เมื่อมาถึงจุดนี้นับว่านักเรียนเป็นนักครอสเวิร์ดที่เล่นได้ดีทีเดียว ลงเล่นในระดับเบื้องต้น และลีลาการเล่นอยู่ในขั้นดีใช้ได้ แต่นั่นเป็นการเริ่มต้นความสนุกในการค้นคว้าเท่านั้น นักเรียนจำเป็นต้องเริ่มเพิ่มคำศัพท์ไปเรื่อย ๆ ทั้งท่องจำคำศัพท์ทั่วไป ศัพท์ 4-6 ตัว โดยเฉพาะศัพท์ที่มีตัวอักษรพิเศษที่มีคะแนนสูง ๆ เช่น Q Z X J K W H V Y คงเป็นการยากที่จะจำได้หมด แต่หากนักเรียนรู้ไว้มากเท่าไรก็จะเป็นผลดีเท่านั้น ในระดับแรกนักเรียนควรจะรู้ประมาณ 40 เเปอร์เซ็นต์ขึ้นไป และเพิ่มเติมอีกในระหว่างการเล่นไปเรื่อย ๆ การรู้ศัพท์มาก ๆ จะช่วยในการเติมหน้าและท้ายคำได้ด้วย เช่น RANG เติมหลังเป็น RANGY เติมหน้าเป็น WRANGY เป็นต้น

3.4 การรู้คำศัพท์ที่มีสระมาก

นอกจากคำศัพท์ 2-3 ตัวที่เป็นพื้นฐานแล้ว การรู้คำศัพท์ที่ใช้สระมากจะช่วยแก้ปัญหาและระบาย ตัวอักษรที่มีสระซ้ำหรือมากเกินไปจนความจำเป็น โดยปกติศัพท์ A E I O U รวมกันมี 42 ตัว เกือบจะครึ่งหนึ่งของ จำนวนทั้งหมด ความเป็นไปได้ในการจับสระ 6-7 ตัวอักษร ก็มีมากเช่นกัน

ตัวอย่างคำศัพท์ที่สระมาก

Miaou Aurei Louie Etui Adieu Ourie Oidia Uraei Sequoia

3.5 การเล่นเกมรุก (Offensive) และแบบรับป้องกัน (Defensive)

หลักการที่จะเล่นเกมรุกหรือเกมรับขึ้นอยู่กับสถานการณ์เป็นส่วนใหญ่ นักกีฬาครอสเวิร์ดจะต้องรู้วิธีการเล่นทั้ง 2 แบบ การเล่นเกมรุกเหมาะสำหรับเวลาเกมเป็นรองหรือการรับเหมาะสำหรับเวลาเกมนำ แต่บางทีการเล่นรุกคือการเล่นเกมรับที่ดีที่สุด ดังนั้นสิ่งที่ควรคำนึงถึงคือ เล่นเกมรุกไว้มาก่อนแล้วเล่นเกมรับในช่วงปลาย แนวทางในเกมรุกหรือเกมรับมีความแตกต่างกัน สิ่งที่ดีที่สุดในการเล่นคือ ทำคะแนนเชิงรุก พร้อมป้องกันไว้ด้วย การรุกแบบเปิดเกมแต่ได้คะแนนดีก็น่าเล่นเช่นกัน เพราะเมื่อนักเรียนทำคะแนนสูง ๆ ก่อนแล้วเปิดเกมไว้ คู่ต่อสู้อาจไม่สามารถทำแต้มสูงได้เพราะตัวไม่ดี จะทำให้นักเรียนมีโอกาสอีกครั้ง แต่หากเขาทำได้ก็คือเสมอกันไป ข้อควรจำสำหรับผู้ตกเป็นรองคือ ทำคะแนนให้สูงที่สุดแม้จะต้องเปิดช่องสีแดงก็ตาม แต่สิ่งที่ต้องระวังในท้ายเกมเมื่อนักเรียนนำคือ อย่าได้เปิดโอกาสให้คู่ต่อสู้ไล่มา โดยเฉพาะการทำบิงโก ในกรณีนี้ควรเล่นแบบป้องกันไว้

3.6 การเปลี่ยนตัวอักษรและการฟิชซิง (Fishing)

มีหลายกรณีในการเล่นที่เป็นปัญหาเกี่ยวกับตัวอักษรที่ไม่สมดุลกัน เช่น ไม่มีสระ ไม่มีพยัญชนะ การมีอักษรซ้ำกันหลายตัว การเปลี่ยนบางตัวเพื่อทำบิงโก การเปลี่ยนตัว Q เพื่อหลีกเลี่ยงการติดลบ แต่ทั้งหมดนี้นักเรียนต้องพิจารณาจากบนกระดาน

1. พยัญชนะหรือสระที่ไม่สมดุล

การขอเปลี่ยนตัวในกรณีมีสระมากเกินไป ควรต้องทำเมื่อไม่สามารถทั้งสระ 2-3 ตัวได้ หรือ ทั้งสระซ้ำกัน อาจเปลี่ยนตั้งแต่ 5-7 ตัว ในกรณีที่ไม่มีสระหรืออาจมองหาสระในกระดานช่วย หรือไม่ก็เล่น ศัพท์ไม่มีสระ เช่น CWM PST NTH TSK PHT SH เป็นต้น แต่หากไม่ได้จริง ๆ ควรเปลี่ยนเฉพาะตัวซ้ำ หรือตัวไม่คล่องเป็นเกณฑ์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวอักษรบนกระดานด้วย

2. การมีอักษรซ้ำกันหลายตัว

ไม่มีใครชอบที่จะมีตัวซ้ำ ๆ กัน ยกเว้นตัวว่าง ในกรณีนี้ให้พิจารณาว่ามีทางทำแต้มจากตัวซ้ำได้หรือไม่ มันคงดีกว่าหากระบายได้โดยทำแต้มนิดหน่อยและไม่เป็นการเปิดเกมเกินไป หากไม่ใช่ทางที่ดีที่สุด คือ การเปลี่ยนตัว

3. การเปลี่ยนแปลงตัวอักษรในขณะที่กระดานปิด

ในกรณีหาที่ทำคะแนนลงดี ๆ ไม่ได้เลยทุกอย่างที่ตัวในแป้นวางตัวอักษรพอใช้ได้ ก็อาจเปลี่ยนบางตัวที่ไม่สมดุล เช่น ตัวซ้ำ ตัวที่เล่นไม่คล่อง เช่น V หากเกมใกล้จบ หาก U ทั้ง 4 ตัว ถูกใช้ไปแล้ว และตัวในถุงเหลือไม่ถึง 10 ตัว และถือ Q อยู่ ควรเปลี่ยน Q ออกเพื่อให้คู่ต่อสู้จับได้แทน

4. การเปลี่ยนแปลงตัวเพื่อชิง Blank

หาที่ลงแต้มดี ๆ ไม่มีตัวอักษรคู่มิได้ และคู่ต่อสู้น่าจะลงคะแนนได้ดีด้วย มาถึงกลางกระดานแล้ว ตัวว่างยังไม่ออก ดูท่าทางคู่ต่อสู้ก็ยังไม่น่ามีตัวว่าง นักเรียนควรเปลี่ยนหลาย ๆ ตัวเพื่อชิงตัวว่าง เพื่อเปิดโอกาสทำคะแนนจังหวะ 2 ได้ดี

Fishing ดีหรือเปล่า

แต้มพิเศษอีก 50 แต้มจากการทำบิงโก (ลง 7 ตัวในการเล่นรอบเดียว) เป็นสิ่งจูงใจสำหรับนักครอสเวิร์ดทุกคน แต่หากมีตัวอักษรที่คล่องตัวสูง เช่น T R E A I S O D เกือบจะได้หรือได้แต่ไม่มีที่ลงจะอย่างไร การทำ Fishing หรือการลงทำคะแนนที่ได้จากตัวอักษรไม่คล่องออกไป 1-2 ตัว เพื่อจับตัวที่ต้องการขึ้นมา หรือ ลงตัวอักษรเพื่อเปิดโอกาสให้ตัวเองมีที่ทำบิงโก นักเรียนควรทำอย่างไร สิ่งที่เราควรคำนึงถึงดังนี้

1. มีที่อื่นลงและทำคะแนนได้สูง 25-30 คะแนนได้หรือไม่ แม้จะลงทั้งอักษร 5-6 ตัว เล่นไปเลย เพราะตัวอักษรที่เหลือ 2 ตัว ก็เล่นได้คล่องตัว และมีโอกาสที่จะจับขึ้นมา 5-6 ตัวอักษร พร้อมจะทำบิงโกได้ ในขณะที่นักเรียนได้คะแนนสูงจากที่ผ่านมาด้วย หาก Fishing แล้วก็ไม่แน่ว่าจะได้บิงโกในการเล่นรอบหน้า

2. มีตำแหน่งลงบิงโกหรือไม่ หากลงเพียง 1-2 ตัวแล้วได้คะแนนน้อย คู่ต่อสู้ก็จะเดาออกว่านักเรียนจะทำอะไร ดังนั้นเขาก็จะปิดช่องบิงโกของนักเรียน จนท้ายที่สุดนักเรียนก็จะมีที่ลงบิงโก ดังนั้นต้องดูเรื่องตำแหน่งว่ามีช่องว่างบิงโกมากกว่า 1 ที่หรือไม่

3. แต้มต่างเป็นอย่างไร หากนักเรียนนำอยู่ก็ไม่ควรจะ Fishing หากนักเรียนตามหลัง 70-80 แต้ม ต้องบิงโกเท่านั้น ควรจะ Fishing เมื่อดูหลายสิ่งรวมกันแล้ว สิ่งที่ดีที่สุดก็น่าจะพูดได้ว่าเป็นการเก็บตัวอักษรที่มีความคล่องตัวสูง และเล่นตัวอื่นที่ไม่ต้องการให้ได้คะแนนสูงสุด ถือเป็นการทำคะแนนสูงและการสร้างโอกาสสูงที่จะบิงโกรอบเล่นต่อไป

กลยุทธ์อ้อยเหี่ยว

บ่อยครั้งที่นักเรียนเกือบจะมีโอกาสดีในการทำคะแนนสูงๆ แม้ไม่ใช่จังหวะทำบิงโกก็ตาม เช่น มีช่องจะลงคำว่า ZAPS หรือ ZIPS เพื่อ 62 คะแนน ขาดแต่ตัว A หรือ I ที่เหลือในถุงมากมาย มีโอกาสมากที่จะเล่นได้ แต่ตรงนั้นดูเหมือนจะทำคะแนนได้ดีและเหลือทีเดียวและมีโอกาสที่คู่ต่อสู้จะเล่นตรงนั้น หากนักเรียนไม่เล่น ดังนั้นนักเรียนอาจตัดสินใจเล่นเปิดอีกที่หนึ่ง เพื่อล่อให้คู่ต่อสู้คิดว่านักเรียนจะทำอะไรตรงนั้น คู่ต่อสู้ก็จะไปทำคะแนนตรงนั้น นักเรียนก็จะพบช่องการทำคะแนนได้สูงในรอบเล่นต่อไปหากไม่โชคร้ายไปเสียก่อน วิธีนี้มักได้ผลดีเสมอในการแข่งขัน

กลยุทธ์การเล่นเมื่อใกล้จบเกม

ช่วยใกล้จบเกม ในถุงเหลือตัวเบียร์ไม่ถึง 7 ตัว ช่วงนี้นักเรียนสามารถคาดเดาได้ว่าคู่ต่อสู้จะถือตัวอะไรในแบ่นวางตัวอักษรหรือในถุง นอกจากนี้อาจมีตัวอักษรที่เล่นไม่ได้ เช่น Q หรือ V นักเรียนจะเล่นอย่างไร มาดูกลยุทธ์สำคัญที่ควรรู้อย่างนี้

1. ตรวจสอบตัวอักษรที่เหลือว่ามีสระ พยัญชนะเหลือในถุงเท่าไร และจะใช้ตัวเหล่านั้นอย่างไรเป็นตัวพลิกผันเกมได้ เพราะผู้เล่นไม่สามารถเปลี่ยนตัวอักษรเมื่อมีตัวอักษรในถุงเหลือไม่ถึง 7 ตัว
2. พยายามให้คู่ต่อสู้จับตัวอักษรที่เหลือในถุงให้หมดเป็นคนสุดท้าย เพราะจะทำให้นักเรียนมีโอกาสเล่นจบก่อนคู่ต่อสู้
3. พยายามวางแผนเล่นจบเกมให้เร็วที่สุด ช่วงสุดท้ายนักเรียนควรจบเกมให้ได้ภายใน 2 รอบของการเล่น และต้องมีที่เล่นรอบเล่นสุดท้ายอย่างน้อย 2 ที่ เพื่อคู่ต่อสู้ปิดทางเล่น ถ้าคู่ต่อสู้ติดตัวอักษรที่ไม่คล่องควรเล่นอีกรูปแบบหนึ่ง
4. ลงคำศัพท์ยาว ๆ พยายามลงให้มากกว่าตัวในถุงที่เหลืออยู่เพื่อให้จบเกมให้เร็วที่สุด และปิดโอกาสที่คู่ต่อสู้จะ Fishing เพื่อบิงโก
5. ถ้าคิดว่าถูกบิงโกควรเหลือตัวอักษรในถุงไว้ 1 ตัว เพื่อไม่ให้คู่ต่อสู้บวกคะแนนของนักเรียนในแบ่นวางตัวอักษรทั้งหมด
6. เปิดทางให้ตัวเองในการเล่นรอบต่อไป นักเรียนสามารถตรวจสอบตัวอักษรได้ว่าเหลือตัวอะไรบ้างเพื่อเล่นหนักในรอบต่อไป
7. อาจลงคำศัพท์ยาว ๆ และคะแนนสูง ๆ หากคิดว่ารอบสุดท้ายคู่ต่อสู้บิงโกได้ในรอบเล่นสุดท้ายก็พ้อยดีสรุปแล้วกลยุทธ์ต่าง ๆ ในช่วงท้ายเกมขึ้นอยู่กับสถานการณ์ทั้งคะแนนและตัวอักษร เวลาแต่ละฝ่ายมีเวลาเล่น 22 นาที นักครอสเวิร์ดมากมายมีปัญหาเกี่ยวกับเวลา ควรจัดการกับเวลาดังนี้

1. อย่าตรวจสอบตัวอักษรในเวลาของนักเรียนควรตรวจสอบในเวลาของคู่ต่อสู้เท่านั้น
2. แบ่งเวลาคิดในช่วงสำคัญ เช่น ช่วงคิดบิงโก ช่วงวางแผนในตอนท้ายเกม ซึ่งสำคัญมาก
3. ในกรณีที่คู่ต่อสู้มีปัญหาเรื่องเวลา เมื่อคู่ต่อสู้ใช้เวลามากเกินไปจนเหลือเวลาน้อยมาก ควรใช้การเล่นเร็วเพื่อกดดันคู่ต่อสู้ หากคู่ต่อสู้ไม่คุ้นเคยกับการเล่นเร็ว จะทำให้เล่นผิดพลาดในที่สุด

จะ (ชาลเลนจ์) ดีหรือเปล่า

คงมีคำศัพท์มากมายที่ไม่รู้จัก ไม่เคยเห็นมาก่อน ควรจะตัดสินใจอย่างไรที่จะขอ (ชาลเลนจ์) ศัพท์ที่ไม่รู้จักและทำคะแนนได้มาก อาจจะขอ (ชาลเลนจ์) ทันทีก่อนในช่วงที่กำลังพัฒนาการ (ชาลเลนจ์) หมายถึง การเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มขึ้น 1 คำเสมอ แม้ว่าจะมีหรือไม่มี ถ้าหากเป็นช่วงสำคัญในการแข่งขัน ขึ้นอยู่กับความแน่ใจว่ามีหรือไม่มี ถ้านักเรียนปล่อยก็แพ้ หากนักเรียน (ชาลเลนจ์) แล้วมีก็แพ้ ขอให้ให้นักเรียนพิจารณาตามความเหมาะสมว่าควร (ชาลเลนจ์) หรือไม่

สรุปหลักการที่สำคัญเพื่อพัฒนาการเล่นของนักเรียนในขั้นที่ 2

- นักเรียนทำคะแนนได้ดีไหม เมื่อเปรียบเทียบกับตัวอักษรและสถานการณ์ในขณะนั้น
- ป้องกันได้ดีหรือไม่ และวางแผนเพื่อการเล่นในรอบต่อไปดีหรือไม่
- ความสมดุลของตัวอักษรดีหรือไม่ มีโอกาสทำบิงโกในรอบต่อไปมากแค่ไหน

ท่องสูตรทำบิงโก 7-8 ตัวอักษร

อาวุธเด็ดที่นักครอสเวิร์ดทุกคนต้องการถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับชัยชนะ เพราะหากทำบิงโกได้จะได้คะแนนเพิ่มอีก 50 คะแนนจากคะแนนที่ลงได้ นักครอสเวิร์ดบางคนคลั่งไคล้การทำบิงโกมากเกินไป บางคน Fishing 1-2 ตัว เพื่อทำบิงโก ที่ร้ายกว่านั้นบางคน Fishing ทั้งๆ ที่ไม่มีที่บิงโก ฉะนั้นการเล่น Fishing ต้องทำในเวลาที่เหมาะสม บางทีลงได้ 5 คะแนน แต่ทั้งโอกาสในการทำ 30 คะแนนขึ้นไปอย่างหน้าเสียดาย ซึ่งยังมีโอกาสทำคะแนนสูงได้อีก ถ้านักเรียนเห็นว่าการทำบิงโกในรอบเล่นหน้าเท่ากับการลง 2 รอบเล่น ก็อย่าไป Fishing บางครั้งจำเป็นต้องเล่นตัวคล่อง ๆ ไป เช่น R, E, T, I, N, A แต่นักเรียนก็จับขึ้นมาได้ใหม่อีกไม่ใช่หรือ ดังนั้นถ้าทำคะแนนเยอะ ๆ ได้จากตัวอักษรเหล่านั้นได้ก่อน ควรเล่นไปเลย อย่าลืมว่าการ Fishing ทั้ง ๆ ที่ไม่มีที่บิงโกถือว่าการที่ผิดร้ายแรงทีเดียว นักเรียนรู้หรือไม่ว่าคำศัพท์บิงโก 7-8 ตัวอักษรมีมากมายทีเดียว ควรเริ่มท่องจากสูตรง่าย ๆ เช่น RETINA คือมีตัวอักษรอยู่ 6 ตัว ตัวที่ 7 เป็นอะไร นักเรียนจะได้คำว่าอะไร เช่น ตัวอักษรตัวที่ 7 เป็นตัว G จะได้คำว่า TEARING, TANGIER, INGRATE, GRANITE, GRATINE เป็นต้น หากนักเรียนท่องสูตรบิงโก 7 ตัวอักษรจนคล่องแล้วก็จะเพิ่มเป็น 8 ตัวอักษรต่อไป เพราะนักเรียนใช้ตัวอักษรตัวใดตัวหนึ่งในกระดานเพื่อทำบิงโก 8 ตัวอักษร

ยกตัวอย่างสูตรสำคัญ ๆ มีดังนี้ SATINE, SATIRE, RETINA, AINERS, SENIOR, TONIES, SANTER, SINTER, TONERS, EASTER เป็นต้น

กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 3)

ขั้นที่ 3 ของการเล่นนี้ ถือว่าเป็นขั้นที่ท้าทายความสามารถของนักกีฬากระดานหมากรุกโดยแท้ขั้นที่ 3 นี้ ใช้หลักทั่วไปในการคิด จิตวิทยา พรสวรรค์ในการเล่น นักกระดานหมากรุกมากมายเมื่อผ่านขั้นที่ 2 ไปแล้วไม่สามารถพัฒนาฝีมือขึ้นมาในขั้นที่ 3 นี้ได้ ซึ่งเป็นขั้นระดับเชี่ยวชาญ บางรายก็ดีในบางส่วน และมีจุดอ่อนในบางส่วน ทำให้ยากที่จะหาคนเล่นได้อย่างสมบูรณ์แบบ ผู้ที่ผลิตผลงานน้อยที่สุดคือผู้ที่มีโอกาสชนะมากที่สุด

4.1 การอ่านกลวิธีของคู่ต่อสู้

ในระดับขั้นที่ 3 ด้วยกัน จะพบว่าคู่ต่อสู้ทุกคนล้วนแต่ฝีมือเยี่ยม สิ่งหนึ่งถือเป็นกลยุทธ์ขั้นสูงที่นักเล่นคำศัพท์ส่วนมากมองข้ามหรือขาดพรสวรรค์ในเรื่องนี้คือ การอ่านรอบเล่นของคู่ต่อสู้ซึ่งจะช่วยทำให้นักเรียนพอจะรู้กลวิธีและสถานการณ์ในการเล่นรอบต่อไป เขากำลังวางแผนอะไร หรือกำลังมีปัญหาเกี่ยวกับตัวเบี้ยที่ถืออยู่ หรืออาจจะดูจากตัวอักษรที่เหลือในถุงจากการตรวจสอบก็พอจะช่วยให้ทราบว่าจริงหรือไม่ หากมีสมาธิในการอ่านการเล่นของคู่ต่อสู้ได้ตลอด เชื่อได้เลยว่าจะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนไม่มากนักน้อย ความน่าจะเป็นหรือ Probability จะเป็นหลักสำคัญของหัวข้อนี้

4.2 เมื่อบิงโกแต่ไม่มีที่ลง

กลยุทธ์ที่สามารถใช้แก้ปัญหานี้มีคือ

1. เล่นไปเลย (ไม่ใช้การเปลี่ยน) 2 หรือ 3 ตัวอักษร พยายามเล่นให้ได้เพื่อเปิดโอกาสให้ตัวเองบิงโกได้คะแนนที่ได้ไม่จำเป็นต้องมาก นักเรียนอาจจะหวังว่านักเรียนหยิบได้ตัวอักษรที่ดีและเล่นรอบหน้าได้คะแนนมาก ถ้านักเรียนใช้กลยุทธ์เช่นนี้ นักเรียนจะแน่ใจได้ว่านักเรียนให้โอกาสตัวเองในการหยิบตัวอักษรที่คล่องตัวดีขึ้นมาก กลยุทธ์นี้ควรใช้เมื่อนักเรียนตกอยู่ในภาวะมาก แต่โดยทั่วไปแล้วนักเรียนไม่ควรใช้กลยุทธ์นี้เพราะว่ามันจะเป็นการเปิดกระดานให้กับคู่ต่อสู้ทำคะแนนได้

2. เล่นเพื่อให้ได้คะแนนมากที่สุด วิธีการนี้นักเรียนอาจจะต้องเสียตัวอักษรดี ๆ ไป และทำให้โอกาสในการทำบิงโกน้อยลงไป แต่การทำคะแนนน้อย ๆ เพื่อหวังบิงโกนั้นมันยังเสี่ยง หากนักเรียนเลือกทำคะแนนทันทีในการเล่นรอบต่อไปนักเรียนอาจจับได้ตัวอักษรที่ดีและสามารถทำคะแนนสูงอีกก็ได้

3. สิ่งสำคัญที่ไม่ควรทำ คือ

3.1 อย่าผ่านรอบการเล่นเพื่อหวังว่าจะมีโอกาสที่ดีในการเล่นรอบต่อไป ถ้าสมมุติคู่ต่อสู้เป็นคนฉลาดเขาจะรู้ว่านักเรียนต้องการทำอะไรและเขาจะไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนทำในสิ่งที่นักเรียนต้องการ โดยเขาจะทำเช่นนี้

3.1.1 เขาจะผ่านเช่นกัน แล้วนักเรียนจะต้องกลับมาเล่นใหม่

3.1.2 เขาจะลงตัวอักษรบางตัวหรือขอเปลี่ยนตัว เพื่อให้ Rack ของเขาดีขึ้น

3.1.3 เขาจะเล่น โดยเขารู้ว่าการเล่นของเขานั้นไม่ได้เปิดกระดานให้นักเรียน พึงระลึกว่าถ้าเขารู้จุดประสงค์ของนักเรียน เขาจะเปิดช่องว่างให้นักเรียนเล่นหรือ

3.2 ไม่ควรเปลี่ยนตัวอักษรเพื่อหวังเพียงให้ได้บิงโกคำอื่น เพราะถึงจะได้บิงโกแต่อาจจะไม่มีที่เล่นเหมือนเดิม ทำให้ไม่ได้คะแนนอะไรเลย

4.3 หลักการตรวจสอบตัวอักษร

การตรวจสอบตัวอักษรที่ออกมาแล้วให้ถูกต้องเป็นปัญหาอย่างหนึ่งของนักครอสเวิร์ดเกมทุกคน บ้างก็ลืมหรือไม่ก็ตรวจสอบถูกต้องตรวจสอบผิดเป็นประจำ ทำให้เสียเวลามากวนกันใหญ่อีกหลายครั้ง มีหลักง่ายๆในการตรวจสอบตัวอักษรดังนี้ คือ

1. ตรวจสอบในช่วงสุดท้าย เพื่อรู้ว่าคุณต่อสั้ตัวอักษรอะไรอยู่ เมื่อนักเรียนตรวจสอบตัวอักษรปกติในการจดแต้มถูกต้องตามจำนวนแล้ว หากมีเวลาเหลือก็ควรตรวจทานว่าตัวอักษรที่เหลืออยู่ของคุณต่อสั้ที่นักเรียนตรวจสอบได้ เมื่อเทียบกับตัวอักษรที่เล่นไปแล้วในกระดานนั้น ถูกต้องตรงกันหรือไม่ เพื่อความแน่ใจ

2. ใช้เวลาของคุณต่อสั้ในการตรวจสอบตัวอักษรเสมอ เมื่อคุณต่อสั้เล่นคำลงมาแล้วนักเรียนอย่าเพิ่งรีบร้อนตรวจสอบตัวอักษรในกระดานจดแต้มทันที ควรคิดและเล่นในรอบเล่นนั้นของนักเรียนก่อน เมื่อนักเรียนลงเสร็จแล้วค่อยตรวจสอบตัวอักษรทั้งของนักเรียนและคุณต่อสั้พร้อมกันทีเดียว แต่ในกรณีช่วงท้ายเกมหากนักเรียนต้องการทราบตัวอักษรที่เหลือโดยละเอียด นักเรียนค่อยมาตรวจสอบการเล่นรอบต่อรอบในเวลานั้น

4.4 เกมเปิด 2 ด้าน

สิ่งหนึ่งที่ควรเข้าใจถึงตำแหน่ง Triple Word Score (ช่องสีแดง) คือไม่ใช่สิ่งที่จะทำให้คะแนนได้สูงสุดเสมอไป โดยเฉพาะเมื่อนักเรียนเปิดทางเล่นแค่ 4-5 ช่องตัวอักษรเท่านั้น คะแนนที่นักเรียนทำได้ในแต่ละรอบเล่นจะมากกว่า 20 คะแนนขึ้นไป ดังนั้นนักเรียนอย่าระแวงจนเกินไปหากนักเรียนได้คะแนนสูงแต่จำเป็นต้องเปิดช่องสีแดงให้เขาเล่น ในขณะเดียวกันหากคู่ต่อสู้เปิดช่องสีแดงนี้มาแล้วนักเรียนไม่มีตัวอักษรเหมาะสมทำคะแนนได้ นักเรียนอาจไปเล่นที่อื่นที่ได้คะแนนมากกว่า และอาจเปิดช่องพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 1 แห่ง เพื่อให้มีช่องทำคะแนนได้ถึง 2 b ที่ การเล่นแบบนี้เท่ากับเป็นการสร้างโอกาสให้นักเรียนเอง การทำคะแนนสูงได้ก่อนโดยที่ตำแหน่งที่ทำคะแนนสูงยังมีโอกาสอยู่ หรือการที่นักเรียนไปเปิดช่องพิเศษไว้อีกที่ก็จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนทันทีในรอบเล่นต่อไปหากคู่ต่อสู้มีตัวอักษรไม่ดี และแน่นอนที่สุดนักเรียนจะได้คะแนนสูงไปก่อนแล้วแม้แต่คู่ต่อสู้ทำคะแนนสูงกลับก็ยังถือว่าเสมอกันไป

4.5 โอกาสหยิบตัวอักษรที่เหลืออยู่ในถุง

การพิจารณาว่าพยัญชนะ สระ ตัวอักษรแต่ละตัวออกไปมากน้อยแค่ไหน จะช่วยให้นักเรียนสามารถเล่นตัวอักษรที่ถูกต้องทำให้สมดุลตัวอักษรดีขึ้น ปัญหาตัวซ้ำ ๆ ไม่มีสระ มีแต่พยัญชนะจะลดน้อยลงไป บางครั้งตัวอักษร E ที่ดูเหมือนมีคุณค่ามากกว่าตัว O กลับไม่เป็นที่ปรารถนาของนักเรียนถ้านักเรียนมีถึง 2 ตัวในแป้นนักเรียนสามารถสังเกตได้ว่าตัว E ที่ยังมีอยู่มากมาย เช่น ออกมาเพียง 2 ตัว การเล่นก็มาถึงกลางเกมแล้วในขณะที่ตัว O ออกมา 7 ตัว หากนักเรียนผสมเล่นคำ ๆ หนึ่ง ซึ่งนักเรียนอาจเลือกได้ทั้ง E หรือ O ก็ได้ ดังนั้นนักเรียนควรเลือกเล่น E ออกไปก่อนเพราะโอกาสที่นักเรียนจะจับได้ E ออกมาใหม่มีมากกว่า หลักการนี้ใช้กับตัวอักษรทุก ๆ ตัว ร่วมกับการพิจารณาตัวอักษรที่อยู่บนแป้นของนักเรียน การเริ่มพิจารณาควรเริ่มทำตั้งแต่กลางเกมขึ้นไป

4.6 การวางแผนเพื่อการเล่นในการเล่นรอบต่อไป

การวางแผนการเล่นในรอบเล่นนี้จะช่วยให้รอบเล่นหน้ามีโอกาสทำคะแนนได้ดี นักเรียนจำเป็นต้องแยกแยะโอกาสที่จะมี การทำแต้มได้ 30 กว่าแต้ม 2 ครั้ง ย่อมดีกว่าการเล่นได้ 35 แต้มในรอบแรกแต่รอบต่อไปเล่นได้เพียง 10 กว่าแต้ม การเล่นเกมครอสเวิร์ดเกมไม่ใช่จะพึงโชคชะตาให้เป็นแชมป์ ฝีมือในการวางแผนทุก ๆ รอบการเล่นที่จะเล่นจะส่งผลให้การเล่นของนักเรียนเปลี่ยนไปตลอดเวลา บางทีนักเรียนอาจตัดสินใจถูกบ้าง ผิดบ้าง แต่ต้องให้ผิดพลาดน้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้ คำศัพท์ที่เด็ดจะเป็นอาวุธของนักครอสเวิร์ดชั้นเซียน เมื่อนักเรียนเห็นว่าคำไหนที่มีลักษณะแปลก มีข้อจำกัด ดูเหมือนเป็นอย่างหนึ่งแต่กลับเป็นอย่างหนึ่ง คำศัพท์เหล่านี้จะช่วยนักเรียนดีมากในการเล่นรอบต่อไป เช่น นักเรียนอาจจะเล่นคำว่า AECIA ซึ่งถ้าคนไม่รู้จักคำนี้มาก่อนจะคิดว่าน่าจะใส่ตัว S ต่อท้ายได้ หรืออาจจะใส่ E ต่อท้ายได้ แต่ในความเป็นจริงแล้ว คำนี้ใส่ได้เฉพาะตัว L เท่านั้น เป็น AECIAL ดังนั้นนักเรียนควรรู้ไว้เลยว่าคำศัพท์เหล่านี้เยอะ ๆ และใช้เล่นถูกโอกาสจะทำให้นักเรียนอยู่ในฐานะได้เปรียบคู่ต่อสู้มาก จนบางครั้งจะช่วยให้ผู้เล่นพลิกเกมกลับมาเป็นผู้ชนะแม้จะเป็นฝ่ายตามอยู่มากก็ตาม ทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับนักเรียนว่าจะสามารถใช้มันเป็นประโยชน์ได้แค่ไหนในระหว่างเกม

4.7 การปรับแผนการเล่นเพื่อชัยชนะ

ผู้เล่นทุกคนต่างก็มีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันออกไป บางคนชอบที่จะลงทำคะแนนมากกว่าการป้องกัน สิ่งที่ดีที่สุดคือทั้ง 2 อย่าง นักเรียนจำเป็นต้องยืดหยุ่นการเล่นให้เข้ากับสถานการณ์การเล่นขณะนั้น

1. ในขณะที่นักเรียนเป็นฝ่ายนำ

ในกรณีที่นักเรียนเล่นไปถึงครึ่งทางและมีคะแนนนำอยู่พอสมควร แต่โอกาสของนักเรียนที่คู่ต่อสู้จะนำคะแนนไล่ขึ้นมาและเอาชนะย่อมเป็นไปได้เสมอ นักเรียนควรพิจารณาการเล่นแบบป้องกัน ซึ่งจะขัดขวางการทำคะแนนมาก ๆ จากการทำบิงโกของคู่ต่อสู้ ไม่ควรที่จะเปิดโอกาสให้คู่ต่อสู้ของนักเรียนทำบิงโกได้คะแนนไล่ขึ้นมา อีกทั้งไม่ควร Fishing การทำลายเกมบุกของคู่ต่อสู้เป็นกลยุทธ์ในการตั้งรับที่ดี เช่น คู่ต่อสู้กำลังทำทางหวังบิงโกหรืออาจจะ Fishing (หมายถึง คู่ต่อสู้มีตัวอักษรทั้ง 7 ตัว แต่ละตัวมีค่า 1 คะแนน ซึ่งมีความคล่องในการทำบิงโก) ดังนั้นการเล่นทำคะแนนแบบเปิดช่องทำคะแนน Triple แต่ไม่เปิดช่องทำบิงโกก็ดูจะไม่ค่อยดีแล้วแต่กลับจะ

ช่วยให้นักเรียนมีช่องทำคะแนนที่ดีในการเล่นรอบต่อไป หรือหากคู่ต่อสู้ไปทำคะแนนตรงช่องพิเศษนั้น เขาก็จะต้องทิ้งตัวอักษรหลายตัวจะทำให้เสียความสมดุล คะแนนก็ได้ไม่ส่งโอกาสทำบิงโกก็จะลดลง

2. ในขณะที่นักเรียนเป็นฝ่ายตาม

แน่นอนที่สุดว่าการเปิดเกมทำคะแนนสูง ๆ เป็นการเสี่ยงที่จำเป็นอย่างยิ่งเพื่อสร้างโอกาสในการคว้าชัยชนะ แต่ช่วงท้ายเกมบางครั้งผู้เล่นจำเป็นต้องคิดไว้เสมอว่านักเรียนจะเอาชนะคู่ต่อสู้ด้วยการเล่นรูปแบบไหน จะเล่นไปเรื่อย ๆ พยายามทำคะแนนสูงสุดหรือต้องทำบิงโกเพื่อชัยชนะ บางครั้งนักเรียนต้องลง 1-2 หรือ 3 ตัวอักษรเพื่อคะแนนเพียง 10 คะแนน ทั้ง ๆ ที่สามารถลง 4-5 หรือ 6 ตัวอักษรทำคะแนนได้ถึง 30 แต้ม ก็เพราะว่าตัวอักษรในถุงเหลือเพียง 3 ตัว และมีแต้มตามอยู่ราว 60 แต้ม กรณีนี้มีทางเดียวที่จะชนะได้คือต้องทำบิงโกให้ได้ หรือบางครั้งนักเรียนอาจเลือกอีกวิธีทำคะแนนสูงสุดเข้าสู่โดยไม่เสี่ยง Fishing ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแต้มต่าง สถานการณ์ตัวอักษรที่เหลือในตอนนั้น รวมทั้งพื้นที่เล่นบนกระดานด้วย

4.8 การเล่นที่ดีที่สุด (Best Play)

หลักการง่าย ๆ สำหรับ Best Play คือ นักเรียนจำเป็นจะต้องพิจารณาถึงผลได้ผลเสียของการเล่นในแต่ละรอบเล่นว่าดีที่สุดแล้วหรือยัง หลักการพิจารณาประกอบด้วย คะแนนสูง, สมดุลตัวอักษร, การป้องกัน, การเปิดโอกาสทำคะแนนสูงในรอบต่อไปให้ตัวเอง นักเรียนอาจได้อย่างเสียอย่างจะดีที่สุดหรือไม่ยังจะต้องขึ้นอยู่กับว่านักเรียนต้องการอะไรในเวลานั้น นักครอสเวิร์ดเกมโดยทั่วไปแล้วคงไม่สามารถที่จะลง Best Play ได้ทุกรอบเล่น แต่ถ้าได้มากก็จะทำให้นักเรียนมีโอกาสคว้าชัยได้มากขึ้น

4.9 การรู้ค่าตัวอักษรในทุกสถานการณ์บนกระดาน

นักเรียนจำเป็นต้องรู้ค่าของตัวอักษร อักษรบางตัวมีค่ามากในบางโอกาสขึ้นอยู่กับเกมบนกระดานแข่งขัน ณ ขณะนั้น ตัวอย่างเช่น ถ้ามีตัว U รออยู่และช่องบนตัว U เป็นช่องพิเศษสี่มุม โอกาสที่จะเล่นตัวหัวให้เป็นศัพท์ 2 ตัวอักษร มี MU, NU, XU เพื่อจะต่อแบบอักษรไขว้ให้เกิดคำใหม่อีกโดยนักเรียนถือตัวอักษร L, L, I, P, M, C, T อยู่ เมื่อพิจารณาแล้วนักเรียนมีทางเลือกที่จะเล่นตรงนี้ไปเลย หรืออาจเล่นที่ตรงอื่นด้วยคะแนนพอกันไปก่อน สิ่งที่นักเรียนควรทำ คือ ควรเล่นที่ตรงอื่นก่อน เพราะที่ตรงนี้ต้องใช้ตัวอักษร M, N, X, เท่านั้น เพื่อจะได้เก็บตัว M ไว้เล่นในรอบต่อไป เพราะนักเรียนรู้ค่าของตัว M ในรอบเล่นต่อไปแล้วนั่นเอง นักเรียนต้องรู้ค่าโดยทั่วไปของแต่ละตัวอักษร แล้วนำมาพิจารณาประกอบกับสถานการณ์การเล่นในเวลานั้นด้วยกลยุทธ์ขั้นเชิงและไหวพริบของยอดนักครอสเวิร์ดเกม มาถึงจุดนี้หลักการเล่นต่าง ๆ ไม่น่าจะเป็นปัญหาในการพัฒนาการเล่นของนักเรียน นักเรียนคงพอทราบกลยุทธ์ต่าง ๆ ดิอยู่แล้ว แต่สิ่งที่ต้องการต่อไปเพื่อพัฒนาสู่ความเป็นยอดนักฝีมือครอสเวิร์ดเกมคือตัวนักเรียนเอง ดังนั้นกลยุทธ์ขั้นเชิง ไหวพริบ การสังเกต ความรอบคอบ จิตวิทยา จะเป็นสิ่งที่นักครอสเวิร์ดเกมระดับสูงต้องใช้เพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้บางสถานการณ์ตามเกมแล้วนักเรียนควรจะเป็นฝ่ายแพ้ แต่ด้วยไหวพริบในตัวนักเรียนที่เหนือกว่าคู่ต่อสู้ก็สามารถพลิกเอาชนะได้อย่างมหัศจรรย์ หลักการสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จได้มีดังต่อไปนี้ คือ

1. ใส่ใจกับตำแหน่งที่ดีในการเล่นไว้เสมอ

นักเรียนรู้ว่าตำแหน่งที่ใดที่หนึ่งนั้นจะทำคะแนนได้สูงหากมีตัวอักษรนั้น ๆ แต่ในรอบเล่นนี้ นักเรียนไม่มีตัวอักษรนั้นและคู่ต่อสู้ก็เล่นตรงนั้นไม่ได้เช่นกัน หากนักเรียนไปเล่นที่อื่นแล้วก็อย่ามองข้ามไป เมื่อโอกาสมาถึงหรือหากเป็นช่วงสำคัญมันอาจไม่ปลอดภัยนักหากปล่อยที่เล่นนั้นยังว่าต่อไป ดังนั้นข้อที่ควรจำไว้เสมอคือ การลงในแต่ละรอบเล่น นักเรียนจะต้องมองหาที่ลงที่จะทำคะแนนได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ดีที่สุด

2. ดูจากความถนัดของคู่ต่อสู้

นักครอสเวิร์ดเกมมีหลายระดับแตกต่างกันไป บางคนมีความถนัดในคำศัพท์ บางคนมีปัญหาเรื่องเวลา บางคนก็ชอบเสี่ยงที่จะลงคำที่ไม่แน่ใจ เมื่อนักเรียนรู้พื้นฐานความถนัดของเขา นักเรียนสามารถที่จะหาทางป้องกันหรือมาเป็นข้อเปรียบเทียบหากกลยุทธ์เอาชนะ เช่น นักครอสเวิร์ดเกมที่ชอบลงบิงโกมักพยายาม Fishing ซึ่งอาจไม่มีประโยชน์เลยถ้านักเรียนจะปิดป้องกันไม่ให้มีที่สำหรับการลงบิงโกหรือนักเรียนอาจจะทำคะแนนสูง ๆ รวมทั้งเปิด Triple Word ที่สามารถเล่นได้เพียง 4-6 ตัวอักษรเท่านั้น กว่าเขาจะได้บิงโกนักเรียนก็นำไปมากแล้วหรือเขาอาจจะต้องยอมลงทำคะแนนมาบ้างให้ตัวอักษรในแบ่นของเขาเปลี่ยนไป การ Fishing ที่ผ่านมาของเขาจะกลายเป็นผลเสียไป

3. ดูเวลา

เมื่อเล่นมาถึงช่วงกลางเกมและคู่ต่อสู้ใช้เวลาไปมากแล้ว โอกาสในการกดดันคู่ต่อสู้ก็มาถึงการที่นักเรียนพยายามคิดและตรวจสอบตัวอักษรอย่างรวดเร็วก็จะเป็นการลดเวลาคิดของฝ่ายตรงข้ามและหากเขาใช้เวลาเกิน คะแนนของเขาจะติดลบนาทิละ 10 คะแนน เขาอาจจะเล่นผิดพลาดได้เนื่องจากถูกกดดันจากคะแนนติดลบของเวลานั่นเอง

4. ดูจากการลงคำของคู่ต่อสู้ในรอบเล่นล่าสุดที่ผ่านมาและแนวการเล่น

คู่ต่อสู้จะมีแนวโน้มและจุดประสงค์ในการเล่นอย่างไร ซึ่งการลงเพียง 1-2 ตัวอักษร และเปิดเกมไว้นั้นหมายถึงเขาอาจหวังทำบิงโกก็เป็นไปได้ บางครั้งคู่ต่อสู้ของนักเรียนลงตัวอักษรที่มีคะแนนสูง ๆ เช่น H, M, W, เพียงเพื่อคะแนนไม่มากนัก (10-15 คะแนน) โดยไม่ทิ้งสระลงไปด้วยเลย ในกรณีนี้เขาอาจไม่มีสระในมือเลย ดังนั้นการเล่นในรอบต่อไปของนักเรียนอาจเปิดเกมที่ช่อง Triple Word โดยไม่ทิ้งสระไว้ให้เขาทำคะแนนได้ เมื่อเปรียบเทียบกับความเสี่ยงในการเล่นแบบนี้โอกาสที่จะได้รับประโยชน์ค่อนข้างสูงกว่า

5. สะสมอาวุธคำศัพท์ของตนเอง

นักครอสเวิร์ดเกมส่วนมากจะมีตำราเล่มเดียวกัน คำศัพท์ต่างๆ ที่อยู่ในหมวดหมู่ก็จะรู้เหมือนกัน มีผู้เล่นไม่น้อยที่ได้จัดคำศัพท์เป็นหมวดหมู่ของตัวเอง เช่น คำที่ขึ้นต้นด้วย OVER หรือลงท้ายด้วย TION เป็นต้น ดังนั้นเขาก็จะเป็นนักครอสเวิร์ดเกมที่มีอาวุธคำศัพท์ที่เด็ดเป็นของตัวเอง แล้วยังเป็นอาวุธถนัดที่ใช้ทำบิงโก นอกจากนี้ยังมีศัพท์ที่เด็ดอีกมากมายที่จะช่วยพลิกเกมทำคะแนนให้ได้มากเป็นกลยุทธ์ที่ทรงอนุภาพมาก

6. คำช่วยชนะจากการเสี่ยงลง หรือจากความผิดพลาดของคู่แข่ง

จุดอ่อนที่เห็นกันมามากของนักครอสเวิร์ดเกมในการแข่งขันอย่างหนึ่งก็คือ การยอมรับความพ่ายแพ้ ก่อนจบเกม นักครอสเวิร์ดเกมระดับเซียนจะรู้เสมอว่าหากเกมยังไม่จบสมบูรณ์เขาจะไม่ยอมแพ้ คะแนนที่สูงสุดในช่วงท้ายเกมจะสร้างความกดดันเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อผู้เล่นรู้ตัวอักษรที่เหลือของฝ่ายตรงข้าม หลายคนคิดแทนคู่ต่อสู้ว่าเขาจะชนะเพราะตัวอักษรที่เหลืออยู่ ดังนั้นสิ่งที่นักเรียนควรทำก็คือการเผื่อเพื่อชัยชนะ นอกจากนี้การเสี่ยงลงบิงโกในช่วงท้ายจะพลิกให้นักเรียนชนะได้

7. เมื่อเจอคู่ต่อสู้ที่เหนือกว่ามาก วิธีการเล่นอาจใช้ความเสี่ยง

การ Fishing และการอ้อยอิ่งเพื่อหวังผลดูจะเหมาะสม เพราะการเสียเปรียบเรื่องคำศัพท์ทำให้นักเรียนเป็นรองเมื่อเล่นไปเรื่อย ๆ หากจำเป็นต้องเสี่ยงบิงโกและมีโอกาสคว้าชัยสูงกว่าก็น่าจะทำ

8. การท่องคำศัพท์แบบ Probability

เมื่อมาถึงจุดนี้กลยุทธ์ต่าง ๆ จะดูง่ายแล้ว ส่วนที่เหลือคือการเพิ่มคำศัพท์พื้นฐานสูตร 7-8 ตัว ร้อยสูตรยังไม่พอในระดับสูงสุด ซึ่งจากจุดนี้ถือเป็นการพัฒนาตนเองจนถึงจุดเกือบสูงสุดและแชมป์โลกได้

9. อื่น ๆ

การพิจารณาการคิด สีหน้า และการสลับตัวอักษร ซึ่งเป็นจิตวิทยาที่ผู้เล่นจะแสดงออก ณ ขณะนั้น

4.10 นักครอสเวิร์ดเกมที่สมบูรณ์แบบ

1. อย่าโทษโชคชะตาการจับตัวอักษรของตนเอง การโทษเช่นนี้เสมือนเป็นการดูแคลนคู่ต่อสู้และยกย่องฝีมือตัวเองเกินไป

2. อย่าโทษการอ่อนซ้อม นักครอสเวิร์ดเกมไม่น้อยที่ขอออกตัวเวลาพ่ายแพ้ว่าไม่ได้ซ้อมมาหลายเดือน บางคนถึงกับไม่กล้าที่จะปะทะฝีมือกับคู่แข่ง เพื่อที่นักเรียนแพ้ควรแสดงความยินดีกับคู่ต่อสู้ จากนั้นค่อยฝึกฝนกันใหม่

3. เหนือฟ้ายังมีฟ้า คงไม่มีใครที่จะอยู่เป็นแชมป์ตลอดไป บางครั้งอาจแพ้ บางครั้งอาจชนะ ควรทำใจยอมรับกฎข้อนี้ เตรียมพร้อมกับการแข่งขันให้ดีที่สุด

4. มารยาทการแข่งขัน นอกจากฝีมือที่ดีแล้วควรจะมีคุณภาพในการเล่น ก่อนแข่งขันควรทักทายกัน เสมอกล่าวคำโชคดียกกับคู่แข่ง และแสดงความยินดีเมื่อชนะและเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

บุคคลสำคัญในวงการครอสเวิร์ดและกลยุทธ์พิเศษ

5.1 VIP ของวงการครอสเวิร์ด

บุคคลสำคัญในวงการครอสเวิร์ดที่นักเรียนควรรู้ เพื่อที่จะได้หาต้นแบบในการพัฒนาตนเอง และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ทำเนียบแชมป์ย้อนหลัง 3 ปี

แชมป์กรุงปารีส รุ่นโอเพ่น



2551 ภาณุพล สัจยากร



2550 โกมล ปัญญาโสภณเลิศ

แชมป์พรีเมียร์ลีก รุ่นโอเพ่น

2549 เอกพันธ์ เอิบประสาทสุข

2550 อติรุจน์ ศักติยากร



2551 ปกรณ์ เนมิตรมานสุข

แชมป์แมตซ์เพลย์ รุ่นโอเพ่น

- 2549 ปกรณ์ เนมิตรมานสุข
2550 นพ.จักรกริช กล้าผจญ
2551 ธชา คูวิรัตน์

แชมป์แบรนต์ รุ่นโอเพ่น-นานาชาติ



- 2549 ไนเจน ริชาร์ด (นิวซีแลนด์)
2550 ไนเจน ริชาร์ด (นิวซีแลนด์)



- 2551 ออง ซู แอน (มาเลเซีย)

แชมป์แบรนต์ รุ่นสมัครเล่น

- 2549 สุวัฒน์ กลัดอำ
2550 สุวัฒน์ กลัดอำ
2551 นรเศรษฐ เวชฎาพันธ์

แชมป์แบรนต์ รุ่น ม.ต้นชาย

- 2549 จรัส วรพจน์พิสุทธิ (อัสสัมชัญบางรัก)
2550 ปรีดี คงชนานุรัตน์ (อัสสัมชัญบางรัก)
2551 ปรีดี คงชนานุรัตน์ (อัสสัมชัญบางรัก)

แชมป์แบรนต์ รุ่น ม.ต้นหญิง

- 2549 วนิตา กุดอุ้นเชือก (นิยมนศิลป์อนุสรณ์)
2550 ธนพร เทียรโรจกุล (สตรีมหาพฤฒาราม)
2551 ณัฐทิยา เมฆวรารกุล (สตรีมหาพฤฒาราม)

แชมป์แบรนต์ รุ่น ม.ปลายชาย

- 2549 เปศล โกศลภูฏ (เตรียมอุดมศึกษา)
2550 พลิชฐ์ เนตรอาภา (เตรียมอุดมศึกษา)
2551 ญาณกิตต์ ศิริทรัพย์ (บุญวัฒนา)

แชมป์แบรนด์ รุ่น ม.ปลายหญิง

- 2549 เพียงกมล อินทสุวรรณ (เตรียมอุดมศึกษา)
2550 ชนาภา ขลิบเพ็ง (นิคมศิลป์อนุสรณ์)
2551 กิตติกา ศันสะวานี (สาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง)

แชมป์งานเยาวชนแห่งชาติ รุ่น ม.ต้นชาย

- 2549 ชาญฤทธิ์ คงนารัตน์
2550 จรัส วรพจน์พิสุทธิ
2551 กอบธัญ คงนารัตน์

แชมป์งานเยาวชนแห่งชาติ รุ่น ม.ต้นหญิง

- 2549 ธนพร เทียรโรจนกุล (สตรีมหาพฤฒาราม)
2550 นิรัชพร แก้วหาญ (หอวัง)
2551 ณัฐทิยา เมฆวรารกุล (สาธิตมหาวิทยาลัยบูรพา)

แชมป์โลก

- 2550 ไนเจน ริชาร์ด (นิวซีแลนด์)
ปกรณ์ เนมิตรมานสุข ได้อันดับที่ 9
ภาณุพจ สัจยากร ได้อันดับที่ 14
เจอร์รี่ ได้อันดับที่ 28
โกมล ปัญญาโสภณเลิศ ได้อันดับที่ 30
ชาญวิทย์ ได้อันดับที่ 33

แชมป์เยาวชนโลก

- 2549 แชมป์ ฮิวเบิร์ต วี (สิงคโปร์)

อันดับดีที่สุดของไทย ธนา คูวิรัตน์ ได้อันดับที่ 7

- 2550 แชมป์ เฌมี ฟาเรจ (นิวซีแลนด์)

อันดับดีที่สุดของไทย จรัส วรพจน์พิสุทธิ อันดับ 5

- 2551 แชมป์ ชาญฤทธิ์ คงนารัตน์ (ไทย)

5.2 โปรแกรมสำเร็จรูปและเว็บไซต์เพื่อการฝึกฝน

เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับครอสเวิร์ด

www.thaicrossword.com

เว็บสมาคมครอสเวิร์ด เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

www.isc.ro/en

เว็บโปรแกรม Wordbiz (ใช้กับ Internet)

www.quackle.org

เว็บโปรแกรม Quackle (เชื่อมกับบอท)

www.nsa.org

เว็บของสหพันธ์ครอสเวิร์ดนานาชาติ

www.valuecube.com/lexpert

ที่ดาวน์โหลดโปรแกรม Lexpert และ zyzzyva

5.3 ทางเกวียน (Cart Way) และทางลัด (Shortcut Way)

ทางลัดและทางเกวียน (จาก Hataya32@hi5.com)

“เมื่อหลายปีก่อน เมื่อดิฉันยังเล่นอยู่ที่สหรัฐอเมริกา มีนักครอสเวิร์ดชาวแคนาเดียนที่ชื่อ David Logan ซึ่งเป็นอดีตแชมป์โลกในปี 2006 ได้เคยพูดกับดิฉันในเชิง Satrie (พูดกลางๆ) ว่า “The Thai’s players are learnt the shortcut way to champion but they aren’t learnt to cart ways to champion. They take to pity in Scrabble world.” (นักครอสเวิร์ดไทยเรียนรู้ที่จะใช้ทางลัดสู่บัลลังก์แชมป์ แต่ไม่เคยเรียนรู้ที่จะใช้ทางเกวียนสู่บัลลังก์แชมป์ พวกเขาช่างน่าสมเพชในโลกของครอสเวิร์ด) ดิฉันจึงค้นคว้าว่าทางเกวียนที่ David Logan พูดถึงคืออะไร

สิ่งที่ David Logan พูดถึงนั้น หมายถึง วิธีการฝึกซ้อมที่ผิดๆ ของนักกีฬาไทยส่วนใหญ่ บางคนนึกว่ารู้สูตรบิงโกมากๆ เดียวก็ได้แชมป์ ดิฉันไม่เคยพูดว่าดิฉันซ้อมถูกต้อง เพราะดิฉันก็รู้ว่าดิฉันซ้อมถูกต้องหรือไม่ แต่วิธีการซ้อม Scrabble ที่ถูกต้องนั้น ได้มีอดีตโค้ชทีมชาติออสเตรเลีย Jimmy Shield ได้เคยเขียนไว้เมื่อปี 2001 ในหนังสือชื่อ Way of Championship ในช่วงที่ Lexpert เวอร์ชันแรกออกสู่ตลาด ซึ่งนักครอสเวิร์ดส่วนใหญ่ได้ใช้โปรแกรมจนลืมความหมายไป

Jimmy Shield เขียนว่า การซ้อมแบบทางลัดนั้นช่วยให้ได้แชมป์เร็วก็จริง แต่ศัพท์สั้นๆ นั้นจะมีปัญหามาก ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาฝีมือการเล่นในอนาคต การซ้อมทางลัดนั้นเป็นไหน การซ้อมทางลัดนั้นคือการซ้อมโดยรู้แต่เพียงว่าคำเหล่านี้มีหรือไม่มี หรือท่องแต่สูตรบิงโกที่คอมพิวเตอร์เรียงให้มัน ไม่ใช่วิธีที่ถูกต้อง Scrabble ไม่เหมือนกับนักเรียนชกมวยสำเร็จรูปแน่นอน แต่การซ้อมแบบทางเกวียนซึ่ง Jimmy Shield บอกว่า เป็นการซ้อมที่ดีที่สุดนั้น เป็นการซ้อมที่ผู้ฝึกซ้อมจะต้องรู้ทั้ง Hook Anagram ความหมาย ลักษณะคำอย่างแม่นยำ และกว่าจะเรียนรู้ทุกๆ คำ ต้องใช้เวลาหลายปี รวมถึง Technique และ Tactic ที่ต้องละเอียดรอบคอบอย่างมาก บางทีกว่าจะได้แชมป์แรก ใช้เวลา 5-6 ปี บางคนถ้าฝึกทุกวัน อาจใช้เวลา 1-2 ปี ซึ่งการที่ดิฉันได้ค้นคว้ามานั้น ดิฉันสามารถแยกได้ดังนี้

ทางลัด

วิธีการท่องศัพท์ ท่องสูตรบิงโก โดยไม่ค้นหาความหมายหรืออนาแกรม

ข้อดี

1. เป็นวิธีที่ง่าย
2. ฝึกได้เร็ว เหมาะกับโรงเรียนที่ต้องการความสำเร็จอย่างรวดเร็ว
3. ผู้ฝึกสอนไม่จำเป็นต้องมีความรู้มากนัก

ข้อเสีย

1. มีปัญหาเกี่ยวกับคำศัพท์สั้น เห็นได้ชัดในรุ่นโอเพ่น โดยเฉพาะเด็ก ม.ปลาย ที่ขึ้นไปเล่นโอเพ่น
2. ไม่มีความรู้เพิ่มในการเล่นครอสเวิร์ด
3. ใช้ต่อยอดไม่ได้

ทางเกวียน

วิธีการท่องศัพท์โดยให้รู้ถึงความหมาย ลักษณะคำ Hook Anagram อย่างชำนาญ โดยใช้วิธีตะลุยท่อง

ข้อดี

1. เด็กมีความรู้กว้างขวาง
2. คำศัพท์สั้น ๆ จะมีความแม่นยำสูง
3. ใช้ต่อยอดไประดับสูงได้

ข้อเสีย

1. ผู้ฝึกสอนต้องมีความรู้สูง
2. เห็นผลช้า ไม่เหมาะสมสำหรับโรงเรียนที่ต้องการความรวดเร็ว
3. สอนได้ยาก

สรุปแล้วดิฉันขอไม่ออกความเห็นว่ายอันไหนดีหรือไม่ดี ขอให้นักเรียน ครู หรือผู้ฝึกสอนไปพิจารณา
เอาเองเถิดค่ะ

Dr.K

ทพยา กัณวเศรษฐ

ต้องขอขอบคุณนักเรียน ทพยา กัณวเศรษฐ อดีตนักครอสเวิร์ดระดับโลกที่ได้ให้ข้อมูล
อันมีค่ามาใช้เป็นแนวทางพัฒนาการเล่นครอสเวิร์ด ซึ่งวิธีไหนจะดีกว่ากัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเป้าหมายว่า
นักเรียนเล่นครอสเวิร์ดเพื่ออะไรก็สุดแล้วแต่จะเลือก แต่ที่สำคัญต้องไม่ลืมว่ากีฬาครอสเวิร์ด
เป็นเกมทางการศึกษา ที่นักเรียนสามารถใช้เพิ่มพูนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีอีกวิธีหนึ่ง

บทที่ 6

การจัดการเรียนรู้

ครอสเวิร์ด (CROSSWORD)

เวลา 20 ชั่วโมง

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้ที่	เวลา (ชั่วโมง)
1	ประวัติและความเป็นมาของครอสเวิร์ด (CROSSWORD)	1-2	2
2	กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 1)	3	6
3	กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 2)	4	6
4	กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 3)	5	6

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

หน่วยการเรียนรู้: ประวัติและความเป็นมาของครอสเวิร์ด (CROSSWORD)

แผนการเรียนรู้เรื่อง: เกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ:

ครอสเวิร์ด (CROSSWORD) เป็นเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ประเทศไทยเรียกกัน ส่วนสแครบเบิ้ล (SCRABBLE) เป็นเกมต่อภาษาอังกฤษที่ทั่วโลกนิยมเรียก ประโยชน์ของการเล่นเกมนี้ นอกจากจะได้พัฒนาเพิ่มพูนความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแล้ว ยังได้พัฒนาทักษะกระบวนการคิด มีน้ำใจเป็นนักกีฬา และรู้จักการเข้าสังคมอีกรูปแบบหนึ่ง

จุดประสงค์การเรียนรู้:

จุดประสงค์ปลายทาง

1. บอกความหมายของครอสเวิร์ดเกม (CROSSWORD) เกมได้
2. บอกความเหมือนและความต่างของครอสเวิร์ดเกม (CROSSWORD) เกมและสแครบเบิ้ล (SCRABBLE) ได้
3. บอกประโยชน์ของครอสเวิร์ดเกม (CROSSWORD) ได้

เนื้อหา:

จากคู่มือสู่ความเป็นเลิศกีฬาครอสเวิร์ดเกม (CROSSWORD) บทที่ 1

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้:

1. นักเรียนเล่นเกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่ให้นักเรียนสุ่มเลือกจากบัตรอักษร A-Z จำนวน 7 ใบ จากนั้นให้นักเรียนนำกระดาษขึ้นมาคนละ 1 แผ่น โดยให้นักเรียนแต่ละคนมีเวลาในการสร้างคำศัพท์ โดยใช้ตัวอักษรที่กำหนดให้เท่านั้นและจะต้องประกอบไปด้วยตัวอักษรตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป ภายในเวลา 5 นาที นักเรียนที่สามารถสร้างคำศัพท์ได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่าง

อักษรที่สุ่มเลือก A B R O S E T

คำศัพท์ที่ผสมได้ AT AS ART ARE ...,

2. ครูถามนักเรียนว่าจากกิจกรรมนี้นักเรียนได้ประโยชน์อะไรบ้าง เกิดปัญหาหรืออุปสรรคอะไรบ้างในการทำกิจกรรมนี้

3. ครูให้นักเรียนจับคู่กันแล้วให้นักเรียนทำกิจกรรมนี้ใหม่อีกครั้ง โดยให้นักเรียนสุ่มตัวอักษรขึ้นมา 7 ตัว

4. ครูสอบถามนักเรียนว่ามีอะไรเปลี่ยนแปลงไปบ้าง นักเรียนได้คำศัพท์เพิ่มขึ้นหรือลดลงระหว่างที่ทำกิจกรรมเกิดปัญหาหรืออุปสรรคอะไรบ้าง นักเรียนและครูช่วยกันสรุปกิจกรรม โดยครูแนะนำว่า กิจกรรมที่ให้นักเรียนทำนี้จะนำไปสู่เกมกีฬาประเภทหนึ่งที่มีความนิยมอย่างกว้างขวาง

5. นักเรียนดูภาพหรือ Powerpoint เกี่ยวกับการแข่งขันครอสเวิร์ด (CROSSWORD) จากนั้นครูสอบถามนักเรียนว่ารู้จักกีฬาประเภทนี้หรือไม่ มีใครเคยเล่นกีฬานี้ไหม ถ้ามีครูให้นักเรียนมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้เพื่อนๆ ฟัง

6. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แล้วศึกษาใบความรู้เกี่ยวกับกีฬาครอสเวิร์ด (CROSSWORD) แล้วอภิปรายในหัวข้อต่อไปนี้

1. ครอสเวิร์ด (CROSSWORD) คืออะไร
2. ครอสเวิร์ด (CROSSWORD) และสแครบเบิล (SCRABBLE) เหมือนหรือต่างกันอย่างไร
3. ประโยชน์ของกีฬาประเภทนี้มีอะไรบ้าง

7. นักเรียนส่งตัวแทนออกมาอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นต่อไปนี้

1. ครอสเวิร์ด (CROSSWORD) คืออะไร
2. ครอสเวิร์ด (CROSSWORD) และสแครบเบิล (SCRABBLE) เหมือนหรือต่างกันอย่างไร
3. ประโยชน์ของกีฬาประเภทนี้มีอะไรบ้าง

โดยตัวแทนแต่ละคนมีเวลาในการนำเสนอคนละ 3 นาที

สื่อการเรียนรู้:

1. กิจกรรมเกมสร้างคำศัพท์
2. ภาพหรือ Powerpoint
3. ใบความรู้และใบงานเกี่ยวกับกีฬาครอสเวิร์ด (CROSSWORD)

การวัดผลและประเมินผล:

1. ตรวจสอบความเข้าใจจากการสนทนาถาม-ตอบเกี่ยวกับกิจกรรม
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
3. สังเกตจากการอภิปรายกลุ่มย่อยและอภิปรายหน้าชั้นเรียน

ใบความรู้เรื่องเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

Scrabble หรือ Crossword

ครอสเวิร์ด (CROSSWORD) เป็นเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ประเทศไทยเรียกกัน ส่วนสแครบเบิล (Scrabble) เป็นเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ทั่วโลกนิยมเรียกกัน

การเล่นเกมนี้นี้มีผู้เล่น 2-3 คนในการเล่น เกิดจากค่าคะแนนของตัวอักษรที่วางลงบนกระดานขนาด 15×15 ช่อง คำศัพท์ที่เกิดขึ้นนั้น จะต้องวางตัวอักษรในแนวตั้งหรือแนวนอนรูปแบบของการวางไขว้ และคำที่นำไปลงนั้นจะต้องปรากฏในพจนานุกรมมาตรฐานที่ผ่านการรับรองอย่างเป็นทางการแล้ว

สแครบเบิล (Scrabble) หรือ ครอสเวิร์ด (Crossword) ในประเทศไทยไม่มีใครทราบว่าเริ่มเมื่อใด สันนิษฐานว่าน่าจะเป็นทหารอเมริกันที่รบในสงครามเวียดนามประมาณปี 2515-2517 นำเข้ามาเล่นจนถึงปี 2529 ได้มีการจัดการแข่งขัน Scrabble ขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทยที่ศาลาพระเกี้ยว จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในวันที่ 28-29 กันยายน 2529 โดยแชมป์คนแรกคือ ภราดา อรุณเมธเสรษฐ ปัจจุบันสแครบเบิล (Scrabble) หรือครอสเวิร์ด (Crossword) ในประเทศไทยอยู่ภายใต้การดูแลของสมาคมครอสเวิร์ด เอเชีย คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

ประโยชน์ของการเล่นครอสเวิร์ด (Crossword) นั้น ช่วยพัฒนาเพิ่มพูนความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พัฒนาทักษะกระบวนการคิด มีน้ำใจนักกีฬาและการรู้จักเข้าสังคม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

หน่วยการเรียนรู้: ประวัติและความเป็นมาของครอสเวิร์ด (CROSSWORD)

แผนการเรียนรู้เรื่อง: อุปกรณ์และกติกาการเล่น เวลา 1 ชั่วโมง

สาระสำคัญ:

อุปกรณ์การเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) ประกอบไปด้วยกระดาน เปี้ยอักษร และแป้นวางตัวอักษร โดยยึดกติกาของสมาคมครอสเวิร์ด (CROSSWORD) เอ็มพีท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

จุดประสงค์การเรียนรู้:

จุดประสงค์ปลายทาง

1. บอกอุปกรณ์การเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) ได้
2. บอกกติกาการเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) ของสมาคมครอสเวิร์ด (CROSSWORD)

แห่งประเทศไทยได้

เนื้อหา:

จากคู่มือสู่ความเป็นเลิศกีฬาครอสเวิร์ด (CROSSWORD) เกมบทที่ 1

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้:

1. นักเรียนเล่นเกมสร้างคำศัพท์จากอักษรที่กำหนดให้ โดยดำเนินการทำกิจกรรมคล้ายกับกิจกรรม Warm-up ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 สิ่งที่เพิ่มเติมเข้ามาคือ ครูแสดงค่าของตัวอักษรแต่ละตัว ดังนี้

A = 1 คะแนน มี 9 ตัว

B = 3 คะแนน มี 2 ตัว

C = 3 คะแนน มี 2 ตัว

D = 2 คะแนน มี 4 ตัว

E = 1 คะแนน มี 12 ตัว

F = 4 คะแนน มี 2 ตัว

G = 2 คะแนน มี 3 ตัว

H = 4 คะแนน มี 2 ตัว

I = 1 คะแนน มี 9 ตัว

J = 8 คะแนน มี 1 ตัว

K = 8 คะแนน มี 1 ตัว

L = 1 คะแนน มี 4 ตัว

M = 3 คะแนน มี 2 ตัว

N = 1 คะแนน มี 6 ตัว

O = 1 คะแนน มี 8 ตัว

P = 3 คะแนน มี 2 ตัว

Q = 10 คะแนน มี 1 ตัว

R = 1 คะแนน มี 6 ตัว

S = 1 คะแนน มี 4 ตัว

T = 1 คะแนน มี 6 ตัว

U = 1 คะแนน มี 4 ตัว

V = 4 คะแนน มี 2 ตัว

W = 4 คะแนน มี 2 ตัว

X = 8 คะแนน มี 1 ตัว

Y = 1 คะแนน มี 2 ตัว

Z = 10 คะแนน มี 1 ตัว

Blank = 0 คะแนน มี 2 ตัว

สำหรับกิจกรรมนี้ให้นักเรียนเล่นเป็นคู่และตัวอักษรจะเปลี่ยนไปในแต่ละรอบ นักเรียนสามารถสร้างคำศัพท์ได้เพียงคำเดียวเท่านั้น เมื่อลงแล้วนักเรียนตรวจสอบคำศัพท์กับ Dictionary เมื่อพบว่ามิให้บันทึกคะแนนที่ได้ ถ้านักเรียนสามารถสร้างคำศัพท์โดยใช้ตัวอักษรทั้ง 7 ตัวได้ ให้บวกคะแนนพิเศษไปอีก 50 คะแนนหลังจากที่บวกคะแนนในแต่ละตัวอักษรแล้ว โดยอธิบายว่าคะแนนพิเศษที่ได้นี้เรียกว่าการทำบิงโก นักเรียนคู่ใดทำคะแนนรวมได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่าง

ตัวอักษรที่สุ่มได้ N T I E A R R

คำที่สร้างได้ TRAINER คะแนนที่ได้ 57 คะแนน

2. นักเรียนศึกษาอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) โดยอธิบายอุปกรณ์แต่ละชนิดอย่างคร่าว ๆ จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละคนมารับใบงานและอธิบายวิธีการเล่นตามศูนย์การเรียนรู้

3. นักเรียนนำใบงานเข้าศึกษาตามศูนย์การเรียนรู้ โดยแบ่งศูนย์การเรียนรู้ออกเป็น 4 ศูนย์ ในแต่ละศูนย์จะประกอบไปด้วย อุปกรณ์การเล่นและกติกาการเล่นโดยนักเรียนต้องทำกิจกรรมตามใบงานที่ได้รับให้ครบทุกหัวข้อ

4. นักเรียนเปรียบเทียบคำตอบกับเพื่อนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

5. ครูขออาสาสมัครนักเรียนออกมาเฉลยคำตอบโดยเพื่อน ๆ ช่วยกันเสนอแนะ จากนั้นนักเรียนและครูช่วยกันสรุปประเด็นหลักดังนี้

1. อุปกรณ์การเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) มีอะไรบ้าง

2. กฎกติกาการเล่นเบื้องต้นมีอะไรบ้าง

สื่อการเรียนรู้:

1. กิจกรรมเกมสร้างคำศัพท์

2. อุปกรณ์การเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD)

3. หนังสือกฎกติกาการเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) ของสมาคมครอสเวิร์ด (CROSSWORD)

เอแม็ท คำคม และซูโดกุ แห่งประเทศไทย

การวัดผลและประเมินผล:

1. ตรวจสอบความเข้าใจจากการสนทนาถาม-ตอบเกี่ยวกับกิจกรรม

2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม

3. สังเกตจากการอภิปรายกลุ่มย่อยและการอภิปรายหน้าชั้นเรียน

4. สังเกตจากการทำใบงาน

ใบงานเรื่องอุปกรณ์และกติกาการเล่น

นักเรียนอภิปรายตามหัวข้อต่อไปนี้

1. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เกมประกอบด้วยอะไรบ้าง

.....

.....

2. ใครจะได้เป็นผู้เล่นก่อนเมื่อการเล่นเริ่มต้นขึ้น

.....

.....

3. การเปลี่ยนรูปของคำศัพท์ให้เป็นพหูพจน์หรือคำศัพท์ในรูปอดีตกาลจะคิดคะแนนรอบของการเล่นนั้นอย่างไร

.....

.....

4. เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อใด

.....

.....

5. ส่วนพิเศษในการเล่นมีอะไรบ้าง

.....

.....

6. การขอขาลเล่นจะทำได้อย่างไร

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

หน่วยการเรียนรู้: กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 1)

แผนการเรียนรู้เรื่อง: กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 1) เวลา 6 ชั่วโมง

สาระสำคัญ:

ครอสเวิร์ดเกมเป็นกีฬาที่ฝึกให้เก่งค่อนข้างง่ายเมื่อเทียบกับกีฬาอื่น ๆ โดยที่ไม่จำเป็นต้องใช้เวลาเป็นปีหรือต้องเก่งภาษาอังกฤษมาก่อน และครอสเวิร์ดนั้นจะช่วยให้นักเรียนมีความรู้ด้านภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นซึ่งถือเป็นประโยชน์ที่ได้จากกีฬาประเภทนี้ ผู้ชนะไม่จะเป็นที่จะต้องเป็นคนที่มีรู้ภาษาอังกฤษหรือพูดภาษาอังกฤษได้คล่องเสมอไป เพราะกีฬานี้นอกจากความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษแล้วยังจะต้องประกอบไปด้วยเทคนิค การวางแผน ไหวพริบ และทักษะอื่น ๆ อีก ก่อนอื่นต้องเปิดใจกว้างและต้องรับรู้ในสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งเมื่อผ่านขั้นที่ 1 ใน 1 ไปแล้ว การพัฒนาจะขึ้นอยู่กับความพยายามและประสบการณ์ของแต่ละคนในขั้นนี้จะเป็นพื้นฐานนำไปสู่เทคนิคการเล่นที่หลากหลาย

จุดประสงค์การเรียนรู้:

จุดประสงค์ปลายทาง

1. บอกขั้นตอนในการฝึกเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) พื้นฐานได้
2. บอกวิธีในการพัฒนาตนเองในการเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) พื้นฐานได้
3. บอกระดับความสามารถของตนเองในการเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) พื้นฐานได้

เนื้อหา:

จากคู่มือสู่ความเป็นเลิศกีฬาครอสเวิร์ด (CROSSWORD) เกมบทที่ 2

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้:

1. นักเรียนเล่นเกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ โดยให้นักเรียนตั้งเกณฑ์ เช่น

30 คำขึ้นไป ดีเยี่ยม

25-29 คำ ดีมาก

20-24 คำ ดี

15-19 คำ พอใช้

ต่ำกว่า 15 คำ ต้องปรับปรุง

2. ให้นักเรียนนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์โดยการเล่นรอบต่อไป ให้นักเรียนตั้งเป้าหมายไว้ว่าจะสร้างคำศัพท์ได้กี่คำ จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ว่าได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ อะไรเป็นอุปสรรคหรือข้อได้เปรียบในการเล่นครั้งนี้ โดยครูให้นักเรียนที่สร้างคำศัพท์ได้มากที่สุดและน้อยที่สุดออกมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3. ครูลงคำศัพท์ในกระดานสาธิต โดยลงคำว่า XU แล้วถามนักเรียนว่าคำนี้มีความหมายหรือไม่ ถ้านักเรียนไม่ทราบให้เปิด Dictionary นักเรียนจะพบว่าไม่พบคำศัพท์คำนี้ ครูอธิบายต่อว่าคำศัพท์ที่ครูลงไปนั้นเป็นสกุลเงินของเวียดนาม ดังนั้น Dictionary ทั่วไปจึงไม่พบคำนี้ จึงต้องใช้ Dictionary เฉพาะ นั่นคือพจนานุกรมครอสเวิร์ด (CROSSWORD) ของสมาคมครอสเวิร์ด (CROSSWORD) แห่งประเทศไทย ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4-5 คน แล้วส่งตัวแทนออกมาจับใบความรู้และใบงานประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

4. ให้แต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่ของสมาชิกในการศึกษาใบความรู้โดยให้เลขาฯ ของกลุ่มจดบันทึกประเด็นต่างๆ ตามใบงานที่กำหนดให้ โดยแต่ละกลุ่มจะได้อุปกรณ์ในการนำเสนอตามหัวข้อของใบงาน

5. เลขาฯ ส่งมอบให้ประธานหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายของกลุ่มเป็นผู้นำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยมีประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. การตั้งเป้าหมายในการเล่น
2. ศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษร
3. หลักการผสมคำศัพท์ในแป้น
4. การรักษาสมดุลตัวอักษรเพื่อการ เล่นกระดานหน้า
5. กลยุทธ์การลงเล่นรอบแรก
6. การลงแบบอักษรไขว้
7. การก่อให้เกิดคำใหม่โดยต่อหน้าหรือท้ายคำเก่า
8. กลยุทธ์การเล่นตัวอักษรพิเศษ
9. การมองหาตำแหน่งที่ดีที่สุด
10. รูปแบบการเล่นสำคัญ สำหรับผู้เริ่มเล่น

หมายเหตุ ในกรณีที่มีหลายประเด็น ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาจับสลากประเด็นที่กลุ่มจะได้รับ กลุ่มที่ 1 อาจได้ประเด็นที่ 1, 2, 3

6. ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มออกมาจับประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นต่างๆ ในชั้นนำเสนอ โดยให้สมาชิกภายในกลุ่มร่วมกันอภิปรายและนำเสนอวิธีการหรือหลักคิดหน้าชั้นเรียน โดยให้แต่ละกลุ่มเสนอแนะและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในกรอบที่กำหนดให้ดังนี้

1. ขั้นตอนในการฝึกเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) พื้นฐาน
2. วิธีการพัฒนาตนเองในการเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) พื้นฐาน
3. ระดับความสามารถในการเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) พื้นฐาน

สื่อการเรียนรู้:

1. กิจกรรมเกมสร้างคำศัพท์
2. อุปกรณ์การเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD)

3. หนังสือกฎกติกาการเล่นクロスเวิร์ด (CROSSWORD) ของสมาคมクロスเวิร์ด (CROSSWORD) แห่งประเทศไทย

การวัดผลและประเมินผล:

1. ตรวจสอบความเข้าใจการสนทนาถาม-ตอบเกี่ยวกับกิจกรรม
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
3. สังเกตจากการอภิปรายกลุ่มย่อยและการอภิปรายหน้าชั้นเรียน
4. สังเกตจากการทำใบงาน

ใบความรู้เรื่องกลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 1)

การตั้งเป้าหมายในการเล่น

การตั้งเป้าหมายในการเล่นจะเป็นตัวกำหนดความสำเร็จหรือสิ่งที่คุณนักเรียนต้องการจะพัฒนา เพราะการตั้งเป้าหมายเป็นแรงบันดาลใจให้เล่นกีฬาประเภทนี้อย่างมีความหมาย หากแพ้ก็นำข้อบกพร่องมาแก้ไขหลังการเล่น ผู้ชนะก็ต้องหาแนวทางพัฒนาตนเองขึ้นไปเรื่อย ๆ

คำศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษร

คำศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษรนั้น ถือเป็นพื้นฐานของความรู้ภาษาอังกฤษที่จะต้องเรียนรู้ เมื่อจดคำศัพท์ประเภทนี้แล้วจะทำให้เล่นเกมได้ง่ายและคล่องยิ่งขึ้น ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเล่นไขว้คำให้เกิดคำหลายๆ คำ คะแนนที่จะเพิ่มตามมา นอกจากนี้ควรที่จะได้รู้หน้าที่ของคำ เช่น คำที่สามารถเติม s, ed, ing ข้างหลังได้ หรือคำที่สามารถเติม er, est หรือ ly

หลักการผสมคำศัพท์ในแป้น

การผสมตัวอักษรเป็นคำต่างๆ มีหลักง่ายๆ ในการเรียงตัวอักษรท้ายคำเป็น ER, ERS, ING, EST, TION, TIVE หรือขึ้นต้นด้วย CL, CR, BL, BR, GL, PL, PR, RE, SC, SH, SL, SP, ST, SW, TH, UN, OUT, OVER, COW เป็นต้น นอกจากนี้ตัว Y ส่วนมากจะใช้ผสมต่อท้าย เช่น LITY, LY, ILY, ILLY

การรักษาสมดุลตัวอักษรเพื่อการ เล่นกระดานหมา

สมดุลตัวอักษรเป็นหลักสำคัญที่วัดความสามารถของนักกีฬาคอสเวิร์ด เป็นพรสวรรค์ที่ต้องใช้ ความคิดเชิงบวกในการตัดสินใจที่จะเล่นคำอะไรและตำแหน่งไหนดี ค่าของตัวอักษรแต่ละตัวจะเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ การจะทิ้งตัวอักษรใดต้องขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง ช่วงต้นเกม ช่วงท้ายเกม ช่วงแต้มนำ ช่วงแต้มตาม จะเล่นในรูปแบบที่แตกต่างกันไป

กลยุทธ์การเล่นรอบใหม่

หลักสำคัญในการพิจารณา

1. คะแนนที่ได้

คะแนนจากการลงเล่นรอบแรกจะได้คะแนนเป็น 2 เท่าของคำศัพท์ ดังนั้นหากสามารถผสมคำศัพท์ที่มีตัวอักษรที่มีตั้งแต่ 5 ตัวขึ้นไปจะได้เปรียบ

2. การทำสมดุลของตัวอักษรที่เหลือในแป้น

การเลือกตัวอักษรมาประกอบให้เป็นคำศัพท์ที่จะลง ต้องพิจารณาถึงสมดุลตัวอักษรด้วย ไม่ควรเก็บอักษรซ้ำกันหลายๆ ตัว

3. ค่าของตัวอักษรที่เสียไป

ผู้เล่นจำเป็นต้องรู้ค่าของตัวอักษรเพราะตามธรรมดาตัวอักษรทุกตัวมีค่าที่แตกต่างกันไป

4. การป้องกัน

หากมีทางเลือกที่จะไม่ทิ้งสระไว้บนหรือใต้ช่องคะแนนพิเศษ โดยไม่กระทบอะไรมากกับหลักอื่นๆ เลยก็ควรจะทำ แต่หากจำเป็นก็ควรพิจารณาถึงการทำคะแนนไว้ก่อนเสมอ

การลงแบบอักษรไขว้

การลงแบบอักษรไขว้หรือการที่ลงตัวอักษรแล้วทำให้เกิดคำศัพท์ใหม่ที่เดียวหลายๆ คำ จะลงในแนวนอนหรือแนวตั้งในแนวใดแนวหนึ่ง คำศัพท์ 2 ตัวหรือ 3 ตัวอักษร จำเป็นสำหรับการลงอักษรแบบไขว้นี้ เพราะคำศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษรจะง่ายมากต่อการทำคะแนนสูง ๆ ด้วยการลงแบบไขว้

การก่อให้เกิดคำใหม่โดยต่อหน้าหรือท้ายคำเก่า

การก่อให้เกิดคำศัพท์ใหม่เป็นการลงคำหนึ่งโดยมีอักษรตัวใดตัวหนึ่งไปพาดหัวหรือท้ายคำที่มีอยู่แล้ว ทำให้เกิดคำใหม่ขึ้นมา อาจทำได้โดยใช้ตัวอักษรเติมหน้าหรือเติมหลังทำให้เกิดคำใหม่ขึ้นมา

กลยุทธ์การเล่นตัวอักษรพิเศษ

- ตัวอักษรพิเศษ X มีความคล่องตัวจากการลงอักษรไขว้จากอักษรง่ายๆ 2-3 ตัว เช่น AX EX OX XI และ XU
- ตัวอักษรพิเศษ Z มีศัพท์ 2 ตัวเพียงตัวเดียวเท่านั้นคือ ZA มีแต่สามารถเป็นตัวประกอบในคำ โดยเฉพาะกลุ่ม Suffix-IZE
- ตัวอักษรพิเศษ J มีศัพท์ 2 ตัว อยู่ 1 คำ คือ JO และ J มักจะอยู่ข้างหน้าเสมอ
- ตัวอักษรพิเศษ K มีความคล่องตัวสูง มีคำศัพท์ 2 ตัว อยู่ 2 คำ คือ KA และ KI
- ตัวอักษรพิเศษ Q มีความคล่องตัวต่ำมาก มีคำศัพท์ 2 ตัวเพียงคำเดียว และต้องอาศัยตัว U เสมอๆ
- ตัวอักษร S สามารถต่อท้ายคำนามกริยาเพื่อทำเป็นรูปพหูพจน์ได้ง่าย และมีโอกาสสร้างคำศัพท์ใหม่ ๆ ได้มากและยังง่ายต่อการทำบิงโก 7 ตัวเป็นคำนาม
- Blank มี 2 ตัว ตัวของมันไม่มีคะแนน แต่มีค่ามากที่สุด เพราะมันแทนด้วยอะไรก็ได้ ทำให้การบิงโกง่ายขึ้น

การมองหาตำแหน่งที่ดีที่สุด

หลักสำคัญในการหาตำแหน่งที่ควรเล่น

1. สระที่อยู่เหนือ-ใต้ หน้าหรือหลัง ช่องคะแนนพิเศษ
2. ช่องคะแนนพิเศษ

รูปแบบการเล่นสำคัญ สำหรับผู้เริ่มเล่นใหม่

1. เน้นเกมรุก ต้องทำแต้มให้มากที่สุด แล้วค่อยพิจารณาถึงเกมป้องกัน
2. อย่าโทษโชคชะตา
3. อย่าโทษพจนานุกรม

ใบงานเรื่องกลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ชั้นที่1)

นักเรียนศึกษาใบความรู้ แล้วอภิปรายกลุ่มตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เป้าหมายในการเล่นক্রอสเวิร์ดของกลุ่มคืออะไร

.....
.....

2. กลยุทธ์ในการลงเล่นรอบแรกของกลุ่มเป็นอย่างไร

.....
.....

3. การเลือกอักษรซ้ำกันหลาย ๆ ตัวที่มีลงในกระดานกลุ่มมีวิธีการเลือกอย่างไร

.....
.....

4. ผู้เล่นใหม่ควรมีรูปแบบการเล่นอย่างไร

.....
.....

5. กลุ่มของนักเรียนมีวิธีป้องกันไม่ให้คู่ต่อสู้มีโอกาสดำเนินได้สูงอย่างไร

.....
.....

6. เป้าหมายหรือเกณฑ์การเล่นক্রอสเวิร์ดของกลุ่มเป็นอย่างไร

.....
.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

หน่วยการเรียนรู้: กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 2)

แผนการเรียนรู้เรื่อง: กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 2) เวลา 6 ชั่วโมง

สาระสำคัญ:

การพัฒนาการเล่นクロスเวิร์ดเกม (CROSSWORD) ในระดับกลางประกอบไปด้วย การเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่เพิ่มขึ้นจาก 2-4 ตัวอักษร รวมไปถึงสูตรบิงโก กลยุทธ์การเล่น และการตัดสินใจและแก้ไข

จุดประสงค์การเรียนรู้:

1. นักเรียนสามารถลงคำศัพท์ได้มากกว่าคำศัพท์พื้นฐาน 4 ตัวอักษรได้
2. นักเรียนสามารถบอกกลยุทธ์ในการเล่นクロスเวิร์ดเกม (CROSSWORD) ระดับกลางได้
3. นักเรียนบอกวิธีการตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลา การเปลี่ยนตัวอักษร และการขอตรวจคำศัพท์ได้

เนื้อหา:

จากคู่มือสู่ความเป็นเลิศกีฬาクロスเวิร์ดเกม (CROSSWORD) บทที่ 3

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้:

1. นักเรียนเล่นเกมสร้างคำศัพท์จากตัวอักษรที่กำหนดให้ 8 ตัวอักษร โดยให้นักเรียนสร้างคำศัพท์ ตั้งแต่ 5-8 ตัวอักษร ที่มีในพจนานุกรมภายในเวลา 5 นาที โดยมีเกณฑ์ดังนี้

80 คำขึ้นไป ดีเยี่ยม

60-79 คำ ดี

45-59 คำ พอใช้

ต่ำกว่า 45 คำ ต้องปรับปรุง

2. ให้นักเรียนนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์โดยการเล่นรอบต่อไป ให้นักเรียนตั้งเป้าหมายไว้ว่าจะสร้างคำศัพท์ได้กี่คำ จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ว่าได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ อะไรเป็นอุปสรรคหรือข้อได้เปรียบในการเล่นครั้งนี้ โดยครูให้นักเรียนที่สร้างคำศัพท์ได้มากที่สุดและน้อยที่สุดออกมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3. ครูลงคำศัพท์ในกระดานสาธิต โดยลงคำว่า XU แล้วถามนักเรียนว่าคำนี้มีความหมายหรือไม่ ถ้านักเรียนไม่ทราบให้เปิด Dictionary นักเรียนจะพบว่าไม่พบคำศัพท์คำนี้ ครูอธิบายต่อว่าคำศัพท์ที่ครูลงไปนั้นเป็นสกุลเงินของเวียดนาม ดังนั้น Dictionary ทั่วไปจึงไม่พบคำนี้ จึงต้องใช้ Dictionary เฉพาะนั้นคือพจนานุกรมクロスเวิร์ด (CROSSWORD) ของสมาคมクロスเวิร์ด (CROSSWORD) แห่งประเทศไทย ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4-5 คน แล้วส่งตัวแทนออกมารับใบความรู้และใบงานประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

4. ให้แต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่ของสมาชิกในการศึกษาใบความรู้โดยให้เลขฯ ของกลุ่มจดบันทึกประเด็นต่าง ๆ ตามใบงานที่กำหนดให้ โดยแต่ละกลุ่มจะได้อุปกรณ์ในการนำเสนอตามหัวข้อของใบงาน

5. เลขฯ ส่งมอบให้ประธานหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายของกลุ่มเป็นผู้นำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยมีประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. การตั้งเป้าหมายในการเล่น
2. คำศัพท์ 2 ตัวและ 3 ตัวอักษร
3. หลักการผสมคำศัพท์ในแป้น
4. การรักษาสมดุลตัวอักษรเพื่อการ เล่นกระดานหน้า
5. กลยุทธ์การลงเล่นรอบแรก
6. การลงแบบอักษรไขว้
7. การก่อให้เกิดคำศัพท์ใหม่โดยต่อหน้าหรือท้ายคำเก่า
8. กลยุทธ์การเล่นตัวอักษรพิเศษ
9. การมองหาตำแหน่งที่ดีที่สุด
10. รูปแบบการเล่นสำคัญ สำหรับผู้เริ่มเล่น

หมายเหตุ ในกรณีที่มีหลายประเด็น ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาจับสลากประเด็นที่กลุ่มจะได้รับ
กลุ่มที่ 1 อาจได้ประเด็นที่ 1, 2, 3

6. ครูให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มออกมาับประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นต่าง ๆ ในชั้นนำเสนอ โดยให้สมาชิกภายในกลุ่มร่วมกันอภิปรายและนำเสนอวิธีการหรือหลักคิดหน้าชั้นเรียน โดยให้แต่ละกลุ่มเสนอแนะและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในกรอบที่กำหนดให้ดังนี้

1. ขั้นตอนในการฝึกเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) พื้นฐาน
2. วิธีการพัฒนาตนเองในการเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) พื้นฐาน
3. ระดับความสามารถในการเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) พื้นฐาน

สื่อการเรียนรู้:

1. กิจกรรมเกมสร้างคำศัพท์
2. อุปกรณ์การเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD)
3. หนังสือกฎกติกาการเล่นครอสเวิร์ด (CROSSWORD) ของสมาคมครอสเวิร์ด (CROSSWORD)

แห่งประเทศไทย

การวัดผลและประเมินผล:

1. ตรวจสอบความเข้าใจการสนทนาถาม-ตอบเกี่ยวกับกิจกรรม
2. สังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรม
3. สังเกตจากการอภิปรายกลุ่มย่อยและการอภิปรายหน้าชั้นเรียน
4. สังเกตจากการทำใบงาน

ใบความรู้เรื่องกลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 2)

การลงคำศัพท์ยาวๆ ชิงตัวว่าง (Blank)

การลงคำศัพท์ยาวสำคัญมากในช่วงต้นเกม การช่วงชิงอักษรดี ๆ เช่น Blank S Z X จะช่วยให้ทำคะแนนนำและได้เปรียบ ทำให้คุมเกมการเล่นได้

การเล่นทับ 2 ช่องคะแนนพิเศษ

การลงทับช่องคะแนนพิเศษมากกว่า 1 ช่อง จะทำให้ได้คะแนนเพิ่ม 2-4 เท่า

การรู้คำศัพท์ทั่วไป

ควรเพิ่มคำศัพท์ไปเรื่อยๆ ทั้งท่องจำศัพท์ทั่วไป 4-6 ตัว โดยเฉพาะคำศัพท์ที่มีตัวอักษรพิเศษที่มีคะแนนสูง ๆ เช่น Q Z X J K W H V Y

การรู้คำศัพท์ที่มีสระมาก

การรู้คำศัพท์ที่ใช้สระมากจะช่วยแก้ปัญหาและระบายตัวอักษรที่มีสระซ้ำหรือมากเกินไปจนความจำเป็น

การเล่นแบบรุก (Offensive) และแบบรับป้องกัน (Defensive)

การเล่นแบบรุกเหมาะสำหรับเวลาเกมเป็นรองและการเล่นแบบรับเหมาะกับเวลาเกมนำ

การเปลี่ยนตัวอักษรและการฟิชซิง (Fishing) อาจพิจารณาดังนี้

- พยัญชนะหรือสระที่ไม่สมดุล
- การมีอักษรซ้ำกันหลายตัว
- การเปลี่ยนตัวอักษรในขณะที่กระดานปิด
- การเปลี่ยนตัวเพื่อชิง Blank
- สิ่งที่ต้องคำนึงในการฟิชซิง (Fishing)
- มีที่อื่นลงและทำคะแนนได้สูง 25-30 คะแนนได้หรือไม่
- มีตำแหน่งลงบิงโกหรือไม่
- แต้มต่างเป็นอย่างไร

กลยุทธ์การเล่นเมื่อใกล้จบเกม

- ตรวจสอบตัวอักษรที่เหลือว่ามีสระ พยัญชนะเหลือในถุงเท่าไรและใช้ตัวเหล่านี้อย่างไร
- พยายามให้คู่ต่อสู้จับตัวอักษรที่เหลือในถุงให้หมดเป็นคนสุดท้าย
- พยายามวางแผนเล่นเกมให้เร็วที่สุด
- ลงคำศัพท์ยาว ๆ พยายามลงให้มากกว่าตัวอักษรในถุงที่เหลืออยู่
- ถ้าคิดว่าถูกบิงโก ควรเหลือตัวอักษรในถุงไว้ 1 ตัว เพื่อไม่ให้คู่ต่อสู้บวกคะแนนของนักเรียนในแบ่นวางตัวอักษรทั้งหมด
- เปิดทางให้ตัวเองในรอบเล่นสุดท้าย
- ลงคำศัพท์ยาว ๆ คะแนนสูง ๆ

การจัดการกับช่วงเวลาท้ายเกม

- อย่าตรวจสอบตัวอักษรในเวลาของนักเรียน ควรตรวจสอบในเวลาของคู่ต่อสู้เท่านั้น
- แบ่งเวลาคิดในช่วงสำคัญ เช่น ช่วงคิดบิงโก ช่วงวางแผนในตอนท้ายเกม
- ควรใช้การเล่นเร็วเพื่อกดดันคู่ต่อสู้ ในกรณีที่คู่ต่อสู้มีปัญหาเรื่องเวลา หากคู่ต่อสู้ไม่คุ้นเคยกับการเล่นเร็ว จะทำให้เล่นผิดพลาดในที่สุด

ใบงานเรื่องกลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 2)

นักเรียนศึกษาใบความรู้ แล้วอภิปรายกลุ่มตามหัวข้อต่อไปนี้

1. กลยุทธ์สู่ความเป็นเลิศ (ขั้นที่ 2) มีอะไรบ้าง

.....

.....

2. การเล่นเกมรุก (Offensive) และเกมรับป้องกัน (Defensive) คืออะไร

.....

.....

3. การเปลี่ยนตัวอักษรทำได้อย่างไรบ้าง

.....

.....

4. ก่อนที่จะฟิชซิง (Fishing) ต้องพิจารณาถึงสิ่งใดบ้าง

.....

.....

5. กลยุทธ์การเล่นเมื่อใกล้จบเกมเป็นอย่างไร

.....

.....

6. การจัดการกับเวลา มีวิธีการอย่างไร

.....

.....

คณะผู้จัดทำ

คณะกรรมการที่ปรึกษา

นายการุณ สกุลประดิษฐ์
นางวัฒนาพร ระงับทุกข์
นายบุญรักษ์ ยอดเพชร

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ที่ปรึกษาด้านมาตรฐานการศึกษา สพฐ.
ผู้ช่วยเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คณะผู้จัดทำต้นฉบับ

นางสาววารุณี สุรังสี
นางทวิณันท์ ปิยะสิงห์
นางศิริพร พานิชเจริญ
นางสุวรรณี ทับทิมโต
นางวันทนี สถาพรพิบูลย์

โรงเรียนชลราษฎรบำรุง
โรงเรียนพิบูลย์วิทยาลัย
โรงเรียนศึกษานารี
โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย
โรงเรียนนครสวรรค์

คณะประสานงานการจัดทำต้นฉบับ

นางยุวดี อยู่สบาย
นางสาวพุทธรักษา เรืองอาจ
นายสมยศ ผ่องชมชัย

นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

คณะบรรณาธิการ

นางวรรณษา ช่องดารากุล

นางยุวดี อยู่สบาย
นางสาวพุทธรักษา เรืองอาจ
นางสาวอุศณา ลาภประเสริฐพร
นางสาวสุชาดา กังวาลยศศักดิ์

นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
ผู้อำนวยการสถาบันภาษาอังกฤษ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

คณะประสานการพิมพ์และเผยแพร่

นางสาวพุทธรักษา เรืองอาจ

นายสุรศักดิ์ ศรีสวัสดิ์

นางสาวดารุวรรณ ศรีแก้ว

นางสาวสุวรรณา พวงลัดดา

นางสาวณัฐมณีนธ์ บัวเงิน

นางสาวกมลวรรณ กระช่วยขึ้น

นางสาวจิรนนท์ ทองโกมุท

นางสาววันทิวา สอนน้อย

นางสาวพัชณัฏฐ์ คุ่มกระจ่างสีห์

นักวิชาการศึกษาคำนาฏการพิเศษ

นักวิชาการศึกษาคำนาฏการ

นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน

เจ้าหน้าที่บันทึกข้อมูล

เจ้าหน้าที่บันทึกข้อมูล

เจ้าหน้าที่บันทึกข้อมูล

เจ้าหน้าที่บันทึกข้อมูล

เจ้าหน้าที่บันทึกข้อมูล