

# Wishlist

จัดสรรเงินเติมความฝัน



## เนื้อเรื่อง

ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับบทบาทเป็นเด็กวัยรุ่นที่ใช้ชีวิตในช่วงปิดเทอมใหญ่ พร้อมกับรายการความฝัน Wishlist ที่แตกต่างกันไป ผู้เล่นจะต้องพยายามบริหารเงินที่ได้จากทางบ้าน รวมถึงการหารายได้เพิ่ม เพื่อเก็บสะสมสินค้าตามรายการความฝัน Wishlist ให้ได้มากที่สุด โดยเมื่อช่วงปิดเทอมใหญ่จบลงผู้เล่นที่บริหารจัดการเงินได้เก่งกาจจนทำแต้มจากรายการความฝัน Wishlist มากที่สุด จะเป็นผู้ชนะในเกมนี้

## เป้าหมายเกม

เกมจะเล่น 5 รอบ ผู้ที่ทำแต้มเป้าหมายชีวิต ★ รวมได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ



# อุปกรณ์



กระดานสินค้า 8 ใบ



กระดานทองคำ 1 ใบ



กระดานผู้เล่น 6 ใบ



กระดานขั้นตอน 1 ใบ



การ์ด Wishlist 40 ใบ



การ์ด Objective 10 ใบ



การ์ด Action 6 ใบ



ไถล์สินค้า 66 ชิ้น  
(สินค้าแบบละ 7 ชิ้น และ  
ทอง 10 ชิ้น)



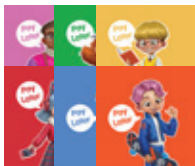
ไถล์ลดราคา 1 ชิ้น



ไถล์ผู้เล่นคนแรก 1 ชิ้น



ไถล์นับรอบ 1 ชิ้น



ไถล์ Pay Later 18 ชิ้น  
(สำหรับผู้เล่นสัะ 3 ชิ้น)



ไถล์เงินกู 8 ชิ้น



ลูกเต๋า 2 ลูก



ชุดเหรียญ

เหรียญเงิน 1 ₩ 40 เหรียญ  
เหรียญเงิน 5 ₩ 20 เหรียญ  
เหรียญเงิน 10 ₩ 20 เหรียญ  
เหรียญเงิน 20 ₩ 10 เหรียญ  
เหรียญเงิน 50 ₩ 10 เหรียญ

\* หมายเหตุ : ในกรณีการเล่นที่เหรียญเงิน หรือ ไถล์สินค้าไม่เพียงพอ  
ผู้เล่นสามารถใช้อุปกรณ์อื่นทดแทนได้ เหมือนว่าอุปกรณ์มีไม่จำกัด

# การเตรียมเกม



## การเตรียมเกม

### ส่วนกลาง

1. วาง **กระดานสินค้า** ไว้ให้ผู้เล่นทุกคนเอื้อมถึง โดยเรียงตามหมายเลขทั้ง 8 ใบ จากนั้นวาง**ไถล์สินค้า** ลงตามช่องบนกระดานสินค้าให้ตรงตามประเภทของสินค้าให้เต็มทุกช่อง ยกเว้นช่องราคาสินค้าเริ่มต้นที่มีสัญลักษณ์วงกลม
2. วาง **กระดานขั้นตอน** และวาง**ลูกเต๋า**ทั้ง 2 ลูกไว้ข้างกระดานขั้นตอน
3. วาง **กระดานทองคำ** และนำ **ไถล์ทองคำ** วางกองไว้บนกระดานทองคำ แล้ววาง **ไถล์นับรอบ** ไว้ที่ตำแหน่งของราคาทองคำด้านล่างของช่องรอบที่ 1
4. นำ **เหรียญเงิน, ไถล์เงินกู้, ไถล์ลดราคา** ไว้ที่พื้นที่ที่สามารถหยิบได้ง่ายสำหรับทุกคน
5. สับ **การ์ด Wishlist** แล้ววางเป็น **กองจั่ว Wishlist**

### ส่วนผู้เล่น

1. ผู้เล่นเลือก **กระดานผู้เล่น** วางเอาไว้ตรงหน้าผู้เล่น พร้อม**เหรียญเงิน** 15 , **ไถล์ Pay Later** ตามสีของตน 3 ชิ้น และรับ **ไถล์ทองคำ** 1 ชิ้น มาวางไว้บนกระดานผู้เล่น
2. แจก **การ์ด Objective** คนละ 1 ใบ ให้ผู้เล่นเก็บไว้เป็นความลับ เก็บการ์ดที่ไม่ถูกแจกและจะไม่ถูกใช้ในเกม
3. แจก **การ์ด Wishlist** คนละ 3 ใบ ผู้เล่นเลือกเก็บเอาไว้ได้ 1-3 ใบ โดยวางการ์ด Wishlist ที่เลือกหงายไว้ที่ด้านบนของกระดานผู้เล่น และทิ้งใบที่เหลือกลับเข้าใต้กองจั่ว Wishlist
4. ส่ง **ไถล์ผู้เล่นคนแรก** ผู้เล่น 1 คน แบบสุ่ม หรือส่งผู้เล่นที่ซื้อล่าสุดในกลุ่ม

เริ่มเล่นเกม Wishlist ได้



# ขั้นตอนการเล่นเกม

เกมเล่นทั้งหมด 5 รอบ โดยการ เล่นแต่ละรอบจะมี 4 ขั้นตอน ดังนี้ Manage, Event, Choose และ Spend ตามลำดับ



Step 1

## Manage

ผู้เล่นจัดการเงินพร้อมกัน รับเงิน และออมเงิน ดังนี้

### 1. รับเงิน

**รับเงินค่าขนม :** ผู้เล่นทุกคนได้รับเงินประจำรอบ 7 🍷 โดยหยิบเงินจากกองกลางมาไว้บน **กระดานผู้เล่น** ในช่อง Cash ของผู้เล่นแต่ละคน



## ขั้นตอนการเล่นเกม

**รับดอกเบี๋ยเงินออม** : ตรวจสอบจำนวนเงินออมจากรอบก่อนหน้า ที่ช่อง **Smart Saving** บน **กระดานผู้เล่น** หากผู้เล่นมีจำนวนเงินออมถึงระดับที่กำหนด ผู้เล่นจะได้รับดอกเบี๋ยจากเงินออมนั้นจากกองกลาง

โดยระดับขึ้นของดอกเบี๋ยมีดังนี้

ระดับ 0 - 6 🍵 ไม่ได้รับดอกเบี๋ย

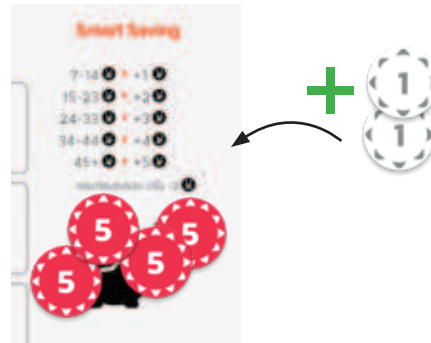
ระดับ 7 - 14 🍵 ได้รับ 1 🍵

ระดับ 15 - 23 🍵 ได้รับ 2 🍵

ระดับ 24 - 34 🍵 ได้รับ 3 🍵

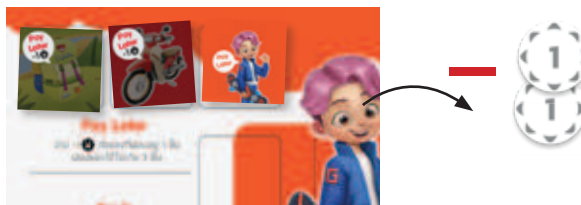
ระดับ 35 - 44 🍵 ได้รับ 4 🍵

ระดับ 45 🍵 ขึ้นไป ได้รับ 5 🍵



จากรอบก่อนหน้า

**จ่ายดอกเบี๋ยสินค้าผ่อน** : หากผู้เล่นมี **สินค้าที่อยู่ในสถานะผ่อน** (ไถ่สินค้าที่พลิกด้าน Pay Later) บน **กระดานผู้เล่น** ผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินคืนสู่กองกลางเท่ากับจำนวนสินค้าที่อยู่ในสถานะผ่อนทั้งหมดที่มี



ผ่อนสินค้าอยู่ 2 ชิ้น

# ขั้นตอนการเล่นเกม

## 2. ออมเงิน

ผู้เล่นสามารถจัดสรรเงินเข้าหรือออกจาก **ช่อง Smart Saving** (เงินออม) ได้อิสระ และวางเงินที่เหลือทั้งหมดใน **ช่อง Cash**



### ช่อง Cash

เป็นเงินสดที่ผู้เล่น  
สามารถใช้จ่ายในรอบนี้

### ช่อง Smart Saving

เป็นเงินออมที่ผู้เล่นได้รับ  
ดอกเบี้ยในรอบถัดไป

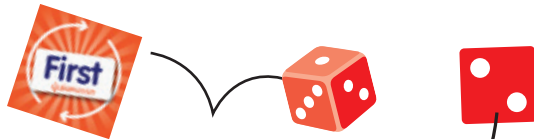
\* หากมีการถอนเงินออมมาจากช่อง Smart Saving ในขั้นตอนอื่นระหว่างรอบ  
ผู้เล่นต้องจ่ายค่าปรับครั้งละ 2 🎲 และเงินออมที่เหลือยังได้คิดดอกเบี้ยในรอบถัดไป

# ขั้นตอนการเล่นเกม

Step 2

## Event

เกิดเหตุการณ์ประจํารอบ ผู้เล่นที่มี **ไทล์ผู้เล่นคนแรก** จะได้ทอยลูกเต๋า 1 ลูก และทำตามเงื่อนไขของหน้าเต๋าที่แสดงบน **กระดานขั้นตอน** ดังนี้



**ทอยได้ 1 - อินฟลูเอนเซอร์ :** ผู้เล่นคนแรกจั่ว**การ์ด Wishlist** 1 ใบจากกองจั่ว แล้วเลือกเก็บไว้หรือส่งให้ผู้เล่นอื่นทำ

**ทอยได้ 2 - ถูกรางวัล :** ผู้เล่นคนแรกได้รับเงิน 2 🪙 เข้าสู่ช่อง Cash เพียงคนเดียว

**ทอยได้ 3 - สแกม :** ผู้เล่นคนแรกเลือกผู้เล่น 1 คน ให้เสียเงิน 3 🪙 จากช่อง Cash ของผู้เล่นคนนั้น

**ทอยได้ 4 - ช่วย :** ผู้เล่นทุกคนเสียเงิน 1 🪙 จากช่อง Cash ของผู้เล่น

**ทอยได้ 5 - ลดราคา :** ผู้เล่นคนแรกนำ**ไทล์ลดราคา**ไปวางบนกระดานสินค้า 1 ประเภท เฉพาะในรอบนี้ ผู้เล่นทุกคนสามารถซื้อสินค้าประเภทนั้นในราคาถูกลง 5 🪙 เมื่อซื้อเงินสด (ซื้อเงินผ่อนต้องจ่ายราคาเต็มตามปกติ)

**ทอยได้ 6 - สั่ง Online :** เฉพาะในรอบนี้ ในขั้นตอนที่ 3 Choose ผู้เล่นทุกคนที่เลือกทำงาน จะสามารถซื้อสินค้าได้ 1 ชิ้นด้วย

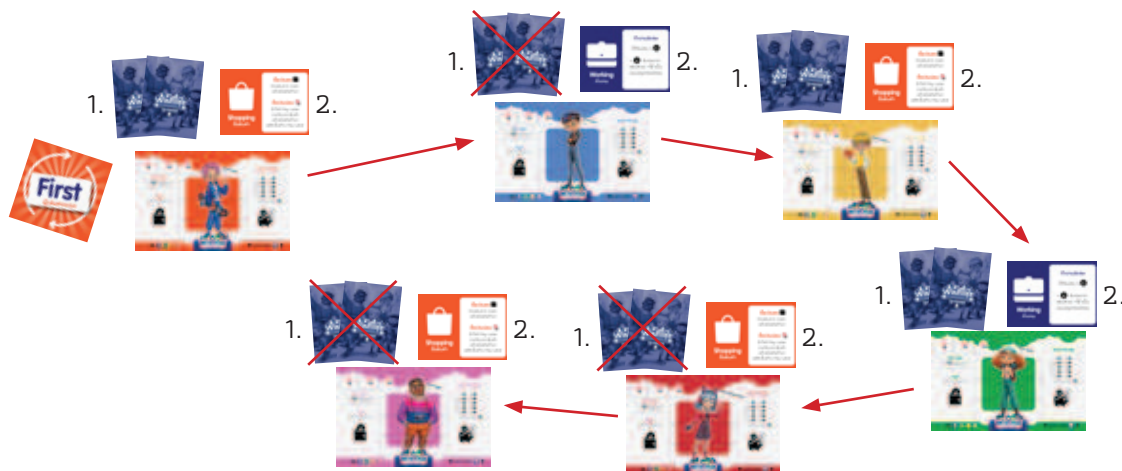
# ขั้นตอนการเล่นเกม

Step 3

## Choose

ในขั้นตอนนี้ผู้เล่นทุกคนจะเลือก 2 อย่าง **1. เลือกรับ Wishlist** และ **2. เลือกทำ Action** ตามลำดับ

โดยเริ่มจากผู้เล่นที่มี **ไกล์ผู้เล่นคนแรก** จะได้ **1. เลือกรับ Wishlist** จากนั้นวนให้ผู้เล่นทางซ้ายมือตามลำดับจนครบทุกคน จึงเริ่ม **2. เลือกทำ Action** โดยเริ่มจากผู้เล่นที่มี **ไกล์ผู้เล่นคนแรก** แล้ววนจนเล่นครบทุกคนเช่นกัน



## 1. เลือกรับ Wishlist

เมื่อถึงตาผู้เล่นแต่ละคน ผู้เล่นสามารถเลือกจั่ว **การ์ด Wishlist** 2 ใบ จากกองจั่ว เก็บ 1 ใบ ไว้ที่กระดานผู้เล่น และทิ้ง 1 ใบ กลับไปที่ใต้กองจั่ว



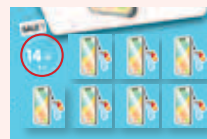
# ขั้นตอนการเล่นเกม

## 2. เลือกทำ Action

เมื่อถึงตาผู้เล่นแต่ละคน ผู้เล่นเลือกทำ Action ระหว่าง ซื้อสินค้า หรือ ทำงานพิเศษ โดยหยาง**การ์ด Action** ด้านที่เลือกทำ



ตัวอย่างการอ่านราคาสินค้า



มือถือราคา  
14 w



มือถือราคา  
20 w



**ซื้อสินค้า** - ผู้เล่นสามารถเลือกซื้อสินค้าจากตลาด ที่รายการก็ได้ โดย **ราคาสินค้า** คือ เลขที่ระบุอยู่ในช่องล่างสุดของกระดานสินค้านั้น ผู้เล่นมีวิธีซื้อสินค้าได้ 2 วิธี คือ ซื้อเงินสด และ ซื้อเงินผ่อน

**ซื้อเงินสด** - จ่ายเงินสดจากช่อง Cash ตามราคาสินค้ายาล่าสุด แล้วหยิบ**ไทม์สินค้า**ล่าสุดมาไว้บน**กระดานผู้เล่น**ของตนเอง ซึ่งการจ่ายจะคิดราคาสินค้ายาล่าสุดเสมอ



ตัวอย่าง : ผู้เล่นจ่ายเงินจาก Cash 16 W เพื่อซื้อ มือถือ และหยิบไทม์มือถือมาวางไว้บนกระดานผู้เล่นของตนเอง

## ขั้นตอนการเล่นเกม

**ซื้อเงินผ่อน** - ผู้เล่นเลือกซื้อสินค้า โดยนำ **ไถ่ Pay Later** ของตนเองไปวางไว้บนช่องราคาสินค้าล่าสุด โดยยังไม่ต้องชำระเงิน แต่สามารถหยิบ**ไถ่สินค้า**ล่าสุดมาไปวางไว้บน**กระดานผู้เล่น**ของตนเอง โดยการพลิกไถ่สินค้าเป็นด้าน Pay Later (ด้านสีเข้ม)



ตัวอย่าง : ผู้เล่นผ่อนมือถือ โดยยังไม่ต้องจ่ายเงินจาก Cash 18 ₩ แต่ใช้ ไถ่ Pay Later มาวางทับราคาไว้ และหยิบไถ่มือถือ ไปวางไว้บนกระดานตนเอง โดยพลิกไถ่เป็นด้านสีเข้ม



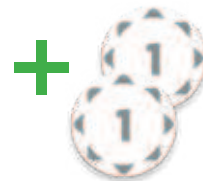
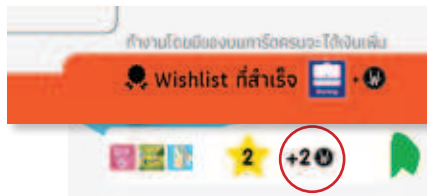
สินค้าที่ถูกพลิกเป็นด้าน Pay Later จะถือว่า อยู่ใน**สถานะผ่อน**



ในกรณีที่ไถ่ Pay Later หหมดจาก **กระดานผู้เล่น** ผู้เล่นจะไม่สามารถผ่อนสินค้าเพิ่มได้



**ทำงานพิเศษ** - ผู้เล่นได้รับเงินจากการทำงาน 5 ₩ และบวกกับ bonus พิเศษจาก**การ์ด Wishlist** ที่ทำสำเร็จแล้ว ที่มีสัญลักษณ์ + ₩ ทุกใบรวมกัน



ตัวอย่าง : ผู้เล่นเลือกทำงาน ได้รับ 5 ₩ และได้ bonus 2 ₩ ตามสัญลักษณ์บนการ์ด Wishlist ที่ทำสำเร็จแล้ว

# ขั้นตอนการเล่นเกม

Step 4

## Spend

ผู้เล่นทุกคนจะต้องจ่ายค่าครองชีพ และเลือกขายสินค้าของตนเองได้

### 1. จ่ายค่าครองชีพ

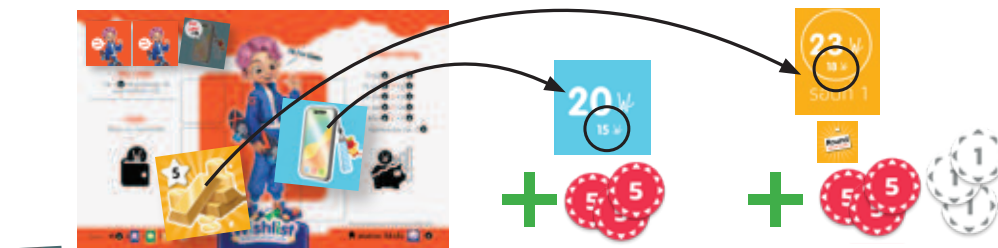
ผู้เล่นที่มี **ไทม์ผู้เล่นคนแรก** ทอยลูกเต๋า 2 ลูก แล้วนำแต้มที่ได้จากทั้ง 2 ลูกลบกัน จากนั้นผู้เล่นทุกคนต้องจ่ายเงินของตนโดยนำจากช่อง Cash ของตนคืนสู่กองกลางตามผลลัพธ์ที่ได้



ตัวอย่าง : ค่าครองชีพในรอบนี้คือ  $5 - 2 = 3$  ผู้เล่นทุกคนจ่ายเงิน 3 ₩

### 2. ขายสินค้า

ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเลือกขายสินค้าที่มีอยู่ออกไปได้รอบละไม่เกิน 2 ชิ้น โดยคืน **ไทม์สินค้า** จาก **กระดานผู้เล่น** กลับไปที่กองกลาง (ไม่กลับไปวางบนบอร์ดสินค้า) จากนั้นรับเงินจากกองกลางเป็นมูลค่าเท่าตัวเลขเล็กด้านล่างของราคาสินค้าปัจจุบัน



สินค้าที่ติดสถานะ **ผ่น** ไม่สามารถขายได้

**บัตรคอนเสิร์ต** และ **ทริปท่องเที่ยว** ไม่สามารถขายได้

การขายสินค้าไม่ส่งผลต่อคะแนนบน **การ์ด Wishlist** ที่ทำสำเร็จแล้ว แต่การ์ด Wishlist ที่มี bonus + ₩ หากมีรายการสินค้าไม่ครบ ผู้เล่นจะไม่ได้รับ bonus + ₩ จากการ์ดใบนั้นเมื่อทำงานพิเศษ



# ขั้นตอนการเล่นเกม

## จบรอบ

เมื่อครบ 4 ขั้นตอนแล้วจะขึ้นรอบใหม่ ให้ผู้เล่นที่มี **ไถล์ผู้เล่นคนแรก** ส่งไปให้ผู้เล่นทางซ้ายมือ และเลื่อน **ไถล์นับรอบ** ไปที่รอบต่อไป (ราคาทองคำเพิ่มขึ้นตามตัวเลขที่ **ไถล์นับรอบ** วางเอาไว้) แล้ว ผู้เล่นที่มี **ไถล์ผู้เล่นคนแรก** เริ่มเล่นในรอบถัดไป



## Free Action

นอกจากการเล่นตาม 4 ขั้นตอนหลักที่เล่าไปแล้ว จะมีแอคชั่นอีก 3 อย่างที่ผู้เล่นสามารถเลือกทำเมื่อไร หรือ ที่ครั้งก็ได้เท่าที่ทรัพยากรเพียงพอในรอบการเล่นของตัวเอง มีดังนี้



**จ่ายเงินต้นสินค้าผ่อน** - ผู้เล่นสามารถนำเงินจาก Cash จ่ายเงินค่าสินค้าที่ติดสถานะผ่อน เมื่อไรก็ได้ในขั้นตอน Choose หรือ Spend ในรอบของตนเอง

โดยนำเงินที่มีจ่ายเงินต้นเต็มราคา จ่ายตามราคาสินค้าที่ **ไถล์ Pay Later** ของผู้เล่นวางทับอยู่ จากนั้นนำไถล์ Pay Later ของตนเอง ออกจากกระดานสินค้า กลับมาไว้บนกระดานผู้เล่นตนเอง และพลิกไถล์สินค้าที่ติดสถานะผ่อนกลับเป็นปกติ



**ทำ Wishlist สำเร็จ** - เมื่อผู้เล่นมีไถล์สินค้าครบตามรายการของการ์ด Wishlist แม้ว่าสินค้านั้นยังติดสถานะผ่อนอยู่ก็ตาม จะถือว่าทำ Wishlist นั้นสำเร็จเรียบร้อยให้นำการ์ด Wishlist ใบนั้นไปวางไว้มุมขวาล่างของกระดานผู้เล่นได้ทันที

\*ไถล์สินค้า 1 ชิ้นสามารถใช้ร่วมกันกับการ์ด Wishlist หลาย ๆ รายการได้\*



**กู้เงิน** - หากเงินไม่พอระหว่างเล่น ผู้เล่นต้องทำการกู้เงินนอกระบบ โดยเมื่อทำการกู้เงินนั้น ผู้เล่นจะได้รับเงิน 5 ₩ จากกองกลาง พร้อมกับ ไถล์เงินกู้ 1 ชิ้น ไว้ที่ กระดานผู้เล่น ของ ตนเอง

\*ในกรณีที่เงินหมดแล้วและมีรายจ่ายที่จำเป็นต้องจ่ายอยู่ ผู้เล่นจะถูกบังคับให้กู้เงินมาให้เพียงพอต่อการจ่ายโดยอัตโนมัติ\*

# เงื่อนไขการจบเกม

เมื่อเล่นจบรอบที่ 5 แล้วขยับ **ไถ่ลับรอบ** ไปที่ช่อง End จะเข้าสู่การจบเกม

ผู้เล่นยังรับดอกเบี๋ยเงินออม และ จ่ายดอกเบี๋ยเงินผ่อน ครั้งสุดท้าย ผู้เล่นถอนเงินทั้งหมดจาก Smart Saving และสามารถจ่าย เงินต้นสินค้าผ่อนที่ยังเหลืออยู่ได้ตามเงินที่มี แล้วเข้าสู่การนับคะแนนเพื่อตัดสินผู้ชนะ

## การนับคะแนนและหาผู้ชนะ

ผู้ที่มีคะแนนสูงที่สุดจะเป็นผู้ชนะในเกมนี้โดยคำนวณดังนี้

1. **นับคะแนน** จาก **การ์ด Wishlist** ที่ทำสำเร็จทั้งหมด
2. **นับคะแนน** จาก **การ์ด Objective** ของตนเองที่ทำสำเร็จ
3. **นับคะแนน** จาก **ไถ่ทองคำ** ที่ไม่ติดสถานะผ่อน ที่ผู้เล่นครอบครอง ชั้นละ 5 คะแนน
4. **หักคะแนน** จาก **การ์ด Wishlist** ที่ทำไม่สำเร็จใบละ 1 คะแนน
5. **หักคะแนน** จาก **ไถ่เงินกู้** ที่มี ชั้นละ 5 คะแนน
6. **หักคะแนน** จาก **ไถ่สินค้า** ที่ผ่อนไม่หมดเป็นจำนวนเท่ากับเงินต้นที่ยังไม่ได้จ่าย



+12 ★



+8 ★



+5 ★



-1 ★



-5 ★



-16 ★

(ตามราคาเงินต้น)

ตัวอย่าง : รวมคะแนนได้เป็น  $12 + 8 + 5 - 1 - 5 - 16 = 3$  คะแนน

ในกรณีที่คะแนนเสมอกัน ให้พิจารณาตามลำดับรายการต่อไปนี้

- ใครมี **ไถ่เงินกู้** น้อยกว่า ชนะ
- ใครมีเงินทั้งหมดมากกว่า ชนะ
- ใครมี **การ์ด Wishlist** ที่เต็มสูงสุด มีคะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ
- หากยังเท่ากันจนถึงขั้นตอนนี้ ถือว่าเสมอกัน



## ความสำคัญของการเรียนรู้เรื่องการจัดการการเงินส่วนบุคคล

การให้ความรู้ด้านการเงินส่วนใหญ่นั้น มุ่งเน้นไปที่การเก็บออมเป็นหลัก ซึ่งยังไม่ครอบคลุมองค์รวมของความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการเลือกจัดสรรเงินตามเป้าหมายที่แตกต่างกันไปของแต่ละคน ทั้งในด้านการหารายได้เพิ่ม การเก็บออม การเลือกใช้จ่ายที่จำเป็นและยังมีความสุขในการใช้ชีวิตตามเป้าหมาย การลงทุน รวมไปถึงการกู้ยืมเงิน

ปัจจุบันปัญหานี้เกิดขึ้นกับคนที่อายุน้อยลงเรื่อย ๆ จากการศึกษา พบว่าหากผู้เรียนสามารถเข้าใจหลักการบริหารจัดการด้านการเงินในบริบทต่าง ๆ ในชีวิตจริง ว่ามีองค์ประกอบอะไรบ้าง จะทำให้ตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการบริหารเงินอย่างเหมาะสม เพิ่มโอกาสในการสร้างความมั่นคงทางการเงิน ลดความเสี่ยงในการสร้างหนี้สิน และสามารถจัดการการเงินของตนเองได้อย่างเหมาะสมต่อไป

### คำแนะนำครูในการใช้เกม

- แนะนำให้ครูศึกษาวิธีการเล่นจากคู่มือหรือคลิปสอนเล่นก่อนจัดกิจกรรม และส่งคลิปสอนเกมให้นักเรียนดูก่อนได้ (ตาม qr code ห้อยเล่ม)
- สำหรับการเล่นครั้งแรก ไม่ควรให้จำนวน player ในเกมเกิน 5 คน เพราะจะทำให้ใช้เวลารอนาน ซึ่งในการเล่นสามารถให้นักเรียนเล่นเดี่ยวหรือจับเป็นคู่เล่นช่วยกันเล่นในกระดานผู้เล่น เดียวกันได้
- จัดให้ทดลอง demo วิธีเล่น 1 รอบเล็กให้นักเรียนดูก่อน เพื่อให้เห็นวิธีการเล่นในเกม เช่น การซื้อสด ซื้อผ่อน และลำดับการเล่น ก่อนให้นักเรียนเล่นในกลุ่มตัวเอง



### เนื้อหาการเงินในเกม Wishlist

1. การเลือกแนวทางบริหารเงินตามเป้าหมายที่แตกต่างกันไปของแต่ละคน
2. การจัดสรรเงินเป็นส่วน ๆ ตามแผนการใช้เงินของตนเอง (ออมก่อนใช้)
3. การฝากเงินออมทรัพย์ เพื่อให้เงินงอกเงย
4. การเตรียมเงินสำรองสำหรับค่าใช้จ่ายในส่วนที่เราคาดเดาไม่ได้
5. การทำงานเสริมเพื่อสะสมเงินเพิ่ม การใช้ทรัพยากรเพื่อสร้างเสริมทักษะและรายได้
6. แนวคิดการผ่อนสินค้า ว่าได้ประโยชน์ยังไง ต่างจากการซื้อเงินสดอย่างไร และข้อควรระวังในการผ่อนสินค้าคืออะไร
7. เงินเป็นเครื่องมือไว้ช่วยให้เราทำตามเป้าหมายของชีวิตได้
8. Demand-supply ของราคาเพิ่มขึ้นเมื่อมีความต้องการในตลาด



# 5 เรื่องการเงินจากเกม โดย Money Coach



## สมดุลการใช้ชีวิตและเงิน

เงินเป็นสิ่งที่เรากำลังหาหามาเพื่อสนับสนุนการใช้ชีวิต ดังนั้น หลังจากที่ใช้จ่ายไปเพื่อปัจจัยพื้นฐานในชีวิตแล้ว เงินส่วนที่เหลือจากนั้นสามารถเติมส่วนอื่นๆ หรือให้รางวัลตัวเองได้ด้วย โดยที่เงินส่วนนี้ต้องไม่กระทบการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน

การตั้งเป้าหมายในชีวิตว่าต้องมีเงินเยอะ ไม่ใช่เรื่องผิด แต่ระหว่างทางต้องบริหารเงินให้ตัวเองมีความสุขด้วย เพราะความสุขจะเป็นแรงขับเคลื่อนให้ไปถึงเป้าหมายทางการเงินได้เร็วขึ้น

## การรับมือเรื่องไม่คาดฝัน

ระหว่างที่กำลังสะสมความมั่งคั่ง มีหลายสถานการณ์อาจเป็นภัยกับความมั่งคั่งของเราเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการเสียชีวิต เจ็บป่วย ประสบอุบัติเหตุ การขาดหายไปของรายได้ ความรับผิดชอบจากหน้าที่การงาน การระคายเคือง รวมไปถึงเรื่องไม่คาดฝันของบุคคลในอุปการะ ฯลฯ

## แนวทางจัดการความเสี่ยงที่สำคัญอยู่ 2 แนวทาง

1. **ป้องกัน** โดยเน้นการหลีกเลี่ยง และ ลดโอกาสในการเกิดปัญหา เพราะถ้าภัยไม่เกิดหรือเกิดได้ยาก ความเสี่ยง หรือผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับเงินทองก็จะลดน้อยลงไปด้วย
2. **วางแผนรับมือ** ด้วยประกัน เช่น ประกันชีวิต ประกันสุขภาพ ประกันโรคร้ายแรง และประกันอุบัติเหตุ

## Need & Want

**Need** คือสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต หากไม่มีอาจจะส่งผลต่อการดำรงชีวิตได้ เช่น ทำงานเป็นโปรแกรมเมอร์ ต้องใช้คอมพิวเตอร์ในการประกอบอาชีพ หากไม่มีคอมพิวเตอร์จะไม่สามารถทำงานได้ ดังนั้น คอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่จำเป็น

**Want** คือสิ่งที่อยากได้ ซึ่งในบางครั้งการที่ไม่มี/ไม่ซื้อ ก็ยังอยู่ได้ เช่น การไปคอนเสิร์ตศิลปินคนโปรด ถ้าเงินยังไม่พร้อม แล้วไม่ได้ไป ก็ไม่ได้ส่งผลกับการดำเนินชีวิต แต่หากมีเงินคงเหลือ การซื้อตั๋วเพื่อไปชมคอนเสิร์ตของศิลปินคนโปรดก็ไม่ใช่ว่าการใช้จ่ายที่ผิดวิธี

ดังนั้น **จึงควรแยก Need กับ Want** เพื่อให้จัดการใช้จ่ายได้อย่างเหมาะสม โดยควรจ่ายให้ Need ก่อน แล้วจึงค่อยจัดสรรเงินคงเหลือมาจ่ายเพื่อ Want

## สินเชื่อสร้างประโยชน์ในชีวิต

สินเชื่อหรือหนี้ เป็นเครื่องมือทางการเงินรูปแบบหนึ่งเท่านั้น เป็นการกู้ยืมเงินมาเพื่อใช้ก่อนแล้วจึงผ่อนคืน ซึ่งมีวิธีการใช้ที่ให้ผลที่แตกต่างกันไป เช่น ใช้บริโภคสนองความต้องการช่วงระยะเวลาหนึ่งจนอาจจะกลายเป็นภาระของชีวิต หรือใช้สินเชื่อให้เป็นประโยชน์ในการประกอบอาชีพ และเป็นปัจจัยพื้นฐานตามความจำเป็นของแต่ละบุคคล ถึงแม้จะทำให้มีค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือนเพิ่มขึ้น แต่ก็ยังถือเป็นหนี้ที่มีความจำเป็น

สิ่งที่ต้องระวังคืออย่าให้กระทบกับสภาพคล่อง พิจารณาแล้ว มีความจำเป็นจริง และเรามีความสามารถในการชำระคืน เพราะในบางทีการใช้สินเชื่อ 1 ครั้งนั้นอาจจะมองว่ายอดผ่อนไม่สูงมาก แต่การที่เลือกใช้สินเชื่อหลายรายการรวมกัน ยอดผ่อนอาจจะเกินกว่าความสามารถในการชำระคืน

# เป้าหมายการเรียนรู้ และการสังเกต

| ระดับ                          | เรียนรู้การเงินเรื่อง                                                 | สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างเกม-หลังเกม                                                                                                                                                   |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Level 1</b><br>เหมาะกับ ม.1 | การออม, ดอกเบี้ย, หนี้, การอดทนรอ, การรับความเสี่ยง                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- อดทนเก็บเงินเพื่อซื้อสินค้าที่ต้องการ</li> <li>- วางแผนเพื่อความไม่แน่นอน คิดค่าครองชีพ</li> <li>- คิดดอกเบี้ย Smart Saving ได้</li> </ul> |
| <b>Level 2</b><br>เหมาะกับ ม.2 | การขายสินค้า, การเลือกเป้าหมายที่เหมาะสม, การตัดสินใจเพื่อความคุ้มค่า | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ขายสินค้าที่ไม่ต้องใช้แล้ว เพื่อมาซื้อสินค้าชิ้นอื่น</li> <li>- รับ Wishlist ไปเพิ่มเพื่อยกยโอกาสการทำคะแนน</li> </ul>                     |
| <b>Level 3</b><br>เหมาะกับ ม.3 | การผ่อนสินค้า, การบริหารเงินเพื่อประโยชน์สูงสุด                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- กล้าผ่อนสินค้าเพื่อให้ได้ราคาถูก และสามารถนำมาใช้เพิ่มเงินในการทำงานได้</li> <li>- อธิบายเหตุผลและวิเคราะห์การตัดสินใจได้</li> </ul>       |

## ตัวอย่างคำถามที่ใช้หลังเล่นเกม เพื่อการถอดบทเรียน

### ถามสะท้อนรู้สึกระหว่างเล่นเกม

- ตอนไหนสนุกสุด...เพราะอะไร... ?
- ตอนไหนตัดสินใจยากสุด...เพราะอะไร... ?

### ถามกลยุทธ์ การวิเคราะห์สถานการณ์

ถ้ามีหลายกลุ่มเล่นพร้อมกัน จบแล้วมาแลกเปลี่ยนข้ามกลุ่มจะได้ความคิดเห็นที่หลากหลายมากขึ้น

- เล่นรอบหน้าจะอย่างไรให้ได้คะแนนมากขึ้น ?
- คิดว่าอย่างไรถึงจะเล่นชนะคนอื่น ?
- แลกเปลี่ยนความเห็นอะไรคือการตัดสินใจที่ดี ?
- อะไรคือการตัดสินใจที่ผิดพลาด ?

### ถามเชื่อมโยงสู่โลกจริง

- มีเหตุการณ์คล้าย ๆ แบบนี้ในชีวิตหรือไม่ แล้วเราตัดสินใจอย่างไร ?
- ในเกมกับในชีวิตจริงมีวิธีการตัดสินใจต่างกันตรงไหนบ้าง ?



# ประเด็นชวนคุยขยายผลจากเกม Wishlist

## เรื่องการตัดสินใจ เรื่องการจัดลำดับความสำคัญ

- การ์ด Objective (เงินเก็บ) ไม่เท่ากัน ส่งผลทำให้การตัดสินใจในการเล่นต่างกัน
- การตัดสินใจทำการ์ด Wishlist ในแต่ละประเภท ควรทำใบใดก่อนหลัง
- เวลาจำกัด ถ้าใช้เวลามากไปกับการสร้างรายได้ Wishlist ที่อยากทำก็ไม่สำเร็จ

## เรื่องอาชีพและงานอดิเรก

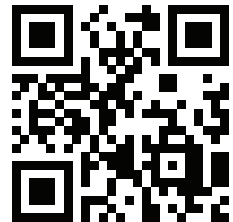
- ชวนนักเรียนคุยเรื่อง Wishlist แต่ละใบถึงงานอดิเรกที่ต่างกัน บางใบได้เงิน บางใบไม่ได้ คิดเห็นอย่างไร

## เรื่องชีวิตประจำวัน

- เรื่องการผ่อนสินค้าของแต่ละคน และหนี้ในชีวิตประจำวัน
- เรื่องการบริหารเวลา และการพัฒนาตนเองสู่ความฝัน : การมี Wishlist มากเกินไปบางครั้งก็ไม่ได้

## Link ความรู้เพิ่มเติม

- Sea Academy : บอร์ดเกมการเงิน Wishlist จัดสรรเงิน เพิ่มความฝัน  
[https://seaacademy.co/program\\_type/finance-boardgame/](https://seaacademy.co/program_type/finance-boardgame/)
- YouTube Playlist ของเกม Wishlist [วิธีการเล่น, ความรู้การเงินเพิ่มเติม]  
<https://bit.ly/44RWKvQ>





## รูปแบบการเล่นเพิ่มเติม



หลังจากผู้เล่นเข้าใจกติกาการเล่นพื้นฐานแล้ว สามารถเลือกกติกาเพิ่มเติมบางข้อมาใช้เพื่อเพิ่มความสุขได้

- **ขั้นตอนที่ 1 Manage** ผู้ที่ Cash มากที่สุดจะได้รับ ไทล์ผู้เล่นคนแรก และเลือกพลิกไทล์เพื่อกำหนดทิศทางลำดับการเล่นในรอบนั้นได้ หากผู้เล่นมีเงินใน Cash เท่ากัน ผู้ที่ยอมจ่ายเงินมากกว่าจะได้ไทล์ผู้เล่นคนแรกไป
- **ขั้นตอนที่ 2 Event** ผู้เล่นที่มีไทล์ผู้เล่นคนแรก จะได้ทอยลูกเต๋า 2 ลูก แล้วเลือกใช้ผลจากลูกเต๋าดังกล่าวเพียงลูกเดียว
- **ขั้นตอนที่ 3 Choose** ในช่วงจั่ว Wishlist สามารถจั่วได้ 3 ใบ และทิ้ง 1-2 ใบ
- **ขั้นตอนที่ 3 Choose** ในช่วง Shopping ให้ผู้ที่เลือก Shopping ผลัดกันซื้อของทีละ 1 ชิ้น วนไปจนกว่าจะผ่าน โดยเริ่มจากผู้ที่มียุติบัตรผู้เล่นคนแรกตามลำดับ
- **ขั้นตอนที่ 4 Spend** ผู้เล่นสามารถตกลงขายสินค้าให้กับผู้เล่นคนอื่นได้ 1 ชิ้น ในราคาที่ผู้เล่นกำหนดเอง
- **ขั้นตอนที่ 4 Spend** สุ่มเปิดการ์ด Wishlist จากกองจั่ว 1 ใบ ปรับราคาลง 1 ช่อง ตามสินค้าที่แสดงบนการ์ด

## Credit

### ผู้ริเริ่มและเจ้าของโครงการ

Sea [Thailand]

### Project Partners

- อำนวยการสร้างและควบคุมการผลิต - Wizards of Learning
- ที่ปรึกษาด้านเนื้อหาการเงิน - Money Coach
- ที่ปรึกษาครูและการนำไปใช้ในห้องเรียน - insKru
- ที่ปรึกษาการออกแบบการเรียนรู้ผ่านเกม - สถาบันบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

### Designer team

- ออกแบบกติกาเกม - เอกภูมิ ภูมิพันธุ์
- ออกแบบอุปกรณ์เกม - พิรัช ษรานุรักษ์
- ภาพประกอบ - ชานนท ธรเจริญศรี, ภิศรดา ปัญญาฤติพร
- ประสานงานการผลิต - มีสเบอี สำเหลิม
- เรียบเรียงคู่มือ - เอกภูมิ ภูมิพันธุ์, มีสเบอี สำเหลิม, พิรัช ษรานุรักษ์, Vanta Studio, Zemaki

