

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.

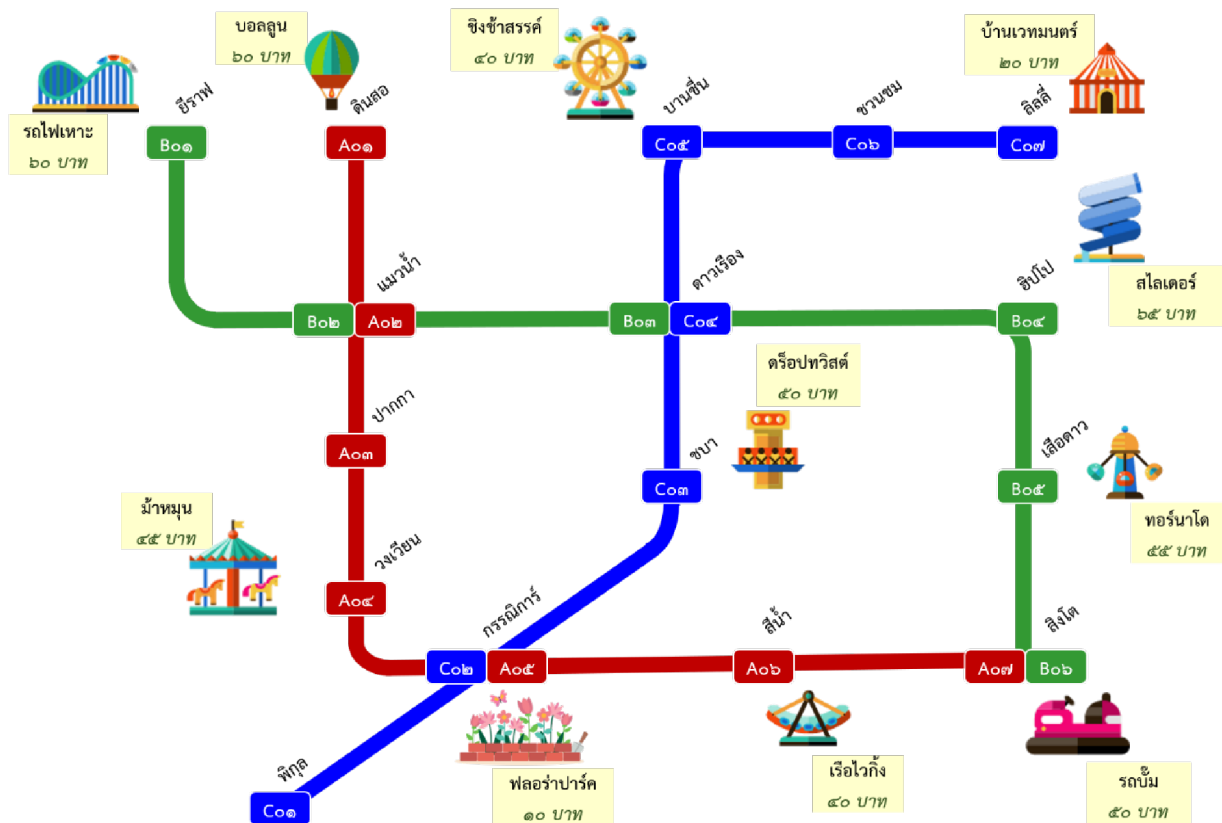


บ. ๖ / ผ. ๖-๐๓

ใบงาน ๐๓ : ท่องไปในสวนสนุก

สถานการณ์

สวนสนุก “แดนหรรษา” เป็นสถานที่พักผ่อนและมีเครื่องเล่นมากมายที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับคนที่มาใช้บริการ โดยมีตารางให้บริการไปยังจุดต่าง ๆ ภายในสวนสนุก ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับความสะดวกสบายมากขึ้น แผนผังการเดินทาง และค่าบริการต่อคน แสดงดังนี้



ตาราง จะจอดรับ-ส่ง ทุกสถานี โดยคิดค่าบริการสถานีละ ๑๐ บาท ต่อ คน

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖ / ผ. ๖-๐๓

๑. ให้นักเรียนวางแผนการเดินทาง เริ่มต้นจากสถานีพิกุล เพื่อไปเล่นเรือไวกิ้ง
ชิงช้าสวรรค์ สไลเดอร์ แล้วกลับมาที่สถานีเริ่มต้น

๑.๑ เริ่มต้นที่สถานี ไป สถานี
โดยผ่านสถานี
เสียค่ารถราง บาท
เล่นเครื่องเล่น ชื่อ
เสียค่าเครื่องเล่น บาท

๑.๒ เริ่มต้นที่สถานี ไป สถานี
โดยผ่านสถานี
เสียค่ารถราง บาท
เล่นเครื่องเล่น ชื่อ
เสียค่าเครื่องเล่น บาท

๑.๓ เริ่มต้นที่สถานี ไป สถานี
โดยผ่านสถานี
เสียค่ารถราง บาท
เล่นเครื่องเล่น ชื่อ
เสียค่าเครื่องเล่น บาท

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่
วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖ / ผ. ๖-๐๓

๑.๔ เริ่มต้นที่สถานี ไป สถานี
โดยผ่านสถานี
เสียค่ารถราง บาท

๑.๕ เสียค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวสวนสนุก รวมทั้งสิ้น บาท

๒. นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับรางวัลเป็นบัตรของขวัญสำหรับเที่ยวสวนสนุก
มีเงินในบัตร จำนวน ๑,๐๐๐ บาท โดยเมื่อใช้บริการต่าง ๆ ภายในสวนสนุก
แล้วยอดเงินในบัตรจะถูกตัดลงไปเรื่อย ๆ เงินที่เหลือไม่สามารถเปลี่ยน
เป็นเงินสดได้ ดังนั้นนักเรียนต้องใช้เงินในบัตรให้หมดหรือเหลือน้อยที่สุด
ให้นักเรียนช่วยกันกำหนดแผนการเดินทางท่องเที่ยวในสวนสนุก
ตามเงื่อนไขดังนี้

- (๑) ทุกคนต้องเดินทางไปด้วยกัน
- (๒) เริ่มต้นที่สถานีพิบูล
- (๓) เล่นเครื่องเล่นตามความสมัครใจอย่างน้อย ๓ จุด โดยแต่ละจุดต้องมีคนเล่นเครื่องเล่นอย่างน้อย ๑ คน
- (๔) ขากลับให้แวะถ่ายภาพที่ฟลอราปาร์ค โดยทุกคนต้องเข้าไปถ่ายภาพร่วมกัน
- (๕) กลับมาที่สถานีพิบูลเพื่อขึ้นรถกลับบ้านพร้อมกัน

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖ / ผ. ๖-๐๓

๒.๑ เริ่มต้นที่สถานี ไป สถานี

โดยผ่านสถานี

เสียค่ารถราง บาท

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ

เสียค่าเครื่องเล่น บาท

๒.๒ เริ่มต้นที่สถานี ไป สถานี

โดยผ่านสถานี

เสียค่ารถราง บาท

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ

เสียค่าเครื่องเล่น บาท

๒.๓ เริ่มต้นที่สถานี ไป สถานี

โดยผ่านสถานี

เสียค่ารถราง บาท

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ

เสียค่าเครื่องเล่น บาท

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖ / ผ. ๖-๐๓

๒.๔ เริ่มต้นที่สถานี ไป สถานี

โดยผ่านสถานี

เสียค่ารถราง บาท

เล่นเครื่องเล่น ชื่อ

เสียค่าเครื่องเล่น บาท

๒.๕ เริ่มต้นที่สถานี ไป สถานี

โดยผ่านสถานี

เสียค่ารถราง บาท

๒.๖ เสียค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวสวนสนุก รวมทั้งสิ้น บาท

เหลือเงินในบัตร จำนวน บาท

ชื่อ-สกุล ชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.



บ. ๖ / ผ. ๖-๐๓

● คำถามหลังจากทำกิจกรรม ●

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ โดยวงกลมล้อมรอบคำตอบที่ถูกต้อง

๑. นักเรียนสามารถใช้เส้นทางได้มากกว่า ๑ เส้นทาง ในการเดินทางไปยัง
จุดหมายเดียวกัน (ใช่ / ไม่ใช่)

๒. นักเรียนสามารถสร้างทางเลือกได้อย่างหลากหลายเพื่อตัดสินใจเลือก
ทางเลือกตามที่ต้องการ (ใช่ / ไม่ใช่)

๓. เวลาที่ใช้ในการเล่นเครื่องเล่น เป็นเงื่อนไขในการแก้ปัญหา
(ใช่ / ไม่ใช่)

๔. จากกิจกรรมนี้ สรุปได้ว่า

ทางเลือกที่หลากหลายช่วยให้สามารถแก้ปัญหาตามเงื่อนไขและสถานการณ์
ของปัญหาได้อย่างเหมาะสมที่สุด