

เพื่อนตัวเล็ก แองพกกาตตัวโต



เรื่อง : แก้มป่อง ภาพ : กะหล่ำดาว

ผักกาดตัวโตขอบคุณโว้้อวดกับ
เพื่อนสัตว์ตัวเล็ก

“พวกเธอเห็นไหม ฉันนะตัว โต...โต แถมยังกล้ำมใหญ่
สู้ใครๆ ก็ได้ เชื้อสี ในป่านี้ไม่มีใครสู้แรงฉันได้แน่นอน”
พูดจบก็หัวเราะเสียงดังลั่น จนเพื่อนสัตว์พากันเบื่อหน่าย

เห็นไหมล่ะ
ว่าฉันเก่งที่สุด





ผักกาดเดินผ่านมาเห็นเพื่อนๆ กำลังเล่นขว้างผลส้มกันอย่างสนุกสนาน
ทุกตัวต่างชื่นชมกระรอกหางฟูที่ขว้างได้ไกลที่สุด
ผักกาดไม่รอช้ารีบเข้าไปท้าแข่งบ้าง
“กระรอกหางฟู ถ้าแน่จริงมาแข่งกันไหมล่ะ ใครขว้างได้ไกลที่สุดเป็นผู้ชนะ”

เพื่อนสัตว์ตอบตกลง ทุกตัวช่วยกันเต็มที่
แต่ไม่มีใครสู้แรงผักกาดได้เลยแม้แต่กระรอกหางฟู
สัตว์ทุกตัวไม่มีใครอยากเล่นกับผักกาดอีก



ผักกาดเห็นเสื้อดาวกำลัง
นั่งเล่นอยู่ใต้ต้นไม้จึงเข้าไปทำ
“เรามาแข่งยกน้ำหนัก
กันไหม รับรองว่าในป่านี้
ไม่มีใครสู้แรงฉันได้”
แต่เสื้อดาวกลับทำให้
ผักกาดแข่งป็นต้นไม้แทน



ฝึกกาดปีนต้นไม้ไม่เก่งแถมยังกลัว
ความสูง แต่ยอมรับคำท้าเพราะกลัว
เสียหน้า

“เจ้าคงไม่รู้สินะว่าฉันปีนต้นไม้เก่ง
แค่ไหน” เสือดาวอวด





ผักกาดป็นขึ้นไปจนเกือบจะถึงแล้ว แต่จู่ๆ กิ่งไม้ก็หักเพราะรับน้ำหนักไม่ไหว แถมร่วงลงมา
ทับขาผักกาดอีกด้วย

“โธ้ย! เจ็บจังเลย ใครก็ได้ช่วยที!”



รีบหน้อยลี เดี่ยวไม่ทัน

ผักกาดมักทำอะไรช้ากว่าเวลาที่กำหนดอยู่เสมอ ต้องทำอย่างไร
จึงจะทันเวลานะ

“เด็ก ๆ ช่วย ระบายสี เพื่อเลือกวิธีหน้อยนะ”

SQ

ตรงต่อเวลา

EF

Planning & Organizing
วางแผน จัดระบบดำเนินการ

1. วิธีไหนที่จะทำให้ผักกาดไป
โรงเรียนทันเวลา



A



B

2. วิธีไหนที่จะทำให้ผักกาด
กินข้าวเสร็จทันเวลา



A



B

3. วิธีไหนที่จะทำให้ผักกาด
ทำการบ้านเสร็จทันเวลา



A



B

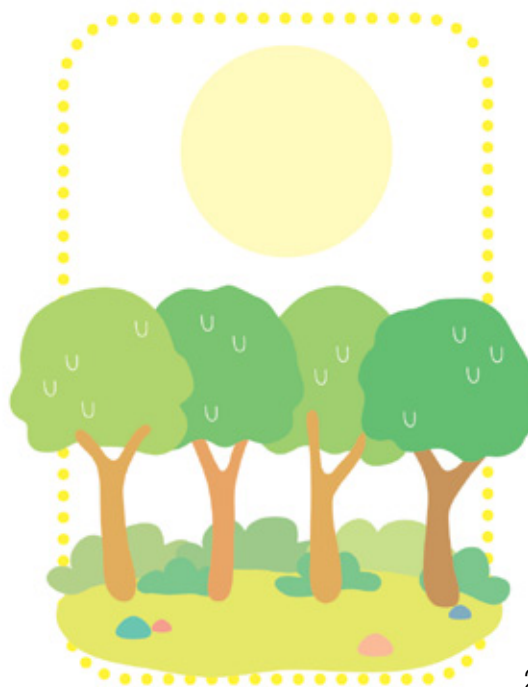
แต่งตัวแบบนี้ อยู่ที่ไหนดี

เพื่อนสัตว์อยู่กันตามสถานที่ต่างๆ แต่ละที่ก็ต้องแต่งกายให้เหมาะสม
“เด็ก ๆ ช่วย ติดสติ๊กเกอร์ ชุดที่เหมาะสมกับสถานที่ให้ทีนะ”

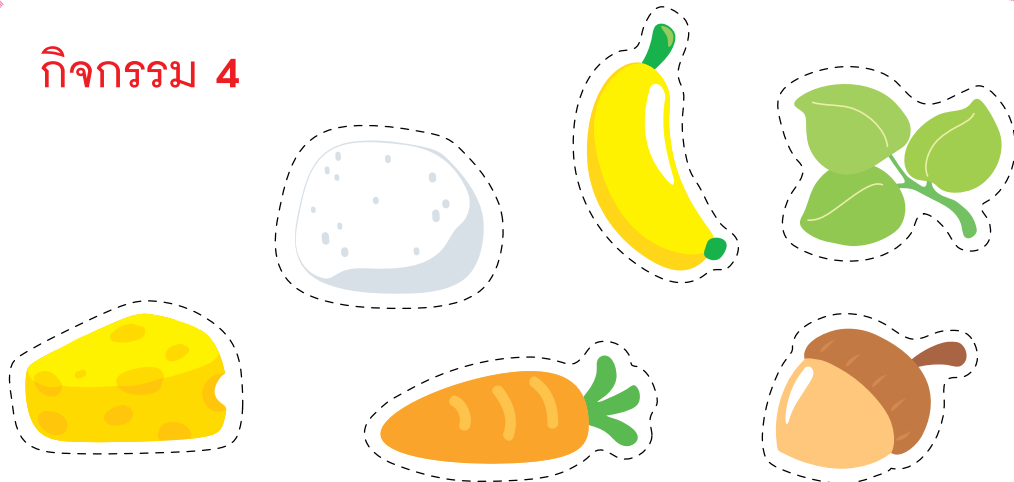
SQ

แต่งกายเหมาะสม

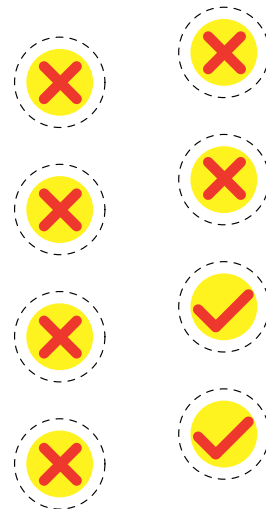
EF

Working Memory
จำเพื่อใช้งาน

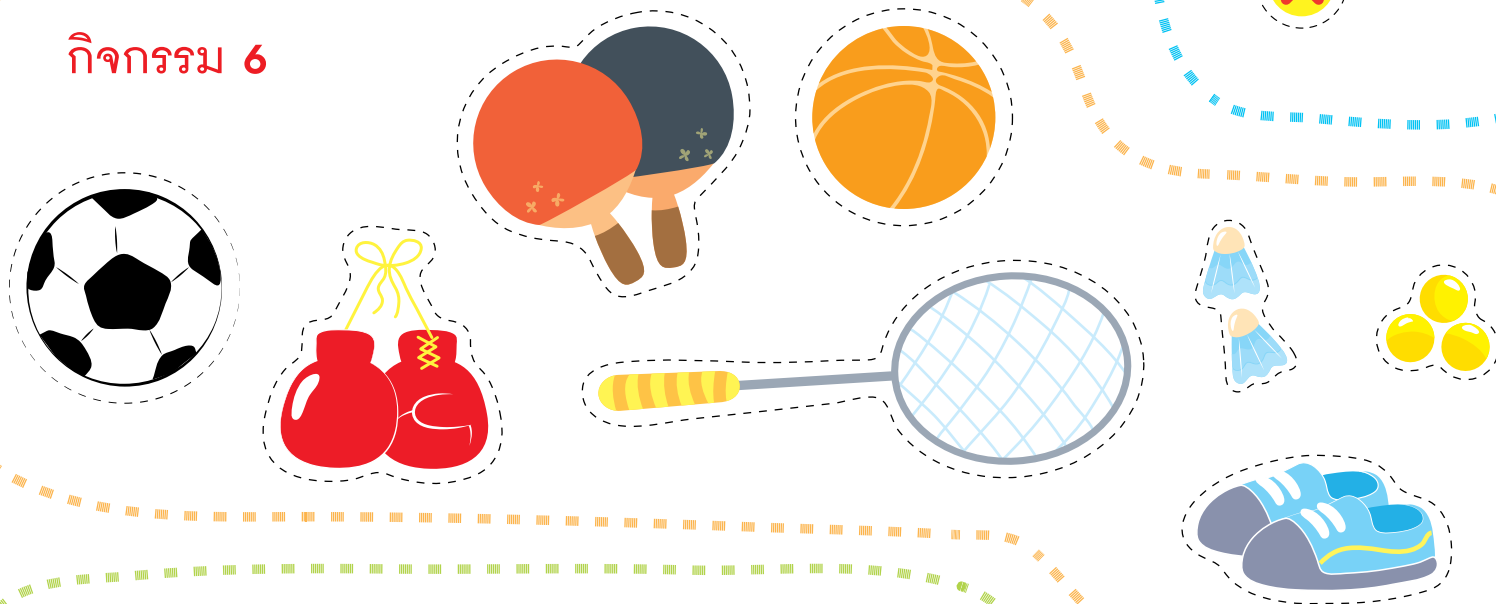
กิจกรรม 4



กิจกรรม 12



กิจกรรม 6



กิจกรรม 2

