



ที่ ศก ๕๑๐๐๘/๑๕๒๐

องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ  
อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ  
๓๓๐๐๐

๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๒

เรื่อง ประชาสัมพันธ์การแข่งขันเอแม็ท (A - MATH)

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ประกาศองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ เรื่อง ระเบียบปฏิบัติและหลักเกณฑ์  
การแข่งขันเอแม็ท (A - MATH) จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ กำหนดจัดการแข่งขันเอแม็ท (A - MATH) ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park) ในวันเสาร์ที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๒ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. ณ ห้องประชุมอาคารศูนย์แสดงและจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ตำบลหนองไผ่ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อเป็นการส่งเสริมการแสดงออกถึงความสามารถของเด็กและเยาวชน

ในการนี้ ขอให้ท่านสนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความสามารถ ได้มีโอกาสเข้าร่วมการแข่งขันกิจกรรมดังกล่าว รายละเอียดตามประกาศฯ ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นายวิจิต ไตรสรณกุล)

นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

กองการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ฝ่ายส่งเสริมการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

โทร/ โทรสาร ๐ ๔๕๘๑ ๔๖๗๓ , ๐ ๔๑๐๑ ๕๑๔๗ ๗



ประกาศองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

เรื่อง ระเบียบปฏิบัติและหลักเกณฑ์การแข่งขันเอแม็ท ( A – MATH)  
ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน  
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park) ปีงบประมาณ 2562

ด้วยองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ กำหนดจัดการแข่งขันเอแม็ท (A-MATH) ,  
ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK  
park) ปีงบประมาณ 2562 ในวันเสาร์ที่ 13 กรกฎาคม 2562 เวลา 08.30 - 16.30 น. ณ ห้องประชุมอาคาร  
ศูนย์แสดงและจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ตำบล  
หนองไผ่ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาการสมองด้านการคำนวณของเด็ก  
และเยาวชน ซึ่งมีรายละเอียดดังท้ายประกาศนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๑๗ มิถุนายน พ.ศ. 2562

นายวิจิต ไตรสรณกุล)

นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

ระเบียบปฏิบัติและหลักเกณฑ์การแข่งขันเอแม็ท (A – MATH)  
ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน  
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park) ประจำปี 2562  
ณ อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park)

1. คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันเอแม็ท (A – MATH)

คุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขัน เอแม็ท (A – MATH) แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

- 1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)
- 1.2 นักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 3 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)
- 1.3 นักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)

2. กฎและวิธีการเล่น

A Math เป็นเกมต่อตัวเลขคำนวณ ทักษะของการเล่นคือการต่อตัวเลข ตามหลักการคำนวณ คณิตศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการบวก ลบ คูณ หาร ลงบนช่องตารางให้เกิดผลดีที่สุด เมื่อจบการแข่งขันผู้ที่ได้ คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ คะแนนจะเกิดจากค่าประจำตัวเบี้ยแต่ละตัว ในการลงเล่นแต่ละครั้งร่วมกับช่อง ตารางต่าง ๆ ซึ่งมีค่าแตกต่างกันไป ผู้เล่นอาจจะเล่นแบบฝ่ายละ 1 คน หรือจับคู่เป็นทีมแข่งกันก็ได้

3. อุปกรณ์และความหมาย

3.1 กระดาน ( Board) กระดานจะมีทั้งสิ้น 225 ช่อง แบ่งออกเป็นช่องคะแนนธรรมดา และ ช่องคะแนนพิเศษต่าง ๆ

- สีแดง (Triple Equation 3 X) หมายถึง เบี้ยตัวใดที่ผู้เล่นลงในช่องนี้ จะมีผลทำให้ สมการที่มีตัวเบี่ยนี้เป็นส่วนประกอบ จะได้คะแนนเป็น 3 เท่า ทั้งสมการ

- สีเหลือง (Double Equation 2 X) ความหมาย เช่นเดียวกับช่องสีแดง แต่คะแนนที่ได้ เป็นเพียง 2 เท่าของสมการ

- สีฟ้า (Triple Piece 3 X) หมายถึง เบี้ยตัวใดที่ทับช่องนี้ เฉพาะเบี้ยตัวเลขนั้น จะได้ คะแนนเป็น 3 เท่า

- สีส้ม (Double Piece 2 X) ความหมายเช่นเดียวกับช่องสีฟ้า แต่คะแนนที่ได้จะเป็น เพียง 2 เท่าของเฉพาะเบี้ยนั้น

3.2 เบี้ย (Tiles) มีทั้งสิ้น 100 ตัว จะมีคะแนนค่าตัวแต่ละตัวปรากฏอยู่ตามความยากง่ายของ การเล่น ดังนี้

/ตัวเลข 0 1 มี 5 ตัว...

ตัวเลข  $0_1$  มี 5 ตัว    ตัวเลข  $1_1$  มี 6 ตัว    ตัวเลข  $2_1$  มี 6 ตัว    ตัวเลข  $3_1$  มี 5 ตัว  
 ตัวเลข  $4_2$  มี 5 ตัว    ตัวเลข  $5_2$  มี 4 ตัว    ตัวเลข  $6_2$  มี 4 ตัว    ตัวเลข  $7_2$  มี 4 ตัว  
 ตัวเลข  $8_2$  มี 4 ตัว    ตัวเลข  $9_2$  มี 4 ตัว    ตัวเลข  $10_3$  มี 2 ตัว    ตัวเลข  $11_4$  มี 1 ตัว  
 ตัวเลข  $12_3$  มี 2 ตัว    ตัวเลข  $13_5$  มี 1 ตัว    ตัวเลข  $14_4$  มี 1 ตัว    ตัวเลข  $15_4$  มี 1 ตัว  
 ตัวเลข  $16_4$  มี 1 ตัว    ตัวเลข  $17_8$  มี 1 ตัว    ตัวเลข  $18_4$  มี 1 ตัว    ตัวเลข  $19_7$  มี 1 ตัว  
 ตัวเลข  $20_5$  มี 1 ตัว    ตัวเลข  $4_2$  มี 5 ตัว    ตัวเลข  $+_2$  มี 4 ตัว    ตัวเลข  $-_2$  มี 4 ตัว  
 ตัวเลข  $+/-_1$  มี 5 ตัว    ตัวเลข  $\times_1$  มี 4 ตัว    ตัวเลข  $\div_2$  มี 4 ตัว    ตัวเลข  $\times/\div_1$  มี 4 ตัว  
 ตัวเลข  $=_1$  มี 11 ตัว    ตัวเลข BLANK<sub>c</sub> มี 4 ตัว

**หมายเหตุ** - เบี้ย  $+/-$  หรือ  $\times/\div$  ให้เลือกใช้อย่างใดอย่างหนึ่ง และเมื่อเลือกแล้วจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้  
 - BLANK ใช้แทนตัวเลขก็ได้ตั้งแต่ 0 - 20 รวมทั้ง  $+$ ,  $-$ ,  $\times$ ,  $\div$ ,  $=$  เมื่อกำหนดแล้ว จะเปลี่ยนไม่ได้

#### 4. การเริ่มต้น

1) ผู้เล่นจะต้องจับเบี้ยขึ้นมาฝ่ายละ 1 ตัว เพื่อดูว่าฝ่ายใดจะได้เล่นก่อน โดยมีหลักคือ เรียงตาม ตัวเลขจากมากไปหาน้อย เครื่องหมายทั้งหลายถือว่าต่ำกว่า 0 ทั้งหมด และตัว BLANK ถือว่าใกล้ที่สุด ใคร ใกล้ 20 กว่า จะได้เริ่มเล่นก่อน

2) ผู้เล่นจับตัวอักษรขึ้นมาฝ่ายละ 8 ตัว วางบนแป้น โดยผู้ที่เริ่มเล่นก่อนจับก่อน

3) ผู้เล่นที่ได้เริ่มเล่นก่อนจะต้องจัดตัวเลขเป็นสมการในลักษณะหนึ่งลักษณะใด

(เช่น  $7 \times 20 = 5 + 9$  หรือ  $9 \div 3 + 5 = 4 \times 2$  หรือ  $6 = 6$  ก็ได้) วางลงบนกระดานในแนวนอนหรือ แนวตั้งเท่านั้น โดยต้องมีตัวเบี้ยตัวใดตัวหนึ่งที่ทับบนช่องดาวกลางกระดาน ตัวเบี้ยที่ทับบนช่องดาวจะได้ คะแนนเป็น 3 เท่า เพราะช่องดาวกลางกระดานเป็นช่องสี่ฟ้า

4) ผู้เล่นคนแรกจะต้องจับตัวเบี้ยในถุงขึ้นมาใหม่เท่ากับจำนวนตัวเบี้ยที่ใช้ไป จากนั้นผู้เล่นคนที่สอง จะเป็นผู้เล่นต่อไป ซึ่งจะต้องต่อเบี้ยที่มีอยู่ให้เป็นสมการ โดยมีตัวเบี้ยที่ลงไปใหม่อย่างน้อยหนึ่งตัว สัมผัสกับ ตัวเบี้ยที่มีอยู่ในกระดานแล้ว อาจจะเป็นการเพิ่มตัวเลขลงบนสมการเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว เช่น นาย A ลง  $3 + 4 = 7$  นาย B อาจจะได้เล่น  $9 - 3 + 4 = 7 + 3$  ก็ถือเป็นสมการใหม่ก็ได้

#### 5. การคิดและทำคะแนน

1) จากช่องคะแนนพิเศษทั้ง 4 แบบ คือ ช่องสี่แดง (ทั้งสมการคุณ 3) ช่องสี่เหลือง (ทั้งสมการคุณ 2)

/ช่องสี่ฟ้า (เฉพาะตัวที่ทับช่องคุณ 3)...

ช่องสี่ฟ้า (เฉพาะตัวที่ทับช่องคุณ 3) และช่องสี่ส้ม (เฉพาะตัวที่ทับช่องคุณ 2) หากเกิดกรณีที่ผู้เล่นลงสมการ ซึ่งมีเบี้ยตัวเลขที่เล่นใหม่ทับช่องพิเศษมากกว่า 1 ช่องแล้ว คะแนนที่ได้จะนับคะแนนพิเศษเบี้ยแต่ละตัวก่อน แล้วค่อยนำมาคิดช่องพิเศษของทั้งสมการ ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เล่นเล่น 7 - 7  
= 6 x 0 ตัวเบี้ย 7 มีค่า 2 แต้ม ทับบนช่องสี่ฟ้า (เฉพาะตัวคุณ 3) เครื่องหมาย = มีค่า 1 แต้ม ทับช่องสี่ส้ม (เฉพาะตัวคุณ 2) เครื่องหมาย x ทับช่องสี่เหลือง (ทั้งสมการคุณ 2) คะแนนของการเล่นครั้งนี้ได้เท่ากับ  
{ (2 x 3) + 2 + 2(1 x 2) + 2 + 2 + 1 } x 2 = 17 x 2 = 34 แต้ม

2) ช่องพิเศษต่าง ๆ นั้น สามารถใช้ได้ในการเล่นทับลงไปครั้งแรกเท่านั้น ในการเล่นครั้งต่อมา เบี้ยที่ทับอยู่บนช่องพิเศษแล้วนั้น ให้นำคะแนนเฉพาะค่าของเบี้ยเท่านั้น

## 6. การสิ้นสุดเกม

- 1) เกมจะสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งใช้ตัวเบี้ยที่ตนมีอยู่จนหมด (หลังจากที่ตัวเบี้ยในถุงหมดแล้ว)
- 2) ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะยังคงมีตัวเบี้ยเหลืออยู่ ให้หาคะแนนรวมของตัวเบี้ยนั้น แล้วคูณด้วย 2 นำไปบวกให้กับผู้เล่นที่เป็นคนลงตัวเบี้ยหมดก่อน (ยกเว้น BLANK ไม่ต้องคิดลบ)
- 3) ในกรณีที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย ไม่สามารถเล่นตัวเบี้ยที่เหลือในแป้นของเขาทั้งสองแล้ว และบอกผ่านครบ 3 ครั้ง ก็ถือว่าเกมการเล่นสิ้นสุดลง การนับคะแนนจะทำโดยที่เอาคะแนนของตัวเบี้ยที่เหลืออยู่ในแป้นลบออกจากคะแนนของตนเอง โดยไม่ต้องคูณ 2 (คะแนนของ BLANK เท่ากับศูนย์)

## 7. ส่วนพิเศษในการเล่น

7.1 การขอเปลี่ยนตัว ผู้เล่นสามารถขอเปลี่ยนเบี้ยได้โดยไม่ต้องเสียตาเล่น 1 ตา การเปลี่ยนสามารถเปลี่ยนได้ตั้งแต่ 1-8 ตัว ยกเว้นถ้าตัวเบี้ยในถุงเหลือไม่ถึง 5 ตัว จะไม่สามารถเปลี่ยนเบี้ยได้อย่างเด็ดขาด

7.2 การทำบิงโกเอแมท ในระหว่างที่ผู้เล่นคนใดสามารถลงตัวเบี้ยทั้ง 8 ตัว บนแป้นพร้อมกันในตาเล่นเดียว ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 40 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนที่ได้ปกติในตาเล่นนั้น

7.3 การขอชาเลนจ์ (CHALLENGE) หากผู้เล่นฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด เล่นลงสมการแล้วอีกฝ่ายเห็นหรือคิดว่าผิดพลาด ผู้เล่นสามารถขอเรียกชาเลนจ์ได้ เพื่อดูว่าถูกต้องหรือเปล่า โดยอาจใช้เครื่องคิดเลขช่วย หากถูกต้องแล้วผู้ที่ขอตรวจจะเสียตาเล่นไปหนึ่งตา แต่หากผิดผู้ที่ลงผิดจะต้องยกตัวเบี้ยที่ลงทั้งหมดในตานั้นออก และได้คะแนนเป็นศูนย์

/7.4 เวลา ควรกำหนดเวลาในการเล่น...

7.4 เวลา ควรกำหนดเวลาในการเล่น แต่ละครั้งเพื่อความสนุกสนาน ในปกติไม่ควรเกิน 3 นาที ในการเล่นแต่ละครั้ง

7.5 การผสมตัวเลข การลงเบียดตัวเลขนั้น สามารถที่จะนำเลขโดด (0 – 9) จำนวน 2 – 3 ตัว มาวางติดกัน เพื่อประกอบเป็นเลข 2 – 3 หลักได้ เช่น ใช้เบียดเลข 1 และ 2 มาประกอบเป็นเลข 12 ได้ หรือใช้เบียด เลข 1 , 8 และ 5 มาต่อเป็น 185 ได้ เป็นต้น (เบียดที่เป็นจำนวนหลักสิบขึ้นไปนำมาต่อไม่ได้ เช่น นำเบียด 12 กับ 0 มาต่อเป็น 120 ไม่ได้)

7.6 การเปลี่ยนค่าเป็นเลขลบ สามารถที่จะเอาเครื่องหมายลบมาวางไว้หน้าเบียดตัวเลข 1–20 และจำนวนต่าง ๆ ที่เกิดจากข้อ 5 เพื่อให้เป็นค่าลบได้ เช่น  $-6 = 4 - 10$  หรือ  $-5 = -5$  แต่ห้ามวางเบียดเครื่องหมายบวก ลบ คูณ หาร ไว้ติดกัน เช่น  $-7 = 6 + -13$  ไม่ได้

7.7 ห้ามใช้ศูนย์ไปต่อหน้าตัวเลขทุกจำนวน เช่น 07,012 ถือว่าใช้ไม่ได้ทั้งหมด

7.8 ห้ามใช้เครื่องหมาย (+) หรือเครื่องหมาย (-) เติมหน้าตัวเลข 0

7.9 ห้ามใช้เครื่องหมาย (+) เติมหน้าตัวเลข เช่น  $+7 = 5 + 2$

## 8. หลักการคำนวณเบื้องต้น

8.1) หากเครื่องหมาย  $\times$  และ  $\div$  หรือเครื่องหมาย  $+$  และ  $-$  อยู่ด้วยกัน ต้องทำตามลำดับก่อนหลัง เช่น  $8 \times 3 \div 8 = 1 + 4 \div 2 = 3$  หรือ  $7 - 4 + 5 = 8$

8.2) ต้องกระทำเครื่องหมายคูณและหาร ก่อนเครื่องหมายบวกและลบเสมอ

เช่น  $4 \times 3 + 4$  ต้องคิดเป็น  $(4 \times 3) + 4 = 12 + 4 = 16$

$4 \times 9 \div 2 + 5 = 36$  ต้องคิดเป็น  $(4 \times 9 \div 2) + 5 = 18 + 5 = 23$

8.3) ห้ามนำ 0 เป็นตัวหาร แต่หากใช้เป็นตัวตั้งแล้วจะหารด้วยเลขอะไรผลลัพธ์ จะได้เท่ากับ 0 เสมอ

เช่น  $5 \div 0 =$  หาค่าไม่ได้ แต่  $0 \div 5 = 0$

8.4) ตัวอย่างการลงโดยขยายสมการที่มีอยู่แล้ว เมื่อผู้เล่นไม่มีเครื่องหมาย =

เช่น จาก  $3 + 2 \times 1 = 10 \times 1 - 5$  เป็น  $12 \div 3 + 3 \times 1 = 10 \times 1 - 5 + 1$

นอกจากนี้สามารถจะขยายต่อได้อีกโดยคงให้สมการสมดุล รวมถึงการทำสมการให้สมดุลกัน

เช่น จาก  $4 + 5 = 3 \times 3 \div 1$  เป็น  $4 + 5 = 3 \times 3 \div 1 = 81 \div 9$

## 9. รางวัล

### ประถมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย

9.1) รางวัลชนะเลิศ โสรางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา

/ 9.2 ) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1...

9.2) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 โล่รางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา

9.3) รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 โล่รางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา

9.4) รางวัลชมเชย จำนวน 5 รางวัล เกียรติบัตร พร้อมทุนการศึกษา

- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นที่สุด -

#### 10. ช่องทางการสมัคร

นักเรียนที่ประสงค์จะเข้าร่วมแข่งขันเอแม็ท (A – MATH) สามารถสมัครได้ ดังนี้

1 สมัครได้ด้วยตนเองที่กองการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ตำบลหนองไผ่ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

2 สมัครได้ด้วยตนเองที่อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park) ถนนวันลูกเสือ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

3 ส่งใบสมัครผ่าน e-mail : [Keythitiphongkk@gmail.com](mailto:Keythitiphongkk@gmail.com)

4 รับสมัครตั้งแต่วันที่ 5 กรกฎาคม 2562

#### 11. เอกสารประกอบการสมัคร

1 ใบสมัคร

2 สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนพร้อมรับรองสำเนา

#### 12. การรายงานตัวและการแข่งขันเอแม็ท (A-MATH)

1 ผู้สมัครมารายงานตัวในวันเสาร์ที่ 13 กรกฎาคม 2562 ระหว่างเวลา 08.30 - 09.30 น. ณ ห้องประชุมอาคารศูนย์แสดงและจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ตำบลหนองไผ่ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ หากพ้นกำหนดเวลารายงานตัว จะถือว่าสละสิทธิ์การเข้าร่วมแข่งขันครั้งนี้

2 กำหนดวันแข่งขันเอแม็ท (A-MATH) ในวันเสาร์ที่ 13 กรกฎาคม 2562  
กำหนดมอบรางวัลในวันเสาร์ที่ 13 กรกฎาคม 2562 หลังการแข่งขันเสร็จเรียบร้อยแล้ว

ผู้สนใจติดต่อสอบถามเพิ่มเติมได้ที่ กองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โทร 045-814-673  
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ (SSK park) 045-611-471 หรือ นางรัชดาวดี พันธสีมา ตำแหน่ง นักวิชาการ  
ศึกษานำนาญการ โทร 091-831-6972



ใบรับสมัครเข้ารับการแข่งขันเอแม็ท (A-MATH)  
ตามโครงการนันทนาการสร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน  
อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park)

- ระดับ  ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)  
 มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 3 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)  
 มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 (ประเภททีม ๆ ละ 2 คน)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2562

ข้าพเจ้า ชื่อ.....สกุล.....

นักเรียนระดับชั้น  ประถมศึกษาชั้นปีที่.....  มัธยมศึกษาชั้นปีที่.....

ข้าพเจ้า ชื่อ.....สกุล.....

นักเรียนระดับชั้น  ประถมศึกษาชั้นปีที่.....  มัธยมศึกษาชั้นปีที่.....

โรงเรียน.....ตำบล.....

อำเภอ.....จังหวัด.....รหัสไปรษณีย์.....

เบอร์โทรศัพท์..... E-mail.....

มีความประสงค์จะสมัครเข้ารับแข่งขันเอแม็ท (A-MATH) ตามโครงการนันทนาการ  
สร้างสรรค์คุณภาพเด็ก เยาวชน และประชาชน อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park)  
ในวันที่ 13 กรกฎาคม 2562 เวลา 08.00 – 16.30 น. โดยได้แนบสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน  
ของผู้สมัครมาพร้อมใบสมัครนี้

ลงชื่อ.....ผู้สมัคร

(.....)

ลงชื่อ.....ครูผู้ดูแล/ผู้ปกครอง

(.....)

หมายเหตุ - สามารถสำเนาใบสมัครได้

- หหมดเขตรับสมัครภายในวันที่ 5 กรกฎาคม 2562