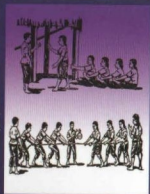
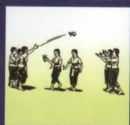
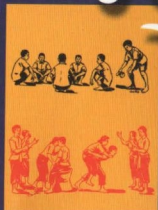


# សៀវភៅប្រជាប្រិយ

# ខ្មែរ



រៀបរៀងដោយ :

លោក ចាប់-ព័ន្ធ អធិបតីក្រុមជំនុំ  
អ្នកស្រី ពៅជ្រុំ-សម្រស់, លោក លី-ធាមកេង និង ស្តេង-ឆួរ  
សមាជិកនៃក្រុមជំនុំ

សំណាកដ៏ល្អ លោក ឡៅ ឃុន សំរឹម សិវភាសាសាស្ត្រ  
សិក្សាស្រាវជ្រាវ វិទ្យាស្ថានសិក្សាស្រាវជ្រាវ  
Library of Cambodia  
ក្រុមជំនុំនិរន្តរ៍កម្ពុជា  
ភ្នំពេញ ២០១៥

# សៀវភៅប្រជាប្រិយខ្មែរ

តាមការស្រាវជ្រាវរបស់ក្រុមជំនុំនិរន្តរ៍កម្ពុជា

ព្រមទាំងសមាជិកឆ្លើយឆ្លង គ្រប់ខេត្ត

រៀបរៀងដោយ:

លោក ចាម ពិន អធិបតីក្រុមជំនុំ

អ្នកស្រី ពេជ្រ សល់ លោក លី ចាមតេង និង ស្រីង ចូរ

សមាជិកនៃក្រុមជំនុំ

គំនូររបស់លោក ចាម នូ

ការផ្សាយរបស់ពុទ្ធសាសនាបណ្ឌិត្យ

**សេចក្តីកត់ហេតុ**

គណៈកម្មការមួយតែងតាំងឡើងដោយ កំណត់ក្រសួងលេខ ៥៥/os ចុះថ្ងៃទី១៣ ខែមីនា គ.ស.១៩៦៤ នៃក្រសួងធម្មការដែល មានសមាសភាពដូចតទៅ:

- ១- សហជីវិន ចាប ពិន នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ ប្រធាន
- ២- សហជីវិន អ៊ឹម អុំ សមាជិករដ្ឋសភា សមាជិក
- ៣- ឧកញ៉ា រាជវរាតុកូល តឹម យ៉ឹង នៅព្រះបរមរាជវាំង សមាជិក
- ៤- ឧកញ៉ា ប្រសើរលេខា កៅត រឿន សាលារិចិត្រសិល្បខេមរៈ សមាជិក
- ៥- សហជីវិន ញុង សឿង នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ សមាជិក
- ៦- សហជីវិន ពេជ្រ សល់ នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ សមាជិក
- ៧- សហជីវិន លី ធាមតេង នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ សមាជិក
- ៨- សហជីវិន ស្តើង ធួរ នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ លេខាធិការ

បានប្រជុំគ្នាអស់១១លើកដើម្បីពិនិត្យសៀវភៅល្បែងប្រជា ប្រិយខ្មែរនេះ ដែលក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ បានតែងហើយដាក់ ស្នើមកអោយគណៈកម្មការនេះពិនិត្យ។

គណៈកម្មការយល់ឃើញថា ទោះបីពុំទាន់បានសព្វគ្រប់ ទាំងអស់ដោយសារជាលើកដំបូងក្តី ក៏សៀវភៅនេះហុចផល

អោយល្បែងខ្មែរ ពុំអាចមានអាយុយីនយូរទៅបានហើយថែម  
ទាំងឥទ្ធិពលនៃល្បែង បរទេសចេះតែចូលមកប្រៀតប្រៀងគ្រប  
សង្កត់ផងទៀត ល្បែងខ្មែរក៏រិតតែសាបរលាបបន្តិចម្តងៗ តែការ  
ចារឹកជាក្បួនតម្រានោះមានការលំបាកក្រៃពេកលុះតែស្រាវជ្រាវរា  
វករអស់ពេល យ៉ាងយូរទើបបានសំរេច។

ដើម្បីអោយការកចារឹក នេះឆាប់បានសំរេចលោក **ចាម  
ពិន** អធិបតីក្រុមជំនុំរូបជាមួយសមាជិកនៃក្រុម ជំនុំទំនៀម  
ទំលាប់ខ្មែរ ក៏ស្រាវជ្រាវជ្រើសយកល្បែងផ្សេងៗ អំពីឯកសាររបស់  
សមាជិកឆ្លើយឆ្លងនៅក្រុងនិងខេត្ត ក្រៅទាំងឡាយដែលមានក្នុង  
ក្រុមជំនុំទំនៀមទំលាប់ខ្លះ ស៊ើបសួរយកការណ៍អំពីលោកអ្នក  
ចាស់ទុំ ដែលចេះចាំនូវល្បែងនោះ។ ខ្លះរៀបចំចងក្រង ជាសៀវភៅ  
នេះអោយឈ្មោះថា ល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរ ហើយដាក់អោយគណៈ  
កម្មាការពិសេសមួយ ដែលតាំងឡើងដោយកំណត់ក្រសួងលេខ  
៥៥/os ចុះថ្ងៃទី១៣ ខែមីនា គ.ស.១៩៧៤ នៃក្រសួងធម្មការពិនិត្យ  
ថែមរួចចាត់ការបោះពុម្ពឡើង ដើម្បីរក្សាទុកនូវល្បែងជា ប្រពៃណី  
របស់ជាតិ អោយមានអាយុយីនយូរ បិតថេរថិរកាលជាអង្វែងត  
ទៅ សំរាប់អោយយុវជនរួមជាតិសម័យ បច្ចុប្បន្ននិងអនាគតប្រាប  
ច្បាស់ថា ល្បែង ប្រពៃណីរបស់ខ្លួនមាន ប្រយោជន៍យ៉ាងណាខ្លះ។

នៅវេលាបោះពុម្ពសៀវភៅនេះលើកទី១ យើងយល់ថាពុំ  
ទាន់បាន សព្វគ្រប់ល្បែងនៅឡើយទេ។ ដូច្នេះក្រុមជំនុំសូមរំពារ

នាវដល់លោកអ្នករកានទាំងឡាយបើឃើញថា នៅខ្លះដែលរងអ្វីខ្លះ  
សូមសរសេរតែងលែងនោះដោយសព្វគ្រប់ល្អមធ្វើជាគំរូលេងតា  
មបានទៅអោយក្រុមជំនុំទំនៀមទំលាប់ នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ  
ក្រុមជំនុំនេះនឹងរៀបរៀងបញ្ចូល ថែមអោយបានសព្វគ្រប់នៅវេ  
លាបោះពុម្ពលើកទី២តទៅ។

ភ្នំពេញថ្ងៃទី ១៥ មេសា ឆ្នាំ១៩៦៤  
ក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ



អារម្ភបទ

ប្រទេសកម្ពុជាមានល្បែងប្រជាប្រិយច្រើនអនេក ដែលប្រជា  
ពលរដ្ឋទូទាំងប្រទេសនិយមលេងកំសាន្ត នៅពេលទំនេរ ពេល  
បុណ្យទាន ពេលធ្វើពិធីតូចធំផ្សេងៗ មានពិធីចូលឆ្នាំជាដើម ជាប់  
ជាប្រពៃណី តាំងពីព្រេងនាយមក។

បើយើងសង្កេតដោយហ្មត់ចត់ សព្វគ្រប់តាមលក្ខណាការ  
របស់ល្បែងទាំងនោះទៅ នឹងឃើញថាមានប្រយោជន៍ខាងកាយ  
សម្បទាខ្លះ ខាងចិត្តសម្បទាខ្លះ ដែលអាចរាប់ចូលក្នុងពួកអត្តពល  
កម្មនិងចិត្តពលកម្មបាន គឺជាការហាត់ប្រាណហាត់ភ្នែក ហាត់  
ដើងដៃអោយរាងកាយកើតសាច់ឈាមមាំមួន មានសុខភាពល្អ  
មានកំលាំងពូលភ្នែកវៃ ដៃដើងរហ័សរហួន នឹងជាការហាត់ចិត្ត  
គំនិតហាត់ប្រាជ្ញាស្មារតី អោយមានគំនិតរវាងវៃ ស្មារតីប៉ិនប្រើ  
ចេះកលល្បិចផ្សេងៗ មួយទៀតល្បែងទាំងនោះជារាជ្យធម៌ចាស់  
របស់ខ្មែរ សុទ្ធសាធ ដោយហេតុប្រទេសខ្មែរជាប្រទេសចាស់មួយ  
នៅអាស៊ីភាគអាគ្នេយ៍ មានអាយុរាប់ពាន់ឆ្នាំមកហើយ ម៉្លោះ  
ហើយមានបង្កើតជាចំណេះដឹង ភ្លេង ល្បែងជាច្រើន។

ឯល្បែងទាំងនោះ ពុំមានចរឹកជាក្បួនជាតម្រាទេ គេ  
តែតាមចំណាំរបស់គេរៀងៗខ្លួនតៗគ្នា ទៅតាមទម្លាប់ស្រ  
គេ។ ការដែលពុំបានចរឹកល្បែងរបស់ខ្មែរទុកជាង

ប្រយោជន៍ជាច្រើនដល់អ្នកអានទូទៅ ក្នុងការស្គាល់ច្បាស់នៃ  
ល្បែងប្រជាប្រិយ ដែលជារាជ្យធម៌ផ្ទាល់របស់ជាតិខ្មែរ។

ក្រោយដែលបានពិនិត្យផ្ទៀងផ្ទាត់សព្វគ្រប់ទៅ គណៈកម្ម  
ការបានកែសំរួលខ្លះបន្ថែមសេចក្តីខ្លះ អោយកាន់តែបានសមរម្យ  
ឡើង ល្មមសមគួរអោយយកទៅបោះពុម្ពផ្សាយទុកជាទិដ្ឋានុគតិ  
តទៅ។

ភ្នំពេញថ្ងៃទី៧ វិច្ឆិកា គ.ស.១៩៦៤

ប្រធានគណៈកម្មការ

ហត្ថលេខា: **ចាម ពិន**

សមាជិក

ហត្ថលេខា

- អ៊ឹម អុំ
- តឹម យ៉ឹង
- កោត រឿន
- ញ៉ុង សឿង
- ពេជ្រ សល់
- លី ធាមតេង
- ស្តើង ធ្មូរ

# បញ្ជីរឿង

អារម្ភបទ.....	ទំព័រ
១-ល្បែង ស្តេចចង់ ឬអៀវ.....	០១
២-ល្បែងឈូង.....	០៤
៣-ល្បែងចាប់កូនខ្លែង.....	០៨
៤-ល្បែងលោកអន្ទាក់.....	១៣
៥-ល្បែងលាក់កន្សែង.....	១៦
៦-ល្បែងឱបត្រឡាច.....	១៩
៧-ល្បែងប្រជល់មាន់.....	២២
៨-ល្បែងគ្របមាន់.....	២៤
៩-ល្បែងបិទពួន.....	២៧
១០-ល្បែងអង្កញ់.....	៣១
១១-ល្បែងគោះពញាក់.....	៤១
១២-ល្បែងគោះត្រឡោក.....	៤៣
១៣-ល្បែងសី.....	៤៦
១៤-ល្បែងទាញព្រំត្រ.....	៥២
១៥-ល្បែងកូនគោល.....	៥៥
១៦-ល្បែងរាវបង្កង.....	៥៩
១៧-ល្បែងចោះប្រមាត់.....	៦១
១៨-ល្បែងបាយខ្ញុំ.....	៦៤
១៩-ល្បែងលាក់កូនកាល.....	៦៨
២០-ល្បែងលាក់ធ្យូង.....	៧០



២១-ល្បែងបំភ្លឺចាប់.....៧២

២២-ល្បែងចក្រង.....៧៧



# ១- ល្បែងស្តេចចង់ ឬ ល្បែងអៀវ

ល្បែងស្តេចចង់ ជាល្បែងមួយ យ៉ាងដែលពួកកុមារាកុមារី ជំទង់ៗគ្រប់ភូមិ - ស្រុក ទូទាំងកម្ពុជារដ្ឋ តែងលេងនៅពេលទំនេរ ក្នុងវេលាយប់ខែភ្លឺ ។ អ្នកលេងមានប្រុសមានស្រីច្រើននាក់ មិន កំណត់ ។ ពេលលេងគេចែកគ្នាជា២ពួក ប្រុស ១ពួក ស្រី ១ពួក ។ ក្នុងបណ្តាអ្នកទាំង ២ ពួកនោះ គេតាំងប្រុស ឬស្រីម្នាក់ឲ្យធ្វើជា ស្តេច ឲ្យអង្គុយនៅទីមួយ១៥០ ចំកណ្តាលទី លើកៅអី ឬលើវត្ថុអ្វី មួយ មានត្បាល់ជាដើម ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



កាលអ្នកធ្វើស្តេចអង្គុយលើទីដ៏សមគួរមួយ ហើយ, ខាងស្រីគេឲ្យ ស្រីម្នាក់ដើរចូលទៅឱ្យបន្តិចស្តេចថា ខ្លួនស្រលាញ់ឈ្មោះណាមួយ

ឧបមាថាឈ្មោះ ក ឬ ខ ខ្សឹបហើយគេថយមកអង្គុយ ឬក៏មកឈរ  
នៅកន្លែងដើមវិញ។ ខាងប្រុសគេឲ្យប្រុសម្នាក់ដើរចូលទៅរកស្តេច  
ដែរ ប្រសិនជាមិនចំឈ្មោះដែលគេខ្សឹបទុកជាមុនទេក៏ហ៊ានទៅ តែ  
បើប្រុសដែលមកនោះចំលើឈ្មោះ ដែលស្រីគេបានខ្សឹបនោះមែន  
ស្តេចស្រែកថា "អៀវវ" ហើយឲ្យស្រីនោះ ជិះប្រុសនោះតម្រង់ទៅ  
រកកន្លែងគេ, កំពុងជិះ គេស្រែកថា "អៀវវ" ហើយគេបញ្ជិះទៅចុះ  
នៅកន្លែងខាងស្រី ។ រួចហើយខាងប្រុសគេឲ្យប្រុសខាងគេម្នាក់  
ចូលទៅខ្សឹបម្តង, បើប្រុសនោះចូលទៅខ្សឹបថា " ខ្ញុំស្រឡាញ់នាង  
ណាមួយ ឧបមាថាឈ្មោះ "ខ" ខ្សឹបហើយគេថយទៅវិញ បើស្រី  
ម្នាក់ឈ្មោះ "ខ" ចូលទៅមែន ស្តេចស្រែកថា " អៀវវ " ហើយឲ្យ  
ប្រុសនោះជិះស្រីនោះ ស្រែកថា " អៀវវ " ដូចគ្នា ។ បានសេចក្តីថា  
បើខាងណាចូលទៅខ្សឹបថា ខ្លួនស្រឡាញ់ឈ្មោះ "ក" ហើយបែរជា  
ឈ្មោះ "ខ" ចូលមករកស្តេចវិញ នោះស្តេចមិនឲ្យអ្នកខ្សឹបជិះឬ  
អៀវគេទេ អ្នកខ្សឹបនោះត្រូវថយទៅវិញ ហើយគេឲ្យម្ខាងចូលទៅ  
ខ្សឹបជាថ្មីទៀត ។ ចេះតែផ្លាស់គ្នាតាមរបៀបនេះរហូតដល់ពេល  
ឈប់ ។

អ្នកដែលធ្វើស្តេចត្រូវមើលការខុសត្រូវក្នុងរឿងនេះ ដោយ  
សច្ចៈ និង យុត្តិធម៌ ។

ល្បែងនេះស្រេចលើអ្នកធ្វើស្តេច បើអ្នកធ្វើស្តេចប្រកប  
ដោយអគតិ ចង់ឲ្យអ្នកណាជិះអ្នកណា ក្រៅពីឈ្មោះដែលគេឱ្យប្រ  
ក៏បាន គឺថាបើម្នាក់ចូលទៅឱ្យប្រកបស្រឡាញ់ឈ្មោះ "ក" ហើយ  
ទោះបីឈ្មោះ "ខ" ចូលមកស្តេចស្រែកថា " អៀវ " ទៅក៏ចេះតែ  
បាន ព្រោះអ្នកចូលទៅក្រោយ មិនបានឮអ្នកមុនគេឱ្យប្រ  
ស្រឡាញ់ឈ្មោះណាៗ ទេ ។ តែបើមានរបៀបលេងលំអៀវបែប  
នេះ អ្នកលេងណាដែលចាប់ផ្តាក់បានតវ៉ាឡើង អាចសុំគេឲ្យប្តូរ  
អ្នកធ្វើស្តេចបាន ប្រសិនបើអ្នកធ្វើស្តេចប្រកបដោយសច្ចៈនិង  
យុត្តិធម៌ នោះការលេងនេះទៀងទាត់ណាស់ ។

ល្បែងនេះជាល្បែងកំសាន្តក៏មែន តែជាល្បែងហាត់ចិត្ត  
មនុស្សឲ្យប្រកបដោយសច្ចៈនិងយុត្តិធម៌ មិនឲ្យប្រកបដោយអគតិ  
(សេចក្តីលំអៀវ) ៤ យ៉ាងគឺ ធនាគតិ លំអៀវព្រោះស្រឡាញ់, ទោ  
សាគតិ លំអៀវព្រោះខឹង, ភយាគតិ លំអៀវព្រោះខ្លាច, មោហា-  
គតិ លំអៀវព្រោះភ័ន្តច្រឡំ ។ មួយយ៉ាងទៀត ជាការបង្កាត់ឲ្យ  
មនុស្សចេះជ្រើសតាំងគ្នា ឲ្យធ្វើការជាតំណាងភ្នែកច្រមុះខ្លួនផង  
គឺត្រូវចេះជ្រើសរកនរណា ដែលគេយល់ថាជាមនុស្សត្រឹមត្រូវ  
បរិសុទ្ធ ធ្វើការបានល្អតាមគន្លងធម៌ ពិត ៗ ។

# ២- ល្បែង ឈ្នុង

ល្បែងឈ្នុង ជាល្បែងមួយយ៉ាង របស់មនុស្សកម្ពុជា ក្រមុំ ឬ មនុស្សចំណាស់ៗ ប្រុស - ស្រី ទូទាំងកម្ពុជារដ្ឋ គេតែងលេងនៅវេលាយប់ខែភ្លឺ ក្នុងរដូវចូលឆ្នាំថ្មី (ខែចេត្រ - ពិសាខ) ។ គេចែកគ្នាជា ២ ពួក ប្រុស ១ ពួក, ស្រី ១ ពួក ។ ក្នុង ១ ពួក ៗ, មានគ្នាចំនួនពី ១០ នាក់ ឬ ២០ នាក់ ឡើងទៅ ឈរត្រៀមជា ២ ជួរ, ទល់មុខគ្នា ឃ្លាតពីគ្នាប្រមាណជា ៨ ឬ ១០ ម៉ែត្រ ។ គេយកក្រមាឬកន្សែងមកដូលឲ្យមូលចងរឹតឲ្យតឹងណែនល្អ ទុកឲ្យមានកន្ទុយបន្តិចហៅថា "ឈ្នុង" សម្រាប់កាន់បោះឬចោលទៅមករកគ្នា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



ឈ្នុងមាន ២ បែប ៖

១- ឈ្នួងច្រៀងរាំ

២- ឈ្នួងលោះខ្ញុំ

១- ឈ្នួងច្រៀងរាំ មុនដំបូង ពួកខាងប្រុសបោះឈ្នួងទៅឲ្យ  
 ពួកខាងស្រី, ពួកខាងស្រីប្រុងចាប់កុំឲ្យឆ្លាក់ដល់ដី បើឆ្លាក់ដល់ដីគេ  
 ចាត់ជាស្អុយ ហើយគេផ្ដើមបោះទៅឲ្យខាងប្រុសវិញ, ពួកខាង  
 ប្រុសប្រុងចាប់កុំឲ្យឆ្លាក់ដល់ដី ។ កាលចាប់បានហើយ ចោលសំ  
 ដៅទៅពួកខាងស្រី គឺសំដៅនាងណាដែលខ្លួនស្ម័គ្រ បើចោលខុស  
 គេចាត់ជាស្អុយ រួចគេផ្ដើមបោះជាថ្មីទៀត បើចោលត្រូវស្រីណា  
 ហើយ ស្រីនោះច្រៀងរាំយកឈ្នួងទៅជូនខាងប្រុស ហៅថាច្រៀង  
 រាំជូនឈ្នួង ។ របៀបច្រៀងរាំនោះ ម្នាក់កាន់ឈ្នួងនាំមុខ ម្នាក់ដៃ  
 ទទេរាំតាមក្រោយ ហើយច្រៀងជាទំនុកថា " ប្អូនចាប់ឈ្នួងបាន  
 ឈ្នួងបែកជាប្អូន ព្រលឹងប្រុសស្អុន ទទួលឈ្នួងទៅ " ។ ពួកស្រីៗក្រៅ  
 ពីនោះគ្រប់គ្នាទទួលថា " ឱណាកែវ កែវពិអា ឱណាកែវអឺយ  
 អឺអឺអឺយ ! " រួចហើយហុចឈ្នួងនោះទៅឲ្យប្រុស ។ ទទួលយក  
 ហើយក៏ផ្ដើមបោះឈ្នួងនោះទៅឲ្យពួកខាងស្រីចាប់វិញ ។

បើពួកស្រីចាប់ឈ្នួងបាន ក៏ចោលសំដៅទៅពួកប្រុស បើ  
 ចោលត្រូវប្រុសណា ប្រុសនោះត្រូវរាំនាំឈ្នួងទៅជូនស្រី ដោយ

ច្រៀងជាទំនុកថា " បងចាប់ឈ្នងបាន បងបីត្រកង ព្រលឹងមាសបង  
ឥន្ទលឈ្នងទៅ " ។ ពួកប្រុស ៗ គ្រប់គ្នាទទួលបន្ទុកថា " ឱណារកែវ  
កែវពីអា ឱណារកែវអើយ អីអីងអើយ ! - ហើយក៏ហុចឈ្នងនោះទៅ  
ឲ្យពួកស្រី ៗ ទទួលយក ទើបផ្ដើមបោះតទៅទៀត ។

២- ឈ្នងលោះខ្ញុំ ដើមដំបូង ខាងប្រុសគេផ្ដើមច្រៀង ១ទំនុក  
ជាមុន ។ ឯទំនុកច្រៀងឈ្នងមានច្រើនបែប ប្លែក ៗ ទៅតាមប្រាជ្ញា  
របស់អ្នកនាំច្រៀងនិងតាមស្រុក ។ ទីនេះស្រង់យកតែទំនុកធម្មតា  
ដែលអ្នកលេងឈ្នងគ្រប់ស្រុកគេតែងច្រៀងគ្រប់គ្នាថា ៖ " បងបោះ  
ឈ្នងទៅ អូនអើយ កំពស់ចុងដួង (ស្អុន) ក្រមុំឈរច្រូង អូនអើយ  
ឥន្ទលឈ្នងបង " ឬថា " បងបោះឈ្នងទៅ ឈ្នងបែកជាបួន ស្រីណា  
មានខ្លួន ឥន្ទលឈ្នងបង " ។ ល ។ ច្រៀងហើយគេស្រែកប្រាប់ថា -  
ឈ្នងអើយឈ្នង! " ហើយអ្នកផ្ដើមទំនុកក៏បោះឈ្នងទៅលើពួកស្រី  
ៗ ឲ្យពួកស្រី ៗ ចាប់ ។ ខាងស្រីចាប់ឈ្នងបាន គេចោលសំដៅទៅ  
រកប្រុសណាដែលត្រូវចិត្ត បើចោលទៅត្រូវប្រុសណា គេទៅ  
ចាប់យកប្រុសនោះមកទុកខាងពួក គេ ។ បើចោលមិនត្រូវទេ ខាង  
ប្រុសគេចាប់ឈ្នងនោះចោល, សំដៅមករកស្រីណាដែលគេស្ម័គ្រ  
បើខាងប្រុសចោលមកត្រូវខាងស្រីហើយ ប្រុសម្នាក់ដែលស្រីចាប់



យកទៅលើកមុននោះ ត្រូវបានរួចខ្លួន បើប្រុសចោលមិនត្រូវស្រី  
វិញទេ ប្រុសម្នាក់នោះត្រូវនៅខាងស្រី ដដែល ។ បើខាងណាមិន  
ប្រសប់គេចោលយកខាងម្ខាងទាល់តែអស់ ។ កាលណាអស់គ្នា  
ហើយគេផ្ដើមលេងសាជាថ្មី ដោយឲ្យខាងស្រីបោះឈ្នុងទៅឲ្យខាង  
ប្រុសមុនវិញ ។ មុននឹងស្រី ៗ បោះឈ្នុងទៅឲ្យប្រុស គេស្រែក  
ច្រៀងថា " អូនបោះឈ្នុងទៅ បងអើយ កំពស់ចុងស្លា ប្រុសឈរ  
ត្រៀមត្រា បងអើយទទួលឈ្នុងប្អូន " ។ ល ។ ច្រៀងហើយគេស្រែក  
ថា " ឈ្នុងអើយ ឈ្នុង ! " ហើយគេបោះឈ្នុងទៅលើពួកប្រុស ៗ ។

ឯខាងប្រុស បើគេចាប់ឈ្នុងខាងស្រីបានហើយ គេចោល  
ឈ្នុងនោះសំដៅទៅស្រី ៗ កាលត្រូវលើស្រីណាម្នាក់ គេចាប់យក  
ស្រីនោះមកទុកខាងគេ ។ បើខាងណាអស់មនុស្ស គេចែកគ្នាលេង  
សាជាថ្មី ។

មនុស្សដែលគេចាប់បាននោះ ជួនកាលគេចង់មុខឲ្យជិត  
លែងឲ្យរត់ទៅកាន់ទីផ្សេង ៗ ជាការកំសាន្តសប្បាយ ។

របៀបលេងបែបទី ២ នេះ ជួនកាលអ្នកលេង គេច្រូតកាត់  
មិនបាច់ច្រៀង ស្រាប់តែចោលតែម្ដងក៏មាន ។

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងពួកការហាត់ភ្នែកឲ្យវៃ ហាត់ដៃឲ្យ  
ត្រង់ផង ជាការកំសាន្តសប្បាយ ដោយមានការរាំច្រៀងលាយជា  
មួយផង ។

# ៣- ល្បែងចាប់កូនខ្លែង

ល្បែងចាប់កូនខ្លែង ជាល្បែងរបស់កុមារាកុមារីជំទង់ ៗ តែងលេងក្នុងវេលាយប់ខែភ្លឺ នៅរដូវចូលឆ្នាំ ឬ នៅពេលទំនេរ ។ សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



ល្បែងនេះ ពេលលេងគេចាត់ម្នាក់ដែលមានមាឌមាំមួន ឲ្យធ្វើជាមេហ្វូងហៅថាមេមាស់, ចាត់ច្រើននាក់ឲ្យធ្វើជាកូនមាស់ ហើយគេចាត់ម្នាក់ទៀត ឲ្យធ្វើជាខ្លែង ចាំចាប់កូនមាស់ ។ ម្នាក់ ៗ គេយកក្រមាត្រវាត់ចង្កេះឲ្យតឹងណែន ការពារកុំឲ្យរូតសំលៀក ។ គេនាំគ្នាបង្កាត់ភ្លើងឲ្យបានជានិច្ច ១ តូច ដោយកំទេចឧស ហើយម្នាក់ដែលធ្វើមេមាស់បញ្ជាឲ្យកូនរបស់ខ្លួនតោងចង្កេះត ៗ គ្នា រហូតដល់អស់ ដោយឈរជានួរ រួចដើរក្រឡឹងព័ទ្ធជុំវិញភ្លើង ។ ជាមួយគ្នានេះ មេមាស់ពោលពាក្យចំអកទ្បកឡើយឲ្យន័យទៅខ្លែងថា ៖

ចាប់កូនខ្លែងប្រឡែងកូនអក

ពពេចញ៉ែកញ៉ែក កូនអញតែមួយ ។

ជីកអន្លងដាំត្រកូន

ឧន្សាយរត់ពូន ត្រកូនឡើងលាស់ ។

ឡើង ១ គូ តាំងយូប្លាំងព្រះ

លើកដៃសំពះ ដួន ៗ សុំភ្លើង ។

ចំណែកម្នាក់ដែលធ្វើខ្លែងឈរធ្វើព្រងើយ, កាលបានឮម្ចាស់  
និងកូនម្ចាស់ស្រែកដូច្នោះ ក៏ដើរចូលទៅរកភ្នាក់ភ្លើង ហើយនិយាយ  
សុំភ្លើងថា "ដួន ៗ សុំភ្លើង !" ។

ម្ចាស់ឆ្លើយថា : រលត់

ខ្លែងសុំថា : សុំមួយអង្កត់

ម<sup>(១)</sup> រលាយ

ខ- សុំទឹកប្រាយ

ម- ផ្អែលិច្ច

<sup>១</sup> ម. មេមាត់ ៗ ខ្លែង ។

ខ- សុំកាំបិត

ម- មិនទាន់ប្រុង

ខ- សុំល្អុង

ម- មិនទាន់ដាំ

ខ- សុំថ្នាំ

ម- មិនទាន់ហាល

ខ- សុំផាល

ម- មិនទាន់សិត

ហើយខ្លែងក៏អង្គុយនៅបៀតភ្នាក់ភ្លើងនោះ ។

ចំណែកមេមាន់ក៏នាំកូនរបស់ខ្លួន ដើរប្រទក្សិណាពីទួរជុំវិញ

ខ្លែង និង ភ្នាក់ភ្លើង<sup>១</sup> ហើយស្រែកច្រៀងទាំងមេទាំងកូនថា ៖

**ចាប់កូនខ្លែងប្រឡែងកូនមាន់ (បន្ទូល) អាឡាយ ។**

**បើមេទៅទាន់ យកមាន់ទៅលាក់ (បន្ទូល) អាឡាយ ។**

<sup>១</sup> ស្រុកខ្លះគេអង្គុយសល់មុខគ្នា ឆ្លើយឆ្លងទៅមក លុះដល់ពាក្យសុំកូនមាន់ ហើយមេមាន់អនុញ្ញាតថា កំប្លាក់កំបែកយកមួយចុះ ត្រង់នេះគេត្រាករាយស្រឡើង។

លាក់ទុកឯណា លាក់ក្បាលដំណោក (បន្ទូរ)អាឡាយ ។

លើកពីដេក វាយមាត់តូងតាង ។

មាន់ច្រៀងចប់ក៏ឈប់ឈរតម្រូវបន្ទា ។

ខ្លែងក៏ស្រែកសុំភ្លើងម្តងទៀតថា "ដួន ៗ សុំភ្លើង" ។

មាន់ឆ្លើយថា " ភ្នែកពាំទៅទម្លាក់ក្នុងទឹកទន្លេបាត់ទៅហើយ " រួចក៏ដើរព័ទ្ធជុំវិញខ្លែងនិងភ្នក់ភ្លើង ហើយច្រៀងតទៅទៀតថា ៖

បួនវេញខ្សែសូត្រ បង្កូតខ្សែគោម (បន្ទូរ) អាឡាយ ។

ខ្លែងអើយកុំលោម មិនប្រាសមាន់ទេ (បន្ទូរ) អាឡាយ ។ ហើយ  
ឈរស្ងៀម ។

ខ្លែងក៏និយាយទទួចសុំកូនថា :

ខ- ដួន ៗ ឲ្យសុំកូនមុខ

ម- ខ្ចីពុកមិនឲ្យ

ខ- សុំកូនក្រោយ

ម- កំប្លាក់កំបែកយកចុះ

ខ្លែង កាលបានឮមេមាន់ថា ឲ្យកូនណាកំប្លាក់កំបែកដូច្នោះ ក៏តាំងដេញចាប់បេះយកកូនណាដែលនៅក្រោយគេ, ឯមេមាន់ខំ

ប្រឹងការពារកូនរស់ខ្លួនកុំឲ្យគេបេះយកបាន, ឯកូនមាន  
ក៏ខំប្រឹងតោងចង្កេះគ្នាយ៉ាងជាប់ រត់ពេលចុះពេលឡើង ខ្លាចខ្លែង  
ចាប់បេះយកខ្លួនម្នាក់ ៗ បាន ។ ជួនក៏ខ្លែងបេះយកកូនបានម្តង ១  
ម្តង ២ ទាល់តែអស់ ជួនក៏បេះបានតែ ១ ។ តែគេមានលក្ខខណ្ឌ  
មួយថា បើកូនណាបូតចេញពីមេពោះប្រឹងគេចខ្លាំងហើយកូន  
នោះគេក្រាបទៅនឹងដី នោះមេខ្លែងមិនត្រូវចាប់គេទេ ។ កាលអស់  
កម្លាំងហត់រៀងខ្លួនហើយ ក៏ឈប់សម្រាកបន្តិចហើយផ្លាស់ប្តូរគ្នា  
លេងតទៅទៀត គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។

ប៉ុន្តែល្បែងបែបដូចគ្នានេះ នៅស្រុកខ្លះ គេហៅតម្រូវន័យ  
តាមរបៀបលេងថា " ល្បែងខ្លែងចាប់កូន មាន " ក៏មាន ។

ល្បែងនេះ ជាការបង្ហាត់មនុស្សឲ្យចេះប្រុងស្ម័គ្រ ប្រុង  
ស្មារតីឲ្យរហ័សរហួន ចេះការពារខ្លួននិងគ្រួសារ ផង។

# ៤- ល្បែងលោតអន្ទាក់

ល្បែងលោតអន្ទាក់ ជាល្បែងសម្រាប់កុមារាកុមារីជំទង់ ។ លេងក្នុងវេលាយប់ នៅរដូវចូលឆ្នាំ ឬ នៅពេលទំនេរខ្លះ តាមដែលគេស្ម័គ្រ ។ បានជាគេហៅថា "ល្បែងលោតអន្ទាក់" ព្រោះល្បែងនេះមានមនុស្សមួយពួកអង្គុយច្រហោងដំកង់ ចាប់ចុងដៃគ្នាជារង្វាក់ដៃ ចាំស្ទាក់អ្នកលោតកុំឲ្យលោតចូលបាន, មួយពួកទៀតឈរជុំវិញចាំលោតរំលងឲ្យចូលទៅក្នុងរង្វាក់ដៃនោះ ។ របៀបលេងល្បែងនេះ គេចែកពួកអ្នកលេងជា២ ចំនួន ស្មើគ្នា គឺចាប់តាំងពី ៥ ឬ ៦ នាក់ម្ខាងឡើងទៅ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



ពួកទី ១ អង្គុយច្រហោងដំកង់គ្នាជារង្វាក់ ឃ្លាតពីគ្នាឱ្យមូលតែមួយកងដៃ ដៃទាំងពីរខាងបាន ហើយចាប់ចុងដៃគ្នានិងគ្នា មើលទៅឃើញភាពដូចជារង្វាក់ ។

ពួកទី ២ ឈរជុំវិញ ចាំលបឆ្នក់ លោតចូលក្នុងរង្វាក់ដៃ

ពេលលេង ពួកទាំង ២ នេះ សុទ្ធតែប្រុងប្រយ័ត្នរៀងខ្លួន គឺ មុននឹងលោតចូល ពួកអ្នកឈរគេធ្វើវើវី ។ ជុំវិញពួកអ្នកអង្គុយ ឲ្យ ពួកអ្នកអង្គុយភ្លេចខ្លួន ឬពួកអ្នកលោតគេចាត់ឲ្យពួកគេខ្លះទៅពួន នៅទីឆ្ងាយ ហើយឲ្យលួចរត់ពីចម្ងាយមកលោតចូលតែម្តងក៏មាន ។ ចំណែកខាងពួកអ្នកអង្គុយធ្វើអន្ទាក់ក៏ប្រុងប្រយ័ត្នដែរ ដើម្បីកុំ ឲ្យពួកអ្នកលោត លោតឆ្ពោះចូលមកក្នុងរង្វង់បាន ។ ឯពួកអ្នក អង្គុយគេលើកដៃឡើង ដោយប្រញាប់ជាបន្ទាន់ ដើម្បីកុំឲ្យគេ លោតចូលបាន ឬដើម្បីលើកដៃគះឲ្យប៉ះជើងអ្នកលោត ។ បើអ្នក អង្គុយគះប៉ះជើងអ្នកលោតបានហើយ គេទុកអ្នកលោតជាចាញ់ អ្នកធ្វើអន្ទាក់ជាឈ្នះ ហើយអ្នកឈ្នះក្រោកឈរឡើងចាំលោត ឲ្យ អ្នកចាញ់ទៅអង្គុយធ្វើអន្ទាក់វិញ ។ ឯពួកអ្នកលោតនោះ បើមាន អ្នកណាម្នាក់លោតចូលបានដោយស្រួលគេឲ្យគ្នាគេទាំងអស់ចូល តាមទៅក្នុងរង្វង់អន្ទាក់នោះ ហើយពួកអ្នកលោតចូលបាននោះ គេ នាំគ្នាលោតចេញវិញ គឺអ្នកលោតចូលបាននោះ គេឈរគ្រប់គ្នា គាបជើងលើអន្ទាក់ដៃអ្នកអង្គុយគ្រប់គ្នា ទុកជើងម្ខាងនៅក្នុង ជើង ម្ខាងនៅក្រៅអន្ទាក់ដៃនោះ ។ បើក្នុងបណ្តាពួកអ្នកលោតនោះ មានអ្នកណាម្នាក់ លោតចេញដោយស្រួលបាន មិនប៉ះដៃអ្នក អង្គុយ គេនាំគ្នាចេញតាមទាំងអស់ ។ តែការចេញនិងចូលបាន



នោះត្រូវចេញ ឬចូលឲ្យចំច្រកដែលលោតរំលងបាននោះ បើខុស  
ច្រកនោះទេទុកជាចាញ់ ។ ហើយការលោតចូល ឬលោតចេញ  
នោះ ត្រូវតែលោតម្តងម្នាក់ បើជួនជាស្របពីរនាក់ស្មើគ្នា ក៏គេទុក  
ជាចាញ់ដែរ ។ គេចេះតែផ្លាស់ប្តូរគ្នាលេងតាមរបៀបនេះរៀងទៅ  
ដរាបដល់ពេល ឈប់ ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាង ដែលចាត់ចូលក្នុង  
កីឡាហាត់ប្រាណ គឺហាត់កាយឲ្យមានសុខភាព មានកម្លាំងកាយ  
រឹងប៉ឹង ហាត់ភ្នែកឲ្យវៃ ហាត់ស្មារតីឲ្យចេះប្រុងប្រយ័ត្នចេះប្រើ  
គំនិតឲ្យវាងវៃកុំឲ្យអ្នកដទៃបំភ័ន្តបាន ។

# ៥- ល្បែងលាក់កន្សែង

ល្បែងលាក់កន្សែង ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់ក្មេងខ្មែរក្នុងបុរាណកាល តែងលេងសម្រាប់ជាទីកំសាន្តសប្បាយ នៅពេលយប់ខែភ្លឺក្នុងរដូវចូលឆ្នាំ ឬនៅពេលជាចន្លោះការហាត់នឿយម្តង ។

មុនដំបូង ពួកក្មេងៗគេបបួលគ្នាបានចំនួនពី ៦-៧នាក់ឡើងទៅឲ្យអង្គុយច្រហោងដំកងជាន់មូល ដាក់ដៃទាំងពីរទៅមុខលើក្បាលជង្គង់ក្នុងទិណាមួយ ដែលជាទីវាលស្រឡះរាបស្មើល្អ ។ ហើយគេយកកន្សែងឬក្រមាតូចមួយមករំមួរឆ្ងល់រឹតឲ្យតឹងណែនល្អ ទុកជាយបន្តិចសម្រាប់កាន់យួរបាន សន្មតហៅថា កន្សែងមានម្នាក់ក្រោកចេញទៅក្រៅវង់កាន់កន្សែងនោះ ដើរព័ទ្ធជុំវិញយ៉ាងលឿន ពីខាងក្រោយខ្នងអ្នកអង្គុយបញ្ឆោតអ្នកអង្គុយមិនឲ្យដឹងខ្លួនថា គេលាក់កន្សែងក្រោយខ្នងអ្នកណា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពខាងមុខ នេះ ៖



ល្បែងនេះ មានត្រណាមយ៉ាងតឹងរ៉ឹងមិនឲ្យអ្នកលេងងាកក្រោយ ឬលូកដៃទៅខាងក្រោយខ្នង រើអ្នកណាមួយហ៊ានងាក ឬ

លូកស្លាបខាងក្រោយខ្នង អ្នកលាក់គេមានអំណាចដាក់ទណ្ឌកម្ម  
អ្នកនោះ មិនឲ្យឡើងលាក់កន្សែង ឬគេឲ្យអ្នកនោះអង្គុយធ្មេច  
ភ្នែកក៏បាន ស្រេចតែគេដាក់ទោសយ៉ាងណាតាមចិត្តគេ ស្ម័គ្រ ។  
អ្នកលាក់ លុះរត់ក្រឡឹងអ្នកអង្គុយ ២-៣ជុំហើយ មើលតែអ្នក  
ណាអង្គុយបែបភ្លេចខ្លួនគេក៏ដាក់កន្សែងក្រោយខ្នងអ្នកនោះភ្លាម  
រួចគេរត់យ៉ាងរហ័សព័ទ្ធរង់អ្នកអង្គុយ ដើម្បីឲ្យឆាប់មកដល់កន្លែង  
កន្សែងដែលគេដាក់នោះ ។ បើអ្នកដែលត្រូវគេលាក់កន្សែងពី  
ក្រោយខ្នងនោះមិនដឹងខ្លួន លុះអ្នកលាក់គេរត់ក្រឡឹងមកម្តងទៀត  
ចាប់យកកន្សែងនោះបានមុន គេទុកអ្នកលាក់នោះជាឈ្នះ ត្រូវ  
មានអំណាចរើសយកកន្សែងទៅគក់ខ្នង អ្នកដែលអង្គុយនោះ  
ហើយគេយកកន្សែងលាក់តទៅទៀត ។ តែបើអ្នកអង្គុយដឹងខ្លួន  
ថា គេលាក់កន្សែងចំក្រោយខ្នងខ្លួន ហើយចាប់យកកន្សែងបាន  
មុនអ្នកលាក់រត់មកដល់ គេទុកអ្នកអង្គុយនោះជាឈ្នះ ត្រូវមាន  
អំណាចក្រោកឡើងចាប់កន្សែង ដេញគក់អ្នកលាក់នោះវិញ  
តែបើអ្នកនោះគេរត់ទៅដល់កន្លែងចន្លោះអង្គុយបានទៅ អ្នកកាន់  
កន្សែងនោះ មិនត្រូវគក់គេទេ ត្រូវរត់ក្រឡឹងអ្នកអង្គុយដំកង់ ដើម្បី  
នឹងលាក់តទៅទៀត គឺថា អ្នកលាក់ពីមុនត្រូវទៅអង្គុយកន្លែងអ្នក  
ចាប់កន្សែងបានក្នុងរង់ដៃដែល ។

គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។ ជួនកាលអ្នក

ខ្លះមិនដែលបានឡើងលាក់កន្សែងនឹងគេម្តងសោះក៏មានព្រោះគេ  
លាក់កន្សែងក្រោយខ្នងខ្លួន ខ្លួនមិនដឹង រវល់តែគេគក់ខ្នងបានរាល់  
ពេល ។

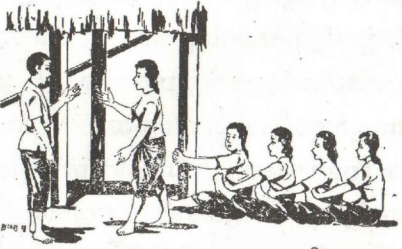
ល្បែងនេះ គេលេងដើម្បីហាត់ខ្លួន ឲ្យមានស្មារតីរឹងម៉ឹង  
រហ័សរហួន ឲ្យមានប្រាជ្ញាវាងវៃ ហាត់ទម្លាប់ខ្លួនឲ្យចេះប្រុងស្មារតី  
ជានិច្ច ។

# ៦- ល្បែងឱបត្រឡាច ឬ មេះឪឡឹក

ល្បែងខ្មែរ មានច្រើនបែប ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេលថ្ងៃ ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេលយប់ខែភ្លឺ ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេលបុណ្យមានបុណ្យចូលឆ្នាំជាដើម ល្បែងខ្លះគេលេងមិនកំណត់ពេល ។

ល្បែងដែលលេងតែក្នុងពេលយប់ខែភ្លឺ ហើយមិនចាំបាច់មានបុណ្យទានអ្វីនោះ មាន ល្បែងឱប ត្រឡាច ឬ មេះឪឡឹក ជាដើម ។ ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តសប្បាយ របស់ពួកកុមារាកុមារីនៅគ្រប់និគមជនបទនៃប្រទេសកម្ពុជា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



របៀបលេង មុនដំបូង ពួកកុមារប្រុសស្រី ស្រុះស្រួលចិត្ត

បបួលគ្នាឲ្យមានចំនួនច្រើន រួចហើយគេចាត់ម្នាក់ឲ្យធ្វើម្ចាស់ត្រឡាច ឬឪឡឹកម្នាក់ទៀតឲ្យធ្វើអ្នកទិញសល់ប៉ុន្មានគេឲ្យធ្វើត្រឡាច ឬឪឡឹកទាំងអស់ហើយអ្នកលេងទាំងនោះ គេសំដៅទៅរកគល់ ឈើ ឬដង្កត់អ្វីមួយ ឲ្យតែមានទំហំល្មមឱ្យបញ្ជូន, ដោយហោចទៅ សសរផ្ទះក៏បានដែរ ឲ្យតែជាទិវាលស្រឡះល្អ។ កាលបានកន្លែង ស្រួលបួលហើយ, ក្មេងម្នាក់ជាទី ១ ក្នុងបណ្តាក្មេងដែលគេឲ្យធ្វើ ត្រឡាច ឬឪឡឹកនោះ អង្គុយឱ្យដើមឈើ ឬសសរនោះទាំងជើង ទាំងដៃ, ក្មេងម្នាក់ទៀតជាទីក្មេង ២ អង្គុយឱ្យបចង្កុះ យកជើងទាំង ពីរដាក់លើភ្លៅក្មេងទី ១, ក្មេងទី ៣ យកដៃនឹងជើងឱ្យបក្មេងទី ២ ដូចក្មេងទី ២ ឱ្យបក្មេងទី ១ ដែរ ឯក្មេងដទៃទៀតក៏បន្តគ្នារហូត ទាល់តែអស់ពួកក្មេងដែលត្រូវធ្វើត្រឡាចឬឪឡឹក។ ឯក្មេងម្នាក់ ដែលគេឲ្យធ្វើជាម្ចាស់ត្រឡាចឬឪឡឹកឈរធ្វើព្រងើយ ដើររេរា ៗ ក្បែរក្មេងជាត្រឡាចឬឪឡឹកទាំងនោះ ហើយក្មេងម្នាក់ទៀត ដែល គេឲ្យធ្វើជាអ្នកទិញមកសួរតម្លៃអ្នកលក់បីដូចជាគេទិញធម្មតា ។ តម្លៃគ្នាត្រូវរ៉ូវហើយក៏ឲ្យអ្នកទិញបេះតាមចិត្ត ។ អ្នកទិញក៏ដើរ យកដៃគោះខ្នងក្មេងដែលអង្គុយឱ្យបញ្ជូននោះ ។ គោះបណ្តើរសួរ បណ្តើរថា ខ្ចីប្តូរ? ។ អ្នកបន្ត ៗ ពីដើមទៅ ចេះតែឆ្លើយថាខ្ចី ៗ លុះ សល់អ្នកចុងផ្លែបំផុតទើបឆ្លើយថាទុំ រួចអ្នកទិញក៏បេះយកអ្នក ដែលនៅចុងគេបំផុតនោះទៅ ដោយខំប្រឹងទាញមែនទែន ព្រោះ

អ្នកអង្គុយឱ្យគ្នាគេខំរឹបឱ្យចំកោងខ្នងតែរៀងខ្លួន តាំងពីអ្នកខាង  
ចុងរហូតអ្នកខាងគល់ រេចុះរេឡើង ដោយអ្នកបេះប្រឹងទាញខ្លាំង  
ពេក ។ អ្នកបេះក៏បេះប្រលេះបានមួយម្តងដរាបដល់អស់មនុស្ស  
ជួនកាលក៏បេះបាន ២-៣-៤ នាក់ តាមដែលអ្នកខាងដើមឱ្យដាច់  
ឬមិនដាច់ បេះបានប៉ុន្មានយកមកដាក់ ១ ដុំ, បើអ្នកទិញបេះមិន  
បាន ដោយកម្លាំងខ្សោយជាងគេនោះ ក៏រើលេងសាជាថ្មីម្តងទៀត  
។ ឯអ្នកលក់អ្នកទិញត្រឡាចទៅធ្វើជាអ្នកឱ្យ ហើយអ្នកឱ្យមុនក៏  
ប្តូរទៅធ្វើជាអ្នកលក់អ្នកទិញវិញ ។ គេធ្វើដោយរបៀបនេះរហូត  
ដល់ពេលឈប់លេង ។

ល្បែងនេះ ជាកីឡារបស់ខ្មែរសម័យបុរាណ សម្រាប់ហាត់  
ដៃ ហាត់ជើងឲ្យមានកម្លាំងពលំមាំមួន ឲ្យមានសាច់ដុំល្អ មានសុខ  
ភាពស្រួលបួល ។

# ៧- ល្បែងប្រជុំលំហាត់

ល្បែងប្រជុំលំហាត់ ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់ពួកកុមារាកុមារី  
 ជំទង់ ។ ទូទៅក្នុងកម្ពុជរដ្ឋ គេតែងលេងកំសាន្តក្នុងវេលាយប់ ។  
 សមាសភាពនៃអ្នកលេងល្បែងនេះ មានគ្នា ៤ នាក់ គឺប្រុសម្នាក់  
 ធ្វើមាត់ឈ្មោលស្រីម្នាក់ធ្វើមាត់ញី ប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ធ្វើជាអ្នកចាំ  
 ឲ្យទឹកមាត់ ។ ពេលលេងប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ដែលធ្វើមាត់ចូលទៅ  
 ឱនក្រាបទន្ទឹមគ្នា មួយបែរមុខទៅខាងជើង មួយបែរមុខទៅខាង  
 ត្បូង ។ ឯប្រុសម្នាក់ដែលធ្វើជាអ្នកចាំឲ្យទឹកចូលទៅឈរក្បែរមាត់  
 ឈ្មោលមាត់ញីរបស់ ខ្លួនចាំឲ្យទឹកមាត់ខ្លួន ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



ពេលរៀបឲ្យមាត់ជល់គ្នា ម្ចាស់មាត់គេទះដៃស្រែកឡើងថា  
 “យើងបានគ្នាហើយ” ។ បន្ទាប់ពីម្ចាស់មាត់ស្រែក តូមាត់ក៏រៀប



ខ្លួនចូលទៅជល់ ដោយកាងដៃឡើងធ្វើបែបមាន់ទទះស្លាប ហើយ  
ដើរឌឹន ។ ចូលទៅឈរជិតគ្នា មានអាការដូចអ្នកជល់គ្នា តែមិនឲ្យ  
ប៉ះទង្គិចស្នាបឬប៉ះដៃគ្នាទេ (គ្រាន់តែលើកដាក់ដៃទាំង ២ តាមចង្វាក់  
ពាក្យច្រៀងរបស់ម្ចាស់មាន់ប៉ុណ្ណោះ ។ ពេលនោះ ម្ចាស់មាន់គេ  
ច្រៀងឡើងថា "មាន់នាងនីរ៉ីយ ។ ជល់នឹងមាន់នាងនល់ លោកឲ្យ  
ប្រជល់ រ៉ីយ ។ មាន់យើងឈ្នះគេ" ។ កាលម្ចាស់មាន់ច្រៀងហើយ  
មាន់ទាំងពីរក៏លោតចូលទៅឈរកណ្តាលរង់ ហើយលោតចេញ  
មកវិញ ចេញមកហើយចូលទៅវិញទៀត ដោយធ្វើអាការទទះ  
ស្លាបដូចមុន ម្ចាស់មាន់ក៏ស្រែកច្រៀងដូចមុនម្តងទៀត ។

មាន់ខាងណាមានអាការភ្លៀវភ្លា ស្លាហាប់ក្លាហានខ្លាំង  
ពូកែជាងគេ ក្នុងវេលាជល់ គេទុកជាឈ្នះ ។ កាលបើមាន់ ១ គូមុន  
ដឹងឈ្នះចាញ់ហើយ ម្ចាស់មាន់គេឲ្យមាន់ផឹកទឹក គឺឲ្យផឹកទឹក  
ត្នោត ឬឲ្យស៊ីបបរជាដើម ជាកំសាន្តសប្បាយ ហើយគេរៀបចំប្រ-  
ជល់សាជាថ្មី តទៅទៀត ។ គេលេងតែរបៀបនេះ រហូតដល់ពេល  
ឈប់ ។

ល្បែងនេះ អាចរាប់ចូលក្នុងកីឡាសម្រាប់បង្កាត់ក្មេងឲ្យមាន  
ទំលាប់ប្រកាន់នូវសេចក្តីក្លាហានបាន ។

# ៨- ល្បែងគ្របមាន់<sup>១</sup>

ល្បែងគ្របមាន់ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាងរបស់ពួកកុមារាកុមារីជំទង់ ។ គ្រប់ភូមិ-ស្រុក ទូទៅទាំងប្រទេសកម្ពុជា ដែលតែងតែលេងនៅពេលទំនេរ ក្នុងវេលាយប់ខែភ្លឺ ។ អ្នកលេងមានស្រីមានប្រុសមានគ្នាតាំងពី ៥ នាក់ ឬ ១០នាក់ម្ខាងឡើងទៅ ។ របៀបលេងគេធ្វើសយកក្មេងប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ ក្នុងបណ្តាពួកគេទាំង ២ នោះ មកគ្របសំពត់ឬក្រមា ឲ្យជិតខ្លួនតាំងពីក្បាលដល់ចុងជើងដើម្បីកុំឲ្យស្គាល់ជានរណា ហើយគេឲ្យក្មេងពីរនាក់នោះ ក្រាបបែរមុខរកគ្នា គឺខាងប្រុសតំណាងមាន់ឈ្មោល ខាងស្រីតំណាងមាន់ញី ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



<sup>១</sup> ស្រុកខ្លះ គេហៅថា ល្បែងលាក់មាន់ ។

កាលក្រាបហើយគេឲ្យពួកខាងប្រុសម្នាក់ គោះខ្នងមាត់ខាងស្រីឲ្យ  
រងាវ.មាត់ខាងស្រីរងាវថា " កិកកិកែកីត " ឡើង ដោយខំធ្វើសម្លេង  
ឲ្យប្លែកពីធម្មតា ។ តែបើស្តាប់សូរមិនបានគេរអាចគោះឲ្យរងាវ  
បានបីដង ពួកខាងប្រុសចាំស្តាប់សម្លេងមាត់ខាងស្រីនោះ ហើយ  
គេទាយតាមឈ្មោះមនុស្សស្រីដែលគេស្គាល់, ទាយហើយគេបើក  
គម្របឡើង បើត្រូវ គេយកមាត់នោះមកទុកជារបស់គេ រួចហើយ  
ខាងស្រីគោះមាត់ខាងប្រុសឲ្យរងាវម្តង. ។ មាត់ខាងប្រុសរងាវថា  
" កិកកិកែកីត " ដូចគ្នា ។ ពួកខាងស្រីចាំស្តាប់សម្លេងមាត់ខាងប្រុស  
នោះ ហើយគេទាយតាមឈ្មោះមនុស្សប្រុសដែលគេស្គាល់ បើ  
ខាងស្រីទាយត្រូវ ខាងប្រុសគេយកមាត់ខាងស្រីដែលគេយកទៅ  
នោះមកសងស្រីវិញ តែបើខាងស្រីទាយខុស ខាងប្រុសគេយក  
មាត់ខាងស្រីនោះទៅទៀត ។

ការទាយសម្លេងមាត់ ស្រេចលើខាងណាទាយត្រូវច្រើន គេ  
បានមាត់ច្រើន, ខាងណាទាយខុសច្រើន ត្រូវបង់ខាតមាត់ច្រើន  
ដែរ ។ គេធ្វើរបៀបនេះទាល់តែម្ខាងៗ អស់មាត់ទាំងអស់ ឬអស់  
មាត់ច្រើនជាងគេទុកជាចាញ់ ខាងណាបានមាត់ច្រើន គេទុកជា  
ឈ្នះ ហើយគេរៀបចំជាថ្មីឡើងវិញ ។ គេចេះតែធ្វើរបៀបនេះ ដ-  
រាប់ដល់ពេលណាដែលគេសន្មតគ្នាថាលប់ ទើបលែងលេង ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាង សម្រាប់កុមារាកុមារី

ជំទង់ ៗ លេងតាមសប្បាយ ដែលជាល្បែងហាត់បញ្ញា ហាត់គំនិត  
ឲ្យប៉ិនប្រសប់ខាងស្តាប់ ខាងកាត់ប្រមាណតម្រូវតាមសម្លេងរបស់  
មនុស្ស ។

# ៩- ល្បែងបិទពួន

ល្បែងបិទពួន ជាល្បែងមួយ យ៉ាងដែលពួកកុមារាកុមារី ជំទង់ ៗ តែងលេងកំសាន្តសប្បាយនៅពេលវាត្រីខែភ្លឺ ។ ល្បែងនេះ គេលេងគ្នាកំណត់ខែណា រដូវណាទេ នៅខែណា រដូវណាក៏ បាន ឲ្យតែមានពេលលំហែ ហើយគ្មានកំណត់ចំនួនមនុស្សឡើយ ។ វិធានការនៃល្បែងនេះ គឺពួកម្ចាងអ្នកពួន ពួកម្ចាងទៀតអ្នកដើរ រក, កាលរកឃើញគេដេញចាប់ពួកអ្នកពួន ដើម្បីញៀច (មូល ស្លឹកត្រចៀក) ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



របៀបលេង, មុនដំបូង គេបបួលកុមារាកុមារីដែលមាន រាយស្រប្រាស ៗ គ្នា ឲ្យបានច្រើនប្រមាណ ៥ ឬ ១០ នាក់ឡើងទៅ ស្រេចតែមានគ្នាតិចឬច្រើន ចែកជាពីរផ្នែកស្មើគ្នា ស្រីម្ចាងប្រុស ម្ចាង ឬលាយចម្រុះគ្នាទាំង ស្រីទាំងប្រុស ឬក៏សុទ្ធតែប្រុស សុទ្ធតែ

ស្រីក៏បាន ។ គេកំណត់កន្លែងណាមួយ ដែលមានភាពដ៏ស្រឡះ ឲ្យ  
ឈ្មោះថា "ទី" ហើយគេឲ្យពួកម្ចាស់ទៅពួននៅទីដទៃ គឺត្រូវពួន  
របៀបណាកុំឲ្យពួកម្ចាស់ទៀតរកឃើញបានដោយងាយ ពួកម្ចាស់  
ទៀតឈរធ្មេចភ្នែកឬបិទភ្នែកនៅក្នុងទី ។ ត្រណមរបស់ពួកនេះ  
នៅត្រង់ធ្មេចភ្នែក គឺគេសន្យាគ្នាថា អ្នកណាលួចមើលពួកគេអ្នក  
ពួន ឲ្យដឹងថាគេពួនត្រង់នេះត្រង់នោះ និងត្រូវស្អុយភ្នែក ។ ចំនួន  
២-៣ នាទី ទើបពួកអ្នកនៅក្នុងទីបើកភ្នែកឡើងស្រែកថា "បើក  
គ្របបាយ កំចាយរក អ្នកណាមិនមក អញរកឃើញ" ហើយក៏  
ចាត់ម្នាក់ រើសរកអ្នកណាមានមាឌមាំបន្តិច ក្នុងបណ្តាពួកអ្នក  
នៅចាំទីនោះ ឲ្យនៅចាំទីការពារ កុំឲ្យពួកអ្នកទៅពួនរត់មកចូលទី  
បាន សល់ប៉ុន្មានឲ្យដើររកគ្រប់ទីកន្លែងដែលកំបាំងៗ ។ បើអ្នក  
ណាមួយឃើញអ្នកពួនណាម្នាក់ ក៏នាំគ្នាដេញចាប់ញៀចបើ  
ដេញញៀចបានឈ្មោះថាស្អុយ បើមិនបាន អ្នកពួននោះរត់ចូល  
ទីបាន ឈ្មោះថាបានរួចខ្លួន មិនត្រូវដេញញៀចគេទៀតទេ, ប៉ុន្តែ  
អ្នកពួននោះ បើចូលទីហើយត្រូវស្រែកឲ្យខ្លាំង ៗ ថា "ចូលទី" បើ  
មិនស្រែកទេគេមានអំណាចញៀចបានទៀត ។ លុះអ្នកដើររក  
រកឃើញពួកអ្នកពួនអស់ហើយ ឬបើមិនទាន់ឃើញអស់គេខំដើរ  
រកឲ្យទាល់តែឃើញ ទោះបីញៀចបានក៏ដោយមិនបានក៏ដោយ  
មកជួបជុំហើយ គេក៏និយាយប្រាប់អ្នកទាំងអស់គ្នា (ទាំងពីរផ្នែក)

ថា ពួកគេញ្ញៀតបានប៉ុណ្ណោះនាក់ ប៉ុណ្ណោះនាក់តាមដែលគេ  
ញ្ញៀតបាន រួចហើយពួកអ្នកនៅចាំទីមុននោះទៅពួនវិញ, ឯពួក  
អ្នកពួនមុនត្រូវនៅក្នុងទី ហើយដើររកគេ ផ្លាស់ប្តូរគ្នាតែរបៀប  
នេះរហូតដល់ពេលឈប់លេង ។

ក្នុងការផ្លាស់ប្តូរគ្នានេះ គឺទៅពួនម្តងមួយផ្នែក រួចហើយបើ  
ពួកខាងម្ខាងញ្ញៀតគេបាន ៣-៤ នាក់ ដល់ពួកម្ខាងទៀតញ្ញៀត  
គេវិញបានតែ ២-៣ នាក់ ពួកនោះ ឈ្មោះថាចាញ់គេ ។

តាមរបៀបអ្នកស្រុកខ្លះ គេលេងប្លែកពីនេះបន្តិច គឺគេ  
ប្រមូលអ្នកស្ម័គ្រលេងទាំងប៉ុន្មានមកឈរជំកង់ ហើយម្នាក់ផ្ដើម  
សូត្រថា " តែត្រក តែត្រង " ឬថា " កាច់ស្លឹកឫស្សី សំដីល្ង ខែ  
ចៃត្រពេញបូណ៌លោកឲ្យលេងពួន លេងខែណាលេងខែដូងព្រះ  
កាច់សន្ទះមហាទង់ដៃដង អញ្ជែងអញ្ជាក់ អញ្ជែងចង្វាក់ អររឹត  
អន្ទង់ អំពាងអំពួន ប្រពន្ធចៅហាយ " ។ ក្នុងការសូត្រពាក្យទាំងនេះ  
គេចង្អុលបណ្ដើរទៅចំខ្លួនមនុស្សម្នាក់ ៗ គឺមួយម៉ាត់ចង្អុលម្នាក់ ៗ  
បើអស់ចំទៅលើរូបអ្នកណា អ្នកនោះត្រូវរត់ទៅរកកន្លែងពួន រួច  
ធ្វើដូចមុនទៀតរហូតដល់សល់តែម្នាក់ក្រោយគេ ទុកជាអ្នកនៅ  
ចាំទី ។ កាលណាអ្នកទៅពួនស្រែកថា " រួច " អ្នកចាំទីដើរតាមរក  
ញ្ញៀត, បើញ្ញៀតបាននរណាមួយ ត្រូវប្តូរអ្នកនោះមកចាំទីម្តង  
ឯអ្នកចាំទីមុនត្រឡប់ទៅពួនវិញ ។ តែញ្ញៀតម្តងបានតែមួយនាក់

ទេ ទោះជាគេពួននៅជិតគ្នាក៏ដោយ ហើយបើខុសពីត្រណាមនេះ  
គេទុកជាស្អុយ គេរៀបចំលេងសាជាថ្មីម្តងទៀត ធ្វើតែយ៉ាងនេះ  
បន្ត ៗ ទៅ។ ប្រសិនជាយូរពេលហើយនរណាមួយគេខ្ជិលពួន  
អាចរត់គេចពីភ្នែកអ្នកចាំទិមករង្គុយត្រង់ទីក៏បាន ចាំគេញៀច  
បាននរណាថ្មីទៀត សឹមរត់ទៅពួនម្តងទៀត ។ កាលណាអ្នកណា  
ម្នាក់ចង់ឈប់លេងត្រូវស្រែកឲ្យរហ័សថា "បើកបាយក្រហាយទឹក  
អ្នកណាមិនមកឈប់លេង" បើគេស្រែកដូច្នោះរួច អ្នកចាំទិគ្នាន  
ខ្លះញៀចគេទៀតទេ ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងអាចចាត់ចូលក្នុងពួកកីឡាហាត់ប្រាណ  
បាន ត្រង់ការរត់ ការស្ទុះ ការលោត ការ ដេញ ។



# ១០- ល្បែងអង្កាញ់

ល្បែងអង្កាញ់ គេឲ្យឈ្មោះតាមវត្ថុដែលគេយកមកលេង គឺថ្លើ  
អង្កាញ់ ដែលក្រៀមស្អាត ។ ល្បែងនេះគេលេងបានទាំងប្រុសទាំង  
ស្រី ទាំងចាស់ទាំងក្មេង នៅវេលាថ្ងៃ ឬវេលាយប់ខែភ្លឺ នាវដូវចូល  
ឆ្នាំ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



ល្បែងអង្កាញ់ គេលេងបានតាំងពីគ្នាពីរនាក់ឡើងទៅដល់  
ដប់<sup>(១)</sup>នាក់ដោយចែកចេញជាពីរពួកមានចំនួនស្មើគ្នា ដែលមាន  
ស្រីម្នាក់ប្រុសម្នាក់ក៏បាន ចំរុះគ្នាទាំងសងខាងក៏បាន ។ អង្កាញ់  
ដែលគេយកមកលេងនេះឲ្យឈ្មោះថា “កោយ” ចែកចេញជាពីរ  
ផ្នែកដែរ គេហៅថា កោយដាំមួយពួក កោយបោះមួយពួក ។  
កោយមួយ ពួក ៗ មានចំនួន ៣ ឬ ចំនួន ៥ គឺថាបើដាំកោយ ៣

<sup>១</sup> បើគ្នាតិច គេនិយមប្រើកោយតែ ៦ ទេ គឺដាំ ៣ បោះ ៣ តែបើគ្នាច្រើន គេដាំ ៥ បោះ ៥ ប៉ុន្តែគេមិន  
ឲ្យតិចឬច្រើនលើសពីនេះឡើយទេ ។

ក៏បោះកោយ ៣, បើដាំកោយ ៥ ក៏បោះកោយ ៥ តាមចំនួនអ្នក  
លេងមានគ្នាតិចឬច្រើន ។ ដែលហៅថាកោយដាំ គឺគេដាំភ្ជាប់នៅ  
នឹងដីមានជួរខ្លះកន្លែកចេញពីកោយកណ្តាលមួយដែលហៅថា  
"មេក្លោង ឬ កន្លោង" មួយឬពីរខាងស្តាំ មួយឬពីរខាងឆ្វេងមាន  
សណ្ឋានដូចក្អែកទឹកហើរ ដែលឲ្យមេខ្យល់មួយនាំមុខហើយក្អែក  
ទាំងហ្នឹងបែកគ្នាជាពីរជួរបញ្ជ្រាង ៗ គ្នាពីក្រោយ ។ រីឯកោយបោះ  
គឺកោយទាំងឡាយដែលគេកាន់យកទៅទិហើយបោះក្តី ធ្វើអ្វីគ្រប់  
បែបទៀតក្តីសំរាប់រំលំកោយដាំទាំងប៉ុន្មាននោះ ។ ត្រង់រណ្តៅតូច  
ៗ ដែលឆ្កៀលដីយកកន្លែងដាំកោយឲ្យជាប់នោះ គេហៅថា "រន្ធ  
ឬ រន្ធកោយ" ។ គេកំណត់កន្លែងមួយពីមុខកោយដាំប្រមាណជា  
៣ ឬ ៤ ម៉ែត្រ សន្មតហៅថា "ទី" គឺជាទីដែលគេត្រូវទៅបោះ  
ឬទៅធ្វើបែបអ្វីមួយពីត្រឹមនោះតម្រង់មកកោយដាំវិញ ។ អ្នក  
ដែលត្រូវទៀងមុន គឺបានទៅបោះពីទីមុនគេ នោះសម្រេចលើការ  
ព្រមព្រៀងគ្នា, ជាធម្មតា គេច្រើនតែអនុញ្ញាតឲ្យពួកអ្នកខ្សោយ  
ជាងមានសិទ្ធិទៅបោះមុនគេ ទុកដូចជាតទីឲ្យដែរ ។ ឯការចាញ់  
ឈ្នះស៊ីសងត្រង់នរណាធ្វើត្រូវកោយដាំចប់សព្វគ្រប់មុនគេ គឺគ្រប់  
បែបគ្រប់ថ្នាក់ដែលរបៀបលេងអង្គញ់តម្រូវឲ្យទាំងប៉ុន្មាន ។ ប៉ុន្តែ  
គេច្រើនសន្មតគ្នាបន្ថែមឲ្យអ្នកចាញ់ធ្វើ ៣ ឬ ៤ ក្តារសិន ហៅថា  
"តាម" ដូច្នោះ បានជាមុននឹងលេង គេសន្មតគ្នាថា តាមប៉ុន្មាន

គ្មាន ? បើគេសម្រេចគ្នាថាប៉ុន្មាន ។ ដល់ទីបំផុតត្រូវតែ " តាម " ប៉ុណ្ណោះគ្មានសិន ។ បើផុតកំណត់ហើយនៅតែមិនបានធ្វើត្រូវ អស់ទៀតនោះ ទើបទុកជាចាញ់ ហើយពួកខាងឈ្នះត្រូវដោះពួក ខាងចាញ់ តាមចំនួនដែលគេសន្យាគ្នា ឧបមាថា គេសន្យាថា កោយមួយដោះ ១០ ដូច្នោះនរណាកាន់កោយបោះមួយ បើឈ្នះត្រូវ បានដោះគេ ១០ តែបើចាញ់ក៏ត្រូវឲ្យគេដោះ ១០ ដែរ ។

ល្បែងនេះ មានលក្ខខណ្ឌតឹងរ៉ឹងណាស់ បើធ្វើខុសបទវិន័យ ណាមួយ នឹងត្រូវទទួលពិន័យភ្លាមមួយរំពេច ។ លក្ខខណ្ឌទាំងនេះ យើងនឹងបរិយាយក្នុងរបៀបលេងខាងក្រោមនេះ ។

ល្បែងអង្គញ់ ចែកចេញច្រើនជាន់ថ្នាក់ជា សង្កាត់ ។ មាន ៖

- ១- ប្រោះ (កាន់ប្រោះមកពីទីតម្រង់កោយដាំ)
- ២- ស៊ីគោល (ប្រាញ់ដោយម្រាមដៃដាក់លើក្បាលជង្គង់)
- ៣- ស៊ីប្លាអត (ប្រាញ់ដោយម្រាមដៃដាក់ផ្ទាល់នឹងដី)
- ៤- ត្រកង (ប្រមូលអង្គញ់មកពីទី)
- ៥- ចាក់ខ្នែក (ដាក់អង្គញ់លើខ្នងជើងដើរបីជំហាន)
- ៦- ប្រោះជោះ (ប្រោះសម្រេចជាចុងក្រោយបំផុត) របៀបលេង ក្នុងសង្កាត់នីមួយៗ មានដូចតទៅ ៖

ថ្នាក់ទី ១ បោះ= ពួកអ្នកដែលត្រូវឡើងទៅបោះ គេបោះ

តម្រង់ទៅកោយដែលដាំណាមួយ, កាលបោះទៅត្រូវកោយដាំ  
នោះហើយ កោយនោះក៏ខ្ចាតចេញពីរន្ធទៅ កោយបោះក៏នៅក្នុង  
រន្ធកោយដាំ, ហើយអ្នកដាំទះកោយបោះនោះបង្កប់ថែមទៀត  
យ៉ាងនេះគេហៅថា " ស្កុយ " ។ បើបោះត្រូវកោយណាមួយហើយ  
ដល់បោះកោយ ១ ក្រោយទៅត្រូវកោយដដែលទៀតគេហៅថា "  
ម៉ាយ " ។ បើអ្នកបោះប្រព្រឹត្តខុសវិន័យទាំងនេះហើយ ត្រូវអ្នកដាំ  
ទៅបោះ អ្នកបោះមកដាំវិញម្តង ។ កាលណាបោះទៅត្រូវកោយ  
ដែលដាំដួលទាំងអស់រួចហើយ អ្នកបោះត្រូវចាប់បន្តធ្វើស៊ីគោល  
តទៅទៀត ។

ថ្នាក់ទី ២ ស៊ីគោល= កាលបើបោះត្រូវអស់ហើយគេយក

កោយរបស់គេដើរសំដៅទៅ "ទី" ហើយអង្គុយប្រហោងរុញក្បាល  
ជង្គង់ម្ខាងទៅមុខបន្តិច យកកោយដាក់លើក្បាលជង្គង់នោះ ផ្លាត់  
កោយដោយមេដៃឬចង្កូលដៃតម្រង់ទៅកោយដាំណាមួយ ។ បើ  
កោយផ្លាត់ទៅនោះធ្លាក់ជិតកោយដាំពេកប្រមាណជា ១ ចំរាម ឬ  
កន្លះចំរាមនោះ, អ្នកស៊ីគោលគេសួរអ្នកដាំថា " វ៉ែ ឬ ណាប់ ?"  
បើអ្នកដាំឆ្លើយថា " វ៉ែ " អ្នកស៊ីគោលត្រូវវាស់ជាចំរាម ដោយ  
យកមេដៃដាក់លើកោយរបស់ខ្លួនចង្កូលដៃវ៉ែកោយដាំឲ្យដួលតែ

ម្តង ។ បើអ្នកដាំឆ្លើយថា " ណាប់ " អ្នកស៊ីគោលគេលើកកោយ  
 របស់គេគប់ទៅកោយដាំនោះឲ្យដួលតែម្តង ។ ដូចនេះ កោយដែល  
 ស៊ីគោលធ្លាក់ជិតពេកនោះ គេឲ្យឈ្មោះថា " រីធ ណាប់ " ។ បើ  
 កោយដែលស៊ីគោលទៅហើយធ្លាក់ឆ្ងាយពីកោយដាំ ជាង ១ ចំ-  
 រមាមនោះ អ្នកស៊ីគោលគេត្រូវលុតជង្គង់ ហើយយកកោយនោះ  
 មកដាក់លើក្បាលជង្គង់ផ្តាត់តម្រង់ ទៅកោយដាំបន្តទៅម្តងទៀត  
 ទាល់តែអស់កោយរបស់ខ្លួន ។ បើកោយស៊ីគោលនោះរត់ទៅប៉ះ  
 គ្នា ដូចជាកោយស៊ីគោលទៅមុនធ្លាក់ត្រង់កន្លែងណាមួយហើយ  
 កោយទៅក្រោយរត់ទៅប៉ះកោយមុននោះ ដល់ពេលអ្នកបាញ់  
 គេទៅបាញ់ម្តងទៀតនោះ អ្នកដាំគេត្រូវពិន័យដូច្នោះ គឺកោយមុន  
 គេឲ្យផ្តាត់ដោយស្រលៀងភ្នែកម្ខាង គឺឲ្យធ្មេចភ្នែកម្ខាង ឯកោយ  
 ក្រោយគេឲ្យផ្តាត់ដោយខ្វាក់ភ្នែក គឺឲ្យធ្មេចភ្នែកទាំងសងខាង ។  
 ដូច្នោះ ទើបគេឲ្យឈ្មោះកោយ ២ នេះថា កោយខ្វាក់និងស្រលៀង  
 តាមទណ្ឌកម្មដែលគេពិន័យ ។ បើស៊ីគោលដូចបានរៀបរាប់មក  
 នេះ ត្រូវកោយដាំដួលអស់ហើយ គេត្រូវធ្វើស៊ីប្តីវេតទៅទៀត ។

**ថ្នាក់ទី ៣ ស៊ីប្តីវេត**=ពួកអ្នកស៊ីគោលនោះ កាលបានធ្វើស៊ី  
 គោលរួចហើយ គេនាំគ្នាយកកោយទៅដាក់ផ្ទាល់នឹងដី ហើយ  
 បាញ់ដោយម្រាមដៃមួយម្តង ៗ តម្រង់ទៅរកកោយដាំ រហូតដល់  
 អស់កោយ ។ ការពិន័យមាន រីធ ណាប់ ស្រលៀង ខ្វាក់ របៀប

ដូចស៊ីគោលដែរខុសគ្នាតែត្រង់ស៊ីគោលគេធ្វើលើក្បាលជង្គង់, ចំណែកស៊ីប៉ាវេតដាក់កោយផ្ទាល់នឹងដីតែប៉ុណ្ណោះ ។ លុះធ្វើស៊ីប៉ាវេតរួចហើយ គេធ្វើត្រកងតទៅទៀត ។

**ថ្នាក់ទី ៤ ត្រកង ឬ ត្រឡងកង =** ក្រោយដែលធ្វើស៊ីប៉ាវេត

ត្រូវអស់ហើយ គេចាប់ធ្វើបន្តទៅទៀតគឺត្រកង ។ ត្រកងនេះ គឺគេប្រមៀលកោយ (គ្រាប់អង្កញ់) ឲ្យរមៀលដូចបរកង ហេតុនេះបានជាគេហៅថា "ត្រកង ឬ ត្រឡងកង" ។ ត្រកងមានពីរបែប, គេយកបែបណាមួយមកលេងក៏បានតាមតែគេណាត់គ្នា ហៅថាត្រកងទប់និងត្រកងឆា ។ ត្រកងទប់, គឺគេប្រមៀលកោយទៅហើយត្រូវរត់តាមទៅយកដៃខ្ទប់ឲ្យទាស់មុនកោយនោះដូល ហើយមិនឲ្យហួសមេក្លោងផង តែបើទប់មិនទាស់បណ្តោយឲ្យកោយដូលស្ងៀមខ្លួនវា ឬទប់ដែរតែមិនបានយកដៃខ្ទប់ឲ្យជិតល្អលើកោយនេះទេនោះគេទុកជាស្អុយមិនបានការ, ពួកខាងម្ខាងត្រូវឡើងធ្វើម្តង ។ បើកោយនោះរត់លឿនពេកទៅហួសមេក្លោង ឬមួយក៏ទង្គិចដូលកោយដាំណាមួយក៏ទុកជាស្អុយ ត្រូវគេ "ឡើង" ដែរ ។ ឯត្រកងឆាវិញពុំពិបាករត់តាមខ្ទប់ទេ តែត្រូវមានវិន័យមិនឲ្យហួសមេក្លោងនិង ទង្គិចកោយដាំឡើយ ។ របៀបត្រកង ក៏ដូចជាស៊ីគោល ឬស៊ីប៉ាវេតដែរគឺធ្វើបានពីរដំណាក់ គឺត្រកងពីរទៅដល់ត្រង់ណាហើយ អាចតាមទៅបាញ់ដោយម្រាមដៃផ្ទាល់នឹងដីតម្រង់ទៅ

កោយដាំម្តងទៀត ។ ប្រសិនជាមានរះដួលកោយដាំម្តង ២ ឬ ៣; ម៉ាយ; ដីដើមីនដួលកោយដាំនោះ, គ្រាន់តែរង្វើក៏ត្រូវទទួលបទ ពិន័យដូចមុន ៗ ដែរ។

**ថ្នាក់ទី ៥ ចាក់ខ្នែក** = ចាក់ខ្នែកមានរបៀបប្លែកពីមុន ៗ គឺគេ ឈានមួយដំហានពីគំនូសទី<sup>១)</sup> រួចយកអង្កាញ់ដាក់លើខ្នងជើង ហើយឈានពីរដំហានទៅមុខទៀត ទើបរលាស់ចុងជើងត្រវាត់ គ្រាប់អង្កាញ់ទៅឲ្យត្រូវកោយដាំ ។ កាលណាមិនត្រូវក៏ស្អុយកោយ បោះនោះចោលទៅ កាលណាត្រូវ អាចយកកោយដីដែលនោះ មកធ្វើសាជាថ្មីបានម្តងទៀត ។ ប្រសិនជាដាក់កោយលើខ្នងជើង ហើយឈានពុំទាន់ដល់កោយដាំ ស្រាប់តែជ្រុះកោយទៅ នោះគេ ទុកជាបាក់កលៀនរណ្តាត គឺគេឲ្យយកទៅធ្វើម្តងទៀតតែឲ្យរួក នោះដើយកឡើងលើលៀនរណ្តាត មិនឲ្យមើលទៅកោយដាំទេ គឺថាធ្វើប្រថុយ ៗ តាមឃ្មោន ។ ចាក់ខ្នែកឥតធ្វើពីរដំណាក់គឺតាម ទៅផ្លាត់បាញ់នៅជិតកោយដាំដូចត្រកង ស៊ីគោល-ស៊ីប្តាំរ៉េតទេ គេ ធ្វើយកត្រូវពីទីតែម្តង ។ កាលបើមានរះ, ម៉ាយ, កប់ គេពិន័យដូច ធ្វើរួច ៗ ពីមុនមកដែរ ។

**ថ្នាក់ទី ៦ បោះជោះ** = បោះជោះក៏ដូចជាបោះពីដំបូងដែរវិន័-

<sup>១</sup> ដួងកាលគេមិនឈាននោះ ដាក់កោយពីទីមកតែម្តងក៏មាន រាលណាគេជើងឆើតដូច គ្នា ។

យត្រប់បែបត្រប់យ៉ាងដូចគ្នាទាំងអស់សុទ្ធសារ ។ គិតទៅបោះ  
ដោះនេះ ហាក់ដូចជាគ្រាន់តែជារឿយៗសម្រាប់រង់ចាំ ពួក  
ខាងយឺតជាង ឲ្យបានឱកាសដេញតាមតែប៉ុណ្ណោះ ។ បានជាហៅ  
ថា បោះដោះព្រោះបន្ទាប់តែពីបោះនេះទៅ ត្រូវបានដោះហើយ  
(គ្រាន់តែរង់ចាំឲ្យគេតាមប៉ុន្មានក្តារ ដែលបានសន្មតមកតែ  
ប៉ុណ្ណោះ) ។

របៀបដោះ គឺគេយកអង្កាញ់មួយផ្ទាប់ទៅដល់ក្បាលជង្គង់  
ហើយយកអង្កាញ់មួយទៀតវាយដោះពីលើរាប់ចំនួនតាមដែលគេ  
ត្រូវដោះ ។ ធ្វើបែបនេះហៅថា “ដោះបាយត្រជាក់” ។ មួយបែប  
ទៀតហៅថា “ដោះបាយក្តៅ” របៀបនេះគេផ្តួបអង្កាញ់ពីរតម្រិត  
គ្នា គឺមួយផ្នែកមួយបញ្ជូរ ហើយដោះខ្លាំង ៗ ទៅលើក្បាលជង្គង់  
មួយ ៗ ឡើងគ្រហមសាច់ ទំរាំតែអស់ចំនួន ៣០-៤០ សឹងតែ  
ហើមក្បាលជង្គង់តែម្តង ។ ជួនកាលគេយកបំពង់ឬស្បីមកខោក  
ក្បាលជង្គង់ ធ្វើជាដោះជំនួសគ្រាប់អង្កាញ់ក៏មាន ។

ឯឈ្មោះពិន័យដែលប្រើក្នុងល្បែងអង្កាញ់នេះ មាន ៩ បែប ៖

- ១- ស្តុយ ( គឺធ្វើខុស ទុកកោយនេះជាអសារបង )
- ២- ម៉ាយ ( ត្រូវម្តងហើយ ត្រូវដដែលម្តងទៀត )
- ៣- វ៉ែ ( កោយបោះមួយ ត្រូវកោយដាំម្តងពីរ )



៤- ជីវី ( កោយបោះរត់ប៉ះកោយដាំឲ្យរង្កើ មិនដួល )

៥- ស្រលៀង-ខ្វាក់ ( ព្រោះកោយបោះទង្កិចគ្នា )

៦- រែង ណាប់ ( កោយបោះជិតកោយដាំពេក )

៧- បាក់កលៀងអណ្តាត ( ចាក់ខ្នែកធ្លាក់កោយកណ្តាលទី )

៨- កប់ទះ ( កោយដាំខ្នាតចេញ កោយបោះនៅក្នុងរន្ធដាំ )

៩- ហួសមេដំបូល ( សម្រាប់ត្រែង កុំឲ្យហួសមេក្លោង )

បទពិន័យលើកំហុសទាំងអស់នេះ មិនជាការធ្ងន់ពីប្រាក  
ប៉ុន្មានទេ មានកំហុសខ្លះគេគ្រាន់តែ " ឡើង " គឺគេទុកក្តារនេះជា  
អសារបង់ ត្រូវផ្ទេរឲ្យពួកម្ខាងទៀតឡើងទៅធ្វើម្តង ដូចយ៉ាងម៉ាយ  
រះ កប់ទះ ជាដើម ប៉ុន្តែទោះជាត្រូវ " ឡើង " ក្តី ក៏លើកក្រោយគេ  
អនុញ្ញាតឲ្យពួកនេះទុកជាធ្វើត្រូវទាំងអស់នោះដែរ ។ ឯបទពិន័យ  
ផ្សេងទៀតគឺគ្រាន់តែដាក់ទណ្ឌកម្មឲ្យ លំបាកក្នុងការធ្វើតែ  
ប៉ុណ្ណោះ ពុំទាន់ចាត់ទុកឲ្យកោយនោះស្អុយភ្លាម ៗ ទេ ។ ដូច្នេះ បទ  
ពិន័យគ្រាន់តែឲ្យបានសប្បាយ បានយូរបន្តិចប៉ុណ្ណោះឯង ។

**សេចក្តីបញ្ជាក់ :**

គ្រាប់អង្កាញ់ដូចគ្នានេះ គេអាចយកទៅលេងជាល្បែងមួយ  
ទៀត ហៅថា " លេងកេល " ។ គឺថា គេយកកោយដាំប្រាំដៃ ដាំ

ដង្ហែជាមួយជួរ ហើយមានគូសទីមួយជាកន្លែងសន្តត ដាក់កោយ  
បោះប្រាំដែរ តែដាក់ផ្ទាល់នឹងដី ។ គេយកជើងក្បែស គឺជើងធ្លេង  
ឈរស្ងៀមលូកទៅមុខ, ជើងស្តាំថយមកក្រោយ ចុចកែងឲ្យជាប់  
ទៅនឹងដី ហើយចុងម្រាមឆ្នើសយ៉ាងខ្លាំង ឲ្យកោយរត់ទៅត្រូវកោ-  
យដាំម្តងមួយ ។ ទាល់តែអស់ បើកោយណាមិនបានត្រូវកោយដាំ  
ទេ គេទុកជាស្តុយ តែបើបានត្រូវគេឲ្យត្រឡប់យកមកកេល ( ឆ្នើស  
ចុងម្រាមជើង ) បានម្តងទៀត ។ ពួកខាងណាធ្វើត្រូវអស់មុន  
ឈ្មោះថាឈ្នះ អាចដោះអ្នកចាញ់បាន ។

របៀបលេងគ្រាប់អង្កញ់មួយយ៉ាងទៀត គេហៅថា "បាញ់  
រង" គឺមានអ្នកលេងពីរពួក ។ ពួកម្ខាង ៗ មានកោយដប់រៀងខ្លួន  
គឺសម្រាប់ដាំប្រាំ សម្រាប់បាញ់ប្រាំ ។ គេដាំជួរតម្រៀបគ្នាម្ខាងម្នាក់  
ហើយយកកោយបាញ់ បាញ់ទៅខាងពួកបរបក្ខម្តងម្នាក់ ខាងណា  
បាញ់រំលំរបស់ពួកខាងគេអស់មុន ឈ្មោះថាឈ្នះ បានដោះគេ ឯ  
បាញ់នេះ គឺឈរបត់ក្បាលជង្គង់ម្ខាង ដាក់កោយលើក្បាលជង្គង់  
បាញ់នឹងម្រាមដៃតម្រង់ទៅកោយដាំតែម្តង។

ល្បែងអង្កញ់ អាចរាប់ចូលក្នុងពួកកីឡាហាត់ដៃឲ្យត្រង់  
ហាត់ខ្នែកឲ្យវៃ ហាត់ស្មារតីឲ្យមូលបាន ។

# ១១- ល្បែងគោះពញ្ញាក់ ឬ ទះពញ្ញាក់

ល្បែងគោះពញ្ញាក់ និង ទះពញ្ញាក់ ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់  
មនុស្សជំទង់ ។ ឬចំណាស់ៗ ដែលត្រូវការលេងក្នុងវេលាថ្ងៃ នៅ  
ពេលមានបុណ្យទាន ពេលមង្គលការ ពេលចូលឆ្នាំថ្មី ឬក៏ពេល  
ទំនេរ ។

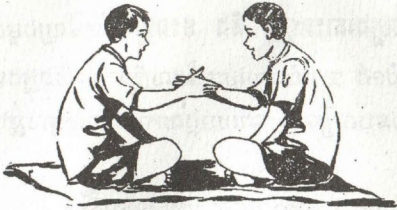
ល្បែងនេះលេងបានទាំងប្រុសទាំងស្រី ។

គោះពញ្ញាក់មានអ្នកលេងតែម្នាក់, ឯទះពញ្ញាក់មានពីរនាក់ ។

របៀបគោះពញ្ញាក់ = មុនដំបូងបង្អស់ អ្នកលេងគេអង្គុយពែន  
ខ្លួន លើកដៃប្រណាម្យសំពះគ្រូ ឬ សំពះព្រះ ហើយលាដៃទាំងសង  
ខាង ហាមាត់ចំហ ដៃឆ្វេងទះផ្តាច់ស្តាំ ដៃស្តាំទះផ្តាច់ឆ្វេង ញាក់  
ចិញ្ចើម ក្តក់ ៣ដង ងាកចុះងាកឡើង ហើយចេះតែក្តក់ឲ្យឮប៉ែស  
ៗ ត ៗ ទៅ តាមចង្វាក់គោះ ៥ ថ្នាក់ គឺ ទី ១ គោះដៃ, ទី ២ គោះ  
ថ្ពាល់, ទី ៣ គោះក្រោមចង្ការ, ទី ៤ គោះពោះ, ទី ៥ គោះភ្លៅទាំង  
សងខាង ។

លុះគោះគ្រប់ទាំង ៥ ថ្នាក់ហើយ គេចាប់គោះពី ទី ១ មក  
វិញ សាចុះសាឡើងរឿយ ៗ ដើម្បីឲ្យឮកង្កែកទស្សនា កើតសេចក្តី

ប្រៀបចំពញាក់ = មានសកម្មភាព ដូចរូបភាព នេះ ៖



ល្បែងនេះ ដំបូងបង្អស់ អ្នកលេងគេអង្គុយពែនភ្នែកទល់មុខគ្នាពីរនាក់ ដៃទាំងបួនផ្គុំគ្នា រួចហូតចេញពីគ្នាមកវិញ<sup>(១)</sup> ទើបទះដៃខ្លួនឯងមួយផ្ទុំម្នាក់, ទះភ្លៅខ្លួនឯង ទាំងសងខាង, វិលមកទះដៃរៀងខ្លួនមួយផ្ទុំម្នាក់ទៀត ហើយទះដៃធ្វេងផ្ទុំម្នាក់ទៅម្នាក់ រួចទះដៃខ្លួនឯងមួយផ្ទុំម្នាក់ទៀតទើបលូកដៃស្តាំទៅទះផ្ទុំម្នាក់ ទៀត។ គេធ្វើតែរបៀបនេះឲ្យរឹតតែញាប់ឡើង ៗ នរណាកាន់ដៃទះមិនទាន់ គេទុកជាចាញ់ ។ បែបនេះគេ ហៅថា "ពញាក់ញី" រីឯពញាក់ល្បែងល គេសង្ខេបជាងនេះ គឺទះភ្លៅតែម្តងដំបូងប៉ុណ្ណោះ លុះលំដាប់ត ៗ ទៅ គ្មានទះភ្លៅទៀតទេ ។

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងវិធីហាត់ប្រាណាបាន ដែល នាំឲ្យដៃមានសាច់ដុំ ឲ្យដៃរហ័សរហួន និងឲ្យភ្នែកវែរចេះសង្កេតហេតុការណ៍ផ្សេងៗ។

<sup>១</sup> ប្រៀបចំដៃគ្នានេះ គេធ្វើតែម្តងដំបូង, ដល់ដាប់តទៅ មិនប្លាស់ទេ ៗ

# ១២- ល្បែងគោះត្រឡោក

ល្បែងគោះត្រឡោក ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់មនុស្សប្រុស  
ជំទង់ ៗ កម្លោះ ៗ ឬប្រុសចំណាស់ ៗ ដែលគេលេងក្នុងពេលណា  
ក៏បាន តែគេច្រើនតែត្រូវការលេងក្នុងពេលលើកជំនួន-ស៊ីស្លា ឬ  
មង្គលការកូន គឺពេលហែកូនប្រុសទៅជួនជំនួន ឬ ទៅចូលរោង  
នៅផ្ទះខាងស្រី, ក្នុងពេលនោះ គេតែងរកអ្នកចេះគោះត្រឡោក  
មកលេងជាកំសាន្ត ។

មនុស្សអ្នកលេងមានតែម្នាក់ទេ ។ មុននឹងលេង គេយក  
ត្រឡោកល្អ ៗ ២ ទំហំប៉ុនគ្នា មកកាន់នៅដៃ ស្តាំ ១ ឆ្វេង ១ ហើយ  
គេអង្គុយ ឬឈរ គោះប្រដល់គ្នាតាមចង្វាក់ មាន ៧ គឺ ៖

- ទី ១ គោះលើក្បាល
- ទី ២ គោះខាងមុខ
- ទី ៣ គោះខាងក្រោមយ្យៀកស្តាំ
- ទី ៤ គោះខាងក្រោមយ្យៀកឆ្វេង
- ទី ៥ គោះខាងក្រោមជើងស្តាំ

ទី ៦ គោះខាងក្រោមជើងឆ្វេង

ទី ៧ គោះខាងក្រោយខ្នង

សកម្មភាពរបស់អ្នកគោះបែបអង្គុយ ដូចក្នុងរូបភាពនេះ ៖



លុះគោះត្រប់ ៧ ថ្នាក់ហើយ គេចាប់គោះពីទី ១ សាជាថ្មី ឡើងទៀត តាមលំដាប់ហូរហែទៅ ។

បើគោះបែបឈរ គេគោះបណ្តើរ ដើរបណ្តើរ ច្រៀងបណ្តើរ តាមបទ ឬទំនុកដែលគេចេះ ។ នៅពេលហែកូនកម្លោះទៅជូន ជំនួន ឬទៅចូលរោងការ ឬនាំកូនក្រមុំចុះពីផ្ទះទៅចូលរោងខាង ប្រុស គេតែងគោះបែបឈរ, គឺអ្នកគោះត្រឡោក គេឈររេរាំធ្វើជា ស្នាក់មុខកូនកម្លោះមិនឲ្យឡើងទៅលើផ្ទះខាងស្រី ឬ កូនក្រមុំមិន ឲ្យចូលទៅរោងខាងប្រុស ។ បើម្តាយឪពុកនៃសាមីខ្លួនទាំងសង ខាងអាណិតគ្នា កុំឲ្យឈរយូរពេក ខ្លាចនឿយហត់ ឬ ខ្មាសគេ គេ

យកវត្ថុអ្វីមួយមានស្រា និងសាច់ក្លែង ឬ ប្រាក់ជាដើមតាមសមគួរ  
សូកអ្នកគោះត្រឡោកនោះ, បើអ្នកគោះគេសុខចិត្តព្រមបើកឲ្យ  
ទៅ ទើបចូលទៅបាន។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងមួយយ៉ាង នាំឲ្យអ្នកទស្សនាកើតសេច-  
ក្តីរីករាយ ហើយជាល្បែងដែលរាប់ចូលក្នុងការហាត់ប្រាណ នាំឲ្យ  
ដៃកើតសាច់ដុំ នឹងឲ្យដៃរហំសរហួន ។

# ១៣- ល្បែងសី

ល្បែងសី ជាល្បែងមួយយ៉ាងសម្រាប់មនុស្សប្រុស កម្លោះ ៗ ឬ ចំណាស់ ៗ គេលេងនៅទីវាល នាពេលថ្ងៃរសៀលត្រជាក់ នៅ រដូវរំហើយ ឬនៅពេលបុណ្យទានផ្សេង ៗ នាទីវត្តភារាម ។

សីមាន ៣ យ៉ាង គឺ ៖

ក- សីមីលោង

ខ- សីដក់

គ- សីពោធិ

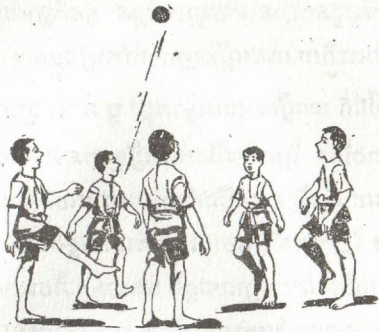
សីទាំង ៣ យ៉ាង មានប្រដាប់សម្រាប់លេងនិងរបៀបលេង ប្លែកពីគ្នា ដូចរៀបរាប់តទៅនេះ ៖

ក- សីមីលោង វត្ថុដែលគេយកមកធ្វើសីនេះ គឺគេយកបន្លោះផ្លៅ ឬ រពាក់មកចាក់ជាត្រឡាភ្នែកក្រូច ឲ្យមានសណ្ឋានមូល ប្រមាណប៉ុនត្រឡាកដូងធុនតូច ហើយគេនាំគ្នាទាត់លេង ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេងសីមីលោង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខ

នេះ ៖





អ្នកលេងសីមីលោងគេបបួលគ្នាចំនួន ៤ ឬ ៥ នាក់ ដែល  
 គេស្នំត្រឡមកឈរដំកង់ជារង់មូលធំ ឬ តូច តាមចំនួនមនុស្សតិច  
 ច្រើន ។ ពេលលេងគេចែកជាក្រុម ៗ អ្នកណាគូនឹងអ្នកណា ត្រូវឈរ  
 ទល់មុខអ្នកនោះ ។ មុនដំបូង អ្នកលេងម្នាក់ដែលមានសីនៅនឹង  
 ដៃ ក៏តាំងផ្ដើមបោះសីទៅឲ្យគូរបស់ខ្លួន គូនោះក៏ទទួលទាត់ដោយ  
 ខ្នងជើង, លុះទាត់ហើយ សីនោះក៏អណ្ដែតឡើងយ៉ាងខ្ពស់ ហើយ  
 ធ្លាក់មកវិញ ពេលធ្លាក់នោះ ជួនក៏ចំអ្នកទាត់នោះវិញ ជួនក៏ចំអ្នក  
 ដទៃ ហើយអ្នកដែលសីធ្លាក់មកចំនោះក៏ទទួលទាត់ឡើងភ្លាម ។  
 ចំណែកអ្នកឯទៀត ៗ គេត្រៀមខ្លួនចាំ ដោយសំឡឹងប្រុងប្រយ័ត្ន  
 ភ្នែកជានិច្ច បម្រុងតែនឹងទាត់នៅពេលដែលសីធ្លាក់មកចំខ្លួន ។  
 ម្នាក់ ៗ ដែលសីធ្លាក់មកចំខ្លួន គេតែងស្ដុះទៅទាត់បញ្ជូនទៅឲ្យគូ

របស់គេ ប៉ុន្តែជួនក៏បានទៅចំគូរបស់ខ្លួន ជួនក៏ធ្លាក់ទៅចំគូរបស់  
អ្នកដទៃ ម៉្លោះហើយ គេដណ្តើមគ្នាទាត់តែរៀងខ្លួន ។

ខ- សីដក់ គេធ្វើដោយបន្ទោះផ្តៅ ឬ រពាក់ ឲ្យមានសណ្ឋាន  
ដូចសីមីលោងដែរ ប្លែកតែសីដក់គេធ្វើឲ្យមានទំហំនិងមានក្រឡា  
ធំជាងសីមីលោងបន្តិច ។ សីដក់មានរបៀបលេងស្រដៀងនឹងសី-  
មីលោងដែរ ប្លែកតែសីមីលោងគេទាត់ដោយខ្នងជើង, ឯសីដក់គេ  
គះដោយកែងដៃ ដោយក្បាលដង្កង់ ដោយស្មា និងដោយក្បាល ។

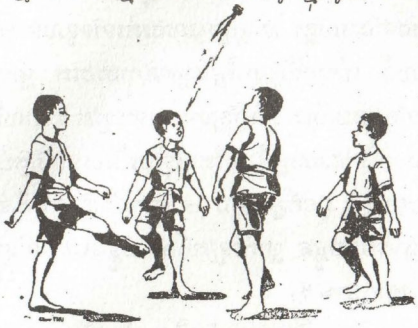
សកម្មភាពរបស់អ្នកលេងសីដក់ ដូចរូបភាពនេះ៖



គ- សីវ៉ែន គេធ្វើដោយស្លាបសត្វ និងស្បែក ឬ ស្រកាត្រី គឺ  
ដាក់ស្បែក ឬស្រកាត្រីត្រួតគ្នា ៣-៤ ជាន់ ចៀរជាសណ្ឋានមូល  
ចោះចំកណ្តាល ជាប្រហោង ហើយយកស្លាបសត្វ ៤-៥ ដែលខ្លីៗ

ល្មម មកជំរុំឲ្យស្មើ រួចសឹកគល់ស្លាបនោះក្នុងរន្ធស្បែក ឬស្រកាត្រី  
 នោះឲ្យចេញមកបន្តិចហើយបត់ទៅខាង ។ ចងដោយខ្សែលូស  
 គ្មាន ភ្ជាប់ទៅនឹងស្បែក ឬស្រកាត្រីនោះ ការពារមិនឲ្យរហូត រួចគេ  
 យកទៅទាត់ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេងសីពែន ដូចក្នុងរូបភាព នេះ ៖



របៀបលេងសីពែន គេបបួលគ្នាឲ្យបានចំនួនតាំង ពី ២

នាក់ឡើងទៅ មកឈរដំកងជារង្វង់មូល ទល់មុខគ្នាជាគូ ។ គឺអ្នក  
 ណា គូនឹងអ្នកណា ត្រូវឈរទល់មុខគ្នានឹងអ្នកនោះ ។ កាលបើ  
 ឈរស្រួលបួលហើយ ម្នាក់ដែលកាន់សីនៅដៃក៏បោះសីទៅឲ្យ  
 ម្នាក់ទៀត ដែលជាគូរបស់គេ គូនោះក៏ទទួលទាត់ដោយបាតជើង  
 គឺគេលើក ជើងឡើងហើយរលាស់បត់ត្រង់កជើងឲ្យបាតជើងខ្លួន

ឡើងលើ ដូចគេអង្គុយពេល ទើបគេហៅថា " សីពែន " ។ ពេលទាត់  
គេទាត់តម្រង់ឲ្យចំសី ។ ក៏អណ្តែតឡើង ហើយធ្លាក់ចុះមកវិញ បើ  
ធ្លាក់មកចំអ្នកណា អ្នកនោះគេទាត់បន្តឡើងទៀត, បើធ្លាក់មកចំ  
អ្នកទាត់ដដែលវិញ អ្នកនោះក៏ទទួលទាត់វិញដែរ ។ បើសិនធ្លាក់មក  
ចំអ្នកណាហើយអ្នកនោះទទួលទាត់មិនត្រូវ ឬក៏សិនោះធ្លាក់ឆ្ងាយ  
អំពីអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា នាំឲ្យអ្នកលេងរត់ទៅទទួលទាត់មិនទាន់  
សឹកធ្លាក់ដល់ដី បើធ្លាក់ក្បែរកន្លែងអ្នកណាជាងគេ អ្នកនោះគេ  
រើសបោះទៅឲ្យគូរបស់គេ ដើម្បីឲ្យទាត់តទៅទៀត ។ ពេលដែលសី  
ធ្លាក់មកម្តង ។ ទាំងអស់គ្នាតែងតែសំឡឹងមើលទៅសីគ្រប់ ។ គ្នា  
ក្រែងធ្លាក់មកចំខ្លួន ជួនក៏អ្នកទាំង ២ នាក់នឹកត្រូវគ្នា គឺនាក់ម្នាក់  
នឹកថា សីធ្លាក់មកចំខ្លួន ម្នាក់ទៀតក៏ថា ចំខ្លួនដែរ នាំឲ្យស្ទុះទៅ  
ទាត់ដណ្តើមគ្នាក៏មាន ។

ម្នាក់ ។ ដែលសីធ្លាក់មកចំហើយ តែងតែមានចិត្តនឹកថា  
នឹងទាត់បង្វែរទៅឲ្យគូរបស់ខ្លួន ។ តែជួនកាលក៏បានសម្រេច ជួន  
កាលក៏មិនបានសម្រេចដែរ ដោយសិនោះមិនទៅចំដូចបំណង ។

សីពែននេះ គេទាត់ ឬ គៈ បានតែដោយបាតជើង, ភ្នែក  
គោល, កែងជើង, កែងដៃ, ក្បាលជង្គង់, ក្បាល, ស្មាប្រហែលសីដក់  
ដែរ តែគេហាមផ្តាច់មិនឲ្យទាត់ដោយខ្នងជើង ឬទះដោយបាតដៃ  
ឡើយ ។

ល្បែងសីទាំង ៣ មុខនេះ បើអ្នកលេងសុទ្ធតែប៊ុនប្រសប់ក្នុង  
ពេលទាត់មួយលើក ៗ សីមិនសូវធ្លាក់ដល់ដីទេ យូរ ៗ ទើបមាន  
ធ្លាក់ដល់ដីម្តង ។

ល្បែងសី ជាកីឡាដ៏ប្រសើរមួយរបស់ខ្មែរ តាំងពីរតិកកាល  
រហូតមកដល់បច្ចុប្បន្នកាលនេះ ក៏នៅតែមានតម្លៃនៅឡើយ  
ហើយជាកីឡាហាត់ប្រាណមួយ យ៉ាង ខាងកាយសម្បទាប្រហែល  
នឹងកីឡាបាល់ទាត់ដែរ ។

# ១៤- ល្បែងទាញព្រីត

ល្បែងទាញព្រីត ជាល្បែងលេងកំសាន្តសប្បាយរបស់យុវជនខ្មែរទាំងបុរស ទាំងស្ត្រី កម្លោះ ក្រមុំ ។ ល្បែងនេះ គេលេងដោយប្រើកម្លាំងកាយជាមូលហេតុ ហើយគេលេងតែនៅរដូវចូលឆ្នាំខ្មែរ គឺខែ ចេត្រ-ពិសាខ ប៉ុណ្ណោះ ។ គេច្រើននិយមលេងក្នុងវត្តអារាម ក្នុងពិធី បុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ ព្រោះវត្តមានទិវាលធំទូលាយ ងាយដល់ការលេងល្បែងនេះ, តែរអាចលេងនៅតាមភូមិក៏បាន បើប្រសិនជាភូមិនោះមានមនុស្សនៅផ្គុំគ្នាច្រើន ហើយមានទិវាលល្មមលេងកើត ។ ល្បែងនេះគេច្រើនលេងនៅពេលថ្ងៃ តែបើប្រសិនជាមានចង្កៀងយ៉ាងភ្លឺ ឬពន្លឺព្រះចន្ទភ្លឺផ្កាព្រះ គេរអាចលេងនៅពេលយប់ក៏បាន ។

សមាសភាពនៃអ្នកលេង ល្បែងនេះ គេចែកមនុស្សអ្នកលេងជា ២ ក្រុម ម្ខាង ៗ យ៉ាងតិចត្រឹម ៥ នាក់ ឬ ១០ នាក់ឡើងទៅតាមដែលគេរកគ្នាបានប៉ុន្មាន ក៏លេងប៉ុណ្ណោះ តែតាមទម្លាប់អ្នកស្រុក បើមានមនុស្សស្រីចូលលេងផង គេឲ្យស្រី ៗ នៅម្ខាង ប្រុស ៗ នៅម្ខាង ហើយគេយល់ថា ភេទស្រីតែងមានកម្លាំងខ្សោយជាងបុរសគេតែងដាក់ខាងស្រីឲ្យមាន ចំនួនច្រើនលើសប្រុសយ៉ាងតិច

ត្រីម ២ នាក់ជាដរាប គឺបើខាងប្រុស ៨ នាក់ គេដាក់ខាងស្រី ១០  
នាក់។

**គ្រឿងប្រដាប់សម្រាប់លេង** គេយកខ្សែព្រីតធ្វើពីស្បែកគោ  
ស្បែកក្របីធ្វើជាព្រីត ឬគេយកពួរធ្វើពីដក់ដូងជាព្រីត សម្រាប់  
ទាញ ប្រវែងយ៉ាងខ្លីពី ២០ ហត្ថឡើងទៅ ទំហំប៉ុនកងែក្មេង ហើយ  
នឹងយកសម្ពោរ ឬគងម៉ង់ ឬក៏រតាំង ១ សម្រាប់ទះ ឬ សម្រាប់វាយ  
នៅពេលដែលទាញដំបូង ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ ៖



**របៀបលេង** មុនដំបូង គេរើសរកប្រុសម្នាក់ ស្រីម្នាក់ មាន  
មាឌធំមាំ ស្មាគាង កម្លាំងច្រើន ឲ្យជាអ្នកឈរកាន់ចុងព្រីត គឺ  
ប្រុសកាន់ចុងម្ខាង ស្រីកាន់ចុងម្ខាង ហើយឲ្យប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់  
ទៀតមានមាឌធំ មានកម្លាំង ឈរកណ្តាលព្រីត ត្រង់កន្លែងដែល  
ពួកទាំង ២ ឈរ សម្រាប់នាំពួកខ្លួនឲ្យខំទាញតែរៀងខ្លួន ឯមនុស្ស  
មាឌតូចៗ ស្តេចៗ កម្លាំងខ្សោយ ៗ គេឲ្យឈរកណ្តាល គេ ។ លុះ  
រៀបចំរួចហើយ, គេឲ្យមនុស្សប្រុសម្នាក់កាន់សម្ពោរ ឬគងម៉ង់ ឬ

ក៏រគាំងយរត្រង់កណ្តាលទិដិតអ្នកទាំងពីរដែលកាន់ខ្សែយរប្រទ-  
ល់មុខគ្នានោះ ផ្ដើមនិស្រែកឡើងថាយក្សអរ(១) !! ព្រយ៉ាងខ្លាំង ៗធ្វើ  
សំឡេងរែង ៗ រលាករលែកយ៉ាងត្រលួច ។ ឯអ្នកប្រុងទាញព្រីត្រ  
ទាំងប៉ុន្មានជួយនិស្រែកទទួលឡើងព្រមគ្នាថា ហើក្រី ៗ ៣ ដង ទើប  
នាំគ្នាទាញប្រុងយកជ័យជំនះតែរៀងខ្លួន ។ ក្នុងពេលពួកអ្នកទាញ  
ព្រីត្រ កំពុងតែខំប្រឹងទាញ អ្នកកាន់សម្ដោរ ឬគងម៉ង់ ឬក៏រគាំង គេ  
ចេះតែបញ្ជើតសម្ដោរ ឬគងម៉ង់ ឬក៏រគាំងរឿយ ៗ ព្រសូរតាក់ទិង  
ៗ ឬ ម៉ុង ៗ ម៉ុង ៗ ជាដរាប ទាល់តែឃើញចាញ់ ឃើញឈ្នះម្ខាង ៗ  
ទើបឈប់បញ្ជើត ។

ពេលលេងម្ដងៗ អស់ថិរវេលាពី ៥-៦ នាទី ដល់ ១០ នាទី  
ឡើងទៅ ទើបឃើញឈ្នះ ឃើញចាញ់ម្ខាង ៗ ។

កាលដឹងថាខាងណាឈ្នះខាងណាចាញ់ហើយ គេចាប់ផ្ដើម  
លេងសារជាថ្មីតទៅទៀត ដរាបដល់ហត់តែរៀងខ្លួន ទើបឈប់ ។

ល្បែងនេះ ចាត់ទុកជាការហាត់កម្លាំង ហាត់ប្រាណ ឲ្យរាង  
កាយមានកម្លាំង មានសុខភាពល្អ ។

---

<sup>១</sup> ពាក្យ យក្សអរនេះ អ្នកស្រុកតែងហៅថា ឆាកតម្លា គេទុកជាពាក្យម្ដើម សម្រាប់ប្រើស្រែកក្នុងពិធីផ្សេង ៗ  
មានការទាញព្រីត្រ ឬ ការសែងទូកចុះចាកបង្អង់ ឬ ក៏លើកដាក់លើបង្អង់ ជាដើម ។



# ១៥- ល្បែងកូនគោល

ល្បែងកូនគោល អ្នកស្រុកខ្លះគេហៅ "ល្បែងប្រដំ" ជាល្បែងរបស់មនុស្សកម្ពុជា៖ ក្រមុំ ឬ ក្មេងជំទង់ តែងលេងនៅពេលទំនេរនារដូវប្រាំង ឬ រដូវចូលឆ្នាំ ។

**ប្រដាប់លេង** មាន ២ មុខ គឺ ដំបង ឬ ទំពាក់សម្រាប់វាយ ឬ ប្រដំមួយមុខ កូនគោល ឬ កូនប្រដំ ១ មុខ ។ ដំបង ឬ ទំពាក់គេធ្វើពីគល់ឬស្បូវព្រៃ ឬ គល់ពឹងពង់ ទំហំប៉ុនកដៃក្មេង មានដងស្រលូតគល់ក្រងក់ ។ កូនគោល ឬ កូនប្រដំ គេធ្វើពីឈើសាច់ស្អាត ៗ ស្រាល ៗ មានឈើរលូស ឬ គរជាដើម ។

កូនគោល ឬកូនប្រដំ មាន ២ បែប ៖ ១ បែបសម្រាប់លេងក្នុងវេលាថ្ងៃ ១ បែបទៀតសម្រាប់លេងក្នុងវេលាយប់ ។ បើលេងវេលាថ្ងៃ គេយកឈើរលូស ឬគរមកកាត់ជាកង់ ៗ ហើយលុបប្រុងធ្វើឲ្យមូល ហាលថ្ងៃឲ្យស្អាត ហើយយកទៅវាយលេង ។ បើលេងវេលាយប់ គេយកឈើរលូស ឬ គរដែលកាត់ជាកង់ ៗ នោះ ដុតភ្លើងឲ្យនេះចេញរងើក ហើយយកទៅវាយលេង ឲ្យមើលទៅយើញភ្លឺក្រហមឆ្មៅ ឆ្មោះចុះឆ្មោះឡើង តាមរយៈដែលវាយទៅមក ។ កូនគោលភ្លើង ស្រុកខ្លះគេលេងជាការកំសាន្ត ស្រុកខ្លះគេលេងជា

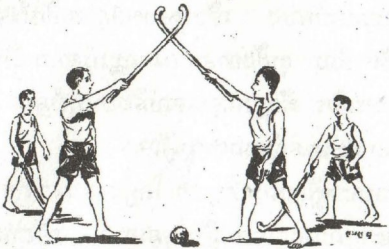
ការបណ្តេញខ្មោចបិសាច ក្នុងពេលស្រែកកើតជម្ងឺ ។

ទឹកភ្លៀងលេង គេច្រើនយកទឹកដីវាលស្រែ ឬចម្ការ ដែលមាន  
ទំហំធំទូលាយ ស្អាតល្អ ឬបើមានផ្លូវថ្នល់ធំវែងទូលាយជាទីស្ងាត់  
ជួនកាលគេក៏យកជាទីលេងខ្លះដែរ ។

ល្បែងនេះ គេចែកមនុស្សអ្នកលេងជា ២ ពួក មានចំនួន  
ស្មើគ្នា យ៉ាងតិចពី ២ ឬ ៤ នាក់ឡើងទៅ បើអ្នកលេងមានប្រុស  
ផង ស្រីផង ប្រុសលេងជាមួយប្រុសក៏បាន, ស្រីលេងជាមួយស្រីក៏  
បាន ស្រីម្ខាងប្រុសម្ខាងលេងជាមួយគ្នាក៏បាន ។ ពេលលេង គេគូ-  
សដីចំកណ្តាលទីជាស្នាម ហើយគេយកភ្លឺស្រែ ឬចម្ការ ឬក៏ដោត  
តម្រុយម្ខាង ៗ ខាងឆ្វេងដៃរបស់គេធ្វើជាត្រៀមចំណាំបើអ្នកលេង  
សុទ្ធតែប្រុស គេឲ្យប្រុស ២ នាក់ ឈរចំស្នាមនោះ បើអ្នកលេង  
សុទ្ធតែស្រី គេឲ្យស្រី ២ នាក់ឈរចំស្នាមនោះ, បើអ្នកលេងស្រី  
ម្ខាងប្រុសម្ខាង គេឲ្យប្រុសម្នាក់ ស្រីម្នាក់ឈរចំស្នាមនោះ បែរមុខ  
រកគ្នា ហើយបណ្តាអ្នកទាំង ២ នោះម្នាក់កាន់កូនគោល ឬកូនប្រ  
ដំមកដាក់ត្រង់កណ្តាលស្នាមគូសនោះ ទើបអ្នកទាំង ២ នោះគេ  
កាន់ចុងដំបង ឬទំពាក់ ១ ម្នាក់ លើកគល់ឡើងប្រទាស់គ្នាហៅថា “  
កែ” គឺវាយលៗផ្លាស់ប្តូរគ្នា ពីស្តាំទៅឆ្វេង ពីឆ្វេងទៅស្តាំ ចំនួន ៣  
ដង ហើយអ្នកកែទាំង ២ នាក់នោះ សុទ្ធតែលួចលាក់គ្នាវាយកូន  
គោលឬកូនប្រដំនោះ ពីស្តាំទៅឆ្វេងរបស់ខ្លួន ដើម្បីឲ្យកូនគោល ឬ

កូនប្រដំនោះរត់ទៅកាន់ទីខាងឆ្វេងជានិច្ច ដែលគេទុកជាទីរបស់  
គេរៀងខ្លួន ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ ៖



ល្បែងនេះមានប្រណាមតឹងណាស់ គឺពេលកំពុងប្រយុទ្ធ  
ដណ្តើមកូនគោល ឬ កូនប្រដំគ្នា គេតមមិនឲ្យអ្នកវាយទាំងសង  
ខាងយកដៃចាប់កូនគោលឬកូន ប្រដំនោះបោះទៅទីរបស់ខ្លួនទេ  
គ្រាន់តែទាត់នឹងជើងបាន បើខាងណាម្នាក់យកដៃចាប់កូនគោល  
ឬកូនប្រដំ គេទុកការនោះជាអសារបង់ ត្រូវយកកូនគោល ឬកូន  
ប្រដំទៅកែសាជាថ្មី ។ មួយទៀត គេតមមិនឲ្យអ្នកវាយទាំងសង  
ខាងឈរ ឬរត់ទៅដណ្តើមយកកូនដល់ទីទេ ត្រណាមខាងក្រោយ  
នេះ អ្នកលេងគេប្រយ័ត្នណាស់ ព្រោះដើរខុសត្រណាមនេះរមែង  
មានគ្រោះថ្នាក់ ។

ល្បែងនេះ គេយកចាញ់ឈ្នះគ្នា ត្រង់ការដែលគូប្រយុទ្ធ

ដណ្តើមវាយកូនគោលឬកូនប្រដំ ឲ្យចូលទៅដល់ចុងទីរបស់ខ្លួន  
បាន ។ បើខាងណាគេវាយកូនគោល ឬកូនប្រដំឲ្យចូលទីខាងគេ  
បាន ឈ្មោះថាគេមានជ័យជំនះ ហើយគេលេងសារឡើងជាថ្មី ត្រា  
តែដល់ពេលឈប់លេង ទើបគេយកចំនួនលើកដែលឈ្នះចាញ់  
នោះមកគិតមើល ឲ្យដឹងថាខាងណាឈ្នះប៉ុន្មានលើក ខាងណា  
ចាញ់ប៉ុន្មានលើក គឺឈ្នះប៉ុន្មានទល់នឹងចាញ់ប៉ុន្មាន តែគ្រាន់តែ  
ជាកិត្តិយស ឥតមានស៊ីសងជាំវត្តអ្វីទេ ។

តាមសេចក្តីឲ្យការណ៍ខ្លះថា ល្បែងនេះនៅស្រុកខ្លះ គេយក  
ស្រកីដូងមកចូលចងឲ្យមូលធ្វើជាកូនគោល ហើយគេទាត់ដោយ  
ជើង ។ របៀបយកចាញ់យកឈ្នះ ប្រហែលគ្នានឹងកូនគោលឈើ  
ដែលវាយដោយដំបងនោះដែរ ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងរបស់ខ្មែរសម័យបុរាណ ដែលរាប់ចូល  
ក្នុងពួកកីឡាបាល់ទាត់ បាល់បោះ បាល់- ទះ កូនឃ្លី ក្នុងសម័យ  
បច្ចុប្បន្ននេះបាន ។

# ១៦- ល្បែងរាវបង្កង

ល្បែងរាវបង្កង<sup>(១)</sup> ជាល្បែងមួយយ៉ាង សម្រាប់លេងកំសាន្ត សប្បាយនៃពួកកុមារាកុមារីតូច ៗ ឬ ជំទង់ ៗ ។ គេលេងនៅ ពេលរាត្រីខែភ្លឺក៏បាន ពេលថ្ងៃក៏បាន ចំនួនអ្នកលេងមិនកំណត់ ។ សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ ៖



**មុននឹងលេង** គេបបួលពួកកុមារាកុមារីឲ្យបានច្រើនគ្នា ។ គេ យកក្រមាឬកន្សែងចងខ្ទប់ភ្នែកកុមារ ២ នាក់ឲ្យជិត ហើយគេ លេងកុមារទាំង ២ នាក់នេះឲ្យដើររាវរកចាប់គ្នា ។ បណ្តាអ្នកទាំង ២ នេះ គេឲ្យម្នាក់កាន់បំពង់ឬស្សី ឬ ត្រឡោកដូងក៏បាន ដើរគោះ ត្រង់នេះ ១ ប៉ូក ត្រង់នោះ ១ ប៉ូក ពេលដែលគោះហើយ អ្នកគោះ

<sup>១</sup>- ស្រុកខ្លះហៅថា ល្បែងអាខ្វាក់អាខ្វិន របៀបលេងប្រហែលគ្នា ។

នោះ ត្រូវគេចខ្លួនឲ្យរហ័សដោយកុំឲ្យពួស្ត្រដឹង ។ ចំណែកម្នាក់  
ទៀត ជាអ្នករាវរកចាប់អ្នកគោះបំពង់ឬស្សី ឬត្រឡោកដូងនោះ  
កាលណាពួស្ត្រសំឡេងគេគោះត្រង់ណា អ្នករាវក៏ស្ទុះទៅស្រវាឱប  
ដោយស្មាននៅកន្លែងនោះ ឬកន្លែងក្បែរៗនោះ ស្រេចតែកល  
ល្បិចរបស់ខ្លួនយ៉ាងណា ឲ្យតែចាប់អ្នកគោះបាន ។ បើអ្នករាវគេ  
មិនស្តាប់ស្ត្រដឹងដើរ គេក៏ស្ទុះទៅឱបស្មាន ។ ត្រង់កន្លែងស្ត្រដឹង  
នោះ ជួនក៏រាវចាប់បាន ជួនក៏មិនបាន ។ បើកាលណាអ្នករាវរក  
ចាប់មិនបាន គេទុកអ្នកគោះត្រឡោកនោះវាល្អៗ បើអ្នករាវចាប់  
បាន គេឲ្យអ្នករាវធ្វើជាអ្នកគោះត្រឡោកវិញម្តង គេលេងតែរបៀប  
នេះរហូតដល់ពេលឈប់លេង ឯអ្នកណាជាអ្នកគោះត្រឡោក  
មុន ឬជាអ្នករាវរកមុននោះ ពុំកំណត់ទេ ស្រេចលើការព្រមព្រៀង  
គ្នា ។

ល្បែងនេះ ជាការហាត់ត្រចៀកឲ្យស្អាតក្នុងការស្តាប់សម្លេង  
និង ឲ្យមានស្មារតីរឹងប៉ឹងរហ័សដៃដឹង ។

# ១៧- ល្បែងចោះប្រមាត់

ល្បែងចោះប្រមាត់ ជាល្បែងដែលមានតែនៅភូមិកំពង់ភ្នំក, ភូមិកំពង់ឃ្នាំង ស្រុកសុទ្ធិនិគម និង ស្រុកជីក្រែង ខេត្តសៀមរាប ជាភូមិនៅមាត់ទន្លេសាប ។ អ្នកស្រុកទាំងនេះគេតែងលេងល្បែងនេះប្លែកពីស្រុកដទៃទៀត ។

ល្បែងនេះ គេលេងតែក្នុងរដូវវស្សា តាំងពីពេលដាក់បិណ្ណ ទៅទល់នឹងថ្ងៃចេញវស្សា គឺពីថ្ងៃ ១ រោច ខែភទ្របទ ទៅទល់នឹងថ្ងៃ ១៥ កើត ខែកត្តិក រៀងរាល់ឆ្នាំ ។

របៀបលេង មានទូកពីរ, ១ សម្រាប់ដេញ សុទ្ធតែប្រុស, ១ សម្រាប់រត់សុទ្ធតែស្រី ទំហំនឹងចំណុះទូកស្មើគ្នា ហើយចំណុះមានកំរិតត្រឹមពី ៤ នាក់ទៅ ១០ នាក់យ៉ាងច្រើន ។ បើមានអ្នកលេងច្រើនគេផ្គុំទូកជាគូ ៗ ទូកប្រុស ១ ទូកស្រី ១ ជាមួយគ្នា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខនេះ ៖



គេលេងល្បែងនេះ ក្នុងទីដែលមានទឹករាក់ ។ ជម្រៅត្រឹមក  
បួលិចក្បាល ។ ពេលផ្លើមលេង អ្នកលេងទាំងពីរពួក គេចុះទុក  
ពេញ ។ ចំណុះតែរៀងខ្លួន ហើយទុកខាងប្រុសធ្វើជារ៉ាំលេង ។ ទៅ  
រកទុកខាងស្រីណាដែលជាគូនឹងទុកខ្លួន លុះខាងប្រុសរ៉ាំលេង ។  
ទៅជិតទុកខាងស្រី ប្រុស ។ ស្រែកសួរថា " ចោះប្រមាត់ ? " ស្រី  
ជួនកាលឆ្លើយថា " ចោះក៏ចោះ " ជួនកាលឆ្លើយថា " ទេ " ជួនកាល  
ឥតឆ្លើយតប ។ ឯខាងប្រុសទោះបានឮពាក្យថា ព្រមក្តី មិនព្រមក្តី  
ឬស្ងៀមក្តី ក៏ស្រែកព្រមគ្នាថា " ដេញ " ឮតែប៉ុណ្ណោះ ខាងស្រីក៏រ៉ាំ  
ទុករត់ ខាងប្រុសក៏ប្រឹងរ៉ាំតាម ។ ការដេញតាមនោះ ជួនកាលទាន់  
ជួនកាលទេ ស្រេចលើកម្តងរៀងខ្លួន បើខាងប្រុសដេញទាន់ ក៏គេ  
លោតទៅតោងទាញទុកខាងស្រីឲ្យលិច វិហលព្រាតព្រោង ។  
ពេលនោះខាងស្រី ។ ឥតមានប្រកាន់ខ្លួនឡើយ គេចេះតែប្រឡែង  
ប្រឡូកគ្នាក្នុងទឹក ប្រុស ។ ដេញញៀចស្រី ។ ត្រាតែអស់ចិត្តអស់  
ផ្លើម ហត់រៀងខ្លួន ទើបគេនាំគ្នាស្តារទុកឡើង ហើយគេនាំគ្នារ៉ាំ  
លេងតទៅទៀតសារជាថ្មី កាលដេញទាន់ពន្លឺចបាន គេញៀចគ្នា  
ជាថ្មីទៀត ។ បើលេងពេលព្រឹកត្រាតែដល់ពេលបាយ បើលេង  
ពេលយប់ ត្រាតែពាក់កណ្តាលអធ្រាត្រ ទើបខាងប្រុសគេបើកឲ្យ  
ខាងស្រីទៅផ្ទះរៀង ខ្លួន ។

ល្បែងនេះ ជាទំនៀមរបស់អ្នកស្រុក ដូចមាន ឈ្មោះខាង



លើ គេលេងដោយស្មោះត្រង់ ឥតមានប្រកាន់ថាខុសត្រូវអ្វីឡើយ  
គិតតែនាំគ្នារីករាយសប្បាយដាក់សាត្តមួយយ៉ាងប៉ុណ្ណោះ។

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងការហាត់ប្រាណ ហាត់កម្លាំងឲ្យរាងកាយ  
ឡើងសាច់ដុំមានសុខភាពល្អ ប្រហាក់ប្រហែលគ្នានឹងកីឡាហែល  
ទឹកសព្វថ្ងៃនេះដែរ ។

# ១៨- ល្បែងបាយខ្ញុំ

ល្បែងបាយខ្ញុំ ជាល្បែងមួយ យ៉ាងដែលអ្នកស្រុកគ្រប់ជនបទ ក្នុងប្រទេសកម្ពុជាទាំងមូល គេតែងលេងកំសាន្តនៅពេលទំនេរ ម្តងម្កាល ។

របៀបលេង នឹងសម្ភារៈ សម្រាប់លេង គេដឹកដីជារណ្តៅតូច ៗ ឬគេយកចានតូច ៗ ឬគេចោះក្តារ ១ បន្ទះធំឲ្យមានជម្រៅចំនួន ៣ ឬ ៤ សង់ទីម៉ែត្រម៉ែត្រ ធ្វើជារន្ធចំនួន ១០ ដាក់គ្រាប់សម្រាប់លេង ។ បណ្តារន្ធទាំងនោះ រន្ធច្រើនលើ ឬចានស្រួលលេងជាងគេ ព្រោះ លេងហើយគេអាចយកទៅប្រើទីណាដែលបានឬគេទុកលេងថ្ងៃក្រោយ ទៀតក៏បាន ។ រន្ធទាំងនេះគេធ្វើជា ២ ជួរ ១ ជួរ ៥ ៗ ឲ្យមានសណ្ឋានដូចពងក្រពើ ។ បណ្តារន្ធទាំង ២ ជួរនោះ ក្នុងមួយជួរ មាន រន្ធ ១ ខាងដើមជាមេ ហៅថារន្ធក្បាលដីម្យ៉ាង ។ លុះធ្វើហើយគេ យកវត្ថុដែលមានដុំតូច ៗ ដូចជាគ្រាប់ចម្បក់ គ្រាប់អម្ពិល សំបក ខ្នៅ ឬផ្លែកន្ទួតស្រុក កន្ទួតព្រៃជាដើម ដែលអ្នកផងនិយមយកមក លេងជាងគេនោះ ច្រើនតែគ្រាប់អម្ពិល<sup>១)</sup> ឬក្រូសតូច ៗ ព្រោះជា របស់ស្នូតស្រួលលេង ។ ក្នុងរន្ធទាំង ១០ នោះ រន្ធក្បាលដីម្យ៉ាងត្រូវ

<sup>១)</sup> តាមទម្លាប់ស្រុកខ្លះ សន្ទុកហៅគ្រាប់នេះថា ដៀប ។

ដាក់គ្រាប់ ៥ ក្រៅពីនោះដាក់តែ ៤ គ្រាប់ ៗ ស្មើគ្នារួមទាំងអស់ត្រូវ  
ជា ៥២ គ្រាប់ ។

ពេលលេង អ្នកលេងទាំង ២ នាក់ អង្គុយទល់មុខគ្នាម្ខាង  
ម្នាក់រន្ធចាយខ្ញុំ៨នៅជាកណ្តាល ។ រន្ធក្បាល ដើម្បីឱ្យត្រូវនៅ  
ខាងស្តាំដៃរៀងខ្លួន<sup>(២)</sup> ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



កាលបើដាក់គ្រាប់ហើយគេឲ្យម្នាក់ចាប់ផ្តើមដើរគ្រាប់មុន<sup>(១)</sup>  
អ្នកដើរគេចាប់យកគ្រាប់ដោយដៃស្តាំ អំពីរន្ធណាមួយខាងស្រុក  
របស់ខ្លួន ដាក់ ១ គ្រាប់ទៅក្នុងរន្ធ ឬចានខាងស្តាំ ឬខាងឆ្វេងបន្ទាប់  
ពីរន្ធ ឬចានដែលខ្លួនបានចាប់ពីដំបូងនោះ ។ ដាក់គ្រាប់ ១ ទៅក្នុង

<sup>១</sup> តាមនីយមស្រុកខ្លះ ស្រេចនៅលើសន្តតត្តាជាមុន ថាយកខាងឆ្វេង ឬខាងស្តាំ ។

<sup>២</sup> ជួនកាលគេដើរញែកគ្រាប់ គឺមុននឹងដើរទៅស្តាំ ត្រូវដាក់មួយគ្រាប់មករន្ធខាងឆ្វេងសិន ។

រន្ធឬចាននោះ ហើយដាក់គ្រាប់ ១ ទៀតទៅក្នុងរន្ធឬចានបន្ទាប់  
ដែលនៅជិតគ្នានោះតទៅទៀត ដាក់ ១ រន្ធ ១ គ្រាប់ ៗ ទាល់តែ  
អស់គ្រាប់ ដែលកាន់នៅដៃ ។ កាលបើអស់គ្រាប់នៅក្នុងដៃត្រង់រន្ធ  
ណា ទើបគេចាប់យកគ្រាប់ពីរន្ធឬចាននោះរាយតទៅទៀត បើ  
អស់គ្រាប់ត្រង់រន្ធឬណាមួយហើយ ឃើញរន្ធ ១ បន្ទាប់នោះទទេ គេ  
លូកកិះរន្ធនោះ ហើយគេចាប់យកគ្រាប់ក្នុងរន្ធឬចាននោះលើក  
ឡើងយកមកទុកនៅមុខគេ ហៅថាស៊ី តែបើស៊ីចំរន្ធឬណាដែល  
មានរន្ធទទេតទៅទៀត គេអាចកិះស៊ីបន្តទៅទៀត ទោះជា ២  
ដំណា ៣ ដំណាក់ដោយ ។ បើដើររាយគ្រាប់ទៅអស់ត្រង់រន្ធឬណា  
ហើយរន្ធឬចាននោះគ្មានគ្រាប់ដល់ទៅ ២ រន្ធ នោះគេហៅថា  
ឃ្វាង ឥតបានស៊ីទេ បើដើររាយគ្រាប់ទៅ អស់ត្រង់រន្ធឬណា  
ហើយរន្ធឬចាននោះ ឥតមានគ្រាប់ រន្ធឬចានមកទៀតមាន  
គ្រាប់តែ ១ នោះ គេហៅថា ស៊ីម៉ង់ គឺស៊ីបានតែមួយ ម៉ង់ ៗ ។

របៀបចាញ់ឈ្នះនោះ គឺអ្នកម្ខាងស៊ីអស់អ្នកម្ខាងរកគ្រាប់  
ដាក់រន្ធខ្លួនពុំបាន កាលបើដូច្នោះ អ្នកឈ្នះយកគ្រាប់ ២១ ដាក់ទៅ  
ក្នុងរន្ធ ១ ម្តង ៗ ឲ្យអ្នកចាញ់ផ្តុំបញ្ឆោញពីរន្ធ ឬដាក់លើមាត់រន្ធឲ្យ  
អ្នកចាញ់ផ្តុំបញ្ឆោញ ឲ្យទាល់តែអស់គ្រាប់ទាំង ២១ នោះ បើផ្តុំមិន  
ចេញ ឬមិនចូលអស់ទេ គេដោះក្បាលជង្គង់អ្នកចាញ់ ២១ ដៃទើប  
គេចាប់លេងតទៅទៀត ។

ល្បែងបាយខ្ញុំ ជាល្បែងមួយយ៉ាងអាចរាប់ចូលក្នុងការហាត់  
គំនិតខាងគិតលេខ និងកលល្បិចវាងវៃក្នុងស្មារតី ចំពោះរបៀប  
លែងលក់កម្រៃណាញ ឲ្យឃើញទៅពេលខាងមុខនៃវិស្វយជាមុន ។

# ១៩- ល្បែងលាក់កូនកាស

ល្បែងលាក់កូនកាស ជាល្បែងមួយយ៉ាង សម្រាប់ក្មេងជំទង់ ៗ លេងកំសាន្តសប្បាយ ។ ល្បែងនេះ គេលេងបានតែនៅក្នុង ទឹកអូរ ឬទន្លេដែលមានជម្រៅត្រឹមចង្កេះ ឬត្រឹមដើមទ្រូងក្មេង ៗ អ្នកត្រូវការលេងនោះ ៗ ។

របៀបលេង ក្មេងៗបបួលគ្នាឲ្យបាន ៤-៥ នាក់ឡើងទៅ គេ ចុះទៅក្នុងទឹកជម្រៅដូចពោលខាងលើ ហើយយកកំណាត់ឈើ ឬ ដើមស្មៅខ្លី ៗ ដែលជាវត្ថុស្រាល ៗ អណ្តែតទឹក ធ្វើជាខ្នាច់ដាក់ បណ្តែតលើខ្នងទឹក បង្ហាញអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា ឲ្យឃើញច្បាស់ នឹងភ្នែកថានេះ ជា " កូនកាស " កុំឲ្យច្រឡំនឹងកំណាត់ឈើឯទៀត, ហើយអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា គេនាំគ្នាវើសកំណាត់ឈើផ្សេង ៗ ដែលមាននៅក្នុងទឹកត្រង់កន្លែងលេងនោះចេញអស់ ដើម្បីកុំឲ្យ ច្រឡំ នឹងកូនកាសរបស់ខ្លួន ហើយគេនាំគ្នាឈរដំកង់ជាន់ក្នុងទឹក ដាក់ខ្នាច់ជាកូនកាសនៅចំកណ្តាលវង់ ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខនេះ ៖



លុះរៀបស្រួលបួលហើយ គេនាំគ្នាបញ្ជាក់ទឹកពន្លឺច ឬប-  
 ន្យាត់កូនកាសចេញហើយឈប់បង្អង់បន្តិច ទើបនាំគ្នាគន់រកមើ-  
 លខ្នាច់ ដែលអណ្តែតឡើង ហើយរសាត់ឆ្ងាយពីខ្លួន បើអ្នកណា  
 រកឃើញមុនគេ<sup>១</sup> ហើយចាប់យកខ្នាត់នោះបានអ្នកនោះត្រូវដេ-  
 ញញៀនស្លឹកត្រចៀក គឺ មូលស្លឹកត្រចៀកអ្នកទាំងអស់គ្នា ដែល  
 រកពុំឃើញ ។ មុននឹងទៅដេញចាប់ញៀនគេនោះ អ្នកបានខ្នាច់  
 នោះគេស្រែកជាសញ្ញាថា " ញៀន " ។ ពេលនោះ បើអ្នកណាមុជ  
 ទឹកទាន់ អ្នកនោះត្រូវរួចខ្លួន អ្នកដេញញៀនមិនត្រូវញៀនគេទេ ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងមួយ សម្រាប់លេងជាកំសាន្តផង  
 សម្រាប់ហាត់ភ្នែកឲ្យរហ័សឲ្យវៃ ក្នុងការពិនិត្យរកវត្ថុអ្វីផ្សេងៗ នឹង  
 ជាកីឡាហែលទឹក គឺការហាក់ហែលទៀតផង ។

<sup>១</sup> អ្នកស្រុកខ្លះគេលេងកញ្ជាក់ដណ្តើមយកក្នុងពេលនោះតែម្តង មិនប្រាប់ឈប់បង្អង់ទេ ។

# ២០- ល្បែងលាក់ធុង

ល្បែងលាក់ធុង ជាល្បែងសម្រាប់ក្មេងប្រុស ឬស្រីជំទង់ ៗ តែប្រុសសុទ្ធតែប្រុស ស្រីសុទ្ធតែស្រី លេងកំសាន្តនៅពេលទំនេរ, គេលេងតែពេលថ្ងៃ នៅក្រោមម្លប់ឈើ ឬទីវាលពេលមេឃត្រជាក់ ក៏បាន ។

សមាសភាពនៃអ្នកលេង មានគ្នាយ៉ាងតិចត្រឹម ៥នាក់ឡើង ទៅ ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ ៖



មុននឹងលេង គេបបួលគ្នា ២ នាក់ អង្គុយសណ្ឋូកជើងទាំង ២ ជាជួរទន្ទឹមគ្នា ផ្តាច់បាតដៃទាំង ២ ឬក្តោបដាក់លើក្បាលដង្កង់ ទាំង ២ ។ មានក្មេង ៥ នាក់ទៀតមិនអង្គុយសណ្ឋូកជើងទេ គេឲ្យ ម្នាក់កាន់ធុងរឹង ១ ដុំតូចល្មម ឬដុំគ្រួសក៏បាន ដើរចាប់បើកបាត



# ២១- ល្បែងប័ក់ចាប

ល្បែងប័ក់ចាប ជាល្បែងខ្មែរមួយយ៉ាង លេងដោយកុមារាកុមារីជំទង់ៗ ឬកម្លោះក្រមុំក៏អាចលេងបាន តែគេច្រើនលេងដោយពួកៗ គឺប្រុសសុទ្ធតែប្រុស ស្រីសុទ្ធតែស្រី ហើយគេលេងនៅពេលណាក៏បានតែច្រើនតែពួកក្មេងៗ គង្វាលគា-ក្របី ដែលដេញហ្វូងគោក្របី របស់ខ្លួនទៅស៊ីស្មៅនៅវាលស្រែ..ពេលព្រឹក ឬល្ងាច ហើយលេងកំសាន្តសប្បាយនៅក្រោមម្លប់ឈើ ក្នុងពេលដែលក្របីគោរបស់ខ្លួនកំពុងស៊ីស្មៅយ៉ាងស្ងៀមស្ងាត់ ។

**របៀបលេង** ដំបូងគេបង្ហាញនិយមន័យបានចាប់ពី ២ នាក់ ឡើងទៅគេរកគ្រាប់ក្រូសអោយបាន ៥ឬ១០គ្រាប់ក្នុងម្នាក់ៗ តែចំនួនគ្រាប់នេះ មិនកំណត់ជា ៥ឬ១០នោះទេ ស្រេចតែអ្នកលេងទាំងសងខាងព្រមព្រៀងកំណត់គ្នាជាមុន ។ តែតាមធម្មតា គេច្រើនតែកំណត់ត្រឹម ៥គ្រាប់ម្នាក់ប៉ុណ្ណោះ ។ ល្បែងនេះគេលេងដោយចាត់ជាថ្នាក់ៗ គឺលាក់, ទាយ, ប័ក់, រកឈ្នះចាញ់ ។

ក្នុងទីនេះ និយាយចំពោះតែអ្នកលេង ២នាក់ នឹងគ្រាបសម្រាប់លេង ៥គ្រាប់ម្នាក់ ដើម្បីអោយងាយយល់តាមលំដាប់ថ្នាក់ដូចតទៅ៖

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ



**ថ្នាក់ទី១-លាក់** កាលគេរកគ្នាជាអ្នកលេង និងគ្រាប់ សម្រាប់លេងបានហើយ គេរក្សាយទល់មុខគ្នា ដៃម្ខាងក្តាប់គ្រាប់ក្រួស ដៃម្ខាងទុកអោយនៅទំនេរគ្រប់គ្នា ។ គេលាក់គ្រាប់ ក្រួសនោះដោយដាក់ ដៃទាំង ២ មកខាងក្រោយខ្នងទាំងអស់គ្នា ហើយបន្ថែមគ្រាប់ក្រួសមកដាក់ខាងដៃទទេ (ដាក់ប៉ុន្មានក៏ស្រេចតែចិត្ត របស់ខ្លួនគ្រប់គ្នា) ដោយប្រុងប្រយ័ត្ន កុំអោយអ្នកលេងទាំងអស់គ្នាដឹង, ចំណែកដៃដែល ដាក់គ្រាប់ថ្មីនេះ ក៏គេក្តាប់អោយជិតមកដាក់ពីមុខរៀងខ្លួន ។

**ថ្នាក់ទី២-វាយ** កាលលាក់រួចស្រេចគ្រប់គ្នាអស់ហើយ គេក៏ចាប់ទាយ, ឧបមាថា អ្នកទី ១ ទាយថា៣, អ្នកទី២ ទាយថា៥ រួចហើយគេបើកដៃក្តាប់នោះទាំងអស់គ្នាឡើង រាប់គ្រាប់មើលទាំងអស់ គ្នា ឃើញអ្នកទី១ដាក់-១គ្រាប់ អ្នកទី២ដាក់-៣គ្រាប់ រួមចំនួនគ្រាប់ ដែលលាក់ទាំង២នាក់ ត្រូវចាប់ផ្តើមលាក់សាជាថ្មីម្តងទៀត ហើយ ទាយដូចមុន ។ ប្រសិនបើអ្នកទី១ ទាយថា៥ អ្នកទី២

ទាយថា៣ លុះបើក ដែឡើងឃើញអ្នកទី១ដាក់ទី២ អ្នកទី២ដាក់  
ទី៣ រួមគ្រាប់ ទាំង២នាក់ ត្រូវជា៥ដូច្នោះ ការនេះឈ្មោះថាអ្នកទី១  
ត្រូវប្រមូល គ្រាប់ទាំងអស់ពីអ្នកទី២ មកដាក់បញ្ចូលគ្នាជាមួយនឹង  
គ្រាប់របស់ខ្លួន ទាំងអស់ ។

**ថ្នាក់ទី៣-ប៉ក់** អ្នកប៉ក់ទី ១ដាក់គ្រាប់ទាំងអស់ ក្នុងកំបង់ដែ  
ម្ខាងហើយលើកគ្រាប់ទាំងអស់នោះចោះទៅលើបន្តិច ដោយដែ  
ម្ខាង<sup>(1)</sup>ផ្ទុមៗ កុំអោយគ្រាប់បាចសាចរាយប៉ាយរួចត្រឡប់ត្រង់  
គ្រាប់ទាំងអស់ ដោយខ្នងដែ ឧបមាថាត្រង់បាន៤គ្រាប់ ហើយ  
លើកគ្រាប់៤នោះចោះទៅលើម្តងទៀត រួចត្រឡប់ត្រង់ចាប់ ខាង  
បាតដែរវិញ មេចាប់បានមិនជ្រុះឈ្មោះថា បាន៤គ្រាប់នោះ បើត្រ-  
ឡប់ចាប់ខាងបាតដែរនោះ មានជ្រុះខ្លះគេហៅថា "ក្អួត" អ្នកប៉ក់ទី១  
នោះត្រូវបាន គ្រាប់អ្វីបន្តិចបន្តួចទេ ត្រូវប្រគល់ គ្រាប់ទាំងអស់ទៅ  
អ្នកទី២ ក៏ត្រូវចាប់ផ្តើមប៉ក់ដូចអ្នកទី១ ដែរ ឧបមាថាបើអ្នកទី២  
នេះប៉ក់ទៅ គ្មានក្អួតបាន ៣គ្រាប់នោះ គ្រាប់ត្រូវនៅសល់តែ៧ទេ  
អ្នកទី១ ក៏ប្រមូលគ្រាប់ទាំង៧នេះ ទៅប៉ក់ទៀត ឧបមាថាបាន៤  
គ្រាប់ ដូច្នោះគ្រាប់ត្រូវសល់តែ៣អ្នកទី២យកគ្រាប់ទាំង៣នេះ ទៅ  
ប៉ក់ឧបមាថាអ្នកទី២ប៉ក់បានទាំង៣គ្រាប់នេះតែម្តងដូច្នោះឃើញ  
ថាអស់គ្រាប់ហើយ ។

<sup>1</sup> បើគេបានសន្យាថាលេងប៉ក់ដែ ទើបគេប៉ក់ដែពីរ បើសន្យាថាប៉ក់តែ១ប៉ក់ដែ១ទៅ

គឺអ្នកទី១ប៉កបានតែ៤គ្រាប់ ឯអ្នកទី២ ប៉កបានដល់ ទៅ៦ គ្រាប់  
ដូច្នេះអ្នកទី១ត្រូវខ្វះ១គ្រាប់ អ្នកទី២ ប៉កបានដល់ ទៅ៦ គ្រាប់  
ដូច្នេះអ្នកទី១ត្រូវខ្វះ១គ្រាប់ អ្នកទី២ លើស១គ្រាប់ ហើយអ្នក ទី១  
ត្រូវខ្ចីពីអ្នកទីពីរមួយគ្រាប់ ដើម្បីអោយបានគ្រប់ជា ៥គ្រាប់ដូច  
ដែលបានកំណត់ពីខាងដើមហើយចាប់ផ្តើមប៉កសារជាថ្មីឡើងវិញ  
ទៀត។

ការលេងមួយលើកមកនេះ ឃើញថាអ្នកទី១ជំពាក់អ្នកទី២  
មួយគ្រាប់ហើយ បើលេង១លើកទៀតអ្នកទី១ជំពាក់គោ២ ឬ៣  
គ្រាប់ទៀតសងគេវិញពុំរួចទេ លុះជំពាក់គេដល់១០គ្រាប់ ត្រូវ  
អោយគេដោះម្តងព្រោះល្បែងនេះ គេកំណត់ត្រឹមជំពាក់១០ ត្រូវ  
ដោះ ម្តងបានឈ្មោះថាចាញ់១ទឹកដែរ។ ប៉ុន្តែបើអ្នកទី១នេះ ប៉ក  
បានច្រើនគ្រាប់លើស ពីគ្រាប់ដែលកំណត់នោះ គេអាចសងទៅ  
អ្នកទី២វិញបាន។ សងប៉ុន្មានគ្រាប់ឈ្មោះថាបានរួចប៉ុណ្ណោះដែរ  
។

ការដែលដោះនោះ គឺគេខោកក្បាលដង្កង់ដោយក្រញូដៃ  
ដោះម្ចាស់២បែបគឺដោះបាយក្តៅ១បែប ដោះបាយត្រជាក់១បែប។  
បើដោះបាយក្តៅគេខោកអោយខ្លាំងៗ ចំនួន១០ឬ១៥ដង។ បើ  
ដោះបាយត្រជាក់គេខោកតិចៗស្រាលៗចំនួន១១ ឬ១៥ដងដែរ។

ដោះហើយគេចាប់លេងសាជាថ្មីទៀត គេលេងតែរបៀបនេះ  
រហូតដល់ពេលឈប់។

ល្បែងនេះគេលេងដើម្បីជាការកំសាន្តផង ដើម្បីហាត់ហ្វឹក  
ហ្វឺនចិត្តគំនិត អោយស្គាល់អធ្យាស្រ័យរបស់មនុស្សទូទៅក្នុងការ  
លាក់កុំពុត ឬរកាចិកំបាំងអ្វីផ្សេងៗ ផង។

# ២២- ល្បែងចត្រង្គ<sup>២</sup>

## តាមនៃចត្រង្គ

**ល្បែងប្រភេទនេះ:** កើតមានមកតាំងអំពីបុរាណកាល ជាល្បែងសម្រាប់កងទ័ពលេង អោយមានប្រាជ្ញាវាងវៃ ក្នុងការប្រើកលឧបាយក្នុងចម្បាំង។ ល្បែងនេះ មានឈ្មោះហៅ ៣យ៉ាងគឺ ល្បែងអុក ល្បែងឈើត្រង់ ល្បែងចត្រង្គ ។

**ល្បែងអុក:** បានជាហៅយ៉ាងនេះ ព្រោះល្បែងនេះ មានគោលដៅសម្លាប់ខុន។ តាមធម្មតា បើកូនចត្រង្គណាមួយ ដែលអ្នកលេង ចាប់យកទៅទង្គិចយ៉ាងខ្លាំង ដាក់ក្នុងក្រឡាដែលអាចស៊ីខុនបាន គេតែងបន្លឺពាក្យថា " អុក " ហេតុនោះល្បែងប្រភេទនេះ ទើបគេហៅថា " ល្បែងអុក " ។

**ឈើត្រង់:** ពាក្យនេះ ស្តាប់ទៅ ហាក់ដូចជាពាក្យផ្ទុយនឹងឈើរៀម តែពិនិត្យរកន័យក្នុងពាក្យ **ឈើត្រង់** ដែលជាឈ្មោះ ល្បែងនេះមិនឃើញមានសោះ។ ព្រោះហេតុនោះ ពាក្យថា **ឈើត្រង់** ក្នុងទីនេះប្រាកដជាក្លាយមកអំពីពាក្យថាចត្រង្គ។

**ចត្រង្គ:** ពាក្យនេះ ក្លាយមកអំពីភាសាសំស្ក្រឹត និងបាលី ថា ចតុរង្គ ប្រែថា " មានអង្គបួន "។ ល្បែងនេះ មានវិធីលេងដូច

<sup>២</sup> -លោក យូ-អ៊ិន សមាជិកនៃក្រុមជំនុំព្រះត្រៃបិដក រៀបរៀង។

ជាចម្បាំងដែលមានសេនាកងទ័ពប្រកបដោយអង្គ គឺ កងទ័ពដំរី  
កងទ័ពសេះកងទ័ពរថ និង កងទ័ពថ្មើរជើង ព្រោះហេតុនេះល្បែង  
នេះ ទើបឈ្មោះថាចតុរង្គ។ ពាក្យថា " ចតុរង្គ " នេះមិនមែនក្លាយ  
មក អំពីពាក្យថា ចតុរ័ស្សីដែលប្រែថា " មានជ្រុងបួន " ទេព្រោះ  
មានន័យផ្ទុយពីល្បែងនេះ (១) ។

**កូនចតុរង្គ**

ប្រដាប់សម្រាប់លេងល្បែងនេះ គេហៅថា កូនចតុរង្គ។ កូន  
ចតុរង្គនោះ មានចំនួន៣២ សម្រាប់លេងដើរលើក្តារបួនជ្រុង  
ដែលមានក្រឡា៦៤ ( ក្តារអុក ) ។ បណ្តាកូនទាំង៣២នោះ មាន  
កូន២ហៅថាខុន ទុកជាស្តេចសោយរាជ្យ មានកូន២ហៅថា  
នាងទុកជាព្រះអគ្គមហេសី មានកូន៤ ហៅថា គោលទុកជាសេ-  
នាបតី ឬ មេទពំ មានកូន៤ហៅថាសេះ មានកូន៤ហៅថាទូក  
មានកូន១៦ ហៅថាត្រី កូនទាំងអស់នេះ ទុកជាសេនាបតីពល។

**អំណើតនៃកូនចតុរង្គ**

(១) មានល្បែង២បែបទៀត ជាពួកចតុរង្គ ឬ ស្រដៀងគ្នានឹងចតុរង្គដែរ គឺ ស្តេនិងពែក។  
-ស្តេ ពាក្យនេះហៅកាត់ខ្លីមកពី បាសក ជាឈ្មោះល្បែងមួយប្រភេទពួកចតុរង្គដែរតែមាន  
មេពីរ ហៅថាគោ មានសណ្ឋានបួនជ្រុង មានន្ទ៤ សម្រាប់លើកទំលាក់លើក្តារមានកូន២៤ ឬ  
៣០.....។

-ពែក ឈ្មោះល្បែងមួយប្រភេទ ស្រដៀងនឹងចតុរង្គ ខុសគ្នាតែឈ្មោះកូននិងការចាញ់ឈ្នះ  
មានបែបអោយស៊ីវែកទាំងសងខាង ឬបើអ្នកម្ខាងទាល់ច្រកត្រូវអ្នកលេងកៀរក្រសោប ស៊ីបាន  
ទាំងអស់ ជាល្បែងសម្រាប់ពួកទាហានលេង ដូចចតុរង្គដែរ។

កូនចត្រង្គទាំង៣២នោះ គេធ្វើដោយភ្នកស្នែង ឬឈើផ្សេងៗ មានឈើនាងនួន និងដើមដៃខ្លាជាដើម តាមដែលគេមាន ធនធាននិងមានពេលវេលាធ្វើបាន។ ដើម្បីកុំអោយអ្នកលេងច្រឡំ កូនគ្នា កូនចត្រង្គ ទាំង៣២នោះ គេធ្វើអោយមានពណ៌ជា២ពួក ក្នុងមួយពួកៗ មាន១៦កូន គឺថាបើមួយពួកគេធ្វើដោយភ្នក មួយពួកទៀតគេធ្វើដោយស្នែង បើមួយពួក គេធ្វើដោយឈើនាងនួន មួយពួកទៀត គេធ្វើដោយឈើត្រព្យ៉ាងជាដើម។ ឯការធ្វើកូនចត្រង្គទាំងនោះ បើចង់អោយបានល្អស្អាត ហើយអោយមានរូបរាងដូចៗ គ្នាគេត្រូវធ្វើដោយត្រៀមក្រឡឹង រៀនលែងតែសេះ៤ ពោះសេះ គេក្រឡឹងពុំកើតទេ គេត្រូវធ្លាក់ដោយត្រៀមចម្លាក់។ ចំពោះអ្នកដែលគ្មាន ត្រៀមក្រឡឹងវិញ គេធ្លាក់កូនទាំងអស់នោះ ដោយកាំបិតបន្ទោះ។

**រូបសណ្ឋាននៃកូនចត្រង្គ**

បណ្តាកូនទាំង៣២នោះ ខុស២ គេធ្វើអោយមានរូបសណ្ឋាន ដូចសន្លឹកសីមា។ គោល៤គេធ្វើអោយមានរូបសណ្ឋាន ដូចសន្លឹកសីមាដែរតែមាឌតូចជាងខុស។នាង២ គេអោយមានកូនសណ្ឋានដូចតូចចតិយតែមាឌតូចជាងគោល។ សេះ៤ គេធ្វើអោយមានរូបសណ្ឋានដូចសន្លឹកសីមា។ ត្រីទាំង១៦ គេធ្វើអោយមានរូបសណ្ឋានមូលសំប៉ែត ប៉ុនប្រាក់១កាក់ហើយមានធ្វើសញ្ញាអោយ



ដឹងថាពោះ ថាខ្នង ។ ឯក្តារចត្រង្គ មានរូបសណ្ឋាន៤ជ្រុងស្មើមិន  
 កំណត់ទំហំទេហើយនៅខាងក្នុង ផ្ទៃក្តារនោះ មានក្រឡា៦៤។  
 ឯរូបសណ្ឋាន នៃកូនចត្រង្គ និងក្តារអុកទាំងនោះ ដូចមាន  
 រូបគំនូរខាងក្រោម ៖



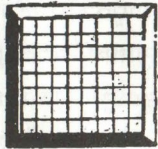
ខុន



កោល



មាស



ក្តារអុក



សេះ



ទូក



ត្រី

**របៀបរៀបកូនចត្រង្គ**

មុននឹងនិយាយពីរបៀបរៀបកូនចត្រង្គ សូមនិយាយពីសមាសភាពនៃអ្នកលេងចត្រង្គសិន។ ឯអ្នកលេងចត្រង្គ ចែកជា២បក្ស ជាបក្សដែលត្រូវប្រកួតតស៊ូ ដោយតាំងចិត្តថាយកជ័យនៃរៀងខ្លួន។ ក្នុងបក្សទាំង២ មិនមានកំណត់គ្នា ដោយចំនួនទេ គឺម្នាក់និងម្នាក់ តស៊ូគ្នាក៏បានបក្សម្ខាងនៃម្នាក់ ឯបក្សម្ខាងទៀតមានគ្នា២ឬ៣នាក់ឡើងទៅក៏បាន។ អ្នកលេងទាំង២បក្សនេះ ត្រូវយកកូនចត្រង្គទាំង៣២ មកចែកជា ២ ពួកតាមពណ៌នៃក្នុងចត្រង្គហើយបើខ្លួនពេញចិត្តនឹងកូនចត្រង្គពណ៌ណា ក៏កាន់យកកូនចត្រង្គពណ៌នោះ មកដាវបស់សំរាប់ខ្លួន។ ដែលចែកកូនចត្រង្គជា២ពួកនោះ ត្រូវអោយមានចំនួនកូន១១ស្មើគ្នា គឺក្នុងមួយពួកៗ ត្រូវមានកូនដែលហៅថាខុន១ នាង១ គោល២ សេះ២ ទូក២ និង ត្រី៤។

មុននឹងលេង អ្នកលេងទាំងពីរបក្ស ត្រូវរៀបកូនចត្រង្គសម្រាប់ខ្លួនរៀងខ្លួនលើក្តារបួនជ្រុងមួយ (ក្តារអុក) ដែលមានក្រឡា៦៤ រៀបដាក់ក្នុងក្រឡាមួយៗ ដែលតាំងនៅត្រង់ទីបំផុត គឺក្រឡាដែលនៅផ្ទាល់នឹងក្រប។ ទាំង២បក្ស ត្រូវរៀបកូនចត្រង្គប្រទល់មុខគ្នា ដូច្នោះ ៖

- ក្រឡាចុងក្តារទាំងពីរខាងដាក់ទូក២ ( ក្រឡាមួយដាក់ទូក

មួយ)។

- ក្រឡាបន្ទាប់ពីទុក ដាក់សេរី២ ( ក្រឡាមួយដាក់សេរីមួយ )។

- ក្រឡាបន្ទាប់ពីសេរី ដាល់គោល២ ( ក្រឡាមួយដាក់គោលមួយ )។

- ពីរក្រឡាបន្ទាប់ពីគោល ដាក់ខុននិងនាងតែត្រូវដាក់កុំឲ្យស្របគ្នានិងបក្សម្ខាង។

ក្រឡាសង្កាត់ទី ៣ រំពឹងកូនដែលរៀបរួចមកហើយ ត្រូវរៀបត្រីទាំង៨ នៃត្រូវរៀបដាក់ផ្តាច់សម្រាប់សំគាល់ថា មិនទាន់បក។

ចូរមើលរបៀបរៀបកូនចត្រង់ ខាងក្រោមនេះ៖

បីខ្ទង់ខាងលើ កូនចត្រង់នៃបក្សលើ

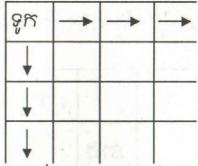
១	២	៣	ទុក	សេរី	គោល	នាង	ខុន	គោល	សេរី	ទុក	៤	
			ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី		៥
			ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	៦		
ទុក	សេរី	គោល	ខុន	នាង	គោល	សេរី	ទុក	៧				

បីខ្ទង់ខាងក្រោម កូនចត្រង់នៃបក្សខាងក្រោម

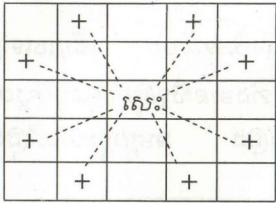
# ដំណើរនៃកូនចត្ត

កូនចត្តទាំង៣២នោះ មានការដើរផ្សេងៗគ្នា តែមានដំណើរត្រូវគ្នាតាមឈ្មោះកូនគឺ ៖

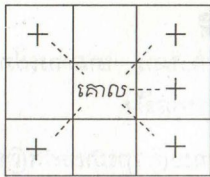
១-ទឹក ដើរបណ្តោយក្រឡាដោយឥតព្រមដែលដូចគំនូរ ខាងក្រោមនេះ ៖



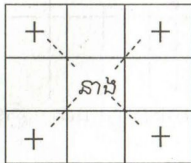
២-សេះ ដើរផ្លោះកាត់បញ្ចៀង៣ ក្រឡាដូចគំនូរខាងក្រោមនេះ ៖



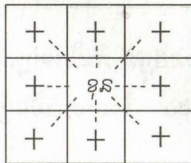
៣-គោល ដើរប្រាស៥ផ្លូវ គឺដើរទៅក្នុងក្រឡាមុខខ្លួនមួយក្រលានិងក្រឡានៅជ្រុងទាំង៤ ដែលជាប់នឹងក្រឡាខ្លួន ដូចគំនូរខាងក្រោមនេះ ៖



៤-៧ ដើរបាន៤ផ្លូវ គឺដើរទៅក្នុងក្រឡានៅជ្រុងទាំង៤  
ដែលជាប់នឹងក្រឡាខ្លួន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ៖

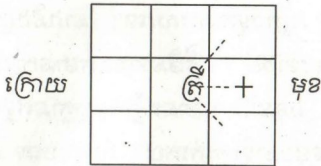


៤-៨ ដែលមិនទាន់បក ដើររុលទៅក្នុងក្រឡាមុខខ្លួន  
មួយក្រឡាម្តងៗ ទាំងមានសិទ្ធិត្រូវស៊ីកូនចត្រង់ជាបដំបូងនឹងខ្លួន  
ដែលនៅក្នុងក្រឡាជ្រុង អមផ្លូវខ្លួនទាំងពីរជ្រុងដូចមានគំរូខាង  
ក្រោមនេះ៖



៦-ត្រី ដែលមិនទាន់បក ដើររុលទៅក្នុងក្រឡាមុខខ្លួន

មួយក្រឡាម្តងៗ ទាំងមានសិទ្ធិត្រូវស៊ីកូនចត្រង់ជាបដិបក្សនឹងខ្លួន ដែលនៅក្នុងក្រឡាជ្រុងអមផ្លូវខ្លួនទាំងពីរជ្រុង ដូចមានគំរូខាង ក្រោមនេះ ៖



បើត្រីនេះបកហើយ ត្រូវដើរបាន៤ផ្លូវ ដូចគ្នា។ ត្រីដែល ឡើងទីជាត្រីបក ( ដើរបកមកក្រោយបាន ) នោះ ចំពោះតែត្រី ណាដែលដើរដល់ក្រឡាជាប់ជ្រុងនៃកូនចត្រង់ជាបដិបក្ស គឺ ក្រ ឡាទាំង៤ដែលជាត្រីបកនោះ គេត្រូវដាក់ផ្លាកពោះ ដើម្បីកុំឲ្យច្រឡំ នឹងត្រីមិនទាន់បក ។

ដំណើរនៃកូនចត្រង់ដូចបានពោលមកហើយនេះគេសន្មត់ ហៅថា " ជើង " គឺជើងទូក ជើងសេះ ជើងគោល ជើងនាង ជើងខុស ជើងត្រី។

**ឥទ្ធិពលនៃកូនចត្រង់**

កូនចត្រង់ទាំង៣២ មានឥទ្ធិពលខ្លាំងនិងខ្សោយខុសគ្នា តែ ស្មើគ្នាដោយឈ្មោះកូនគឺ ទូក៤ និង សេះ៤ មានកម្លាំងខ្លាំងក្រៃ

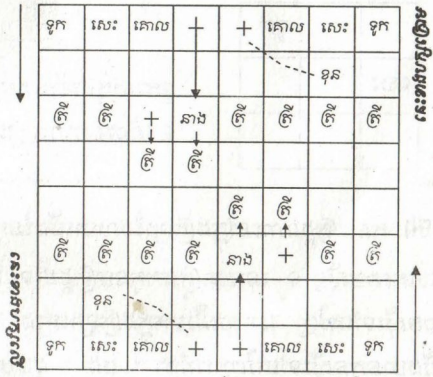
លែងជាងកូនចត្រង្គទាំងអស់។ តែទុកគេរអាចបន្ថយឥទ្ធិពលមក  
ត្រឹមត្រីបកបានហៅថា " ទុកបក " សម្រាប់អ្នកលេងជើងឯកលេង  
ប៉ះនឹងអ្នក លេងជើងអស់។ ទុកបកនេះគេត្រូវរៀបដាក់ផ្លូវ ក្នុង  
ពួកក្រឡាសង្កាត់ទី២ ត្រង់ ក្រឡាណាក៏បាន។ គោល៤មានកម្លាំង  
ខ្លាំងដែរតែមិនដល់ កម្លាំងទុកនិងសេះទេ។ នាងនិងត្រីបក មាន  
កម្លាំងអស់ជាងគោលទាំង៤ ។ ត្រីមិនទាន់បកមានកម្លាំងអស់ជាង  
នាង និងត្រីបក។ ឯខុសនឹងថាមានឥទ្ធិពលឬគ្មានឥទ្ធិពលពុំបាន  
ទេ ព្រោះខុសមានមុខនាទីតែរត់គេច កុំអោយគេ សម្លាប់ខ្លួន  
ហើយដែលស៊ីគេបាន ចំពោះតែគ្មានគេស៊ីខ្លួនវិញ។

**ឆ្លើមចេញតយុទ្ធច**

កាលអ្នកលេងបានរៀបកូនចត្រង្គរួចស្រេចហើយតទៅត្រូវ  
ចេញដំណើរកូនចត្រង្គ។ បណ្តាអ្នកលេងទាំង២បក្ស ត្រូវអោយ  
បក្សណាមួយចេញដំណើរកូនចត្រង្គមុន ស្រេចហើយត្រឹមនិយា-  
យគ្នា។ តែកាលបើលេងលើកទី១ មានចាញ់មានឈ្នះហើយដល់  
មកលេងលើកទី២ ត្រូវបក្សឈ្នះចេញដំណើរកូនចត្រង្គមុន។ តាម  
ទម្លាប់នៃអ្នកលេងចត្រង្គ មុនដំបូងបង្អស់ច្រើនដើរត្រីនៅមុខខុស  
អោយបានត្រី ២ ឬ ៣ សិនរួចហើយ ទើបចេញដំណើរកូន  
ចត្រង្គដទៃ តាមដំណើរនៃកូន ដូចបានពោលហើយលើកលែង

តែដំណើរនាង និងខុនចេញ។ ព្រោះនាង និងខុន ធ្វើដំណើរមុន  
 ដំបូងមានសិទ្ធិដើរផ្លោះក្រឡាបាន គឺនាងដើរផ្លោះរំលងៗក្រឡា  
 ដែលនៅមុខខ្លួនទៅនៅក្នុងក្រឡាទី៣ ត្រង់កន្លែងដែល រៀបត្រី  
 ជាដំបូង។ ឯខុនដើរផ្លោះកាត់ ចំហៀង៣ក្រឡាដែលនៅចៀង  
 ខាងមុខខ្លួន។ តែតពីនោះមកនាង និងខុននេះ ត្រូវដើរតាមរបៀប  
 ប្រក្រតីខ្លួនវិញ។ ចូលមើលរបៀបចេញដំណើរ មុនដំបូងដូចគំរូ  
 ខាងក្រោមនេះ៖

បីខ្ទង់ខាងលើ កូនចត្រង្គនៃបក្សលើ



បីខ្ទង់ខាងក្រោម កូនចត្រង្គនៃបក្សក្រោម



# ពាក្យសម្រាប់ប្រើក្នុងល្បែងចត្រង្គ

ក្នុងល្បែងចត្រង្គ មានពាក្យថា ស៊ី ចង ផាយ អង់ អុក បិទ អុកបែក អាប់ ជាពាក្យនិយាយប្រាប់គ្នាអោយដឹងតាម ហេតុការណ៍ដែលមាន។

**ស៊ី:** ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះកូនចត្រង្គណា នៅក្នុង ក្រឡាដែលជានឹងរបស់គេ គេអោយស៊ីកូនចត្រង្គនោះបានដូច ទូកនៅក្នុងជើងសេះ សេះអាចស៊ីទូកនោះ មើលគំរូខាងក្រោម នេះ ៖

		ទូក
សេះ		

ទូកនៅក្នុងជើងសេះ។

ទូកនិងសេះជាបក្សផ្សេងគ្នា។

**ចង:** កូនចត្រង្គណានៅក្នុងក្រឡាដែលជានឹងនៃកូនចត្រង្គ គេដែលគេអាចស៊ីបាន នោះគេត្រូវរកកូនចត្រង្គដទៃ ដែលមាន ជើងអាចស៊ីទៅគេវិញ អោយដើរមកក្នុងក្រឡាផ្សេង គឺបើគេស៊ី មកយើងមានកូនស៊ីទៅគេវិញហៅថា " ចង " ដូចមានគំរូខាង ក្រោមនេះ ៖

		ទូក	
សេះ			នាង

ទូកនៅក្នុងជើងសេះ។  
ទូកនិងនាងជាបក្សមួយ។

ផ្ទាំង ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះខុននៅក្នុងជើងទូក

ដែលមានកូន ចត្រង្គណាមួយ ជាបក្សខាងទូកនៅស្ទះរាំង កាល  
បើគេដើរកូនដែលស្ទះរាំងជើងទូកនោះ គេពោលថា " ផ្ទាំង " ព្រោះទូកនោះអាចស៊ីខុនបាន ខុននោះត្រូវរត់ បើរត់មិនរួច ឈ្មោះ  
ថាចាញ់គេ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖

ទូក		ត្រី	ខុន

ត្រី និងខុនជាបក្សមួយ។  
ត្រីស្ទះរាំងជើងទូក។

អង្ក ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះទូក ដែលដើរទៅនៅក្នុង

ក្រឡាដែលមានសិទ្ធិស៊ីខុន តែស៊ីមិនទាន់បាន ព្រោះខុននោះ  
មានទ័ពខ្លួននៅស្ទះរាំងផ្លូវទូកហៅថា " អង្ក " ដូចមានគំរូខាង  
ក្រោមនេះ ៖

ទូក		ត្រី	ខុន

ត្រី និងខុនជាបក្សមួយ។  
ត្រីស្ទះរាំងជើងទូក។

**អុក្ក:** ពាក្យនេះប្រើនិយាយចំពោះកូនចត្រង្គណា ដែលដើរទៅក្នុងក្រឡាមានជើងខ្លួនត្រូវស៊ីខុន ដោយគេទង្គិចកូននោះយ៉ាងខ្លាំងហើយពោលថា " អុក " ។ តែខុននិងខុនមិនអាចអុកគ្នាបានទេ ព្រោះខុនទាំង២ ត្រូវដើរចៀសកុំអោយប៉ះជើងគ្នាទៅវិញទៅមកជាដរាប ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖

ទូក			ខុន

ទូកនិងខុនជាបក្សផ្សេងគ្នា។  
ទូកមានជើងត្រូវស៊ីខុន។

**បិទ:** ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះកូនចត្រង្គណា ដាក់បិទជួរជើងទូក ដែលគេអុកខុនហើយដើម្បីការពារកុំអោយគេស៊ីខុននោះដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖

ទូក		+	ខុន
	នាង		

នាង និងខុនជាបក្សមួយ។  
នាងត្រូវដើរមកបិទជើងទូក។

**អុកបែក ៖** កូនចត្រង្គណាមួយដែលអុកខុនហើយ ហើយអាចស៊ីកូនដទៃបានផង ហៅថា "អុកបែក" ឧទាហរណ៍ ដូចគេ

យកសេះអុកខុន, សេះនោះអាចស៊ីទូកបាន នៅវេលាដែលបក្សម្ខាងដើរខុនចេញហើយ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖

		ខុន	
សេះ			
		ទូក	

ខុននឹងទូកជាបក្សមួយ  
ដែលនៅក្នុងដើងសេះគេ ។

**អាប់ ៖** ពាក្យនេះសម្រាប់ប្រើហៅខុន ដែលទំពេញតាមដេញ, កាលខុននោះត្រូវដើរ តែដើរមិនរួច ព្រោះក្រឡានៅជុំវិញខ្លួន សុទ្ធតែជាដើងរបស់គេ, ខុននោះត្រូវផ្តួលខ្លួនដេកក្នុងក្រឡាខ្លួនហើយគេពោលថា "អាប់"។ ខុនដែលអាប់នេះ មិនបានឈ្មោះថាចាញ់គេ ទាំងខាងគេ ក៏មិនឈ្មោះថាឈ្នះដែរ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖

ទូក	-----	
-----	ខុន	-----
-----	គោល	-----

ទូកនិងគោលជាបក្សមួយ  
ដែលមានដើងព័ទ្ធខុនជាប់ ។

# តស៊ូផ្សងព្រេង

កាលបើទំព័រ គឺកូនចត្រង្គរបស់បក្សណាមួយ ដែលបក្សម្ខាង បានស៊ីអស់ហើយ នៅសល់តែខុនមួយ ខុននោះត្រូវខុនដែលមាន ទំព័រគឺ កូនចត្រង្គនៅសល់ច្រើន តាមដេញសម្លាប់ ទាល់តែរត់លែង រួច ។ តែដែលថាមកនេះ បានចំពោះតែខុននោះ មានត្រីមិនទាន់ បក បើត្រីនោះបកហើយ ខុនទាំង ២ ត្រូវដើរផ្សងព្រេង ដោយរិធិ រាប់ជើង បើរាប់ទៅ ឃើញហួសព្រំដែន ដែលបានកំរិតទុកហើយ គេទុកជាស្មើគ្នា, ខុនទាំង ២ មិនឈ្នះមិនចាញ់ ។ តែបើខុនឯកឯង នោះ ស្លាប់មុននឹងដល់ព្រំដែននៃការរាប់ ដែលបានកំរិតទុក គេ ទុកជាចាញ់ ។

ឯរិធិរាប់ជើងនោះ មុននឹងរាប់ គេត្រូវបូករួមកូនចត្រង្គទាំង ២ បក្សបញ្ចូលគ្នាសិន គឺ បើកូនទាំងអស់មាន ៤ ត្រូវចាប់រាប់ពី ៥ ឡើងទៅ, បើកូនទាំងអស់ មាន ៥ ត្រូវចាប់រាប់ពី ៦ ឡើងទៅ ។ល។ តាមទម្លាប់ ត្រូវអ្នកលេងចត្រង្គ ដែលជាបក្សអស់ មានសល់តែខុន មួយ ដើរខុនហើយរាប់ឲ្យឮ ដល់ត្រចៀកនៃអ្នកដទៃ ផង ។

## ព្រំដែននៃការដើររាប់ជើង

ការដើរហើយរាប់ជើងផងនោះ ពោលតាមទម្លាប់នៃអ្នក លេងចត្រង្គថា ៖ ត្រូវរាប់ទៅតាមជើងនៃកូនចត្រង្គមួយ ៗ ដែល សល់នៅ ដូចមាន កំណត់ទុកតទៅនេះ ៖

បើខុនដែលមានសល់កូនចត្រង្គ គឺ

ទូក ១ រាប់ ១៦ ហៅថា ជើងទូក,

សេះ ១ រាប់ ៦៤ ហៅថា ជើងសេះ,

គោល ១ រាប់ ៤៤ ហៅថា ជើងគោល,

ត្រីបក ឬ នាង រាប់ ៦៤ ហៅថា ជើងត្រី ។

បើទូក, សេះ, គោល, នៅសល់ទាំងមួយគូ ៗ ត្រូវរាប់កាត់

ពាក់កណ្តាលចោល គឺ

ទូក ២ រាប់ ៨ វិញ

សេះ ២ រាប់ ៣២ វិញ

គោល ២ រាប់ ២២ វិញ ។

ឯត្រីបក បើមានច្រើន ក៏មិនបន្ថយចំនួនរាប់ឡើយ ។

បើនៅសល់កូនចត្រង្គលាយចម្រុះគ្នា ត្រូវរាប់តាមកូន  
ចត្រង្គណា ដែលមានជើងតិចជាងកូនឯទៀត គឺ៖

បើសល់ទូក ១ និងសេះ ២ ឬ ១ រាប់ ១៦ (យកជើងទូក),

បើសល់ទូក ១ និងគោល ២ ឬ ១ រាប់ ១៦ (យកជើងទូក)

បើសល់ទូក ១ និង នាង ឬត្រីបក រាប់ ១៦ (យកជើងទូក)

បើសល់សេះ ២ ឬ ១ និងគោល ២ រាប់ ២២ (យកជើង

គោល)

បើសល់សេះ ១ និងគោល ១ រាប់ ៤៤ (យកជើងគោល)

បើសល់សេះ ២ និងគោល ១ រាប់ ៣២ (យកជើងសេះ)

បើសល់សេះ ១ និងនាងឬត្រីបក រាប់ ៣០ (យកជើងណាក៏

បាន)

បើសល់សេះ ២ និងនាងឬត្រីបក រាប់ ៣២ (យកជើងសេះ)។

នៅមានការដើរផ្សងព្រេង ដោយវិធីរាប់មួយបែបទៀត ដូច  
នឹងពោលតទៅនេះ ៖

បណ្តាបក្សទាំងពីរ បក្សមួយ នៅមានសល់តែខុននិងកូន  
ចត្រង្គណាមួយ តែមួយ បក្សមួយទៀត មានសល់កូនចត្រង្គ  
ច្រើនជាង តាំងអំពីពីរបីឡើងទៅ ។ កាលបើមានសល់កូនបែប  
នេះ គេត្រូវរាប់ ៦៤ ហើយចាប់រាប់ពី១ រៀងរហូតដល់ ៦៤ ។ បក្ស  
អស់ (ដែលមានតែខុន ១ និង កូន ១) ត្រូវរាប់ រាប់ឲ្យ ៧ ៧ ។ បើបក្ស  
ដែលមានព្រៀបជាងនោះមានត្រី ហើយត្រីនោះដើរដល់ក្រឡា  
បក បក្សអស់ ត្រូវត្រឡប់រាប់តាមអំណាចជើងនៃកូនចត្រង្គ ដូច  
ដែលពោលខាងលើនោះវិញ ។

### ការប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងពេលកំពុងតយុទ្ធ

អ្នកលេងចត្រង្គ កាលបើចាប់ផ្តើមលេង ត្រូវមានការប្រុង  
ប្រយ័ត្ន ២យ៉ាង គឺ ប្រយ័ត្នកុំឲ្យកូនចត្រង្គណាខាងគេដែលមាន  
ឥទ្ធិពលតិច ស៊ីកូនចត្រង្គខ្លួន ដែលមានឥទ្ធិពលច្រើន ដូចត្រីខាង  
គេ ត្រូវស៊ីសេះ ទុក គោល ជារបស់ខ្លួនទាំងត្រូវប្រយ័ត្នកុំឲ្យគេស៊ី

ដោយឥតផ្លូវ ។ មួយទៀត ត្រូវប្រយ័ត្នជាបំផុត កុំឲ្យកូនចត្រង្គ  
ខាងគេ ចោមសម្លាប់ខុនដារបស់ខ្លួន ។ ព្រោះគោលដៅក្នុងល្បែង  
ចត្រង្គ ចំពោះត្រង់សម្លាប់ខុន, បើគេសម្លាប់ខុនបានហើយ ចាត់  
ទុកជាចាញ់គេ អស់ផ្លូវតវ៉ា ។

### ទោសក្នុងការលេងចត្រង្គ

ល្បែងចត្រង្គ ធ្វើឲ្យអ្នកលេងខ្លះដក់ជាប់ចិត្ត រហូតដល់ភ្លេច  
បាយ ភ្លេចទឹក ភ្លេចប្រកបការងារដែលត្រូវធ្វើ ទាំងរយៈវេលា  
ដែលលេងមកកន្លងទៅច្រើនម៉ោងហើយ ក៏អ្នកលេងខ្លះភ្លេចគិត  
ដល់ លុះដល់ឈប់លេងព្រោះហេតុតែប្រើឥរិយាបថ អង្គុយគិត  
ជើងចត្រង្គយូរ ហួសពេលវេលា ព្រមទាំងខានបរិភោគបាយទឹក  
អ្នកលេងចត្រង្គខ្លះ ច្រើនទៅជាខ្យល់ចាប់ ដេកមិនលក់ រងរោង  
ស្មារតី រសាប់រសល់ កាន់ការអ្វីមិនមុតមាំ ។

ហេតុអ្វីក៏ល្បែងនេះ ធ្វើឲ្យអ្នកលេងដក់ចិត្តខ្លាំងម៉្លេះ ?  
ព្រោះល្បែងនេះ អ្នកលេងត្រូវប្រើគំនិតគិតឲ្យឃើញច្រើនជាន់  
ច្រើនផ្លូវ ត្រូវប្រើស្មារតីប្រុងប្រយ័ត្ន គ្មានបន្ទុះជាដរាប ត្រូវប្រើកល  
ឧបាយគ្មានស្រាក ក្នុងទីបំផុត ក៏ត្រូវចាញ់ ឬឈ្នះ ឬក៏ស្មើគ្នា ។  
បណ្តាបក្សទាំងពីរ បក្សដែលចាញ់ គិតថា បានជាចាញ់ ព្រោះ  
អញគិតខុសត្រង់នេះ ព្រោះភ្លេចស្មារតីត្រង់នោះ ព្រោះចាញ់កល  
គេត្រង់នេះ ដូច្នេះដល់ក្តារទី២ អញត្រូវប្រុងប្រយ័ត្នកុំឲ្យភ្លាត់សោះ



ត្រូវយកជ័យឲ្យបានវិញ " ។ ចំណែកខាងបក្សឈ្នះ សប្បាយចិត្ត  
ខ្លាំង តាំងចិត្តថា "ដល់ក្តារទី ២ អញ ត្រូវប្រឹងយកជ័យឲ្យបាន  
ទៀត" ។ តែគួរឲ្យអនិច្ចា ! ការតាំងចិត្តថានឹងយកជ័យឲ្យបាននៃ  
បក្សទាំង ២ នោះ ឥតបានដូចបំណងរាល់លើក រាល់ក្តារនោះ  
ឡើយ ម៉្លោះហើយ អ្នកលេងទាំងពីរបក្ស ក៏ចេះតែមិនអស់ចិត្ត  
រៀងខ្លួន បើទុកជាលេងទៅចាញ់គេ ក៏ចិត្តមិនព្រមចាញ់ បើទុក  
ជាលេងទៅឈ្នះគេ ក៏មិនសុខចិត្តនឹងការឈ្នះមិនដំណាំ ឬឈ្នះ  
មិនច្រើន ។ ព្រោះអាស្រ័យហេតុនេះ ទើបអ្នកលេងល្បែងនេះដក់  
ចិត្តជាខ្លាំង ។

អ្នកលេងចត្រង្គ មាន ២ ពួក គឺពួកមួយ ចូលចិត្តលេងមិន  
ភ្នាល់ មួយពួកទៀត ចូលចិត្តលេងមានដាក់តំណាំង ។ អ្នកលេង  
ទាំង ២ ពួកនេះ បាននាមថាជាអ្នកប្រព្រឹត្តអប្បាយមុខ ត្រូវទទួល  
សេចក្តីវិនាស នៃសុខភាពក្នុងរាងកាយ ខូចពេលវេលាដែលត្រូវ  
ប្រកបការងារ បើលេងហើយមានភ្នាល់ផង ក៏ត្រូវជួបសេចក្តី  
វិនាស នៃធនធានទ្រព្យសម្បត្តិច្រើនលើសលុប ។

### គុណក្នុងការលេងចត្រង្គ

ប្រយោជន៍ក្នុងការលេងចត្រង្គ មានតិចតួចស្តួចស្តើង  
ណាស់ ស្ទើរតែថាមានពុំបាន ។ តែបើរាវរកឲ្យជ្រៅឆ្ងាយទៅ ក៏  
គង់ឃើញមានខ្លះថា ៖ ល្បែងចត្រង្គនេះ គួរចាត់ទុកជាកីឡា ផ្នែក

ខាងមនោពលកម្ម គឺ ល្បែងបង្កាត់ចិត្តឲ្យរឹង ធ្វើចិត្តឲ្យមានមានៈ  
ប្រកាន់មាំ ទ្រាំតស៊ូក្នុងកិច្ចការដែលជាមុខនាទីខ្លួនត្រូវធ្វើ ។ គុណ  
ប្រយោជន៍ដោយត្រង់ក្នុងល្បែងនេះ ចំពោះវីរបុរស យកតម្រាប់  
តាមកលឧបាយក្នុងល្បែងចត្រង្គ ទៅប្រើក្នុងនយោបាយដឹកនាំ  
ប្រទេសជាតិ ឬយកទៅប្រើក្នុងសឹកសង្គ្រាម ។ ព្រោះអ្នកធ្វើ  
នយោបាយក្តី អ្នកធ្វើចម្បាំងក្តីត្រូវជាអ្នកចេះធ្វើកលឧបាយច្រើន  
ជាង ច្រើនផ្លូវ មានប្រាជ្ញារវាងវៃ មានកលល្បិចច្រើនស្រទាប់ ធ្វើ  
ឲ្យគូសត្រូវឯងរឹតមុខ រង្វេងស្មារតី ឲ្យភ្លាត់ស្មៀត ទើបយកជ័យបាន  
ប្រៀបដូចជាអ្នកលេងចត្រង្គ ដែលមានប្រាជ្ញារវាងវៃ អាចចេះប្រើ  
កលឧបាយយកជ័យពីគូប្រកួតនឹងខ្លួនបាន ដូច្នោះឯង ។

**បរិយោសនកថា**

អត្ថបទស្តីពីល្បែងចត្រង្គនេះ ខ្ញុំបាននិយាយសព្វគ្រប់អស់  
ហើយគួរចាត់ទុកថាជា តម្រាវល្បែងចត្រង្គ បានពិត ដែលនៅ  
សល់ចន្លោះតែ ត្រង់និយាយប្រាប់ផ្លូវ ប្រាប់ឧបាយ ឲ្យអ្នកអាន  
លេងចត្រង្គទៅហើយពូកែរវាងវៃ ប៉ិនប្រសប់ ចេះប្រើកលឧបាយ  
ឲ្យឈ្នះគេរាបរហូត ឲ្យទៅជាអ្នកចត្រង្គជើងឯក ។ បានជានៅ  
សល់ត្រង់រឿងនេះ ព្រោះខ្ញុំរកពាក្យសរសេរប្រាប់ពុំកើត ពុំដឹងជា  
និយាយដូចម្តេច ។ ព្រោះការរវាងវៃប៉ិនប្រសប់ការយល់ដឹងចត្រង្គ  
ច្រើនជាងច្រើនស្រទាប់នៃជនណា ពិតជាជននោះ ឧស្សាហ៍លេង

ចត្រង្គ ជួនលេងប៉ះនឹងអ្នកនេះ ជួនលេងប៉ះនឹងអ្នកនោះ ការប៉ិន  
ប្រសប់ក្នុងជើងចត្រង្គនោះ ក៏កើតមានបន្តិច ៗ ជាលំដាប់ទៅ ។  
តែចំពោះមនុស្សខ្លះ បើទុកជាព្យាយាមលេងយ៉ាងណា ក៏មិនបាន  
ទៅជាអ្នកចត្រង្គជើងឯកដែរ ការណ៍នេះព្រោះអ្វី ? ព្រោះអ្នក  
នោះឯង មានសតិប្បញ្ញាដែលដិតជាប់ពីកំណើត ( សជាតិកប្ប-  
ញ្ញា ) ទន់អន់ជាខ្លាំង ។

អ្នកប្រព្រឹត្តគិតតែល្បែងរែងវិនាស  
អ្នកលះលាសចៀសចាកល្បែងរែងចម្រើន  
អ្នកព្យាយាមប្រកបការណាឲ្យកើន  
រែងចំរើនដោយក្តីសុខទុក្ខគ្មានហោង ។

យើងខ្ញុំជាកូន ខ្មៅ យុទស័រីង ខ្មៅ យ៉ាកណៃ ខ្មៅសុខផល ខ្មៅ វិសាល ខ្មៅ វ៉ាមុន

ខ្មៅ ភាវាង ខ្មៅ ចម្រើន ខ្មៅ ភារី

បានបញ្ជូនការផ្សាយសៀវភៅនេះជាeBook

ដើម្បីឧទ្ទិសកុសលដល់វិញ្ញាណក្ខន្ធ ឧបាសក ខ្មៅ ពាញ និង ឧបាសិកា ឈរ ចៀង

ការផ្សាយសៀវភៅនេះជា eBook បានបង្កើតឡើងដោយ

## មូលនិធិខ្មែរសម្រាប់ការសិក្សា និង កម្រងខ្មែរ

ដើម្បីបម្រើប្រយោជន៍ជាសាធារណៈ ដោយមិនគិតតម្រៃ

ស្តែន ជា eBook ដោយ **ប្រ លេងទ័ន**

កញ្ញា ឆ្នាំ ២០១៥

បើលោក-លោកស្រីចង់បានសៀវភៅនេះ ឬអានបន្តទៅទៀត សូមទិញ ឬជាំពីអ្នកនិពន្ធ

ឬបណ្ណាគារដោយផ្ទាល់ដើម្បីគោរព “វក្សាសិទ្ធិ” របស់អ្នកនិពន្ធ។

យើងខ្ញុំ ពុំមានការប្រាស្រ័យទាក់ទង ដោយប្រភេទណាមួយជាមួយអ្នកនិពន្ធ ឬបណ្ណាគារទេ។

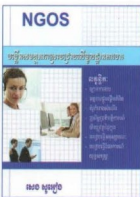
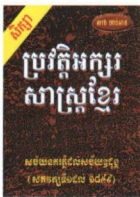
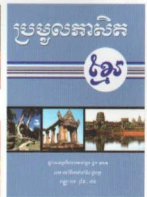
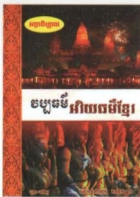
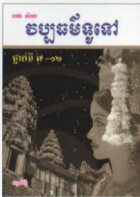
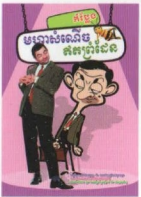
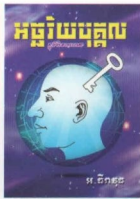
សូមអរគុណ

ខ្មៅ យុទស័រីង

ប្រធាន



មូលនិធិខ្មែរសម្រាប់ការសិក្សា



មានលក់ដុំនិងរាយនៅសៀវភៅពុម្ពគ្រប់ប្រភេទ  
 តូលលេខ **15-43** ផ្សារអូឫស៊ី  
 (ឡៅភៀប៉ែកខាងកើត)  
 ទំនាក់ទំនងទូរស័ព្ទលេខ: **017 52 74 93**

IBC \$ 0.90 <sup>10</sup>  
  
 16039