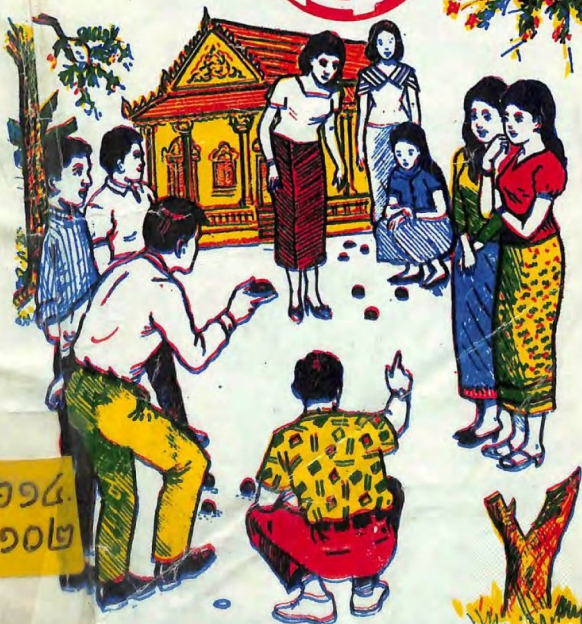


ស្រី

# រូបជាតិ



២១៤  
១០២

# ស្នាដៃនេះ



កើតឡើងពីកិច្ចសហការគ្នា រវាង  
**ពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ និង បណ្ណាល័យអេឡិចត្រូនិចខ្មែរ**  
 ក្នុងគោលបំណងយ៉ាងមុតមាំដើម្បីថែរក្សា ការពារ កុំឲ្យបាត់បង់ទៅទៀត  
 ព្រមទាំងផ្សព្វផ្សាយស្នាដៃ-ឯកសារទាំងនេះ  
 សម្រាប់សាធារណជនប្រើប្រាស់ដោយមិនគិតកម្រៃ។

សូមថ្លែងអំណរគុណដល់  
 អង្គការវិហ្ស កូស៊ី-កៃ វិទ្យាស្ថានបើកទូលាយ  
 គរុណាខ្មែរ និង មូលនិធិខ្មែរសម្រាប់ការសិក្សា  
 ដែលបានគាំទ្រគម្រោងការស្នាដៃនេះ សម្រាប់ទុកក្នុងបណ្ណាល័យអេឡិចត្រូនិច។

Buddhist Institute of Ministry of Cult and Religion and eLibrary of Cambodia have made a cooperative effort to digitalize books and manuscripts in order to preserve our Cambodian literary heritage. This will promote and provide easy, instant access, free of charge to the public and future generations to come.

A sincere thank you to our generous supporters: Risho Kosei-Kai, Open Institute, Karuna Cambodia and Cambodian Education Excellence Foundation, who made this endeavor possible.

[www.budinst.gov.kh](http://www.budinst.gov.kh)      [www.elibraryofcambodia.org](http://www.elibraryofcambodia.org)



ក្រុមជំនុំជម្រះវិសាមញ្ញក្នុងតុលាការ

# លិខិតប្រជ្ញាប្រិយខ្មែរ

តាមការស្រាវជ្រាវរបស់ក្រុមជំនុំជម្រះវិសាមញ្ញក្នុងតុលាការ

ព្រមទាំង សមាជិកឆ្លើយឆ្លង គ្រប់ខេត្ត

រៀបរៀងដោយ :

លោក ចាន់-ពិន អធិបតីក្រុមជំនុំ

អ្នកស្រី ពៅ-សុខ, លោក លី-ឆាយ គេង និង ស្តេច-ឌុន

សមាជិកនៃក្រុមជំនុំ

តំណាងលោក ចាន់-នុ



Handwritten signature in blue ink.

ការផ្សាយរបស់ពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ

ព.ស.២៥០៧ គ.ស.១៩៦៤

## បញ្ជីរឿង

អារម្ភបទ .....	ទំព័រ
១. ល្បែង ស្តេចចង់ ឬអេវ៉ែ.....	១
២. ល្បែងឈ្នុង .....	៤
៣. ល្បែងចាប់កូនខ្លែង.....	៨
៤. ល្បែងលោតអន្ទាក់ .....	១៣
៥. ល្បែងលាក់កន្សែង .....	១៦
៦. ល្បែងឱបត្រឡាច.....	១៩
៧. ល្បែងប្រជល់មាត់.....	២២
៨. ល្បែងគ្របមាត់.....	២៤
៩. ល្បែងបិទពូន .....	២៧
១០. ល្បែងអង្កញ់ .....	៣១
១១. ល្បែងគោរពញាក់.....	៤៣
១២. ល្បែងគោរពត្រឡោក .....	៤៥
១៣. ល្បែងសី.....	៤៨
១៤. ល្បែងទាញត្រីត្រក់ .....	៥៥
១៥. ល្បែងកូនគោល .....	៥៩
១៦. ល្បែងកាប់បង្កង.....	៦៣
១៧. ល្បែងចោះប្រមាត់.....	៦៥
១៨. ល្បែងបាយខុ.....	៦៨
១៩. ល្បែងលាក់កូនកាស .....	៧១
២០. ល្បែងលាក់ធូង.....	៧៣
២១. ល្បែងប៉ក់ចាប.....	៧៥
២២. ល្បែងចត្រង្គ .....	៨០

**ការប្រយោជន៍**

ប្រទេសកម្ពុជាមានល្បែងប្រជាប្រិយច្រើនអនេក ដែលប្រជាពល រដ្ឋទាំង  
ប្រទេសនិយមលេងកំសាន្ត នៅពេលទំនេរ. ពេលបុណ្យទាន និងពេល ធ្វើពិធីតូច-  
ធំផ្សេងៗ មានពិធីចូលឆ្នាំជាដើម ជាប់ជាប្រពៃណី តាំងពីព្រេង នាយមក ។

បើយើងសង្កេតដោយហ្មត់ចត់ សព្វគ្រប់តាមលក្ខណការរបស់ ល្បែង  
ទាំងនោះទៅ នឹងឃើញថាមានប្រយោជន៍ខាងកាយសម្បទាខ្លះ ខាងចិត្ត សម្បទាខ្លះ  
ដែលអាចរាប់ចូលក្នុងពួកអត្តពលកម្ម និងចិត្ត ពលកម្មបាន គឺជាការហាត់ប្រាណ ហាត់  
ភ្នែក ហាត់ជើងដៃឱ្យរាងកាយ កើតសាច់ឈាម មាំមួន មានសុខភាពល្អ មានកំលាំង  
ពល ភ្នែកវៃ ដៃជើងរហ័សរហួន នឹងជាការហាត់ចិត្តគំនិត ហាត់ប្រាជ្ញាស្មារតី ឱ្យមាន  
គំនិតវាងវៃ ស្មារតីប៊ុនប៉ៅ ចេះកលណ្ឌ្យចម្រៀងៗ. មួយទៀតល្បែងទាំង នោះវា  
អាចរួមចំណែករបស់ខ្មែរ សុទ្ធសាធ ដោយហេតុប្រទេសខ្មែរជា ប្រទេសចាស់មួយ នៅ  
អាស៊ីភាគអាគ្នេយ៍ មានអាយុរាប់ពាន់ឆ្នាំមកហើយ ម៉្លោះហើយមានបង្កើតជាចំណេះ  
ដឹង-ក្លែង-ល្បែងជាច្រើន ។

ឯល្បែងទាំងនោះ ពុំមានចរឹកជាកូនជាតប្រទេ. គេលេងតែតាម ចំណាំ  
របស់គេរៀងៗខ្លួន តៗគ្នា ទៅតាមទម្លាប់ស្រុករបស់គេ ។ ការដែល ពុំបានចរឹក  
ល្បែងរបស់ខ្មែរទុកជាឯកសារនោះ នាំឱ្យល្បែងខ្មែរ ពុំអាចមាន អាយុយឺនយូរ ត  
ទៅបាន ហើយថែមទាំងឥទ្ធិពលនៃល្បែង បរទេសចេះតែចូល មកច្រៀតជ្រែកគ្រប  
សង្កត់ផងទៀត ល្បែងខ្មែរក៏រឹត តែសាបរលាបបន្តិចម្តងៗ. តែការចរឹកជាកូនតប្រា  
នោះមានការលំបាក ក្រៃពេក លុះតែស្រាវជ្រាវរាវ រកអស់ពេលយ៉ាងយូរទើបបាន  
សំរេច ។

ដើម្បីឱ្យការចរឹកនេះអាចបានសំរេច លោក ចាប ពិន អចិបតី ក្រុមជំនុំបរូម  
ជាមួយសមាជិកនៃក្រុមជំនុំទំនៀមទំលាប់ខ្មែរ ក៏ស្រាវ ជ្រាវ ជ្រើសយកល្បែងផ្សេងៗ  
អំពីឯកសាររបស់សមាជិកឆ្លើយឆ្លងនៅ ក្រុងនិងខេត្ត ក្រៅទាំងឡាយ ដែលមានក្នុង

ក្រុមជំនុំជំនៀមទំលាប់ខ្លះ ស៊ើបសួរយកការណ៍ អំពីលោកអ្នកចាស់ទុំ ដែលចេះចាំនូវ  
ល្បែងនោះ ។ ខ្លះរៀបចំចងក្រង ជាសៀវភៅនេះឱ្យឈ្មោះថា "ល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរ"  
ហើយដាក់ឱ្យគណៈ កម្មាការពិសេសមួយដែលតាំងឡើង ដោយកំណត់ ក្រសួងលេខ  
៥៥/០.៥ ចុះថ្ងៃទី ១៣ ខែមិនា គ.ស.១៩៦៤ នៃក្រសួង ធម្មការពិនិត្យថែម  
រួចចាត់ការបោះពុម្ពឡើងដើម្បីរក្សាទុកនូវល្បែងជា ប្រពៃណីរបស់ជាតិ ឱ្យមាន  
អាយុយិនយូរវិចថេរចិរកាលជាអង្វែងតទៅ សំរាប់ឱ្យយុវជនរួមជាតិសម័យ បច្ចុប្បន្ន  
និងអនាគតជ្រាបច្បាស់ថាល្បែង ប្រពៃណីជាតិរបស់ខ្លួនមាន ប្រយោជន៍យ៉ាងណាខ្លះ ។

នៅវេលាបោះពុម្ពសៀវភៅនេះ លើកទី១ យើងយល់ថាពុំទាន់បាន សព្វ  
គ្រប់ល្បែងនៅឡើយទេ ។ ដូច្នេះ ក្រុមជំនុំសូមអំពាវនាវដល់លោក អ្នកអាន  
ទាំងឡាយបើឃើញថា នៅខ្លះល្បែងអីខ្លះ សូមសរសេរតែង ល្បែង នោះដោយសព្វ  
គ្រប់ល្មមធ្វើជាគំរូលេងតាមបាន ទៅឱ្យក្រុមជំនុំ ទំនៀមទម្លាប់ នៅពុទ្ធសាសនសប្តាសន្យ  
ក្រុមជំនុំនេះនឹងរៀបរៀងបញ្ចូល ថែមឱ្យបានសព្វ គ្រប់នៅវេលាបោះពុម្ពលើកទី២  
តទៅ ។

ភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ១៥ មេសា ឆ្នាំ ១៩៦៤  
ក្រុមជំនុំជំនៀមទំលាប់ខ្មែរ

សេចក្តីកត់ហេតុ

គណៈកម្មការមួយតែងតាំងឡើងដោយកំណត់ក្រសួងលេខ៥៥/OS  
ចុះថ្ងៃទី ១៣ ខែមីនា គ.ស.១៩៦៤ នៃក្រសួងធម្មការ ដែលមាន  
សមាសភាពដូចតទៅ :

- ១. សហជីវិន ចាប ពិន នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ ប្រធាន
- ២. សហជីវិន អ៊ឹម-អុំ សមាជិករដ្ឋសភា សមាជិក
- ៣. ឧកញ៉ារាជវរានុកូល តឹម យ៉ឹង នៅព្រះបរមរាជវាំង សមាជិក
- ៤. ឧកញ៉ាប្រសើរលេខា កៅត-រឿន សាលា វិចិត្រសិល្បខេមរៈ  
សមាជិក

- ៥. សហជីវិន ញុង-សឿង នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ សមាជិក
- ៦. សហជីវិន ពេជ្រ-សល់ នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ សមាជិក
- ៧. សហជីវិន លី-ធាមតេង នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ សមាជិក
- ៨. សហជីវិន ស្តឹង-ចួរ នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ លេខាធិការ

បានប្រជុំគ្នាអស់ ១១ លើកដើម្បីពិនិត្យសៀវភៅ ល្បែងប្រជា  
ប្រិយខ្មែរនេះ ដែលក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ បានតែងហើយដាក់ស្នើ  
មកឱ្យគណៈកម្មការនេះពិនិត្យ ។

គណៈកម្មការយល់ឃើញថា ទោះបីពុំទាន់បានសព្វគ្រប់ទាំងអស់  
ដោយសារជាលើកដំបូងក្តី, ក៏សៀវភៅនេះ ហុចផលប្រយោជន៍ជាច្រើន  
ដល់អ្នកអានទូទៅ ក្នុងការស្គាល់ច្បាស់នៃល្បែងប្រជាប្រិយ ដែលជា  
អារ្យធម៌ផ្ទាល់របស់ជាតិខ្មែរ ។

ក្រោយដែលបានពិនិត្យផ្ទៀងផ្ទាត់សព្វគ្រប់ទៅ គណៈកម្មការបាន  
កែសំរួលខ្លះ បន្ថែមសេចក្តីខ្លះ ឱ្យកាន់តែបានសមរម្យឡើង. ល្មមសមគួរ  
ឱ្យយកទៅបោះពុម្ពផ្សាយទុកជាទិដ្ឋានុគតិតទៅ ។

ភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ៧ វិច្ឆិកា គ.ស. ១៩៦៤

ប្រធានគណៈកម្មការ

ហត្ថលេខា : ចាប-ពិន

សមាជិក.

ហត្ថលេខា :

- អ៊ឹម-អ៊ុំ
- តឹម-យឹង
- កៅត-រឿន
- ព្យុង-សឿង
- ពេជ្រ-សល់
- លី-ធាមតេង
- ស្តើង-ធ្នូ



# ១. ល្បែងស្តេចចង់ ឬ ល្បែងអេឡិចត្រូនិក

**ល្បែងស្តេចចង់** ជាល្បែងមួយយ៉ាងដែលពួកកុមារាកុមារីជំទង់ៗ គ្រប់ភូមិ-ស្រុក ទូទាំងកម្ពុជារដ្ឋ តែងលេងនៅពេលទំនេរក្នុងវេលាយប់ខែភ្លឺ ។ អ្នកលេងមានប្រុសមានស្រីច្រើននាក់ មិនកំណត់ ។ ពេលលេងគេចែកគ្នាជា២ពួក ប្រុស ១ពួក ស្រី១ពួក ។ ក្នុងបណ្តាអ្នក ទាំង២ពួកនោះ គេតាំងប្រុស ឬ ស្រីម្នាក់ឱ្យធ្វើស្តេច ឱ្យអង្គុយនៅទីមួយ១៥០ចំកណ្តាលទី លើកៅអី ឬ លើវត្ថុអ្វីមួយ មានត្បាល់ជាដើម ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :



កាលអ្នកធ្វើស្តេចអង្គុយលើទីដ៏សមគួរមួយហើយ ខាងស្រីគេ ឱ្យស្រីម្នាក់ ដើរចូលទៅខ្សឹបនឹងស្តេចថា ខ្លួនស្រឡាញ់ឈ្មោះណា មួយឧបមាថា ឈ្មោះ ក ឬ ខ ខ្សឹបហើយគេថយមកអង្គុយ ឬ ក៏មកឈរនៅ កន្លែងដើម វិញ ។

ខាងប្រុសគេឱ្យប្រុសម្នាក់ដើរចូលទៅរកស្តេចដែរ ប្រសិនជាមិនចំ ឈ្មោះ ដែលគេខ្សឹបទុកជាមុនទេក៏ហិទៅ តែបើប្រុសដែល មកនោះចំលើ ឈ្មោះ ដែលស្រីគេបានខ្សឹបនោះមែន ស្តេចស្រែកថា "អៀវៗ" ហើយ ឱ្យស្រី នោះជិះប្រុសនោះតម្រង់ទៅរកកន្លែងគេ, កំពុងជិះ គេស្រែកថា "អៀវៗ" ហើយគេបញ្ជិះទៅចុះនៅកន្លែងខាងស្រី ។ រួចហើយខាង ប្រុសគេឱ្យប្រុស ខាងគេម្នាក់ចូលទៅខ្សឹបម្តង, បើប្រុសនោះចូលទៅ ខ្សឹបថា "ខ្ញុំស្រឡាញ់ នាងណាមួយ ឧបមាថាឈ្មោះ "ខ" ខ្សឹបហើយគេ ថយទៅវិញ បើស្រីម្នាក់ ឈ្មោះ"ខ" ចូលទៅមែន ស្តេច ស្រែកថា "អៀវៗ" ហើយឱ្យប្រុសនោះ ជិះស្រីនោះ ស្រែកថា : "អៀវៗ" ដូចគ្នា ។ បានសេចក្តីថា បើខាងណាចូល ទៅខ្សឹបថា ខ្លួន ស្រឡាញ់ឈ្មោះ "ក"ហើយបែរជាឈ្មោះ "ខ" ចូលមករក ស្តេចវិញនោះស្តេចមិន ឱ្យអ្នកខ្សឹបជិះ ឬ អៀវគេទេ អ្នកខ្សឹបនោះត្រូវ ថយទៅវិញ ហើយគេឱ្យម្ខាងចូលទៅខ្សឹបជាថ្មីទៀត ។ ចេះតែផ្លាស់ផ្លា តាមរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។

អ្នកដែលធ្វើស្តេចត្រូវមើលការខុសត្រូវក្នុងរឿងនេះ ដោយ សច្ចៈ  
និងយុត្តិធម៌ ។

ល្បែងនេះស្រេចលើអ្នកធ្វើស្តេច បើអ្នកធ្វើស្តេចប្រកបដោយ  
អតតិ ចង់ឱ្យអ្នកណាជិះអ្នកណា ក្រៅពីឈ្មោះដែលគេខ្សឹបក៏បាន ។ គឺថា  
បើម្នាក់ចូលទៅខ្សឹបថាស្រឡាញ់ឈ្មោះ "ក" ហើយទោះបីឈ្មោះ"ខ"  
ចូលមក ស្តេចស្រែកថា "អៀវវៗ" ទៅក៏ចេះតែបាន ព្រោះអ្នកចូលទៅ  
ក្រោយ មិនបានឮអ្នកមុនគេខ្សឹបថា ស្រឡាញ់ឈ្មោះណាៗទេ ។ តែបើមាន  
របៀបលេងលំអៀងបែបនេះ អ្នកលែងណាដែលចាប់ថ្នាក់បាន គវ៉ាឡើង  
អាចសុំគេឱ្យប្តូរអ្នកធ្វើស្តេចបាន ប្រសិនបើអ្នកធ្វើស្តេចប្រកប ដោយសច្ចៈ  
និងយុត្តិធម៌ នោះការលេងនេះទៀងទាត់ណាស់ ។

ល្បែងនេះជាល្បែងកំសាន្តក៏មែន តែជាល្បែងហាត់ចិត្តមនុស្ស  
ឱ្យប្រកបដោយសច្ចៈនិងយុត្តិធម៌ មិនឱ្យប្រកបដោយអតតិ (សេចក្តី  
លំអៀង) យ៉ាងគឺ ឆន្ទាគតិ លំអៀងព្រោះស្រឡាញ់, ទោសាគតិ លំអៀង  
ព្រោះខឹង, ភយាគតិ លំអៀងព្រោះខ្លាច, មោហាគតិ, លំអៀង ព្រោះភ័ន្ត  
ច្រឡំ ។ មួយយ៉ាងទៀត ជាការបង្ហាត់ឱ្យមនុស្សចេះ ជ្រើសតាំងគ្នាឱ្យធ្វើ  
ការជាតំណាងភ្នាក់ងារមុខខ្លួនឯង គឺត្រូវចេះជ្រើសរក នរណាដែលគេយល់ថា  
ជាមនុស្សត្រឹមត្រូវបរិសុទ្ធ ធ្វើការបានល្អតាម គន្លងធម៌ពិតៗ ។

## ២. ល្បែងល្បួង

ល្បែងល្បួង ជាល្បែងមួយយ៉ាង របស់មនុស្សកម្ពុជាក្រមុំ ឬ មនុស្សចំណាស់ៗ ប្រុស-ស្រី ទូទាំងកម្ពុជារដ្ឋ គេតែងលេងនៅវេលាយប់ ខែភ្លឺ ក្នុងរដូវចូលឆ្នាំថ្មី (ខែចេត្រ-ពិសាខ) ។ គេចែកគ្នាជា ២ពួកប្រុស ១ពួក, ស្រី ១ពួក ។ ក្នុង១ ពួកៗ . មានគ្នាចំនួនពី ១០ នាក់ ឬ ២០នាក់ ឡើងទៅ ឈរត្រៀមជា ២ ជួរ. ទល់មុខគ្នា ឃ្លាតពីគ្នាប្រមាណជា ៨ ឬ ១០ម៉ែត្រ ។ គេយកក្រមា ឬ កន្សែងមកឆ្កួលឱ្យមូលចងរិតឱ្យតឹងណែន ល្អ ទុកឱ្យមានកន្ទុយបន្តិចហៅថា "ល្បួង" សម្រាប់កាន់បោះឬចោលទៅ មករកគ្នា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :



**ឈ្មោះមាតិកា ២ បែប :**

**១. ឈ្មោះច្រៀង**

**២. ឈ្មោះខ្លី**

១. ឈ្មោះច្រៀង មុនដំបូង ពួកខាងប្រុសបោះឈ្នុងទៅឱ្យពួកខាងស្រី. ពួកខាងស្រីប្រុងចាប់កុំឱ្យធ្លាក់ដល់ដី បើធ្លាក់ដល់ដី គេចាត់ជាស្តុយ ហើយគេផ្ដើមបោះទៅឱ្យខាងប្រុសវិញ. ពួកខាងប្រុសប្រុងចាប់កុំឱ្យធ្លាក់ដល់ដី ។ កាលចាប់បានហើយ ចោលសំដៅទៅពួក ខាងស្រី គឺសំដៅនាងណាដែលខ្លួនស្ម័គ្រ បើចោលខុសគេចាត់ជាស្តុយរួចគេផ្ដើមបោះជាថ្មីទៀត បើចោលត្រូវស្រីណាហើយ ស្រីនោះច្រៀងរាំយក ឈ្នុងទៅជូនខាងប្រុស ហៅថាច្រៀងរាំជូនឈ្នុង ។ របៀបច្រៀងរាំនោះ ម្នាក់កាន់ឈ្នុងនាំមុខ ម្នាក់ដៃទទេរាំតាមក្រោយ ហើយច្រៀងជាទំនុកថា **" ម្តងចាប់ឈ្នុងធាន ឈ្នុងបែកជាម្តង ព្រលឹង ប្រុសស្នូន ទទួលឈ្នុងខេរ "** ។ ពួកស្រីៗក្រៅពីនោះគ្រប់គ្នាទទួលថា **" ឱណារកែវ កែវពិរា ឱណារកែវអ៊ឹម អ៊ឹមអ៊ឹម ! "** រួចហើយហុចឈ្នុងនោះទៅឱ្យប្រុសៗ ទទួលយក ហើយក៏ផ្ដើមបោះឈ្នុង នោះទៅឱ្យពួកខាងស្រីចាប់វិញ ។

បើពួកស្រីចាប់ឈ្នុងបានក៏ចោលសំដៅទៅពួកប្រុស បើចោលត្រូវប្រុសណា ប្រុសនោះត្រូវរាំនាំឈ្នុងទៅជូនស្រី ដោយច្រៀងជាទំនុកថា

“បទចាប់ឈ្នួលបាន បទប្រកែក ព្រលឹងមាសបទ ឧទ្ធចលឈ្នួល  
នេះ ” ។ ពួកប្រុសៗ គ្រប់គ្នាទទួលបានបន្ទាប់គ្នា “ ឱណារ៉ែត កែតធិរា  
ឱណារ៉ែតអឺយ អឺអឺអឺយ ! ” ហើយក៏ហុចឈ្នួលនោះទៅ  
ឱ្យពួកស្រីៗទទួលយក ទើបផ្ដើមបោះតទៅទៀត ។

២- ឈ្នួលលោះខ្ញុំ ដើមដំបូង ខាងប្រុសគេផ្ដើមច្រៀង ១ទំនុក  
ជាមុន ។ ឯទំនុកច្រៀងឈ្នួលមានច្រើនបែប ប្លែកៗ ទៅតាមប្រាថ្នារបស់  
អ្នកនាំច្រៀងនិងតាមស្រុក ។ ទីនេះស្រង់យកតែ ទំនុកធម្មតា ដែលអ្នក  
លេងឈ្នួលគ្រប់ស្រុកគេតែងច្រៀងគ្រប់គ្នាថា : “បទឆោះឈ្នួលនេះ  
អុនអឺយ កំពស់ចុចជុច (ស្ដួន) ក្រមុំឈរច្រួច អុនអឺយឧទ្ធចល  
ឈ្នួលបទ” ឬថា “បទឆោះឈ្នួលនេះ ឈ្នួលបែកជាបួន ស្រីណា  
មាសខ្លួន ឧទ្ធចលឈ្នួលបទ” ។ល។ ច្រៀងហើយគេស្រែកប្រាប់ថា “ឈ្នួល  
អឺយឈ្នួល ! ” ហើយអ្នកផ្ដើមទំនុកក៏បោះឈ្នួលទៅលើពួកស្រីៗ ឱ្យពួក  
ស្រីៗចាប់ ។ ខាងស្រីចាប់ឈ្នួលបាន គេចោលសំដៅទៅរកប្រុស  
ណាដែលត្រូវចិត្ត បើចោលទៅត្រូវប្រុសណា គេទៅចាប់យកប្រុសនោះ  
មកទុកខាងពួកគេ ។ បើចោលមិនត្រូវទេ ខាងប្រុសចាប់ឈ្នួលនោះ ចោល  
សំដៅមករកស្រីណាដែលគេស្ម័គ្រ បើខាងប្រុសចោលមកត្រូវ ខាងស្រី  
ហើយ ប្រុសម្នាក់ដែលស្រីចាប់យកទៅលើកមុននោះ ត្រូវបាន រួចខ្លួន

បើប្រុសចោលមិនត្រូវស្រីវិញទេ ប្រុសម្នាក់នោះត្រូវនៅខាងស្រី ដដែល ។  
 បើខាងណាមិនប្រសប់គេចោលយកខាងម្ខាងទាល់តែអស់ ។ កាលណាអស់  
 គ្នាហើយគេផ្ដើមលេងសាជាថ្មី ដោយឱ្យខាងស្រីបោះឈ្នុង ទៅឱ្យខាងប្រុស  
 មុនវិញ ។ មុននឹងស្រីៗបោះឈ្នុងទៅឱ្យប្រុស គេស្រែក ច្រៀងថា "អូន  
 បោះឈ្នុងទៅ បងអើយ កំពស់មុខស្លា ប្រុសឈរត្រូវបត្រា  
 បងអើយទទួលឈ្នុងម្ដង" ។ល។ ច្រៀង ហើយគេស្រែកថា "ឈ្នុង  
 អើយឈ្នុង !" ហើយគេបោះឈ្នុងទៅលើពួក ប្រុសៗ ។

ឯខាងប្រុស បើគេចាប់ឈ្នុងខាងស្រីបានហើយ គេចោលឈ្នុង  
 នោះសំដៅទៅស្រីៗ កាលត្រូវលើស្រីណាម្នាក់ គេចាប់យកស្រីនោះមក  
 ទុកខាងគេ ។ បើខាងណាអស់មនុស្ស គេចែកគ្នាលេងសាជាថ្មី ។

មនុស្សដែលគេចាប់បាននោះ ជូនកាលគេចង់មុខឱ្យជិតលែង  
 ឱ្យរត់ទៅកាន់ទីផ្សេងៗ ជាការកំសាន្តសប្បាយ ។

របៀបលេងបែបទី២នេះ ជូនកាលអ្នកលេង គេច្រូតកាត់មិនបាច់  
 ច្រៀងស្រាប់តែចោលតែម្ដងក៏មាន ។

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងពួកការហាត់ភ្នែកឱ្យវៃ ហាត់ដៃឱ្យត្រង់  
 ផង ជាការកំសាន្តសប្បាយ ដោយមានការរាំច្រៀងលាយជាមួយផង ។



### ៣- ល្បែងចាប់កូនខ្លែង

ល្បែងចាប់កូនខ្លែង ជាល្បែងរបស់កុមារាកុមារីជំទង់ៗតែងលេងក្នុងវេលាយប់ខែភ្លឺ នៅរដូវវស្សា ឬ នៅពេលទំនេរ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



ល្បែងនេះ ពេលលេងគេចាត់ម្នាក់ដែលមានមាឌមាំធំ ឱ្យធ្វើជាមេហ្វូងហៅថាមេមាន់ . ចាត់ច្រើននាក់ឱ្យធ្វើជាកូនមាន់ ហើយគេចាត់ម្នាក់ទៀតឱ្យធ្វើជាខ្លែង ចាំចាប់កូនមាន់ ។ ម្នាក់ៗគេយកក្រមាក្រវាត់ចង្កេះឱ្យតឹងណែន ការពារកុំឱ្យរហូតសំលៀក ។ គេនាំគ្នាបង្កាត់ភ្លើងឱ្យបាន ជាក្នក់១តូច ដោយកំទេចឧស ហើយម្នាក់ដែលធ្វើមេមាន់បញ្ជាឱ្យកូន របស់ខ្លួនតោងចង្កេះតៗគ្នា រហូតដល់អស់ ដោយឈរជាជួរ រួចដើរក្រឡឹង



ព័ទ្ធជុំវិញភ្នំភ្លើង ។ ជាមួយគ្នានេះ មេមាន់ពោលពាក្យចម្រើន ឲ្យកងទ័ពឱ្យនាំយ  
ទៅខ្លែងថា :

**ចាប់កូនខ្លែងប្រទេសកូនអក  
ពពេចស្រែកស្រែក កូនអញតែមួយ ម  
ជិតអន្តរាគមន៍កូន  
ឧទ្ធរាយអត់ពូន ត្រកូនឡើងលាស់ ម  
ឡើងកូនកំរិតយុទ្ធជាងព្រះ  
លើកដៃសំពះ ដូនៗសុំភ្លើង ម**

ចំណែកម្នាក់ដែលធ្វើខ្លែងឈរធ្វើព្រងើយ, កាលបានឮមាន់និង  
កូនមាន់ស្រែកដូច្នោះ ក៏ដើរចូលទៅរកភ្នំភ្លើង ហើយនិយាយ សុំភ្លើងថា  
"ដូនៗ សុំភ្លើង ! " ។

- មាន់ឆ្លើយថា : **លេត**
- ខ្លែងសុំថា : **សុំមួយអង្កត់**
- ម<sup>(១)</sup> **លោយ**
- ខ- **សុំទឹកធាយ**
- ម- **ផ្អែលវិទ្ធី**

<sup>១</sup> ម. មេមាន់ ។ ខ. ខ្លែង ។

- ខ- **សុំកាំបិត**
- ម- **មិនទាន់ច្រូង**
- ខ- **សុំល្អូង**
- ម- **មិនទាន់ដាំ**
- ខ- **សុំថ្នាំ**
- ម- **មិនទាន់ហាល**
- ខ- **សុំដំរាល**
- ម- **មិនទាន់ស្រិត**

ហើយខ្លែងក៏អង្គុយនៅបៀតភ្នក់ភ្លើងនោះ ។

ចំណែកមេមានក៏នាំកូនរបស់ខ្លួនដើរប្រទក្សិណព័ទ្ធជុំវិញខ្លែង

និងភ្នក់ភ្លើង<sup>១</sup> ហើយស្រែកច្រៀងទាំងមេទាំងកូនថា :

ចាប់កូនខ្លែងប្រឡែងកូនមាន់ ( បន្តរ ) អាឡាយ ។

បើទៅទាន់ យកមាន់ទៅលាក់ ( បន្តរ ) អាឡាយ ៗ

លាក់ទុកឯណា លាក់ក្បាលដំណែក ( បន្តរ ) អាឡាយ ៗ

រលឹកពីដេក វាយមាន់តូងតាង ។

<sup>១</sup> ស្រុកខ្លះគេអង្គុយទល់មុខគ្នា ឆ្លើយឆ្លងទៅមក លុះដល់ពាក្យសុំកូនមាន់ ហើយមេមាន់អនុញ្ញាតថា ក៏បាក់កំបែកយកមួយចុះ ត្រង់នេះគេក្រោកឈរស្រឡើង ។

មាន់ច្រៀងចប់ក៏ឈប់ឈរតម្រូវបត្តា ។

ខ្លែងក៏ស្រែកសុំភ្លើងម្តងទៀតថា "ដូនៗ សុំភ្លើង" ។

មាន់ឆ្លើយថា "ក្អែកពាំទៅទម្លាក់ក្នុងទឹកទន្លេបាត់ទៅហើយ"

រួចក៏ដើរព័ទ្ធជុំវិញខ្លែងនិងភ្នក់ភ្លើង ហើយច្រៀងតទៅទៀតថា :

ប្អូនវិញខ្សែសូត្រ បង្កូតខ្សែគោម(បន្ទរ)អាឡយៗ

ខ្លែងអើយកុំលោម មិនបានមាន់ទេ (បន្ទរ) អាឡយៗ

ហើយឈរស្ងៀម ។

ខ្លែងក៏និយាយទទួចសុំកូនថា :

ខ- ដូនៗឱ្យសុំកូនមុខ

ម- ឪពុកមិនឱ្យ

ខ- សុំកូនក្រោយ

ម- កំបាក់កំបែកយកចុះ

ខ្លែងកាលបានឮមេមាន់ថា ឱ្យកូនណាកំបាក់កំបែកដូច្នោះក៏តាំង  
ដេញចាប់បេះយកកូនណាដែលនៅក្រោយគេ. ឯមេមាន់ខំប្រឹង ការពារកូន  
របស់ខ្លួនកុំឱ្យគេបេះយកបាន ឯកូនមាន់ ក៏ខំប្រឹងតោងចង្កេះ គ្នាយ៉ាងជាប់  
រត់ពេនចុះពេនឡើង ខ្លាចខ្លែងចាប់បេះយកខ្លួនម្នាក់ៗបាន ជូនក៏ខ្លែងបេះ  
យកកូនបានម្តង១ ម្តង២ ទាល់តែអស់ ជូនក៏បេះបានតែ ១ ។ តែគេមាន

លក្ខខណ្ឌមួយថា បើកូនណារបូតចេញពីមេព្រោះប្រឹង គេចខ្លាំង ហើយកូន  
នោះគេក្រាបទៅនឹងដី នោះមេខ្លាំងមិនត្រូវចាប់ គេទេ ។ កាលអស់ កម្លាំង  
ហត់រៀងខ្លួនហើយ ក៏ឈប់សម្រាកបន្តិច ហើយផ្លាស់ប្តូរគ្នាលេងតទៅ  
ទៀតគេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។

ប៉ុន្តែល្បែងបែបដូចគ្នានេះ នៅស្រុកខ្លះ គេហៅតម្រូវន័យតាម  
របៀបលេងថា "ល្បែងខ្លាំងចាប់កូនមាន" ក៏មាន ។

ល្បែងនេះ ជាការបង្ហាត់មនុស្សឱ្យចេះប្រុងស្មៀត ប្រុងស្មារតី  
ឱ្យរហ័សរហួន ចេះការពារខ្លួននិងគ្រួសារផង ។



### ៤. ល្បែងលោតអន្ទាក់

**ល្បែងលោតអន្ទាក់** ជាល្បែងសម្រាប់កុមារាកុមារីជំទង់ៗ លេងក្នុងវេលាយប់ នៅរដូវចូលឆ្នាំ ឬ នៅពេលទំនេរខ្លះ តាមដែល គេស្ម័គ្រ ។ បានជាគេហៅថា "ល្បែងលោតអន្ទាក់" ព្រោះល្បែងនេះមាន មនុស្សមួយពួកអង្គុយច្រហោងដឹកង ចាប់ចុងដៃគ្នា ជាអន្ទាក់ដៃ ចាំស្នាក់ អ្នកលោតកុំឱ្យលោតចូលបាន. មួយពួកទៀត ឈរជុំវិញចាំលោតរំលង ឱ្យ ចូលទៅក្នុងអន្ទាក់ដៃនោះ ។ របៀបលេង ល្បែងនេះ គេចែកពួកអ្នក លេងជា២ចំនួនស្មើគ្នា គឺចាប់តាំងពី ៥ ឬ ៦ នាក់ម្ខាងឡើងទៅ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :



ពួកទី១អង្គុយច្រហោងដឹកដំឡូងជារង ឃ្នាតពីគ្នាឈ្នួលសាតប្តូរកាង ដៃទាំង ពីរខាងបាន ហើយចាប់ចុងដៃគ្នានិងគ្នា មើលទៅឃើញ ភាពដូចជា អន្ទាក់ ។

ពួកទី២ឈរជុំវិញចាំលប់ឆក់លោតចូលក្នុងអន្ទាក់ដែរបស់ពួកទី១ ។

ពេលលេង ពួកទាំង២នេះសុទ្ធតែប្រុងប្រយ័ត្នរៀងខ្លួន គឺមុន នឹងលោតចូល ពួកអ្នកឈរគេធ្វើវិវាទ ជុំវិញពួកអ្នកអង្គុយ ឱ្យពួកអ្នក អង្គុយភ្លេចខ្លួន ឬពួកអ្នកលោតគេចាត់ឱ្យពួកគេខ្លះទៅពូននៅទីឆ្ងាយ ហើយឱ្យលូចរត់ពី ចម្ងាយមកលោតចូលតែម្តងក៏មាន ។ ចំណែកខាងពួក អ្នកអង្គុយ ធ្វើអន្ទាក់ក៏ប្រុងប្រយ័ត្នដែរ ដើម្បីកុំឱ្យពួកអ្នកលោត លោត ផ្តោះចូល មកក្នុងរង្វង់បាន ។ ឯពួកអ្នកអង្គុយគេលើកដៃឡើង ដោយ ប្រញាប់ជា បន្ទាន់ ដើម្បីកុំឱ្យគេលោតចូលបាន ឬដើម្បីលើកដៃគេឱ្យប៉ះជើង អ្នក លោត ។ បើអ្នកអង្គុយគេប៉ះជើងអ្នកលោតបានហើយ គេទុកអ្នកលោត ជាចាញ់ អ្នកធ្វើអន្ទាក់ជាឈ្នះ ហើយអ្នកឈ្នះក្រោកឈរឡើងចាំ លោត ឱ្យអ្នកចាញ់ទៅអង្គុយធ្វើអន្ទាក់វិញ ។ ឯពួកអ្នកលោតនោះបើមានអ្នកណា ម្នាក់ លោតចូលបានដោយស្រួលគេឱ្យគ្នាគេទាំងអស់ចូលតាមទៅក្នុងរង្វង់ អន្ទាក់នោះ ហើយពួកអ្នកលោតចូលបាននោះគេនាំគ្នា លោតចេញវិញ

គឺអ្នកលោតចូលបាននោះ គេឈរគ្រប់គ្នាគាបជើងលើ អន្ទាក់ដៃអ្នកអង្គុយ គ្រប់គ្នា ទុកជើងម្ខាងនៅក្នុងជើងម្ខាងនៅក្រៅអន្ទាក់ដៃនោះ ។ បើក្នុង បណ្តា ពួកអ្នកលោតនោះ មានអ្នកណាម្នាក់ លោតចេញដោយស្រួលបាន មិនប៉ះដៃអ្នកអង្គុយគេនាំគ្នាចេញតាមទាំងអស់ ។ តែការចេញនិង ចូលបាន នោះត្រូវចេញ ឬចូលឱ្យចំច្រកដែល លោតរំលងបាននោះ បើខុសច្រកនោះ ទេទុកជាចាញ់ ។ ហើយការលោត ចូល ឬលោតចេញនោះ ត្រូវតែលោត ម្តងម្នាក់ បើជូនជាស្របពីរនាក់ស្មើ គ្នា ក៏គេទុកជាចាញ់ដែរ ។ គេចេះតែ ផ្លាស់ប្តូរគ្នាលេងតាមរបៀបនេះ រៀងទៅដរាបដល់ពេលឈប់ ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាង ដែលចាត់ចូលក្នុងកីឡា ហាត់ប្រាណ គឺហាត់កាយឱ្យមានសុខភាព មានកម្លាំងកាយរឹងប៉ឹង ហាត់ ភ្នែកឱ្យវៃ ហាត់ស្មារតីឱ្យចេះប្រុងប្រយ័ត្ន ចេះប្រើតំនិតឱ្យរវាងវៃ កុំឱ្យអ្នក ដទៃបំភ័ន្តបាន ។

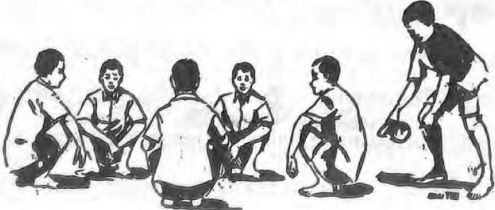


### ៥- ល្បែងលាក់កន្សែង

ល្បែងលាក់កន្សែង ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់ក្មេងខ្មែរក្នុង បុរាណ កាលតែងលេងសម្រាប់ជាទីកំសាន្តសប្បាយ នៅពេលយប់ខែភ្លឺ ក្នុងរដូវ ចូលឆ្នាំ ឬនៅពេលជាចន្លោះការហត់នឿយម្តង ៗ ។

មុនដំបូង ពួកក្មេងៗគេបបួលគ្នាបានចំនួនពី ៦-៧ នាក់ឡើង ទៅឱ្យអង្គុយច្រហោងដឹកដំរីមូល ដាក់ដៃទាំងពីរទៅមុខលើក្បាល ជង្គង់ ក្នុងទីណាមួយដែលជាទីវាលស្រឡះរាបស្មើល្អ ។ ហើយគេយក កន្សែងឬក្រមាតូចមួយមករុំមួរចូលវិចឱ្យតឹងណែនល្អ ទុកជាយបន្តិច សម្រាប់ កាន់យូរបាន សន្មតហៅថា កន្សែង មានម្នាក់ក្រោកចេញទៅ ក្រៅវង់កាន់កន្សែងនោះ ដើរព័ទ្ធជុំវិញយ៉ាងលឿន ពីខាងក្រោយខ្នងអ្នក អង្គុយបញ្ជោតអ្នកអង្គុយមិនឱ្យដឹងខ្លួនថា គេលាក់កន្សែងក្រោយខ្នងអ្នក ណា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពខាងមុខនេះ





ល្បែងនេះ មានត្រណាមយ៉ាងតឹងរឹងមិនឱ្យអ្នកលេងងាក ក្រោយ បូលូកដៃទៅខាងក្រោយខ្នង បើអ្នកណាមួយហ៊ានងាក បូលូក ស្ទាបខាង ក្រោយខ្នង អ្នកលាក់គេមានអំណាចដាក់ទណ្ឌកម្មអ្នកនោះ មិន ឱ្យឡើង លាក់កន្សែង ឬគេឱ្យអ្នកនោះអង្គុយធ្មេចភ្នែកក៏បាន ស្រេចតែ គេដាក់ទោស យ៉ាងណាតាមចិត្តគេស្ម័គ្រ ។ អ្នកលាក់ លុះរត់ក្រឡឹងអ្នក អង្គុយ ២-៣ជុំហើយ មើលតែអ្នកណាអង្គុយបែបភ្លេចខ្លួនគេក៏ដាក់ កន្សែងក្រោយ ខ្នងអ្នកនោះភ្លាម រួចគេរត់យ៉ាងរហ័សពីទ្វារអ្នកអង្គុយ ដើម្បីឱ្យចាប់មក ដល់កន្លែងកន្សែងដែលគេដាក់នោះ ។ បើអ្នកដែលត្រូវ គេលាក់កន្សែង ពីក្រោយខ្នងនោះមិនដឹងខ្លួន លុះអ្នកលាក់គេរត់ក្រឡឹង មកម្តងទៀតចាប់ យកកន្សែងនោះបានមុនគេទុកអ្នកលាក់នោះជាឈ្នះ ត្រូវមានអំណាចរើស យកកន្សែងទៅតក់ខ្នងអ្នកដែលអង្គុយនោះ ហើយ គេយកកន្សែង លាក់ត ទៅទៀត ។ តែបើអ្នកអង្គុយដឹងខ្លួនថា គេលាក់ កន្សែងចំក្រោយខ្នងខ្លួន ហើយចាប់យកកន្សែងបានមុនអ្នកលាក់រត់មកដល់ គេទុកអ្នកអង្គុយនោះ ជាឈ្នះ ត្រូវមានអំណាចក្រោកឡើងចាប់ កន្សែងដេញតក់អ្នកលាក់នោះ វិញ តែបើអ្នកនោះគេរត់ទៅដល់កន្លែង

ចន្លោះអង្គុយបានទៅ អ្នកកាន់ កន្សែងនោះ មិនត្រូវគក់គេទេ ត្រូវរត់  
ក្រឡឹងអ្នកអង្គុយដក់ ដើម្បីនឹង លាក់តទៅទៀតគឺថាអ្នកលាក់ពីមុន  
ត្រូវទៅអង្គុយកន្លែងអ្នកចាប់ កន្សែង បានក្នុងវង់ដដែល ។

គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។ ជួនកាលអ្នកខ្លះ  
មិនដែលបានឡើងលាក់កន្សែងនឹងគេអ្នកសោះក៏មាន ព្រោះគេលាក់  
កន្សែងក្រោយខ្នងខ្លួន ខ្លួនមិនដឹងរវល់តែគេគក់ខ្លួនបានរាល់ពេល ។

ល្បែងនេះ គេលេងដើម្បីហាត់ខ្លួនឱ្យមានស្មារតីរឹងប៉ឹង របស់  
របួន ឱ្យមានប្រាជ្ញាវាងវៃ ហាត់ទម្លាប់ខ្លួនឱ្យចេះប្រុងស្មារតីជានិច្ច ។

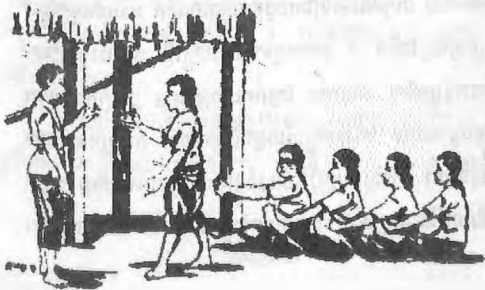


## ៦- ល្បែងឱបត្រឡាច ឬ បេះឪឡឹក

ល្បែងខ្មែរ មានច្រើនបែប ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេលថ្ងៃ ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេលយប់ខែភ្លឺ ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេល បុណ្យ មានបុណ្យចូលឆ្នាំជាដើម ល្បែងខ្លះគេលេងមិនកំណត់ពេល ។

ល្បែងដែលលេងតែក្នុងពេលយប់ខែភ្លឺ ហើយមិនចាំបាច់មាន បុណ្យទានអ្វីនោះ មានល្បែងឱបត្រឡាច ឬបេះឪឡឹក ជាដើម ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តសប្បាយ របស់ពួកកុមារាកុមារីនៅគ្រប់និគមជនបទនៃ ប្រទេសកម្ពុជា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ



របៀបលេង មុនដំបូង ពួកកុមារប្រុសស្រី ស្រុះស្រួលចិត្តបបូល គ្នាឱ្យមានចំនួនច្រើន រួចហើយគេចាត់ម្នាក់ឱ្យធ្វើម្ចាស់ត្រឡាច ឬឪឡឹក ម្នាក់ទៀតឱ្យធ្វើអ្នកទិញ សល់ប៉ុន្មានគេឱ្យធ្វើត្រឡាច ឬឪឡឹកទាំងអស់ ហើយអ្នកលេងទាំងនោះគេសំដៅទៅរកគល់ឈើ ឬដង្កត់អ្វីមួយ ឱ្យតែ មានទំហំល្មមឱបបាន ដោយហោចទៅសសរផ្ទះក៏បានដែរ ឱ្យតែជាទីវាល ស្រឡះល្អ ។ កាលបានកន្លែងស្រួលបូលហើយ ក្មេងម្នាក់ជាទី ១ ក្នុងបណ្តា ក្មេងដែលគេឱ្យធ្វើត្រឡាច ឬឪឡឹកនោះ អង្គុយឱបដើមឈើ ឬ សសរនោះ ទាំងជើងទាំងដៃ ក្មេងម្នាក់ទៀតជាទី២ អង្គុយឱបបង្ហុះយក ជើងទាំងពីរ ដាក់លើភ្លៅក្មេងទី១ ក្មេងទី៣ យកដៃនឹងជើងឱបក្មេងទី២ ដូចក្មេងទី២ ឱបក្មេងទី១ដែរ ឯក្មេងដទៃទៀតក៏បន្តគ្នារហូតទាល់តែ អស់ពួកក្មេងដែល ត្រូវធ្វើត្រឡាចឬឪឡឹក ។ ឯក្មេងម្នាក់ដែលគេឱ្យធ្វើ ជាម្ចាស់ត្រឡាចឬ ឪឡឹកឈរធ្វើប្រងើយ ដើររោរៗ ក្បែរក្មេងជាត្រឡាច ឬឪឡឹកទាំងនោះ ហើយក្មេងម្នាក់ទៀត ដែលគេឱ្យធ្វើជាអ្នកទិញមកសួរ តថ្លៃអ្នកលក់បីដូច ជាគេទិញធម្មតា ។ តថ្លៃគ្នាត្រូវរ៉ូវហើយក៏ឱ្យអ្នកទិញ បេះតាមចិត្ត ។ អ្នក ទិញក៏ដើរយកដៃគោះខ្នងក្មេងដែលអង្គុយឱបគ្នានោះ ។ គោះបណ្តើរសួរ

បណ្តើរថា ខ្លីឬទុំ ? ។ អ្នកបន្តៗពីដើមទៅ ចេះតែឆ្លើយថាខ្លីៗ លុះដល់អ្នក  
 ចុងផ្ទៃបំផុតទើបឆ្លើយថាទុំ រួចអ្នកទិញក៏ បេះយកអ្នក ដែលនៅ ចុងគេ  
 បំផុតនោះទៅ ដោយខំប្រឹងទាញមែនទែន ព្រោះអ្នកអង្គុយឱបគ្នាគេខ្លីប  
 ឱបចំកោងខ្នងតែរៀងខ្លួន តាំងពីអ្នកខាង ចុងរហូតអ្នកខាងគល់ រេចុះរេ  
 ឡើង ដោយអ្នកបេះប្រឹងទាញខ្លាំងពេក ។ អ្នកបេះក៏បេះប្រលះបានមួយម្តង  
 ដរាបដល់អស់មនុស្ស ជួលកាលក៏បេះ បាន ២-៣-៤នាក់ តាមដែលអ្នក  
 ខាងដើមឱបជាប់ ឬមិនជាប់ បេះបាន ប៉ុន្មានយកមកដាក់ ១ ដុំ. បើអ្នក  
 ទិញបេះមិនបានដោយកម្លាំងខ្សោយ ជាងគេនោះក៏រើលេងសាជាថ្មីម្តង  
 ទៀត ។ ឯអ្នកលក់អ្នកទិញត្រឡាច ទៅធ្វើជាអ្នកឱប ហើយអ្នកឱបមុន  
 ក៏ប្តូរទៅធ្វើជាអ្នកលក់អ្នកទិញវិញ ។ គេធ្វើដោយរបៀបនេះរហូតដល់  
 ពេលឈប់លេង ។

ល្បែងនេះជាកិច្ចារបស់ខ្មែរសម័យបុរាណសម្រាប់ហាត់ដៃ ហាត់  
 ជើងឱ្យមានកម្លាំងពលមាំមួនឱ្យមានសាច់ដុំល្អ មានសុខភាព ស្រួលបួល ។



### ៧. ល្បែងប្រដាល់មាន់

**ល្បែងប្រដាល់មាន់** ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់ពួកកុមារាកុមារីជំទង់ៗ ទូទៅក្នុងកម្ពុជរដ្ឋ គេតែងលេងកំសាន្តក្នុងវេលាយប់ ។ សមាសភាពនៃអ្នកលេងល្បែងនេះ មានគ្នា ៤ នាក់ គឺប្រុសម្នាក់ធ្វើមាន់ឈ្មោល ស្រីម្នាក់ធ្វើមាន់ញី ប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ធ្វើជាអ្នកចាំឱ្យទឹកមាន់ ។ ពេល លេងប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ដែលធ្វើមាន់ចូលទៅឱនក្រាបទន្ទឹមគ្នា មួយបែរ មុខទៅខាងជើងមួយបែរមុខទៅខាងត្បូង ។ ឯប្រុសម្នាក់ដែលធ្វើ ជាអ្នកចាំឱ្យទឹកចូលទៅឈរក្បែរមាន់ឈ្មោលមាន់ញីរបស់ខ្លួនចាំឱ្យទឹក មាន់ខ្លួន ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ



ពេលរៀបឱ្យមានជល់គ្នា ម្ចាស់មាន់តេទះដៃស្រែកឡើង ថា "យើងបានគ្នាហើយ" ។ បន្ទាប់ពីម្ចាស់មាន់ស្រែក តូម៉ាន់ក៏រៀបខ្លួនចូល ទៅជល់ ដោយកាងដៃឡើងធ្វើបែបមាន់ទទះស្លាប ហើយដើរឱនៗ ចូលទៅ ឈរជិតគ្នា មានអាការដូចអូតជល់គ្នា តែមិនឱ្យប៉ះទង្គិចស្នាបប៉ះ ដៃគ្នាទេ គ្រាន់តែលើកដាក់ដៃទាំង ២ តាមចង្វាក់ពាក្យច្រៀងរបស់ ម្ចាស់មាន់ ប៉ុណ្ណោះ ។ ពេលនោះ ម្ចាស់មាន់តេច្រៀងឡើងថា "មាន់នាង នីរីយៗ ជល់ នឹងមាន់នាងនល់ លោកឱ្យប្រជល់រីយៗ មាន់យើងឈ្នះ តេ" ។ កាលម្ចាស់មាន់ច្រៀងហើយ មាន់ទាំងពីរក៏លោតចូលទៅឈរ កណ្តាលរង់ ហើយ លោតចេញមកវិញ ចេញមកហើយចូលទៅវិញទៀត ដោយធ្វើអាការទទះ ស្លាបដូចមុន ម្ចាស់មាន់ក៏ស្រែកច្រៀងដូចមុន ម្តងទៀត ។

មាន់ខាងណាមានអាការក្បែរក្បាស្នាហាប់ក្បាហានខ្លាំងពូកែជាង តេ ក្នុងវេលាជល់ តេទុកជាឈ្នះ ។ កាលបើមាន់ ១ តូមុន ដឹងឈ្នះចាញ់ ហើយ ម្ចាស់មាន់តេឱ្យមាន់ផឹកទឹក គឺឱ្យផឹកទឹកត្នោត ឬ ឱ្យស៊ីបបរ ជាដើម ជា

កំសាន្តសប្បាយហើយគេរៀបចំប្រជុំសាជាថ្មីតទៅទៀត ។ គេលេងតែ  
របៀបនេះ រហូតដល់ពេលឈប់ ។

ល្បែងនេះអាចរាប់ចូលក្នុងកីឡាសម្រាប់បង្កាត់ក្មេងឱ្យមានទំលាប់  
ប្រកាន់នូវសេចក្តីក្លាហានបាន ។



### ៨. ល្បែងគ្រូបមាត់<sup>(១)</sup>

ល្បែងគ្រូបមាត់ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាងរបស់ពួកកុមារា  
កុមារីជំទង់ ។ គ្រប់ភូមិ-ស្រុក ទូទៅទាំងប្រទេសកម្ពុជា ដែលតែងតែ  
លេងនៅពេលទំនេរ ក្នុងវេលាយប់ខែភ្លឺ ។ អ្នកលេងមានស្រីមានប្រុស  
មានគ្នាតាំងពី ៥ នាក់ ឬ ១០ នាក់ម្ខាងឡើងទៅ ។ របៀបលេងគេ  
ជ្រើសយកក្មេងប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ ក្នុងបណ្តាពួកគេទាំង ២ នោះ មកគ្រប  
សំពត់ឬក្រមា ឱ្យជិតខ្លួនតាំងពីក្បាលដល់ចុងជើង ដើម្បីកុំឱ្យស្គាល់ជានរណា

<sup>១)</sup> -ស្រុកខ្លះគេហៅថា ល្បែងលាក់មាត់



ហើយគេឱ្យក្មេងពីរនាក់នោះ ក្រាបបែរមុខ រកគ្នាគឺខាងប្រុសតំណាងមាន់  
ឈ្មោល ខាងស្រីតំណាង មាន់ញី ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ



កាលក្រាបហើយគេឱ្យពួកខាងប្រុសម្នាក់គោះខ្នង មាន់ខាងស្រីឱ្យរងាវ  
មាន់ខាងស្រីរងាវថា "កឹកកឹកើត" ឡើង ដោយខំធ្វើសម្លេង ឱ្យប្លែកពី  
ធម្មតា ។ តែបើស្តាប់សូរមិនបានគេអាច គោះឱ្យរងាវបានបីដង ពួកខាង  
ប្រុសចាំស្តាប់សម្លេងមាន់ខាងស្រីនោះ ហើយគេទាយតាមឈ្មោះ មនុស្ស  
ស្រីដែលគេស្គាល់, ទាយហើយគេបើកគម្របឡើង បើត្រូវ គេយកមាន់  
នោះមកទុកជា របស់គេរួចហើយខាងស្រីគោះមាន់ខាងប្រុស ឱ្យរងាវម្តង ។  
មាន់ខាងប្រុសរងាវថា "កឹកកឹកើត" ដូចគ្នា ។ ពួកខាង ស្រីចាំស្តាប់

សម្លេងមាន់ខាងប្រុសនោះ ហើយគេទាយតាមឈ្មោះមនុស្ស ប្រុសដែលគេ  
ស្គាល់ បើខាងស្រីទាយត្រូវ ខាងប្រុសគេយកមាន់ខាងស្រី ដែលគេយក  
ទៅនោះមកសងស្រីវិញតែបើខាងស្រីទាយខុស ខាងប្រុស គេយកមាន់  
ខាងស្រីនោះទៅទៀត ។

ការទាយសម្លេងមាន់ ស្រេចលើខាងណាទាយត្រូវច្រើន គេបាន  
មាន់ច្រើន, ខាងណាទាយខុសច្រើន ត្រូវបង់ខាតមាន់ច្រើនដែរ ។ គេធ្វើ  
របៀបនេះទាល់តែម្ខាងៗ អស់មាន់ទាំងអស់ ឬ អស់មាន់ច្រើនជាងគេ  
ទុកជាចាញ់ ខាងណាបានមាន់ច្រើន គេទុកជាឈ្នះហើយគេរៀបចំជាថ្មី  
ឡើងវិញ ។ គេចេះតែធ្វើរបៀបនេះ ដរាបដល់ពេលណាដែលគេសន្មតគ្នា  
ថាលប់ ទើបលែងលេង ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាង សម្រាប់កុមារាកុមារី  
ជំទង់ៗ លេងតាមសប្បាយ ដែលជាល្បែងហាត់បញ្ឆោ ហាត់គំនិតឱ្យប៊ុន  
ប្រសប់ខាងស្គាល់ ខាងកាត់ប្រមាណតម្រូវតាមសម្លេងរបស់មនុស្ស ។



### ៩- ល្បែងបិទពូង

ល្បែងបិទពូង ជាល្បែងមួយយ៉ាងដែលពួកកុមារាកុមារី ជំទង់ៗ តែងលេងកំសាន្តសប្បាយនៅពេលរាត្រីខែភ្លឺ ។ ល្បែងនេះគេ លេងគ្មាន កំណត់ខែណាមួយនោះ នៅខែណា រដូវណាក៏បាន ឱ្យតែមាន ពេលលំហែ ហើយគ្មានកំណត់ចំនួនមនុស្សឡើយ ។ វិធានការ នៃល្បែង នេះ គឺពួកម្ខាង អ្នកពូងពួកខ្លាងទៀតអ្នកដើររក. កាលរក ឃើញគេដេញ ចាប់ពួកអ្នកពូង ដើម្បីញៀច ( មូលស្លឹកត្រចៀក ) ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ



របៀបលេង : មុនដំបូង គេបបួលកុមារាកុមារីដែលមានអាយុ ស្របាលៗគ្នា ឱ្យបានច្រើនប្រមាណ ៥ ឬ ១០ នាក់ឡើងទៅ ស្រេច តែមានគ្នាតិចឬច្រើន ចែកជាពីរផ្នែកស្មើគ្នា ស្រីម្ខាងប្រុសម្ខាង ឬលាយ ចម្រុះគ្នាទាំងស្រីទាំងប្រុស ឬក៏សុទ្ធតែប្រុស សុទ្ធតែស្រីក៏បាន ។ គេ កំណត់កន្លែងណាមួយ ដែលមានភាពដ៏ស្រឡះ ឱ្យឈ្មោះថា "ទី" ហើយគេ ឱ្យពួកម្ខាងទៅពូនទៅទីដទៃ គឺត្រូវពូនរបៀបណាកុំឱ្យពួកម្ខាង ទៀតរក ឃើញបានដោយងាយ ពួកម្ខាងទៀតឈរឆ្នេរភ្នែកឬបិទភ្នែកនៅក្នុងទី ។ គ្រណាមរបស់ពួកនេះនៅត្រង់ឆ្នេរភ្នែក គឺគេសន្យា គ្នាថា អ្នកណាស្លូតមើល ពួកគេអ្នកពូន ឱ្យដឹងថាគេពូនត្រង់នោះត្រង់នោះ នឹងត្រូវ សួយភ្នែក ។ ចំនួន ២-៣ នាទី ទើបពួកអ្នកនៅក្នុងទីបើកភ្នែក ឡើងស្រែក ថា "បើកគ្របបាយ កំបាយរក អ្នកណាមិនមក អញរកឃើញ" ហើយក៏ ចាត់ម្នាក់ រើសរកអ្នកណាមានមាឌមាំបន្តិច ក្នុង បណ្តាពួកអ្នក នៅចាំ ទីនោះ ឱ្យនៅចាំទីការពារ កុំឱ្យពួកអ្នកទៅពូនរត់ មកចូលទីបានសល់ ប៉ុន្មានឱ្យដើររកគ្រប់ទីកន្លែងដែលកំបាំងៗ ។ បើអ្នកណាមួយឃើញអ្នក ពូនណាម្នាក់ក៏នាំគ្នាដេញចាប់ញៀច បើដេញញៀច បានឈ្មោះថាសួយ

បើមិនបានអ្នកពូននោះរត់ចូលទីបាន ឈ្មោះថាបាន រួចខ្លួន មិនត្រូវដេញ  
 ញៀចគេទៀតទេ. ប៉ុន្តែអ្នកពូននោះ បើចូលទីហើយ ត្រូវស្រែកឱ្យខ្លាំងៗថា  
 " ចូលទី " បើមិនស្រែកទេគេ មានអំណាចញៀច បានទៀត ។ លុះអ្នក  
 ដើររក រកឃើញពួកអ្នកពូន អស់ហើយ ឬបើមិន ទាន់ឃើញអស់គេខំដើរ  
 រកឱ្យទាល់តែឃើញ ទោះ បីញៀចបានក៏ដោយ មិនបានក៏ដោយ មកជួបជុំ  
 ហើយ គេក៏និយាយប្រាប់ អ្នកទាំងអស់គ្នា (ទាំងពីរផ្នែក) ថាពួកគេ  
 ញៀចបានប៉ុណ្ណោះនាក់ ប៉ុណ្ណោះនាក់តាមដែល គេញៀចបាន រួចហើយ  
 ពួកអ្នកនៅ ចាំទីមុននោះ ទៅពូនវិញ. ឯពួកអ្នក ពូនមុនត្រូវនៅក្នុងទី  
 ហើយដើររកគេ ផ្លាស់ប្តូរគ្នា តែរបៀបនេះ រហូត ដល់ពេលឈប់លេង ។

ក្នុងការផ្លាស់ប្តូរគ្នានេះ គឺទៅពូនម្តងមួយផ្នែក រួចហើយបើពួក  
 ខាងម្ខាងញៀចគេបាន ៣-៤ នាក់ ដល់ពួកម្ខាងទៀតញៀចគេវិញបាន តែ  
 ២-៣ នាក់ ពួកនោះ ឈ្មោះថាចាញ់គេ ។

តាមរបៀបអ្នកស្រុកខ្លះ គេលេងប្លែកពីនេះបន្តិច គឺគប្រមូលអ្នក  
 ស្ម័គ្រលេងទាំងប៉ុន្មានមកឈរជុំកង់ ហើយម្នាក់ផ្តើមសួរត្រថា " ត្រែត្រង  
 ត្រែត្រង " ឬថា " កាច់ស្លឹកឫស្សី សំដីលូ ខែចែត្រពេញបូណិលោក

ឱ្យលេងពូន លេងខែណាលេងខែដូងព្រះ កាច់សន្ទះមហាទង់ដែងអញ្ចឹង  
អញ្ជាក់ អញ្ជែងចង្វាក់ អអិតអន្តង់ អំពងអំពូន ប្រពន្ធចៅហាយ” ។  
ក្នុងការសូត្រពាក្យទាំងនេះ គេចង្អុលបណ្តើរទៅចំខ្លួនមនុស្សម្នាក់ៗ គឺ  
មួយម៉ាត់ចង្អុលម្នាក់ៗ បើអស់ចំទៅលើរូបអ្នកណា អ្នកនោះត្រូវរត់ទៅ  
រកកន្លែងពូន រួចធ្វើដូចមុនទៀតរហូតដល់សល់តែម្នាក់ក្រោយគេ ទុកជា  
អ្នកនៅចាំទី ។ កាលណាអ្នកទៅពូនស្រែកថា “រួច” អ្នកចាំទីដើរតាមរក  
ញៀច. បើញៀចបាននរណាមួយ ត្រូវប្តូរអ្នកនោះមកចាំទីម្តង ឯអ្នកចាំ  
ទីមុនត្រឡប់ទៅពូនវិញ ។ តែញៀចម្តងបានតែមួយនាក់ទេ ទោះជាគេ  
ពូននៅជិតគ្នាក៏ដោយ ហើយបើខុសពីត្រណាមនេះគេទុកជាស្តុយ គេរៀប  
ចំលេងសាជាថ្មីម្តងទៀត ធ្វើតែយ៉ាងនេះបន្តៗទៅ ។ ប្រសិនជាយូរពេល  
ហើយនរណាមួយគេខ្លួនពូន អាចរត់គេចពីភ្នែកអ្នកចាំទីមកអង្គុយត្រង់  
ទីក៏បាន ចាំគេញៀចបាននរណាថ្មីទៀត សឹមរត់ទៅពូនម្តងទៀត ។ កាល  
ណាអ្នកណាម្នាក់ចង់ឈប់លេងត្រូវស្រែកឱ្យរហ័សថា “បើកបាយក្រហាយ  
ទឹក អ្នកណាមិនមកឈប់លេង” បើគេស្រែកដូច្នោះ រួច អ្នកចាំទីគ្មានសិទ្ធិ  
ញៀចគេទៀតទេ ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងអាចចាត់ចូលក្នុងពួកកីឡាហាត់ប្រាណបាន  
ត្រង់ការរត់ ការស្តុះ ការលោត ការដេញ ។



### ១០. ល្បែងអង្កញ់

ល្បែងអង្កញ់ គេឱ្យឈ្មោះតាមវត្ថុដែលគេយកមកលេង គឺផ្លែ  
អង្កញ់ ដែលក្រៀមស្ងួត ។ ល្បែងនេះ គេលេងបានទាំងប្រុសទាំងស្រី  
ទាំងចាស់ទាំងក្មេង នៅវេលាថ្ងៃឬវេលាយប់ខែក្តី នារដូវចូលឆ្នាំ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :



ល្បែងអង្កញ់ គេលេងបានតាំងពីគ្នាពីរនាក់ឡើងទៅដល់ដប់<sup>១</sup> នាក់ដោយចែកចេញជាពីរពួកមានចំនួនស្មើគ្នា ដែលមានស្រីម្ខាងប្រុសម្ខាងក៏បាន ចំរុះគ្នាទាំងសងខាងក៏បាន ។ អង្កញ់ដែលគេយកមកលេងនេះឱ្យឈ្មោះថា "កោយ" ចែកចេញជាពីរផ្នែកដែរ គេហៅថា កោយដាំ មួយពួក កោយបោះមួយពួក ។ កោយមួយពួកៗមានចំនួន ៣ ឬ ចំនួន ៥ គឺថាបើដាំកោយ ៣ ក៏បោះកោយ ៣, បើដាំកោយ ៥ ក៏បោះកោយ ៥ តាមចំនួនអ្នកលេងមានគ្នាតិចឬច្រើន ។ ដែលហៅថាកោយដាំ គឺគេដាំភ្ជាប់នៅនឹងដីមានជួរកែវកន្លែកចេញពីកោយកណ្តាលមួយ ដែលហៅថា "មេក្លោង ឬ កន្លោង" មួយឬពីរខាងស្តាំ មួយឬពីរខាងឆ្វេង មានសណ្ឋានដូចក្អែកទឹកហើរ ដែលឱ្យមេខ្យល់មួយនាំមុខ ហើយក្អែកទាំងហ្នឹងបែកគ្នាជាពីរជួរព្យួរៗគ្នាពីក្រោយ ។ រីឯកោយបោះ គឺកោយទាំងឡាយដែលគេកាន់យកទៅទីហើយបោះក្តីធ្វើអ្វីគ្រប់បែបទៀតក្តី សំរាប់រំលំកោយដាំទាំងប៉ុន្មាននោះ ។ គ្រង់រណ្តៅតូចៗ ដែលឆ្លៀលដីយកកន្លែងដាំ

<sup>១</sup> បើគ្នាតិច គេនិយមប្រើកោយតែ ៦ ទេ គឺដាំ ៣ បោះ ៣ តែបើគ្នាច្រើន គេដាំ ៥ បោះ ៥ ប៉ុន្តែ មិនឱ្យតិចឬ ច្រើនលើសពីនេះទៀតទេ ។



កោយឱ្យជាប់នោះ គេហៅថា "រន្ធ ឬ រន្ធកោយ" ។ គេកំណត់កន្លែងមួយ ពីមុខកោយដាំប្រមាណជា ៣ ឬ ៤ ម៉ែត្រ សន្មតហៅថា "ទី" គឺជាទី ដែលគេត្រូវទៅបោះឬទៅធ្វើបែបអ្វីមួយពីត្រឹមនោះ តម្រង់មកកោយ ដារិញ ។ អ្នកដែលត្រូវឡើងមុន គឺបានទៅបោះពីទីមុនគេនោះ សម្រេច លើការព្រមព្រៀងគ្នា. ជាធម្មតា គេច្រើនតែអនុញ្ញាតឱ្យពួកអ្នកខ្សោយ ជាងមានសិទ្ធិទៅបោះមុនគេ ទុកដូចជាតទីឱ្យដែរ ។ ឯការចាញ់ឈ្នះស៊ី សងត្រង់នរណាធ្វើត្រូវកោយដាំចប់សព្វគ្រប់មុនគេ គឺគ្រប់បែបគ្រប់ថ្នាក់ ដែលរបៀបលេងអង្គព្រាងត្រូវឱ្យទាំងប៉ុន្មាន ។ ប៉ុន្តែគេច្រើនសន្មតគ្នា បន្ថែមឱ្យអ្នកចាញ់ធ្វើ ៣ ឬ ៤ ក្តារសិន ហៅថា "តាម" ដូច្នោះ បានជាមុន នឹងលេង គេសន្មតគ្នាថា តាមប៉ុន្មានក្តារ ? បើគេសម្រេចគ្នាថាប៉ុន្មានៗ ដល់ទីបំផុតត្រូវតែ "តាម" ប៉ុណ្ណោះក្តារសិន ។ បើផុតកំណត់ហើយនៅ តែមិនបានធ្វើត្រូវអស់ទៀតនោះ ទើបទុកជាចាញ់ ហើយពួកខាងឈ្នះ ត្រូវដោះពួកខាងចាញ់ តាមចំនួនដែលគេសន្យាគ្នា ឧបមាថា គេសន្យាថា កោយមួយជោះ ១០ ដូច្នោះនរណាកាន់កោយបោះមួយ បើឈ្នះត្រូវបាន ជោះគេ ១០ តែបើចាញ់ក៏ត្រូវឱ្យគេជោះ ១០ ដែរ ។

ល្បែងនេះ មានលក្ខខណ្ឌតឹងរឹងណាស់ បើធ្វើខុសបទវិន័យណាមួយ នឹងត្រូវទទួលពិន័យភ្លាមមួយរំពេច ។ លក្ខខណ្ឌទាំងនេះ យើងនឹងបរិយាយក្នុងរបៀបលេងខាងក្រោមនេះ ។

ល្បែងអង្គញ់ ចែកចេញច្រើនជាន់ថ្នាក់ជាសង្កាត់ៗមាន :

- ១- ឆោះ ( កាន់បោះមកពីទីតម្រង់កោយដាំ )
- ២- ស៊ីគោរល ( បាញ់ដោយប្រមាមដៃដាក់លើក្បាលជង្គង់ )
- ៣- ស៊ីធីតេត ( បាញ់ដោយប្រមាមដៃដាក់ផ្ទាល់នឹងដី )
- ៤- ត្រកខ ( ប្រមៀលអង្គញ់មកពីទី )
- ៥- ចាក់ខ្នែក ( ដាក់អង្គញ់លើខ្នងជើងដើរបីជំហាន )
- ៦- ឆោះជោះ ( បោះសម្រេចជាចុងក្រោយបំផុត )

របៀបលេង ក្នុងសង្កាត់នីមួយៗមានដូចតទៅ :

**ថ្នាក់ទី ១ ឆោះ** = ពួកអ្នកដែលត្រូវឡើងទៅបោះ គេបោះតម្រង់ទៅកោយដែលដាំណាមួយ. កាលបោះទៅត្រូវកោយដាំនោះ ហើយកោយនោះក៏ខ្ចាតចេញពីរន្ធទៅ កោយបោះក៏នៅក្នុងរន្ធកោយដាំ. ហើយអ្នកដាំទះកោយបោះនោះបង្កប់ថែមទៀត យ៉ាងនេះគេហៅថា "ស្តុយ" ។

បើបោះត្រូវកោយណាមួយហើយ ដល់បោះកោយ ១ ក្រោយ ទៅត្រូវ  
កោយដដែលទៀតគេហៅថា "ម៉ាយ" ។ បើអ្នកបោះប្រព្រឹត្តខុស វិន័យ  
ទាំងនេះហើយ ត្រូវអ្នកដាំទៅបោះ អ្នកបោះមកដាំវិញម្តង ។ កាល  
ណាបោះទៅ ត្រូវកោយដែលដាំដួលទាំងអស់រួចហើយ អ្នកបោះត្រូវ  
ចាប់បន្តធ្វើស៊ីគោលតទៅទៀត ។

**ថ្នាក់ទី ២ ស៊ីគោល** = កាលបើបោះត្រូវអស់ហើយ កេ  
យកកោយរបស់គេដើរសំដៅទៅ "ទី" ហើយអង្គុយច្រហោងរុញក្បាល  
ជង្គង់ម្ខាងទៅមុខបន្តិច យកកោយដាក់លើក្បាលជង្គង់នោះ ផ្តាត់កោយ  
ដោយមេដៃឬចង្កុលដៃតម្រង់ទៅកោយដាំណាមួយ ។ បើកោយផ្តាត់  
ទៅនោះធ្លាក់ជិតកោយដាំពេកប្រមាណជា១ចំអាមឬកន្លះចំអាមនោះ អ្នក  
ស៊ីគោលគេសួរអ្នកដាំថា "វីធ ឬណាប់" បើអ្នកដាំឆ្លើយថា "វីធ" អ្នក  
ស៊ីគោលត្រូវវាស់ជាចំអាម ដោយយកមេដៃដាក់លើកោយរបស់ខ្លួន ចង្កុល  
ដៃវីធកោយដាំឱ្យដួលតែម្តង ។ បើអ្នកដាំឆ្លើយថា "ណាប់" អ្នកស៊ី  
គោលគេលើកកោយរបស់គេតប់ទៅកោយដាំនោះឱ្យដួលតែម្តង ។ ដូចនេះ  
កោយដែលស៊ីគោលធ្លាក់ជិតពេកនោះ គេឱ្យឈ្មោះថា "វីធ-ណាប់" ។

បើកោយដែលស៊ីគោលទៅហើយធ្លាក់ឆ្ងាយពីកោយដាំ ជាង ១ចម្ងាយនោះ អ្នកស៊ីគោលគេត្រូវលុតជង្គង់ ហើយយកកោយនោះមក ដាក់លើក្បាល ជង្គង់ផ្តាត់តម្រង់ទៅកោយដាំបន្តទៅម្តងទៀត ទាល់តែ អស់កោយរបស់ ខ្លួន ។ បើកោយស៊ីគោលនោះរត់ទៅប៉ះគ្នា ដូចជាកោយ ស៊ីគោល ទៅមុន ធ្លាក់ត្រង់កន្លែងណាមួយហើយ កោយទៅក្រោយរត់ ទៅប៉ះកោយមុននោះ ដល់ពេលអ្នកបាញ់គេទៅបាញ់ម្តងទៀតនោះ អ្នក ដាំគេត្រូវពិន័យដូច្នោះ គឺកោយមុនគេឱ្យផ្តាត់ដោយស្រលៀងភ្នែកម្ខាង គឺ ឱ្យធ្មេចភ្នែកម្ខាង កោយក្រោយគេឱ្យផ្តាត់ដោយខ្នាក់ភ្នែក គឺឱ្យធ្មេច ភ្នែកទាំងសងខាង ដូច្នោះ ទើបគេឱ្យឈ្មោះកោយ ២ នេះថា កោយខ្នាក់ និងស្រលៀងតាមទណ្ឌកម្ម ដែលគេពិន័យ ។ បើស៊ីគោលដូចបានរៀបរាប់មកនេះ ត្រូវកោយដាំដួល អស់ហើយ គេត្រូវធ្វើស៊ីប៉ារតតទៅទៀត ។

**ផ្នែកទី ៣ ស៊ីធិរេត** = ពួកអ្នកស៊ីគោលនោះ កាលបាន

ធ្វើស៊ីគោលរួចហើយ គេនាំគ្នាយកកោយទៅដាក់ផ្ទាល់នឹងដី ហើយបាញ់ ដោយប្រាមដៃមួយម្តងៗតម្រង់ទៅរកកោយដាំ រហូតដល់អស់កោយ ។ ការពិន័យមាន វ័ធ ណាប់ ស្រលៀង ខ្នាក់ របៀបដូចស៊ីគោលដែរ

ខុសគ្នាតែត្រង់ស៊ីគោលគេធ្វើលើក្បាលជង្គង់ ចំណែកស៊ីប៉ាវេតដាក់កោយ ផ្ទាល់នឹងដីតែប៉ុណ្ណោះ ។ លុះធ្វើស៊ីប៉ាវេតរួចហើយគេធ្វើត្រកងតទៅទៀត ។

**ថ្នាំភ័ង្គី៤ ត្រកងឬត្រឡងកង** = ក្រោយដែលធ្វើស៊ីប៉ាវេតត្រូវ អស់ហើយ គេចាប់ធ្វើបន្តទៅទៀតគឺត្រកង ។ ត្រកងនេះ គឺគេប្រមៀល កោយ ( គ្រាប់អង្កាញ់ ) ឱ្យរមៀលដូចបរកង ហេតុនេះបាន ជាគេហៅថា "ត្រកង ឬត្រឡងកង" ។ ត្រកងមានពីរបែប គេយកបែប ណាមួយមក លេងក៏បានតាមតែគេណាត់គ្នា ហៅថាត្រកងទប់និងត្រកងឆា ។ ត្រកង ទប់គឺគេប្រមៀលកោយទៅហើយត្រូវរត់តាមទៅយកដៃខ្ទប់ឱ្យ ទាន់មុន កោយនោះដួល ហើយមិនឱ្យហួសមេក្លោងផង តែបើទប់មិន ទាន់ បណ្តោយ ឱ្យកោយដួលស្ងៀមខ្លួនវា ឬទប់ដែរតែមិនបានយក ដៃខ្ទប់ឱ្យជិត ល្អលើ កោយនេះទេ នោះគេទុកជាស្តុយមិនបានការ ពួកខាងម្ខាង ត្រូវឡើង ធ្វើម្តង ។ បើកោយនោះរត់លឿនពេកទៅ ហួសមេក្លោង ឬមួយក៏ទង្គិចដួល កោយដាំណាមួយក៏ទុកជាស្តុយត្រូវគេ "ឡើង" ដែរ ។ ឯត្រកងឆាវិញ ពុំពិបាករត់តាមខ្ទប់ទេ តែត្រូវមានវិន័យ មិនឱ្យហួសមេក្លោង និងទង្គិច កោយដាំឡើយ ។ របៀបត្រកង ក៏ដូចជាស៊ីគោល ឬស៊ីប៉ាវេតដែរ គឺធ្វើបាន

ពីរដំណាក់ គឺត្រកងពី ទីទៅដល់ត្រង់ណាហើយ អាចតាម ទៅបាញ់  
ដោយម្រាមដៃផ្ទាល់នឹង ដិតម្រង់ទៅកោយដាំម្តង ទៀត ។ ប្រសិនជា  
មានរដូវកោយ ដាំម្តង២ឬ៣ ម៉ាយ ដីដើមិនដួលកោយដាំនោះ  
គ្រាន់តែរង្វើក៏ត្រូវទទួល បទពិន័យដូចមុនៗដែរ ។

**ថ្នាក់ទី៥ ចាក់ខ្នែក**-ចាក់ខ្នែងមានរបៀបប្លែកពីមុនៗគឺគេឈរ

នមួយជំហានពីតំនូសទី<sup>១)</sup> រួចយកអង្កញ់ដាក់លើខ្នងជើង ហើយឈានពីរ  
ជំហានទៅមុខទៀត ទើបរលាស់ចុងជើងត្រវាត់គ្រាប់ អង្កញ់ទៅឱ្យត្រូវ  
កោយដាំ ។ កាលណាមិនត្រូវក៏ស្តុយកោយ បោះនោះ ចោលទៅកាលណា  
ត្រូវអាចយកកោយដដែលនោះមក ធ្វើសា ជាថ្មីបានម្តងទៀត ។ ប្រសិនជា  
ដាក់កោយលើខ្នងជើងហើយឈានពុំទាន់ ដល់កោយដាំ ស្រាប់ តែជ្រុះ  
កោយទៅ នោះគេទុកជាបាក់កលៀន អណ្តាត គឺគេឱ្យយក ទៅធ្វើ ម្តង  
ទៀតតែឱ្យអ្នកនោះងើយកឡើង លើលៀន អណ្តាត មិនឱ្យមើល  
ទៅកោយដាំទេ គឺថាធ្វើ ប្រថុយៗតាមស្មាន ។ ចាក់ខ្នែកឥតធ្វើពីរ ដំណាក់  
គឺតាមទៅផ្តាត់បាញ់នៅជិតកោយដាំដូចត្រកង ស៊ីគោល-ស៊ីប៉ារេតទេ គេធ្វើ

<sup>១)</sup> ជួនកាលគេមិនឈានសោះ ដាក់កោយពីទីមកតែម្តងក៏មាន កាលណាគេជាជើងរើតដូចគ្នា ។

យក ត្រូវពិនិត្យម្តង ។ កាលបើមានរះ ម៉ាយ កប់ គេពិន័យដូចធ្វើអ្វីៗ ពីមុនមកដែរ ។

**នូវកំនី៦ បោះជោះ** = បោះជោះក៏ដូចជាបោះពីដំបូងដែរវិន័យ គ្រប់បែបគ្រប់យ៉ាងដូចគ្នាទាំងអស់សុទ្ធសាធ ។ គិតទៅបោះជោះនេះ ហាក់ ដូចជាគ្រាន់តែជាវិញ្ញាណមួយសម្រាប់រង់ចាំ ពួកខាងយឺតជាង ឱ្យបាន ឱកាស ដេញតាមតែប៉ុណ្ណោះ ។ បានជាហៅថា បោះជោះព្រោះ បន្ទាប់តែ ពីបោះ នេះទៅ ត្រូវបានជោះហើយ (គ្រាន់តែរង់ចាំឱ្យគេតាមប៉ុន្មានក្តារ ដែលបាន សន្មតិមក តែប៉ុណ្ណោះ) ។

**របៀបជោះ** គឺគេយកអង្កញ់មួយផ្ទាប់ទៅដល់ក្បាលជង្គង់ ហើយ យក អង្កញ់មួយទៀតវាយជោះពីលើរាប់ចំនួនតាមដែលគេត្រូវជោះ ។ ធ្វើបែបនេះ ហៅថា "ជោះបាយត្រជាក់" ។ មួយបែបទៀតហៅថា "ជោះបាយក្តៅ" របៀបនេះគេផ្តួបអង្កញ់ពីរតម្រួតគ្នា គឺមួយផ្តែកមួយ បញ្ឈរ ហើយជោះខ្លាំងៗ ទៅលើក្បាលជង្គង់ មួយៗឡើងក្រហមសាច់ ទំរាំតែអស់ចំនួន ៣០-៤០ សឹងតែហើមក្បាល ជង្គង់តែម្តង ។

ជួនកាលគេយកបំពង់ ឬស្សីមកខោកក្បាលជង្គង់ ធ្វើជាជោះជំនួសគ្រាប់  
អង្កញ់ក៏មាន ។

ឯឈ្មោះពិន័យដែលប្រើក្នុងសៀវភៅនេះ មាន៩បែប

១- ស្តុយ ( គឺធ្វើខុស ទុកកោយនេះជាអសារបង់ )

២- ម៉ាយ ( ត្រូវម្តងហើយ ត្រូវដដែលម្តងទៀត )

៣- រះ ( កោយបោះមួយ ត្រូវកោយដាំម្តងពីរ )

៤- មីងើ ( កោយបោះរត់ប៉ះកោយដាំឱ្យរង្វើ មិនដួល )

៥- ស្រលៀងខ្នាក់ ( ព្រោះកោយបោះទង្វិចគ្នា )

៦- វ៉ែត-ណាប់ ( កោយបោះជិតកោយដាំពេក )

៧- បាក់កលៀនអណ្តាត ( ចាក់ខ្នែកធ្លាក់កោយកណ្តាលទី )

៨- កប់ទះ ( កោយដាំខ្លាតចេញ កោយបោះនៅក្នុងរន្ធដាំ )

៩- ហួសមេដំបូល ( សម្រាប់ត្រកង កុំឱ្យហួសមេក្លោង )

បទពិន័យលើកំហុសទាំងអស់នេះ មិនជាការធ្ងន់ពីបាកប៉ុន្មានទេ

មានកំហុសខ្លះគេគ្រាន់តែ ឡើង គឺគេទុកក្តារនេះ ជាអសារបង់

ត្រូវផ្ទេរឱ្យពួកម្ខាងទៀតឡើងទៅធ្វើម្តង ដូចយ៉ាងម៉ាយ រះ



វិញ្ញាណប្រតិបត្តិ ជាដើម ប៉ុន្តែទោះជាត្រូវ ឡើងក្តី ក៏លើកក្រោយគេ  
 អនុញ្ញាត ឱ្យពួកនេះទុកជាធ្វើត្រូវទាំងអស់នោះដែរ ។ ឈប់  
 ពិន័យ ផ្សេងទៀតក៏គ្រាន់តែដាក់ទណ្ឌកម្មឱ្យលំបាក ក្នុងការ ធ្វើ  
 តែ ប៉ុណ្ណោះ ពុំទាន់បាត់ទុកឱ្យកោយនោះស្អុយ ភ្លាមៗទេ ។ ដូច្នេះ  
 បទពិន័យ គ្រាន់តែឱ្យបានសប្បាយ បានយូរបន្តិចប៉ុណ្ណោះឯង ។

**សេចក្តីបញ្ជាក់ :**

គ្រាប់អង្កាត់ដូចគ្នានេះ គេអាចយកទៅលេងជាល្បែងមួយទៀត  
 ហៅថា "លេងកេល" ។ គឺថា គេយកកោយដាំប្រាំដែរ ដាំដង្កែជាមួយជួរ  
 ហើយមានគូស ទីមួយជា កន្លែង សន្មតដាក់កោយបោះប្រាំដែរ តែដាក់ផ្ទាល់  
 នឹងដី ។ គេយកជើងក្បែស គឺជើងឆ្វេងឈរស្ងៀមលូកទៅមុខ ជើងស្តាំ  
 ថយមក ក្រោយ ចុចកែង ឱ្យជាប់ទៅនឹងដីហើយចុង ម្រាមឆ្អឹងសយ៉ាងខ្លាំង  
 ឱ្យកោយរត់ទៅ ត្រូវកោយដាំម្តងមួយៗ ទាល់តែអស់ បើកោយណា  
 មិនបានត្រូវកោយ ដាំទេគេទុកជា ស្អុយ តែបើបានត្រូវគេ ឱ្យត្រឡប់  
 យកមកកេល (ឆ្អឹងចុងម្រាម ជើង) បានម្តងទៀត ។ ពួកខាងណាធ្វើ  
 ត្រូវអស់មុន ឈ្នះថា ឈ្នះ អាចជោះអ្នកចាញ់បាន ។

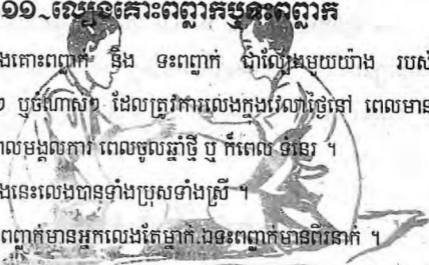
របៀបលេងគ្រាប់អង្កាញ់មួយយ៉ាងទៀត គេហៅថា "បាញ់រង" គឺ  
 មានអ្នកលេងពីរពួក ។ ពួកម្ខាងៗមានកោយដប់រៀងខ្លួនគឺ សម្រាប់ ដាំប្រាំ  
 សម្រាប់បាញ់ប្រាំ ។ គេដាំជួរតម្រៀបគ្នាម្ខាង ម្នាក់ ហើយយក  
 កោយបាញ់ បាញ់ទៅខាងពួកបរិបក្ខម្តងម្នាក់ ខាងណាបាញ់រំលំរបស់  
 ពួកខាងគេអស់មុន ឈ្មោះថាឈ្នះបាន ដោះគេបាញ់នេះ គឺឈរបត់  
 ក្បាលជង្គង់ម្ខាង ដាក់កោយលើ ក្បាលជង្គង់បាញ់នឹងម្រាមដៃ តម្រង់  
 ទៅកោយដាំ តែម្តង ។

ល្បែងអង្កាញ់ អាចរាប់ចូលក្នុងពួកកីឡាហាត់ដៃឱ្យត្រង់ ហាត់ភ្នែក  
 ឱ្យរ៉ៃ ហាត់ស្មារតីឱ្យមូលបាន ។



៖ ឧបករណ៍បច្ចេកទេស ៣៤១ អ្នកស្រាវជ្រាវ = កំណត់រចនាប្រែប្រួល

### ១១. ល្បែងគោរពពាក់ និង ទះពញាក់ ជាល្បែងមួយយ៉ាង របស់ មនុស្សជំទង់ៗ បូកហោសៗ ដែលត្រូវការលេងក្នុងវេលាថ្ងៃនៅ ពេលមាន បុណ្យទាន ពេលមង្គលការ ពេលចូលឆ្នាំថ្មី ឬ ក៏ពេល ទំនេរ ។



ល្បែងគោរពពាក់ និង ទះពញាក់ ជាល្បែងមួយយ៉ាង របស់ មនុស្សជំទង់ៗ បូកហោសៗ ដែលត្រូវការលេងក្នុងវេលាថ្ងៃនៅ ពេលមាន បុណ្យទាន ពេលមង្គលការ ពេលចូលឆ្នាំថ្មី ឬ ក៏ពេល ទំនេរ ។

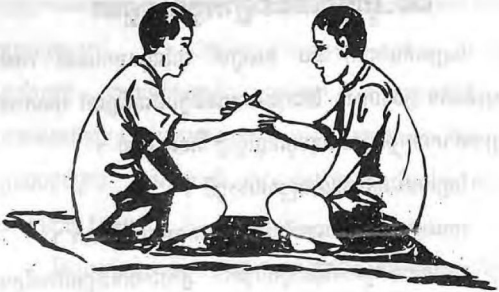
ល្បែងនេះលេងបានទាំងប្រុសទាំងស្រី ។

គោរពពាក់មានអ្នកលេងតែម្នាក់ រីឯទះពញាក់មានពីរនាក់ ។

របៀបគោរពពាក់ = មិនដំបូងបង្អស់ អ្នកលេងគេអង្គុយពែនភ្នែក លើកដៃប្រណម្យសំពះគ្រូ ឬសំពះព្រះ ហើយល្បាដៃទាំងសងខាង ហាមាត់ចំហ ដៃឆ្វេងទះថ្នល់ស្តាំ ដៃស្តាំទះថ្នល់ឆ្វេងពាក់ ចិញ្ចើម គ្រប់ពាក់ ដង វាកចុះងាកឡើង ហើយចេះតែគ្រប់ឱ្យពូ ប៉ែសខតៗទៅ តាមមូ ចង្វាក់គោរព៥ថ្នាក់គឺ ទី១គោរពដៃ ទី២គោរព ថ្នាល ទី៣គោរពក្រោមចង្ការមូ ទី៤គោរពពោះ ទី៥គោរពភ្នៅទាំងសងខាង ។

លុះគោរពគ្រប់ទាំង៥ថ្នាក់ហើយ គេចាប់គោរពទី១មកវិញ សារចុះរ សារឡើងរឿយៗ ដើម្បីឱ្យពួកអ្នកទស្សនា កើតសេចក្តីរីករាយ សប្បាយ ជាក់ស្តែង ។

របៀបទះពញាក់=មានសកម្មភាព ដូចរូបភាពនេះ



ល្បែងនេះ ដំបូងបង្អស់ អ្នកលេងគេអង្គុយពែនភ្នែន ទល់មុខ គ្នាពីរនាក់ ដៃទាំងបួនផ្គុំគ្នា រួចហូតចេញពីគ្នាមកវិញ ទើបទះដៃ ខ្លួនឯង មួយដួងម្នាក់ ទះភ្លៅខ្លួនឯងទាំងសងខាង. វិលមកទះដៃ រៀងខ្លួន មួយដួងម្នាក់ទៀត ហើយទះដៃឆ្វេងផ្គុំគ្នាពីម្នាក់ ទៅម្នាក់ រួចទះដៃខ្លួន ឯងមួយដួងទៀត ទើបលូកដៃស្តាំទៅទះ ផ្គុំគ្នាទៀត ។ គេធ្វើតែ របៀបនេះឱ្យរឹតតែញាប់ឡើងៗ នរណា កាន់ដៃទះមិន ទាន់គេទុក ជាចាញ់ ។

<sup>១</sup> របៀបផ្គុំដៃគ្នានេះ គេធ្វើតែម្តងដំបូង ដល់ដាប់តទៅ មិនបាច់ទេ ។

បែបនេះគេហៅថា "ពញាក់ញី" រីឯពញាក់ឈ្មោល គេសង្ខេប ជាងនេះគឺទះ  
ភ្លៅតែម្តង ដំបូងប៉ុណ្ណោះ លុះលំដាប់តៗទៅ គ្មានទះភ្លៅទៀតទេ ។

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងវិធីហាត់ប្រាណបាន ដែលនាំឱ្យដៃមាន  
សាច់ដុំឱ្យដៃរហ័សរហួន នឹងឱ្យភ្នែកវែរចេះសង្កេត ហេតុការណ៍ ផ្សេងៗ ។



### ១២. ល្បែងគោះត្រឡោក

ល្បែងគោះត្រឡោក ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់មនុស្សប្រុស ជំទង់ៗ  
កម្លោះៗឬប្រុសចំណាស់ៗ ដែលគេលេងក្នុងពេលណា ក៏បានតែគេ ច្រើនតែ  
ត្រូវការលេងក្នុងពេលលើកជំនួន - ស៊ីស្វា ឬមង្គលការកូន គឺពេលហែកូន  
ប្រុសទៅជួនជំនួន ឬទៅចូលរោង នៅផ្ទះខាងស្រី ក្នុងពេលនោះ គេតែងរក  
អ្នកចេះគោះត្រឡោក មកលេងជាកំសាន្ត ។

មនុស្សអ្នកលេងមានតែម្នាក់ទេ ។ មុននឹងលេង គេយក ត្រឡោក  
ល្ងៗ ២ ទំហំប៉ុនគ្នា មកកាន់នៅដៃស្តាំ១ ឆ្វេង១ ហើយ គេអង្គុយ ឬឈរ  
គោះប្រជល់គ្នាតាមចង្វាក់មាន៧គឺ :

ទី១ គោះលើក្បាល

ទី២ គោះខាងមុខ

ទី៣ គោះខាងក្រោមឃ្លៀកស្តាំ

ទី៤ គោះខាងក្រោមឃ្លៀកឆ្វេង

ទី៥ គោះខាងក្រោមជើងស្តាំ

ទី៦ គោះខាងក្រោមជើងឆ្វេង

ទី៧ គោះខាងក្រោយខ្នង

សកម្មភាពរបស់អ្នកគោះបែបអង្គុយ ដូចក្នុងរូបភាពនេះ



លុះគោរពគ្រប់ព្រឹត្តិការណ៍ហើយ គេចាប់គោរពពីទី១ សាជាថ្មីឡើង ទៀត  
តាមលំដាប់ហូរហែទៅ ។

បើគោរពបែបឈរ គេគោរពបណ្តើរ ដើរបណ្តើរ ច្រៀងបណ្តើរ  
តាមបទ ឬទំនុកដែលគេចេះ ។ នៅពេលហែកូនកម្លោះ ទៅជូនជំនូន  
ឬទៅចូលរោងការ ឬនាំកូនក្រមុំចុះពីផ្ទះទៅចូល រោងខាងប្រុស  
គេតែងគោរពបែបឈរ គឺអ្នកគោរពត្រឡោក គេឈររវាងធ្វើជាស្នាក់មុខ  
កូនកម្លោះមិនឱ្យឡើងទៅ លើផ្ទះខាង ស្ត្រី ឬកូនក្រមុំមិនឱ្យចូល  
ទៅរោងខាងប្រុស ។ បើម្តាយឪពុកនៃ សាមីខ្លួនទាំងសងខាងអាណិតកា  
កុំឱ្យឈរយូរពេក ខ្លាចនឿយ ហត់ ឬខ្មាសគេ គេយកវត្ថុអ្វីមួយ មាន  
ស្រានឹងសាច់ក្លែម ឬ ប្រាក់ដើមតាមសមគួរ សូកអ្នកគោរព ត្រឡោក  
នោះបើអ្នក គោរពសុខចិត្តព្រមបើកឱ្យទៅ ទើបចូលទៅបាន ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងមួយយ៉ាង នាំឱ្យអ្នកទស្សនាកើតសេចក្តី  
រីករាយ ហើយជាល្បែងដែលរាប់ចូលក្នុងការហាត់ប្រាណ នាំឱ្យដៃកើត  
សាច់ដុំ នឹងឱ្យដៃរបស់រហូន ។



### ១៣. ខ្សែច្រវាក់

**ខ្សែច្រវាក់** ជាខ្សែច្រវាក់មួយយ៉ាងសម្រាប់ មនុស្សប្រុស កម្លោះៗ ឬ ចំណាស់ៗគេលេងនៅទីវាល នាពេលថ្ងៃត្រជាក់ នៅរដូវវិហើយ ឬនៅ ពេលបុណ្យទានផ្សេងៗនាទីវត្តអារាម ។

សិមាន៣យ៉ាងគឺ :

ក-សិមិលោង

ខ-សិដក់

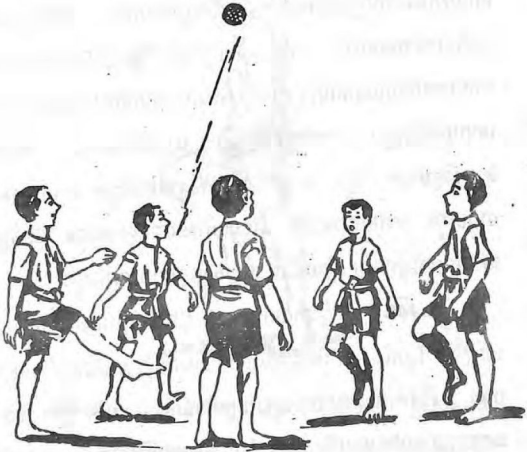
គ-សិពែន

សិទាំង៣យ៉ាង មានប្រដាប់សម្រាប់លេងនិង របៀបលេងប្លែក ពីគ្នាដូចរបៀបរាប់ទៅនេះ :

**ក-សិមិលោង** វត្ថុដែលគេយកមកធ្វើសិនេះ គឺគេយក បន្លោះផ្តៅ ឬរពាក់មកចាក់ជាក្រឡាភ្នែកត្រួច ឱ្យមានសណ្ឋានមូល ប្រមាណប៉ុនត្រឡោកដូងធុនតូច ហើយគេនាំគ្នាទាត់លេង ។



សកម្មភាពនៃអ្នកលេងសីមីលោង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខនេះ



អ្នកលេងសីមីលោងគេបបួលគ្នាចំនួន ៤ឬ៥នាក់ ដែលគេស្ម័គ្រ  
 មកឈរជុំវិញជាវង់មូលធំ ឬតូច តាមចំនួនមនុស្សតិចច្រើន ។

ពេលលេងគេចែកជាក្នុងអ្នកណាក្នុងនឹងអ្នកណា ត្រូវឈរទល់មុខអ្នក នោះ ។  
 មុនដំបូង អ្នកលេងម្នាក់ដែលមានសិនៅនឹងដៃ ក៏តាំងផ្ដើមបោះ  
 សិទៅឱ្យគូរបស់ខ្លួន គូនោះក៏ទទួលទាត់ដោយ ខ្នងជើង. លុះទាត់ហើយ  
 សិនោះក៏អណ្ដែតឡើងយ៉ាងខ្ពស់ ហើយធ្លាក់មកវិញ ពេលធ្លាក់នោះ  
 ជួនក៏ចំអ្នកទាត់នោះវិញ ជួន ក៏ចំអ្នកដទៃ ហើយអ្នកដែលសិធ្លាក់  
 មកចំនោះក៏ទទួលទាត់ឡើង ភ្លាម ។ ចំណែកអ្នកឯទៀតៗគេត្រៀម ខ្លួនចាំ  
 ដោយសំឡឹងប្រុង ប្រយ័ត្នភ្នែកជានិច្ច បម្រុងតែនឹងទាត់ នៅពេល  
 ដែលសិធ្លាក់មក ចំខ្លួន ។ ម្នាក់ៗដែលសិធ្លាក់មកចំខ្លួន គេតែងស្ដុះទៅ  
 ទាត់បញ្ជូន ទៅឱ្យគូរបស់គេ ប៉ុន្តែជួនក៏បានទៅចំគូរបស់ខ្លួន ជួនក៏ធ្លាក់  
 ទៅចំគូរបស់អ្នកដទៃ ម៉្លោះហើយ គេដណ្ដើមគ្នាទាត់តែរៀងខ្លួន ។

**ខ-សីដក់**

គេធ្វើដោយបន្ថែមផ្ដៅ ឬរពាក់ឱ្យមានសណ្ឋានដូចសិមី  
 លោងដែរ ប្លែកតែសីដក់គេធ្វើឱ្យមានទំហំនិងមានក្រឡាធំជាងសិមី លោង  
 បន្តិច ។ សីដក់មានរបៀបលេងស្រដៀងនឹងសិមី លោងដែរ ប្លែក តែសិមី  
 លោងគេទាត់ដោយខ្នងជើង ឯសីដក់គេ គេះដោយកែងដៃ ដោយ ក្បាល  
 ជង្គង់ ដោយស្មា និងដោយក្បាល ។



គុណសិទ្ធិ គេធ្វើដោយស្លាបសត្វ និងស្បែក ឬស្រកាត្រី គឺដាក់ស្បែក ឬស្រកាត្រីត្រួតគ្នា ៣-៤ជាន់ ចៀរជាសណ្ឋានមូល ចោះចំកណ្តាល ជាប្រហោង ហើយយកស្លាបសត្វ ៤-៥ ដែលខ្លីៗល្មម មកជ្រុំឱ្យស្មើ រួចសឹកគល់ស្លាបនោះក្នុងរន្ធស្បែក ឬស្រកាត្រីនោះ ឱ្យចេញ

មកបន្តិចហើយបត់ទៅខាងៗ ចងដោយខ្សែ លួសឆ្មារ ភ្ជាប់ទៅ នឹងស្បែក  
ឬស្រែកាត្រីនោះ ការពារមិនឱ្យរូត រួចគេយកទៅទាត់ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេងសិរីពែន ដូចក្នុងរូបភាពនេះ



របៀបលេងសិរីពែន គេបបួលគ្នាឱ្យបានចំនួនតាំងពី ២នាក់ឡើង  
ទៅ មកឈរជំងក់ជារង្វង់មូល ទល់មុខគ្នាជាគូៗ គឺអ្នកណាគូនឹង អ្នកណា  
ត្រូវឈរទល់មុខគ្នានឹងអ្នកនោះ ។ កាលបើឈរស្រួលបួលហើយម្នាក់ដែល

កាន់សិនៅដៃក៏បោះសិទៅឱ្យម្នាក់ទៀត ដែលជាគូរបស់គេ គូនោះក៏ទទួល  
 ទាត់ដោយបាតជើង គឺគេលើក ជើងឡើងហើយរលាស់បត់ត្រង់កជើង  
 ឱ្យបាតជើងខ្មៅឡើងលើ ដូចគេ អង្គុយពែនទើបគេហៅថា "សីពែន" ។  
 ពេលទាត់ គេទាត់ តម្រង់ឱ្យចំ សិខក៏អណ្តែតឡើង ហើយធ្លាក់ចុះមកវិញ  
 បើធ្លាក់មក ចំអ្នកណា អ្នកនោះគេទាត់បន្តឡើងទៀត . បើធ្លាក់មកចំអ្នក  
 ទាត់ដដែល វិញអ្នក នោះក៏ទទួលទាត់វិញដែរ ។ បើសីធ្លាក់មកចំអ្នក  
 ណាហើយ អ្នកនោះ ទទួលទាត់មិនត្រូវ ឬក៏សីនោះធ្លាក់ឆ្ងាយអំពីអ្នក  
 លេងទាំងអស់ គ្មានឱ្យអ្នក លេងរត់ទៅទទួលទាត់មិនទាន់ សីក៏ធ្លាក់ដល់ដី  
 បើធ្លាក់ក្បែរ កន្លែងអ្នក ណាជាងគេ អ្នកនោះគេរើសបោះ ទៅឱ្យគូរបស់គេ  
 ដើម្បី ឱ្យទាត់ តទៅទៀត ។ ពេលដែលសីធ្លាក់មកម្តងៗ ទាំងអស់គ្នាតែង  
 តែសំឡឹងមើលទៅសីគ្រប់ៗគ្នាក្រែងធ្លាក់មកចំខ្លួន ជូនក៏អ្នកទាំង ២នាក់  
 នឹក ត្រូវគ្នា គឺអ្នកម្នាក់នឹកថា សីធ្លាក់មកចំខ្លួនខ្លួន ម្នាក់ទៀតក៏ថា ចំខ្លួនដែរ  
 នាំឱ្យស្ទុះទៅទាត់ដណ្តើមគ្នាក៏មាន ។

ម្នាក់ៗដែលសីលធម៌មកចំហើយ តែងតែមានចិត្តនឹកថា នឹងទាត់  
បង្វែរទៅឱ្យគូរបស់ខ្លួន។ តែជួនកាលក៏បានសម្រេច ជួនកាលក៏ មិនបាន  
សម្រេចដែរ ដោយសិនោះមិនទៅចំដូចបំណង ។

សិរីពន្ធនេះ តែទាត់បួតៗ បានតែដោយបាតជើង ផ្នែកគោល កែងជើង  
កែងដៃ ក្បាលជង្គង់ ក្បាល ស្មា ប្រហែលសីដក់ដែរ តែគេ  
ហាមផ្តាច់មិនឱ្យទាត់ដោយខ្នងជើង ឬទះដោយបាតដៃឡើយ ។

ល្បែងសីទាំង៣មុខនេះ បើអ្នកលេងសុទ្ធតែប៊ុនប្រសប់ ក្នុងពេល  
ទាត់មួយលើកៗ សីមិនសូវធ្លាក់ដល់ដីទេ យូរៗទើបមានធ្លាក់ ដល់ដីម្តង ។

ល្បែងសី ជាកីឡាដ៏ប្រសើរមួយរបស់ខ្មែរ តាំងពីអតីតកាល រហូត  
មកដល់បច្ចុប្បន្នកាលនេះ ក៏នៅតែមានតម្លៃនៅឡើយ ហើយជា កីឡា  
ហាត់ប្រាណមួយយ៉ាងខាងកាយសម្បទា ប្រហែលនឹង កីឡាបាល់ទាត់ដែរ ។



### ១៤- ល្បែងទាញស្រូវត្រ

#### ល្បែងទាញស្រូវត្រ

ជាល្បែងលេងកំសាន្តសប្បាយរបស់

យុវជនខ្មែរទាំងបុរស ទាំងស្រ្តី កម្លោះ ក្រមុំ ។ ល្បែងនេះ គេលេងដោយ  
 ប្រើកម្លាំងកាយជាមូលហេតុ ហើយគេលេងតែ នៅរដូវ ចូលឆ្នាំខ្មែរ គឺខែ  
 ចេត្រ-ពិសាខប៉ុណ្ណោះ ។ តែច្រើននិយម លេង ក្នុង វត្តអារាម ក្នុងពិធី  
 បុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ ព្រោះវត្តមានទីវាល ធំទូលាយ ងាយដល់ការ លេងល្បែង  
 នេះ តែអាចលេងនៅតាមភូមិក៏បាន បើប្រសិន ជាភូមិនោះ មានមនុស្ស  
 នៅផ្ទុំគ្នាច្រើន ហើយមានទីវាល ល្មមលេងកើត ។ ល្បែងនេះ គេច្រើនលេង  
 នៅពេលថ្ងៃ តែបើប្រសិនជា មានចង្កៀងយ៉ាង ភ្លឺឬពន្លឺព្រះចន្ទ ភ្លឺថ្នា  
 ល្អ គេអាចលេងនៅពេលយប់ ក៏បាន ។

#### សមាសភាពនៃអ្នកលេង

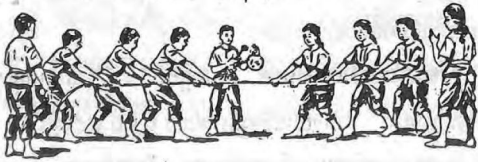
ល្បែងនេះ គេចែកមនុស្ស

អ្នកលេងជា២ក្រុម ម្ខាងៗយ៉ាងតិចត្រឹម ៥នាក់ ឬ ១០ នាក់ឡើងទៅ  
 តាមដែលគេរកគ្នាបានប៉ុន្មាន ក៏លេងប៉ុណ្ណោះ តែតាមទម្លាប់អ្នកស្រុក  
 បើមានមនុស្សស្រីចូលលេងផង គេឱ្យស្រីៗនៅម្ខាង ប្រុសៗនៅម្ខាង

ហើយគេយល់ថា ភេទស្រីតែងមានកម្លាំងខ្សោយជាងបុរស គេតែងដាក់  
ខាងស្រីឱ្យមានចំនួនច្រើនលើសប្រុស យ៉ាងតិចត្រីម្ភឯនាក់ ជាដរាប  
គឺបើខាងប្រុស៨នាក់ គេដាក់ខាងស្រី១០នាក់ ។

**គ្រឿងប្រដាប់សម្រាប់លេង** គេយកខ្សែព្រីត្រធ្វើពីស្បែក គោ  
ស្បែកក្របីធ្វើជាព្រីត្រ ឬគេយកពូរធ្វើពីជក់ដូងជាព្រីត្រ សម្រាប់ ទាញ  
ប្រវែងយ៉ាងខ្លីពី២០ហត្ថឡើងទៅ ទំហំប៉ុនកដៃក្មេង ហើយនឹង យកសម្លោរ  
ឬគងម៉ង ឬក៏រតាំង១ សម្រាប់ទះ ឬសម្រាប់វាយនៅពេល ដែលទាញ  
ដំបូង ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ :



**របៀបលេង** មុនដំបូង គេរើសរកប្រុសម្នាក់ ស្រីម្នាក់  
មានមាឌធំមាំ ស្អាតាង កម្លាំងច្រើន ឱ្យជាអ្នកឈរកាន់ចុងព្រីត្រ



គឺប្រុសកាន់ចុងម្ខាង ស្រីកាន់ចុងម្ខាង ហើយឱ្យប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ទៀត  
 មានមាឌធំ មានកំលាំងឈរកណ្តាលព្រំត្រត្រង់កន្លែងដែលពួកទាំងពីរឈរ  
 សម្រាប់នាំពួកខ្លួនឱ្យខំទាញតែរឿងខ្លួន ឯមនុស្សមាឌតូចៗស្នមៗ កម្លាំង  
 ខ្សោយៗ គេឱ្យឈរកណ្តាលគេ។ លុះរៀបចំរួចហើយ គេឱ្យមនុស្ស  
 ប្រុសម្នាក់កាន់សម្តោរ ឬគងម៉ង់ ឬក៏រតាំងឈរត្រង់កណ្តាល ទីជិតអ្នក  
 ទាំងពីរដែលកាន់ឈរប្រទល់មុខគ្នានោះ ផ្ដើមស្រែកឡើងថា យក្សអរ!!  
 ឮយ៉ាងខ្លាំងៗធ្វើសំឡេងវែងៗ រលាក់រលែកយ៉ាងគ្រលួច ។

ឯអ្នកប្រុងទាញព្រំត្រទាំងប៉ុន្មានជួយស្រែកទទួលឡើង ព្រមគ្នាថា ហើរវ៉ៃៗ  
 ៣ដង ទើបនាំគ្នាទាញប្រុងយកជ័យជំនះតែរឿងខ្លួន។ ក្នុងពេលពួក  
 អ្នកទាញព្រំត្រ កំពុងតែខំប្រឹងទាញ អ្នកកាន់សម្តោរ ឬគងម៉ង់ ឬក៏រតាំង  
 គេចេះតែបញ្ជើសម្តោរ ឬគងម៉ង់ ឬក៏រតាំងរឿយៗ ឮសូរ តាក់ទីងៗ  
 ឬម៉្លឹងៗម៉្លឹងៗជាដរាប ទាល់តែឃើញចាញ់ ឃើញឈ្នះម្ខាងៗ ទើបឈប់  
 បញ្ជើត ។

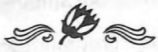
---

១- ពាក្យ យក្សអរនេះ អ្នកស្រុកតែងហៅថា ឆាកតុម្យា គេទុកជាពាក្យប្ដើម សម្រាប់ប្រើ  
 ស្រែកក្នុងពិធីផ្សេងៗ មានការទាញព្រំត្រ ឬ ការសែងទូកចុះចាកបង្គង ឬក៏លើកដាក់លើបង្គង  
 ជាដើម ។

ពេលលេងម្តងៗ អស់ថិរវេលាពី៥-៦នាទី ដល់១០នាទីឡើងទៅ  
ទើបឃើញឈ្នះ ឃើញចាញ់ម្តងៗ ។

កាលដឹងថាខាងណាឈ្នះខាងណាចាញ់ហើយ គេចាប់ផ្តើមលេង សាជា  
ថ្មីតទៅទៀត ដរាបហត់តែរៀងខ្លួន ទើបឈប់ ។

ល្បែងនេះ ចាត់ទុកជាការហាត់កម្លាំង ហាត់ប្រាណ ឱ្យរាងកាយ  
មានកម្លាំង មានសុខភាពល្អ ។



### ១៥. ល្បែងកូនគោល

**ល្បែងកូនគោល** អ្នកស្រុកខ្លះគេហៅ "ល្បែងប្រដំ" ជាល្បែងរបស់មនុស្សកម្លោះ ក្រមុំ ឬក្មេងជំទង់ តែងលេងនៅពេលទំនេរ ឆាររដូវប្រាំង ឬរដូវចូលឆ្នាំ។

**ប្រដាប់លេង** មាន២មុខ គឺដំបង ឬទំពាក់សម្រាប់វាយ ឬប្រដំមួយមុខ កូនគោល ឬកូនប្រដំ១មុខ។ ដំបង ឬ ទំពាក់គេ ធ្វើពីគល់ ឬស្បីព្រេច ឬ គល់ពីងពង់ ទំហំប៉ុនកងែក្មេង មានដងស្រលូតគល់ក្រងក់ ។ កូនគោល ឬ កូនប្រដំ គេធ្វើពីឈើសាច់ ស្ពោតៗស្រាលៗ មានឈើរលូស ឬ គរជាដើម។

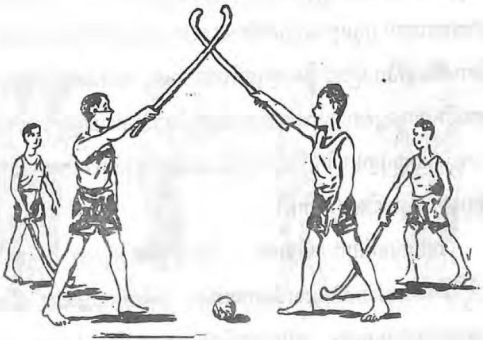
កូនគោល ឬ កូនប្រដំមាន២បែប : ១បែបសម្រាប់លេង ក្នុងវេលាថ្ងៃ ១បែបទៀត សម្រាប់លេងក្នុងវេលាយប់។ បើលេងវេលា ថ្ងៃ គេយកឈើរលូស ឬគរមកកាត់ជាកង់ៗ ហើយលុបជ្រុងធ្វើឱ្យមូល ហាលថ្ងៃឱ្យស្ងួត ហើយយកទៅវាយលេង។ បើលេងវេលាយប់ គេយក ឈើរលូស ឬគរដែលកាត់ជាកង់ៗ នោះដុតភ្លើងឱ្យឆេះចេញរងើក ហើយយកទៅវាយលេងឱ្យមើលទៅឃើញភ្លឺក្រហមឆ្នៅ ធ្លោចុះ ធ្លោឡើង តាមរយៈ ដែលវាយទៅមក។ កូនគោលភ្លើង ស្រុកខ្លះគេ លេងជាការកំសាន្ត ស្រុកខ្លះគេលេងជាការបណ្តេញខ្មោចបិសាច ក្នុង ពេលស្រុកកើតជម្ងឺ។

ទឹកនៃរលេង គេច្រើនយកទីដីវាលស្រែ ឬចម្ការ ដែលមានទំហំ ធំទូលាយស្អាតល្អឬបើមានផ្លូវថ្នល់ ធំវែងទូលាយជាទីស្ងាត់ ជួនកាល គេក៏ យកជាទីលេងខ្លះដែរ ។

ល្បែងនេះ គេចែកមនុស្ស អ្នកលេងជា២ពួក មានចំនួន ស្មើគ្នា យ៉ាងតិចពី២ ឬ៤នាក់ឡើងទៅ បើអ្នកលេងមាន ប្រុសផង ស្រីផង ប្រុសលេងជាមួយប្រុសក៏បាន ស្រីលេងជាមួយស្រីក៏បាន ស្រីម្ខាងប្រុស ម្ខាងលេងជាមួយគ្នាក៏បាន ។ ពេលលេង គេគូសដីចំកណ្តាលទីជាស្នាម ហើយគេយកភ្លឺស្រែ ឬចម្ការ ឬក៏ដោតតម្រុយម្ខាងៗ ខាងឆ្វេងដៃរបស់ គេធ្វើជាគ្រឿងចំណាំ បើអ្នកលេងសុទ្ធតែប្រុស គេឱ្យប្រុស២នាក់ ឈរចំ ស្នាមនោះ បើអ្នកលេងសុទ្ធតែស្រី គេឱ្យស្រី២នាក់ ឈរចំស្នាមនោះ បើអ្នកលេងស្រីម្ខាងប្រុសម្ខាង គេឱ្យប្រុសម្នាក់ ស្រីម្នាក់ឈរចំស្នាមនោះ បែរមុខរកគ្នា ហើយបណ្តាអ្នកទាំង២ នោះម្នាក់កាន់កូនគោល ឬកូនប្រដំ មកដាក់ត្រង់កណ្តាលស្នាមគូសនោះទើបអ្នកទាំងពីរនោះគេ កាន់ចុងដំបង ឬទំពាក់១ម្នាក់ លើកគល់ឡើងប្រទាស់គ្នា ហៅថា "កែ " គឺវាយលៗ ផ្លាស់ប្តូរគ្នា ពីស្តាំទៅឆ្វេង ពីឆ្វេងទៅស្តាំ ចំនួន៣ដង ហើយអ្នកកែ ទាំង២នាក់នោះ សុទ្ធតែលូចល្បាក់គ្នា វាយកូនគោល ឬកូន ប្រដំនោះ

ពីស្មៅទៅឆ្នេងរបស់ខ្លួន ដើម្បីឱ្យកូនគោល ឬកូនប្រជំនោះ រត់ទៅកាន់  
ទីខាងឆ្នេងជានិច្ច ដែលគេទុកជាទី របស់គេរៀងខ្លួន ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ :



ល្បែងនេះមានត្រណាមតឹងណាស់ គឺពេលកំពុងប្រយុទ្ធនេឡឹម  
កូនគោល ឬ កូនប្រជំនោះ គេតមមិនឱ្យអ្នកវាយទាំងសងខាងយកដៃ  
ចាប់កូនគោលឬកូនប្រជំនោះទៅទីរបស់ខ្លួនទេ គ្រាន់តែទាត់នឹងជើងបាន  
បើខាងណាម្នាក់យកដៃចាប់កូនគោល ឬកូនប្រជំ គេទុកការនោះ  
ជាអសារបង់ ត្រូវយកកូនគោល ឬកូនប្រជំទៅកែសាជាថ្មី។ មួយទៀត

គេតមមិនឱ្យអ្នកវាយទាំងសងខាងឈរ ឬរត់ទៅដណ្តើមយកកូន ដល់ទីទេ ត្រណមខាងក្រោយនេះ អ្នកលេងគេប្រយ័ត្នណាស់ ព្រោះដើរខុសត្រណម នេះរមែងមានគ្រោះថ្នាក់ ។

ល្បែងនេះ គេយកចាញ់ឈ្នះគ្នា ត្រង់ការដែលតូប្រយុទ្ធដណ្តើម វាយកូនគោលឬកូនប្រដំឱ្យចូលទៅដល់ចុងរបស់ខ្លួនបាន ។ បើខាងណា គេវាយកូនគោល ឬកូនប្រដំឱ្យចូលទីខាងគេបាន ឈ្នះថា គេមានជ័យជំនះ ហើយគេលេងសារឡើងជាថ្មី លុះត្រាតែដល់ពេល ឈប់លេងទើបគេយក ចំនួនលើកដែលឈ្នះចាញ់នោះមកគិតមើលឱ្យដឹងថាខាងណាឈ្នះប៉ុន្មានលើក ខាងណាចាញ់ប៉ុន្មានលើក គឺឈ្នះប៉ុន្មាន ទល់នឹងចាញ់ប៉ុន្មាន តែគ្រាន់តែជា កិត្តិយស ឥតមានស៊ីសងជាវត្ថុអ្វីទេ ។

តាមសេចក្តីឱ្យការណ៍ខ្លះថា ល្បែងនេះនៅស្រុកខ្លះ គេយក ស្រកីដូង មកផ្ចល់ចងឱ្យមូលធ្វើជាកូនគោល ហើយគេទាត់ដោយដើង ។ របៀបយកចាញ់យកឈ្នះ ប្រហែលគ្នានឹងកូនគោលលើ ដែលវាយដោយ ដំបងនោះដែរ ។

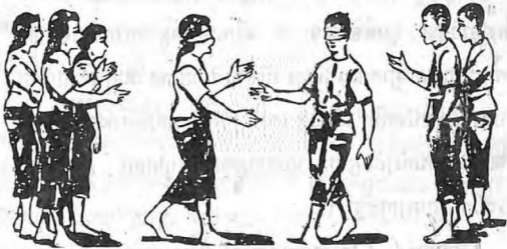
ល្បែងនេះ ជាល្បែងរបស់ខ្មែរសម័យបុរាណ ដែលរាប់ចូលក្នុង ពួកកីឡាបាល់ទាត់បាល់បោះ បាល់ទះ កូនឃ្នី ក្នុងសម័យបច្ចុប្បន្ននេះបាន ។



# ១៦- ល្បែងរាវបង្កង

ល្បែងរាវបង្កង<sup>១</sup> ជាល្បែងមួយយ៉ាង សម្រាប់លេងក៏ស្មាន សប្បាយ នៃពួកកុមារីតូចៗ ឬជំទង់ៗ ។ គេលេងនៅពេលវាត្រីខែភ្លឺក៏បាន ពេលថ្ងៃ ក៏បាន ចំនួនអ្នកលេងមិនកំណត់ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ ៖



មុននឹងលេង គេបបួលកុមារាកុមារីឱ្យបានច្រើនគ្នា ។ គេយកក្រមាឬ កន្សែងចងខ្នប់ភ្នែកកុមារ ២នាក់ឱ្យជិត ហើយគេលែងកុមារទាំង២នាក់ នេះឱ្យដើររាវរកចាប់គ្នា ។ បណ្តាអ្នកទាំង២នេះ គេឱ្យម្នាក់កាន់បំពង់ឬស្បែក ឬត្រឡោកដូងក៏បាន ដើរគោះត្រង់នេះ ១ប្តូក ត្រង់នោះ ១ប្តូក

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

ពេលដែលគោះហើយ អ្នកគោះនោះត្រូវតែចង្អុល ឱ្យរហ័សដោយ កុំឱ្យឮសូរជើង ។ ចំណែកម្នាក់ទៀត ជាអ្នករាវរកចាប់ អ្នកគោះបំពង់ឬស្សី ឬត្រឡោកដូងនោះ កាលណាឮសូរសំឡេងគោះ ត្រង់ណា អ្នករាវ ក៏ស្ទុះទៅស្រវាឱបដោយស្មាននៅកន្លែងនោះ ឬកន្លែង ក្បែរៗនោះ ស្រេច តែកលល្បិចរបស់ខ្លួនយ៉ាងណា ឱ្យតែចាប់អ្នកគោះបាន ។ បើអ្នករាវ គេប៊ុនស្តាប់សូរជើងដើរ គេក៏ស្ទុះទៅឱបស្មាន ៗ ត្រង់កន្លែងសូរជើងនោះ ជួនក៏រាវចាប់បាន ជួនក៏មិនបាន ។ បើកាលណាអ្នករាវរកចាប់មិនបាន គេទុកអ្នកគោះត្រឡោកនោះជាឈ្នះ បើអ្នករាវចាប់បាន គេឱ្យអ្នករាវធ្វើជា អ្នកគោះត្រឡោកវិញម្តង គេលេង តែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់លេង ឯអ្នកណាជាអ្នកគោះត្រឡោក មុនឬជាអ្នករាវរកមុននោះ ពុំកំណត់ទេ ស្រេចលើការព្រមព្រៀងគ្នា ។

ល្បែងនេះ ជាការហាត់ត្រចៀកឱ្យស្អាតក្នុងការស្តាប់សម្លេង និងឱ្យមាន ស្មារតីរឹងប៉ឹងរហ័សដៃ-ជើង ។





### ១៧- ល្បែងចោរៈប្រមាត់

**ល្បែងចោរៈប្រមាត់ :** ជាល្បែងដែលមានតែនៅភូមិកំពង់ភ្នំ ភូមិកំពង់ឃ្នាំង ស្រុកសុទ្រនិគម និង ស្រុកជីក្រែង ខេត្តសៀមរាប ជាភូមិនៅមាត់ទន្លេសាប ។ អ្នកស្រុកទាំងនេះគេតែងលេង ល្បែងនេះ ប្លែកពីស្រុកដទៃទៀត ។

ល្បែងនេះគេលេងតែក្នុងរដូវវស្សា តាំងពីពេលដាក់បិណ្ណទៅ ទល់នឹងថ្ងៃ ចេញវស្សា គឺពីថ្ងៃ ១រោច ខែភទ្របទ ទៅទល់នឹងថ្ងៃ ១៥កើត ខែកត្តិក រៀងរាល់ឆ្នាំ ។

**របៀបលេង:** មានទូកពីរ. ១សម្រាប់ដេញ សុទ្ធតែប្រុស. ១សម្រាប់ រត់សុទ្ធតែស្រី ទំហំនឹងចំណុះទូកស្មើគ្នា ហើយចំណុះមានកិរិត ត្រឹម ពីរនាក់ ទៅ១០នាក់យ៉ាងច្រើន ។ បើមានអ្នកលេងច្រើនគេផ្គុំទូក ជាតូចទូក ប្រុស ១ ទូកស្រី ១ជាមួយគ្នា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខនេះ



គេលេងល្បែងនេះ ក្នុងទីដែលមានទឹករាក់រាវជម្រៅត្រឹមក ឬលិចក្បាល ។  
 ពេលផ្ដើមលេង អ្នកលេងទាំងពីរពួក គេចុះទូកពេញៗចំណុះតែរៀងខ្លួន  
 ហើយទូកខាងប្រុសធ្វើជាអុំលេងៗ ទៅរកទូកខាងស្រីណាដែលជាគូនឹង  
 ទូកខ្លួន លុះខាងប្រុសអុំលេងៗ ទៅជិតទូកខាងស្រី ប្រុសៗស្រែកសួរថា  
 "ចោះប្រមាត់?" ស្រីៗជូនកាលឆ្លើយថា "ចោះក៏ចោះ" ជូនកាលឆ្លើយថា "ទេ"  
 ជូនកាលឥតឆ្លើយតប ។ ឯខាងប្រុសទោះបានឮពាក្យថា ព្រមក្ដី មិនព្រមក្ដី  
 ឬស្ងៀមក្ដី ក៏ស្រែកព្រមគ្នាថា "ដេញៗ" ឮតែប៉ុណ្ណោះ ខាងស្រី ក៏អុំទូករត់  
 ខាងប្រុសក៏ប្រឹងអុំតាម ។ ការដេញតាមនោះ ជូនកាលទាន់ ជូនកាលទេ  
 ស្រេចលើកម្ខាងរៀងខ្លួន បើខាងប្រុសដេញទាន់ ក៏គេលោតទៅតោងទាញ  
 ទូកខាងស្រីឱ្យលិច ហែលព្រាតព្រោង ។ ពេលនោះខាងស្រីៗឥតមាន  
 ប្រកាន់ខ្លួនឡើយ គេចេះតែប្រឡែងប្រឡូក គ្នាក្នុងទឹក ប្រុសៗដេញញៀច  
 ស្រីៗ ត្រាតែអស់ចិត្តអស់ថ្លើម ហត់រៀងខ្លួន ទើបគេនាំគ្នាស្ដារទូកឡើង  
 ហើយគេនាំគ្នាអុំលេងតទៅ ទៀតសារជាថ្មី កាលដេញទាន់ពន្លឺចបាន គេ  
 ញៀចគ្នាជាថ្មីទៀត ។ បើលេងពេលព្រឹកត្រាតែដល់ពេលបាយ បើលេង  
 ពេលយប់ ត្រាតែពាក់ កណ្ដាលអធ្រាត្រ ទើបខាងប្រុសគេបើកឱ្យខាង  
 ស្រីទៅផ្ទះរៀងខ្លួន ។

ល្បែងនេះ ជាទំនៀមរបស់អ្នកស្រុក ដូចមានឈ្មោះខាងលើ គេលេងដោយ  
ស្មោះត្រង់ ឥតមានប្រកាន់ថាខុសត្រូវអ្វីឡើយ គិតតែនាំគ្នារីករាយ  
សប្បាយជាកំសាន្តមួយយ៉ាងប៉ុណ្ណោះ ។

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងការហាត់ប្រាណ ហាត់កម្លាំងឱ្យរាងកាយ  
ឡើង សាច់ ដុំមានសុខភាពល្អ ប្រហាក់ប្រហែលគ្នា នឹងកីឡាហែល ទឹកសព្វ  
ថ្ងៃនេះដែរ ។



### ១៨- ល្បែងធាយខ្ញុំ

**ល្បែងធាយខ្ញុំ** ជាល្បែងមួយយ៉ាងដែលអ្នកស្រុកគ្រប់ជនបទក្នុងប្រទេស  
កម្ពុជាទាំងមូល គេតែងលេងកំសាន្តនៅពេលទំនេរម្តងម្កាល ។

**របៀបលេង និងសម្ភារៈសម្រាប់លេង :** គេដឹកដីជារណ្តៅតូចៗ  
ឬគេយកចានតូចៗ ឬគេចោះក្តារ ១បន្ទះធំឱ្យមានជម្រៅចំនួន ៣ ឬ៤  
សង្កឹមម៉ែត្រ ធ្វើជារន្ធ ១០ដាក់គ្រាប់សម្រាប់លេង ។ បណ្តារន្ធទាំង  
នោះរន្ធធ្វើពីឈើ ឬចានស្រួលលេងជាងគេ ព្រោះលេងហើយគេអាចយក  
ទៅប្រើទីណាក៏បានឬគេទុកលេងថ្ងៃ ក្រោយទៀតក៏បាន ។ រន្ធទាំងនេះ  
គេធ្វើជា ២ជួរ ១ជួរ ៥០ឱ្យមានសណ្តានដូចពងក្រពើ ។ បណ្តារន្ធទាំង ២ជួរ  
នោះ ក្នុងមួយជួរ មានរន្ធ ១ខាងដើមជាមេ ហៅថារន្ធក្បាលជីមៀង ។  
លុះធ្វើហើយគេ យកវត្ថុដែលមានដុំតូចៗ ដូចជាគ្រាប់ចម្បក់ គ្រាប់អម្ពិល  
សំបកខ្មៅ ឬផ្នែកន្តតស្រុក កន្តតព្រៃជាដើម<sup>១)</sup> ដែលអ្នកផង  
និយមយកមក លេងជាង គេនោះ ច្រើនតែគ្រាប់អម្ពិល ឬគ្រួសតូចៗ  
ព្រោះជារបស់ស្នូតស្រួលលេង ។ ក្នុងរន្ធទាំង ១០នោះ រន្ធក្បាលជីមៀង  
ត្រូវដាក់គ្រាប់ ៥ក្រៅពីនោះដាក់តែ ៤គ្រាប់ៗស្មើគ្នារួមទាំងអស់ត្រូវជា  
៥២គ្រាប់ ។

<sup>១)</sup> តាមទំលាប់ស្រុកខ្លះ គេសន្មតិហៅគ្រាប់នេះថា : ដៀប ។

ពេលលេង អ្នកលេងទាំង ២នាក់ អង្គុយទល់មុខគ្នាម្ខាងម្នាក់ រន្ធបាយ ខ្ញុំនៅជាកណ្តាល ។ ឯរន្ធក្បាលដើម្បី ត្រូវនៅខាងស្តាំដៃរៀង ខ្លួន ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ



កាលបើដាក់គ្រាប់ហើយគេឱ្យម្នាក់ចាប់ផ្តើមដើរគ្រាប់មុន អ្នកដើរ គេចាប់យកគ្រាប់ដោយដៃស្តាំ អំពីរន្ធណាមួយខាងស្រុករបស់ខ្លួន ដាក់១ គ្រាប់ទៅក្នុងរន្ធ ឬបានខាងស្តាំ ឬខាងឆ្វេង បន្ទាប់ពីរន្ធ ឬបានដែល ខ្លួនបានចាប់ពីដំបូងនោះ ។ ដាក់គ្រាប់១ទៅក្នុងរន្ធ ឬបាននោះ ហើយដាក់ គ្រាប់១ទៀតទៅក្នុងរន្ធ ឬបានបន្ទាប់ ដែលនៅជិតគ្នានោះតទៅទៀត ដាក់

១. តាមនិយមស្រុកខ្លះ ស្រេចនោះលើសន្តត់គ្នាជាមុន ថាយកខាងឆ្វេង ឬខាងស្តាំ ។  
២. ជូនកាលគេដើរញែកគ្រាប់ គឺមុននឹងដើរទៅស្តាំ ត្រូវដាក់មួយគ្រាប់មករន្ធខាងឆ្វេងសិន ។

១រន្ធ ១គ្រាប់ៗ ទាល់តែអស់គ្រាប់ ដែលកាន់នៅដៃ ។ កាលបើអស់គ្រាប់ នៅក្នុងដៃត្រង់រន្ធណា ទើបគេចាប់យកគ្រាប់ពីរន្ធបន្ទាប់នោះ រាយតទៅ ទៀត បើអស់គ្រាប់ត្រង់ រន្ធណាមួយហើយ ឃើញរន្ធបន្ទាប់នោះទទេ គេលូកកិនរន្ធនោះ ហើយគេចាប់យកគ្រាប់ក្នុងរន្ធបន្ទាប់នោះលើក ឡើង យកមកទុកនៅមុខគេ ហៅថាស៊ី តែបើស៊ីចំរន្ធណាដែលមានរន្ធទទេតទៅ ទៀត គេអាចកិន ស៊ីបន្តទៅទៀត ទោះជា២ដំណ ៣ដំណក៏ដោយ ។ បើដើរ រាយគ្រាប់ទៅអស់ត្រង់រន្ធណា ហើយរន្ធបន្ទាប់នោះគ្មានគ្រាប់ដល់ ទៅ២រន្ធ នោះគេហៅថា ឃ្នាង ឥតបានស៊ីទេ បើដើររាយគ្រាប់ទៅអស់ ត្រង់រន្ធណា ហើយរន្ធបន្ទាប់នោះឥតមានគ្រាប់ រន្ធបន្ទាប់មកទៀតមាន គ្រាប់តែ ១នោះគេហៅថា ស៊ីម៉ង់ គឺស៊ីបានតែមួយម៉ង់ៗ ។

របៀបចាញ់ឈ្នះនោះ គឺអ្នកម្ខាងស៊ីអស់អ្នកម្ខាងរកគ្រាប់ដាក់រន្ធ ខ្លួនពុំបាន កាលបើដូច្នោះ អ្នកឈ្នះយកគ្រាប់ ២១ដាក់ទៅក្នុងរន្ធទម្ភងៗ ឱ្យអ្នកចាញ់ ផ្តុំបញ្ចេញពីរន្ធ ឬដាក់លើមាត់រន្ធឱ្យអ្នកចាញ់ផ្តុំបញ្ចូល ឱ្យទាល់តែអស់គ្រាប់ ទាំង ២១នោះ បើផ្តុំមិនចេញ ឬមិនចូលអស់ទេ គេដោះក្បាលជង្គង់អ្នក ចាញ់២១ដៃ ទើបគេចាប់លេងតទៅទៀត ។

ល្បែងបាយខ្ញុំ ជាល្បែងមួយយ៉ាងអាចរាប់ចូលក្នុងការហាត់តំនិត  
ខាងតិច លេខ នឹងកលល្បិចវាងវៃក្នុងស្មារតី ចំពោះរបៀបលែលករក  
ចំណេញ ឱ្យឃើញទៅពេលខាងមុខវែងឆ្ងាយជាមុន ។



### ១៩-ល្បែងលាក់កូនកាស

**ល្បែងលាក់កូនកាស** ជាល្បែងមួយយ៉ាងសម្រាប់ក្មេងជំទងៗ  
លេង កំសាន្ត សប្បាយ ។ ល្បែងនេះគេលេងបានតែនៅក្នុងទឹកអូរ ឬទន្លេ  
ដែល មានជម្រៅត្រឹមចង្កេះ ឬត្រឹមដើមទ្រូងក្មេងៗ អ្នកត្រូវការលេង  
នោះៗ ។

**របៀបលេង :** ក្មេងៗបបួលគ្នាឱ្យបាន ៤-៥នាក់ឡើងទៅ គេចុះ  
ទៅក្នុង ទឹកជម្រៅដូចពោលខាងលើ ហើយយកកំណាត់ឈើ ឬដើមស្ពោរ  
ខ្លីៗ ដែលជាវត្ថុស្រាលៗអណ្តែតទឹក ធ្វើជាខ្ទាច់ដាក់បណ្តែតលើខ្ទង់ទឹក  
បង្ហាញអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា ឱ្យឃើញច្បាស់នឹងភ្នែកថានេះ ជា"កូនកាស"  
កុំឱ្យច្រឡំនឹងកំណាត់ឈើឯទៀត ហើយអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា គេនាំគ្នា  
រើសកំណាត់ឈើផ្សេងៗ ដែលមាននៅក្នុងទឹកត្រង់កន្លែងលេងនោះចេញ

អស់ ដើម្បីកុំឱ្យច្រឡំ នឹងកូនកាសរបស់ខ្លួន ហើយគេនាំគ្នាឈរជុំវិញដាក់ដៃ  
រវង់ក្នុងទឹក ដាក់ខ្នាច់ជាកូនកាសនៅចំកណ្តាលរវង់ ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខនេះ



លុះរៀបស្រួលបួលហើយ គេនាំគ្នាកញ្ជ្រោកទឹកពន្លឺច ឬបន្សាត់កូនកាស  
ចេញ ហើយឈប់បង្កប់បន្តិច ទើបនាំគ្នាគន់រកមើលខ្នាច់ ដែលអណ្តែត  
ឡើង ហើយរសាត់ឆ្ងាយពីខ្លួន បើអ្នកណារកឃើញមុនគេ ហើយចាប់  
យកខ្នាច់នោះបាន អ្នកទោះត្រូវដេញញៀចស្លឹកត្រចៀក គឺមូលស្លឹក  
ត្រចៀកអ្នកទាំងអស់គ្នា ដែលរកពុំឃើញ ។ មុននឹងទៅដេញ ចាប់ញៀចគេ

១ .អ្នកស្រុកខ្លះគេលេងកញ្ជ្រោកដណ្តើមយកក្នុងពេលបោះតែម្តង មិនចាប់ឈប់បង្កប់ទេ ។



នោះ អ្នកបានខ្ជាប់នោះគេស្រែកជាសញ្ញាថា "ញៀវ" ។ ពេលនោះបើអ្នក  
ណាមុជទឹកទាន់ អ្នកនោះត្រូវរួចខ្លួន អ្នកដេញញៀវមិន ត្រូវញៀវគេទេ ។  
ល្បែងនេះ ជាល្បែងមួយសម្រាប់លេងជាក់សាន្តផង សម្រាប់ហាត់ភ្នែក  
ឱ្យរហ័សឱ្យរៃ ក្នុងការពិនិត្យរកវត្ថុអ្វីផ្សេងៗ នឹងជាក់ឱ្យហែលទឹក  
គឺការហាក់ហែលទៀតផង ។



### ២០. ល្បែងលាក់ឆ្មុន

ល្បែងលាក់ឆ្មុន ជាល្បែងសម្រាប់ក្មេងប្រុស ឬស្រីជំទង់ៗ  
តែប្រុសសុទ្ធតែប្រុស ស្រីសុទ្ធតែស្រី លេងកំសាន្តនៅពេលទំនេរ គេលេង  
តែពេលថ្ងៃ នៅក្រោមម្លប់ឈើវិទីវាលពេលមេឃត្រជាក់ក៏បាន ។

សមាសភាពនៃអ្នកលេង មានគ្នាយ៉ាងតិចត្រឹម ៥នាក់ ឡើងទៅ ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ ៖



មុននឹងលេង គេបបួលគ្នាខនាក់អង្គុយសណ្តូកជើងទាំង២ជាជួរទន្ទឹមគ្នា ផ្តាច់បាតដៃទាំង២រីក្តោបដៃទាំងពីរដាក់លើក្បាលជង្គង់ទាំងពីរ ។ មាន ក្មេង ៥នាក់ទៀតមិនសណ្តូកជើងទេ គេអោយម្នាក់កាន់ធូលីរឹង១ដុំតូច ល្មមរីដុំក្រសក់គបាន ដើរចាប់បាតដៃរបស់អ្នកដែលអង្គុយក្តោបដៃដាក់ លើក្បាលជង្គង់នោះផ្ទឹមៗលៗ ដូចជាបម្រុងនឹងដាក់ធូលីទៅបាតដៃអ្នក ទាំងនោះ រួចដាក់ធូលីនោះទៅក្នុងដៃក្តោបអ្នកណាមួយយ៉ាងរហ័ស ហើយអោយម្នាក់ទៀតចាំទាយ ។ កាលគេដាក់ធូលីរួចហើយអ្នកទាយក៏ ចាប់ទាយឡើងថាៈ "ធូលីនៅលើអ្នកនេះ" ( ថាចំណេះអ្នកអង្គុយ ណាមួយ ដែលខ្លួនយល់ថាគេលាក់ធូលីនៅដៃរបស់គេ ) ។

បើទាយត្រូវ អ្នកដែលទាយត្រូវនោះមានអំណាចកាន់ដុំធូលី លាក់ វិញម្តង ។ ឯក្មេងដែលត្រូវគេលាក់ធូលីក្នុងដៃរួចហើយនោះ ក្រោក ទៅចាំ ទាយធូលីវិញ ។ ក្មេងដែលកាន់ធូលីលាក់ពីត្រាមុននោះ មក អង្គុយសណ្តូក ជើងត្រង់កន្លែងដែលក្មេងក្រោកនោះវិញ ។ តែបើទាយ មិនត្រូវអ្នកដែល លាក់ធូលីនោះកាន់ធូលីលាក់តទៅទៀត ។ គេលេងតែ របៀបនេះរហូត ដល់ពេលឈប់លេង ។

ល្បែងលាក់ធូលីនេះ ជាល្បែងមួយ សម្រាប់លេងកំសាន្តផង សម្រាប់ហាត់មើលអាការៈទឹកមុខរបស់មនុស្សផង ព្រោះធម្មតាអ្នកលាក់

ធួងក្នុងដៃរបស់ខ្លួន តែងតែមានទឹកមុខប្លែកជាងគេ ល្មមឱ្យអ្នក ចាំទាយ សង្កេតបាន ទាយត្រូវ ជាល្បែងយោលទៅខាងផ្លូវតុលាការឬ ភ្នាក់ងារ អ្នកសើបអង្កិតផ្សេងៗ ដើម្បីឱ្យងាយសើបអង្កិតដោយគ្រាន់តែ ពិនិត្យទឹក មុខមនុស្ស ក៏អាចទាយថា ជាមនុស្សសុចរិត ឬទុច្ចរិតបាន ។



### ២១. ល្បែងប៊ីកំចាម

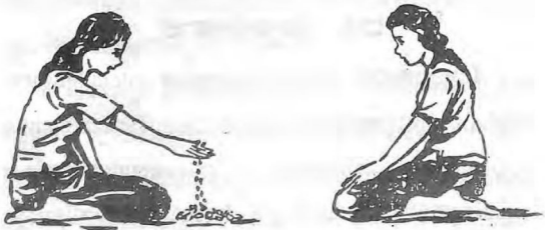
**ល្បែងប៊ីកំចាម** ជាល្បែងខ្មែរមួយយ៉ាង លេងដោយកុមារា កុមារីជំទង់ៗ ឬកម្លោះក្រមុំក៏អាចលេងបាន តែគេច្រើនលេងដោយពួកៗ គឺប្រុសសុទ្ធតែប្រុស ស្រីសុទ្ធតែស្រី ហើយគេលេងនៅពេលណាក៏បាន តែច្រើនតែពួកក្មេងៗ គង្វាលគោ-ក្របី ដែលដេញហ្នឹងគោក្របីរបស់ខ្លួន ទៅឱ្យស៊ីស្មៅនៅវាលស្រែ ពេលព្រឹក ឬល្ងាច ហើយលេងកំសាន្តសប្បាយ នៅក្រោមម្លប់ឈើ ក្នុងពេលដែលក្របី-គោរបស់ខ្លួនកំពុងស៊ីស្មៅយ៉ាង ស្ងៀមស្ងាត់ ។

**របៀបលេង** ដំបូងគេបច្ចុប្បន្នគ្នាឱ្យបានចាប់ពី ២ នាក់ឡើងទៅ. គេរកគ្រាប់ក្រសឱ្យបាន ៥២១០គ្រាប់ក្នុងម្នាក់ៗ តែចំនួនគ្រាប់នេះ មិន

កំណត់ជា ៥ឬ១០នោះទេ ស្រេចតែអ្នកលេងទាំងសងខាងព្រមព្រៀង  
កំណត់គ្នាជាមុន ។ តែតាមធម្មតា គេច្រើនតែកំណត់ត្រឹម ៥គ្រាប់ម្នាក់  
ប៉ុណ្ណោះ ។ ល្បែងនេះគេលេងដោយចាត់ជាថ្នាក់ៗ គឺលាក់, ទាយ, ប៉ក់, រក  
ឈ្នះចាញ់ ។

ក្នុងទីនេះ និយាយចំពោះតែអ្នកលេង ២នាក់ នឹងគ្រាប់សម្រាប់  
លេង ៥គ្រាប់ម្នាក់ ដើម្បីឱ្យងាយយល់តាមលំដាប់ថ្នាក់ដូចតទៅ :

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :



**ថ្នាក់ទី១-លាក់** កាលគេរកគ្នាជាអ្នកលេង និងគ្រាប់ សម្រាប់  
លេងបានហើយ គេអង្គុយទល់មុខគ្នា ដៃម្ខាងក្តាប់គ្រាប់ក្រូស ដៃម្ខាងទុក  
ឱ្យនៅទំនេរគ្រប់គ្នា ។ គេលាក់គ្រាប់ ក្រូសនោះ ដោយដាក់ ដៃទាំង ២មក  
ខាងក្រោយខ្នងទាំងអស់គ្នា ហើយបន្តេចគ្រាប់ ក្រូសមកដាក់ខាងដៃទទេ

(ដាក់ប៉ុន្មានក៏ស្រេចតែចិត្ត របស់ខ្លួនគ្រប់ គ្នា)ដោយប្រុងប្រយ័ត្ន កុំឱ្យអ្នក  
លេងទាំងអស់គ្នាដឹង. ចំណែកដែល ដាក់គ្រាប់ថ្មីនេះ ក៏គេក្តាប់ឱ្យជិតមក  
ដាក់ពីមុខរៀងខ្លួន ។

**ផ្នែកទី២-ទាយ** កាលលាក់រួចស្រេចគ្រប់គ្នាអស់ហើយ គេក៏  
ចាប់ទាយ. ឧបមាថា អ្នកទី ១ទាយថា៣,អ្នកទី២ទាយថា៥ រួចហើយគេ  
បើកដៃក្តាប់នោះទាំងអស់គ្នាឡើង រាប់គ្រាប់មើលទាំងអស់ គ្នា ឃើញអ្នក  
ទី១ដាក់-១គ្រាប់ អ្នកទី២ដាក់-៣គ្រាប់ រួមចំនួនគ្រាប់ ដែលលាក់ទាំង  
២នាក់ ត្រូវជា៤គ្រាប់ ដូច្នេះ ការទាយទាំង២ នាក់នេះ ឈ្មោះថា ខុសទាំង  
អស់គ្នា ត្រូវចាប់ផ្តើមលាក់សាជាថ្មីម្តងទៀត.ហើយ ទាយដូចមុន ។ ប្រសិន  
បើអ្នកទី១ទាយថា៥ អ្នកទី២ទាយថា៣ លុះបើក ដៃឡើងឃើញអ្នក  
ទី១ដាក់២ អ្នកទី២ដាក់៣ រួមគ្រាប់ ទាំង២នាក់ ត្រូវជា៥ដូច្នេះ ការនេះ  
ឈ្មោះថាអ្នកទី១ទាយត្រូវ អ្នកទី១ត្រូវប្រមូល គ្រាប់ទាំងអស់ពីអ្នកទី២  
មកដាក់បញ្ចូលគ្នាជាមួយ នឹងគ្រាប់របស់ខ្លួន ទាំងអស់ ។

**ផ្នែកទី៣-បក់** អ្នកបក់ទី ១ ដាក់គ្រាប់ទាំងអស់ ក្នុងកំបង់  
ដៃម្ខាងហើយលើកគ្រាប់ទាំងអស់នោះបោះទៅលើបន្តិច ដោយដៃ  
ម្ខាង(១) ថ្មីៗ កុំឱ្យគ្រាប់បាចសាចរាយហុយរួចត្រឡប់ត្រង គ្រាប់ទាំង

\* លើកបាតស្ស្យាគ្នាថាលេងបក់ដៃ ទើបលើកដៃពីរ បើសន្យាគ្នាថាបក់តែ១បក់ដៃ១ទៅ ។

អស់នេះ ដោយខ្លួនដៃ ឧបមាថាត្រងបាន៤គ្រាប់ ហើយលើកគ្រាប់៤នោះ  
 បោះទៅលើម្តងទៀត រួចត្រឡប់ត្រងចាប់ ខាងពេលដៃវិញ មេចាប់បាន  
 មិនជ្រុះឈ្មោះថា បាន៤គ្រាប់នោះ បើត្រឡប់ចាប់ខាងពេលដៃនោះ មាន  
 ជ្រុះខ្លះគេហៅថា "ក្អួត" អ្នកប័ក់ទី១ នោះត្រូវស្តុយ មិនត្រូវបាន គ្រាប់  
 អ្វីបន្តិចបន្តួចទេ ត្រូវប្រគល់ គ្រាប់ទាំងអស់ទៅអ្នកទី២ ឱ្យគេប័ក់ម្តងវិញ ។  
 អ្នកទី២ ក៏ត្រូវចាប់ផ្តើមប័ក់ដូចអ្នកទី១ ដែរ ឧបមាថាបើអ្នកទី២នេះ  
 ប័ក់ទៅ គ្មានក្អួតបាន ៣គ្រាប់នោះ គ្រាប់ត្រូវនៅសល់តែ៧ទេ អ្នកទី១  
 ក៏ប្រមូលគ្រាប់ទាំង៧នេះ ទៅប័ក់ទៀត ឧបមាថាបាន៤គ្រាប់ ដូច្នេះ  
 គ្រាប់ត្រូវសល់តែ៣អ្នកទី២យកគ្រាប់ទាំង៣នេះ ទៅប័ក់ឧបមាថាអ្នកទី៣  
 ប័ក់បានទាំង៣គ្រាប់នេះតែម្តង ដូច្នេះ ឃើញថាអស់គ្រាប់ហើយ ។

**ជំពូក់ទី៤ អកល្យះចាញ់**

អម្បាញមិញនេះ អ្នកលេងទាំងពីរ  
 នាក់ គឺអ្នកទី១ប័ក់បានតែ៤គ្រាប់ ៦អ្នកទី៣ ប័ក់បានដល់ ទៅ៦ គ្រាប់  
 ដូច្នេះអ្នកទី១ត្រូវខ្វះ១គ្រាប់ អ្នកទី៣ លើស១គ្រាប់ ហើយអ្នក ទី១ត្រូវខ្ចី  
 ពីអ្នកទី៣មួយគ្រាប់ ដើម្បីឱ្យបានគ្រប់ជា ៥គ្រាប់ ដូច ដែលបានកំណត់ពី  
 ខាងដើម ហើយចាប់ ផ្តើមប័ក់សាជាថ្មីឡើងវិញទៀត ។

ការលេងមួយលើកមកនេះ ឃើញថាអ្នកទី១ជំពាក់អ្នកទី២  
 មួយគ្រាប់ហើយ បើលេង១លើកទៀតអ្នកទី១ជំពាក់គេ២ ឬ៣គ្រាប់

ទៀតសងគេវិញពុំរួចទេ លុះជំពាក់គេដល់១០គ្រាប់ ត្រូវឱ្យគេដោះម្តង ព្រោះល្បែងនេះ គេកំណត់ត្រឹមជំពាក់១០ ត្រូវដោះ ម្តង បានឈ្នោះថា ចាញ់១ទឹកដែរ ។ ប៉ុន្តែបើអ្នកទី១នេះ ប៉ក់បានច្រើនគ្រាប់លើស ពីគ្រាប់ ដែលកំណត់នោះ គេអាចសងទៅ អ្នកទី២វិញបាន ។សងប៉ុន្មានគ្រាប់ ឈ្នោះថាបានរួចប៉ុណ្ណោះដែរ ។

ការដែលដោះនោះ គឺគេខោកក្បាលដង្កង់ដោយក្រញូដៃ ដោះ មាន២បែបគឺដោះបាយក្តៅ១បែប ដោះបាយត្រជាក់១បែប ។ បើ ដោះ បាយក្តៅ គេខោកឱ្យខ្លាំងៗ ចំនួន១០ឬ១៥ដង។ បើដោះបាយ ត្រជាក់គេខោកតិចៗស្រាលៗ ចំនួន១១ឬ១៥ដងដែរ។ ដោះហើយគេ ចាប់លេងសាជាថ្មីទៀត គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។

ល្បែងនេះគេលេងដើម្បីជាការកំសាន្តផង ដើម្បីហាត់ហ្វឹក ហ្វឺនចិត្ត គំនិត ឱ្យស្គាល់ អធ្យាស្រ័យរបស់មនុស្សទូទៅក្នុងការលាក់ពុត ឬអាចកំបាំង អ្វីផ្សេងៗផង ។



# ២២. ល្បែងចត្រង្គ

## ទាមទែនចត្រង្គ

**ល្បែងប្រភេទនេះ** កើតមានមកតាំងអំពីបុរាណកាល ជា ល្បែងសម្រាប់កងទ័ពលេង ឱ្យមានប្រាជ្ញាវាងវៃ ក្នុងការប្រើ កលខុបាយ ក្នុងចម្បាំង ។ ល្បែងនេះ មានឈ្មោះហៅ ពាយ៉ាងគឺល្បែងអុក ល្បែង ឈើត្រង់ល្បែងចត្រង្គ ។

**ល្បែងអុក** : បានជាហៅយ៉ាងនេះ ព្រោះល្បែងនេះ មានគោល ដៅសម្លាប់ខ្លួន។ តាមធម្មតា បើកូនចត្រង្គណាមួយ ដែលអ្នកលេង ចាប់ យកទៅទង្គិចយ៉ាងខ្លាំង ដាក់ក្នុងក្រឡា ដែលអាចស៊ីខ្លួនបាន គេតែងបន្លឺ ពាក្យថា "អុក" ហេតុនោះ ល្បែងប្រភេទនេះ ទើបគេហៅថា "ល្បែងអុក" ។

**ឈើត្រង់** : ពាក្យនេះ ស្តាប់ទៅ ហាក់ដូចជាពាក្យផ្ទុយនឹង **ឈើច្រៀម** តែពិនិត្យរកន័យក្នុងពាក្យ **ឈើត្រង់** ដែលជាឈ្មោះ ល្បែង នេះមិនឃើញមានសោះ។ ព្រោះហេតុនោះ ពាក្យថា ឈើត្រង់ក្នុងទីនេះ ប្រាកដជាក្លាយមកអំពីពាក្យថា ចត្រង្គ ។

**ចត្រង្គ** : ពាក្យនេះ ក្លាយមកអំពីភាសាសំស្ក្រឹត និងបាលីថា ចតុរង្គ ប្រែថា "មានអង្គបួន" ។ ល្បែងនេះ មានវិធីលេងដូចជាចម្បាំង



ដែលមានសេនាភាពទ័ពប្រកបដោយអង្គ៤ គឺ កងទ័ពដី កងទ័ពសេះ កងទ័ពរថ និង កងទ័ពថ្មើរជើង ព្រោះហេតុនោះល្បែងនេះ ទើបឈ្មោះថា ចតុរង្គ ។ ពាក្យថា "ចតុរង្គ" នេះ មិនមែនក្លាយមក អំពីពាក្យថា ចតុរស្សី ដែលប្រែថា "មានជ្រុងបួន" ទេ ព្រោះមានន័យផ្ទុយពីល្បែងនេះ ( ១ ) ។

**កូនចតុរង្គ**

ប្រដាប់សម្រាប់លេងល្បែងនេះ គេហៅថា កូនចតុរង្គ ។ កូនចតុរង្គនោះ មានចំនួន៣២ សម្រាប់លេងដើរលើក្បាលបួនជ្រុង ដែលមានក្រឡា៦៤ ( ក្បាលអុក ) ។ បណ្តាកូនទាំង៣២នោះ មានកូន២ ហៅថាខុន ទុកជាស្តេចសោយរាជ្យ មានកូន២ហៅថា នាង ទុកជាព្រះអគ្គមហេសី មានកូន៤ ហៅថា គោល ទុកជាសេនាបតី ឬមេទ័ព មានកូន៤ហៅថាសេះ មានកូន៤ហៅថាទូក មានកូន១៦ ហៅថាត្រី កូនទាំងអស់នេះ ទុកជាសេនារេហ៍ពល ។

<sup>១</sup> មានល្បែង២បែបទៀត ជាពូកចតុរង្គ ឬ ស្រដៀងគ្នានឹងចតុរង្គដែរ គឺ ស្កានិងរែក ។

-ស្កា ពាក្យនេះហៅកាត់ខ្លីមកពី បាសកា ជាឈ្មោះល្បែងមួយប្រភេទពូកចតុរង្គដែរ តែមានមេពីរ ហៅថាតៅ មានសណ្ឋានបួនជ្រុង មានន្ទ្រ ៦ សម្រាប់លើកទំលាក់លើក្បាល មានកូន២៤ឬ៣០ . . . . . ។

-រែក ឈ្មោះល្បែងមួយប្រភេទ ស្រដៀងនឹងចតុរង្គ ខុសគ្នាតែឈ្មោះកូន និង ការចាញ់ឈ្នះ មានបែបឱ្យស៊ីរែកទាំងសងខាង ឬបើអ្នកម្ខាងទាស់ច្រក ត្រូវអ្នកលេងក្បែរក្រសោប ស៊ីបានទាំងអស់ ជាល្បែងសម្រាប់ពួកទាហានលេង ដូចចតុរង្គដែរ ។

**កំណើតនៃកូនចត្រុឌ**

កូនចត្រុឌទាំង៣២នោះ គេធ្វើដោយភ្នក ស្នែង ឬលើផ្សេងៗ មានលើនាងនួន និងដើមដៃខ្លាជាដើម តាមដែលគេមានធនធាន និងមាន ពេលអាចធ្វើបាន។ ដើម្បីកុំឱ្យអ្នកលែងច្រឡំកូនគ្នា កូនចត្រុឌ ទាំង៣២ នោះ គេធ្វើឱ្យមានពណ៌ជា២ពួក ក្នុងមួយពួកៗ មាន១៦កូន គឺថា បើមួយ ពួក គេធ្វើដោយភ្នក មួយពួកទៀត គេធ្វើដោយស្នែង បើមួយពួក គេធ្វើ ដោយលើនាងនួន មួយពួកទៀត គេធ្វើដោយលើគ្រញូងជាដើម។ ឯការ ធ្វើកូនចត្រុឌទាំងនោះ បើចង់ឱ្យបានល្អស្អាត ហើយឱ្យមានរូបរាងដូចៗគ្នា គេត្រូវធ្វើដោយគ្រឿងក្រឡឹង រៀវលែងតែសេះ៤ ព្រោះសេះ គេក្រឡឹងពុំ កើតទេ គេត្រូវធ្លាក់ដោយគ្រឿងចម្លាក់។ ចំពោះអ្នកដែលគ្មាន គ្រឿង ក្រឡឹងវិញ គេធ្លាក់កូនទាំងអស់នោះ ដោយកាំបិតបន្ទោះ។

**រូបសណ្ឋាននៃកូនចត្រុឌ**

បណ្តាកូនទាំង៣២នោះ ខុស២ គេធ្វើឱ្យមានរូបសណ្ឋាន ដូចសន្លឹក សីមា ។ គោល៤គេធ្វើឱ្យមានរូបសណ្ឋាន ដូចសន្លឹកសីមាដែរ តែមានតូច ជាងខុស។ នាង២ គេធ្វើឱ្យមានរូបសណ្ឋាន ដូចតូចតិយ តែមានតូច ជាងគោល។ សេះ៤គេធ្វើឱ្យមានរូបសណ្ឋានជាក្បាលសេះ ដែលមានមាត់ ច្រមុះ ត្រចៀក ក និងស្មា។ ទូក៤គេធ្វើឱ្យមានរូប សណ្ឋានថ្មបួសសីមា។

ត្រីទាំង១៦ គេធ្វើឱ្យមានរូបសណ្ឋានមូលសំប៉ែត ប៉ុនប្រាក់១កាក់ ហើយ  
មានធ្វើសញ្ញាឱ្យដឹងថាពោះ ថាខ្នង ។ ឯក្បាច់ត្រង មានរូបសណ្ឋាន៤ជ្រុងស្មើ  
មិនកំណត់ទំហំទេ ហើយនៅខាងក្នុង ផ្ទៃក្បាច់នោះ មានក្រឡា៦៤ ។

រូបសណ្ឋាន នៃកូនចត្រង និងក្បាច់អុកទាំងនោះ ដូចមានរូបតំនូរ  
ខាងក្រោម :



ខុន



គោល



នាង



ក្បាច់អុក



សេះ



ទូក



ត្រី

### របៀបរៀបកូនចត្រង្គ

មុននឹងនិយាយពីរបៀបរៀបកូនចត្រង្គ សូមនិយាយពី សមាសភាពនៃអ្នកលេងចត្រង្គសិន។ ឯអ្នកលេងចត្រង្គ ចែកជា២បក្ស ជាបក្សដែលត្រូវប្រកួតតស៊ូ ដោយតាំងចិត្តថាយកជ័យតែរៀងខ្លួន។ ក្នុងបក្សទាំង២ មិនមានកំណត់គ្នា ដោយចំនួនទេ គឺម្នាក់និងម្នាក់ តស៊ូគ្នាបានបក្សម្ខាងតែម្នាក់ ឯបក្សម្ខាងទៀត មានគ្នា២ឬ៣នាក់ ឡើងទៅក៏បាន។ អ្នកលេងទាំង២បក្សនេះ ត្រូវយកកូនចត្រង្គទាំង៣២ មកចែកជា២ពួក តាមពណ៌នៃកូនចត្រង្គហើយបើខ្លួនពេញចិត្តនឹងកូនចត្រង្គពណ៌ណា ក៏កាន់យកកូនចត្រង្គពណ៌នោះ មកជារបស់សំរាប់ខ្លួន។ ដែលចែកកូនចត្រង្គជា២ពួកនោះ ត្រូវឱ្យមានចំនួនកូន១៦ស្មើគ្នា គឺក្នុង មួយពួកៗ ត្រូវមានកូនដែលហៅថា ខុន១ នាង១ គោល២ សេះ២ ទូក២ និងត្រី៨។

មុននឹងលេង អ្នកលេងទាំងពីរបក្ស ត្រូវរៀបកូនចត្រង្គ សម្រាប់ខ្លួនរៀងខ្លួន លើក្តារបួនជ្រុងមួយ (ក្តារអុក) ដែលមានក្រឡា៦៤ រៀបដាក់ក្នុងត្រឡាមួយៗ ដែលតាំងនៅ ត្រង់ទីបំផុត គឺក្រឡាដែលនៅផ្ទាល់នឹងក្រប។ ទាំង២បក្ស ត្រូវរៀបកូនចត្រង្គប្រទល់មុខគ្នា ដូច្នោះ :

- ក្រឡាចុងក្តារទាំងពីរខាងដាក់ទូក២( ក្រឡាមួយដាក់ទូកមួយ ) ។
- ក្រឡាបន្ទាប់ពីទូក ដាក់សេះ២ ( ក្រឡាមួយដាក់សេះមួយ ) ។

-ក្រឡាបន្ទាប់ពីសេះ ដាក់គោល២(ក្រឡាមួយដាក់គោលមួយ) ។

-ពីរក្រឡាបន្ទាប់ពីគោល ដាក់ខុននិងនាង តែត្រូវដាក់កុំឱ្យស្រប គ្នានិងបក្សម្ខាង ។

ក្រឡាសង្កាត់ទី៣ អំពីកូនដែលរៀបរួចមកហើយ ត្រូវរៀបត្រី ទាំង៨ តែត្រូវរៀបដាក់ផ្តាប់ សម្រាប់សំគាល់ថា មិនទាន់បក ។

ចូរមើលរបៀបរៀបកូនចត្រង្គ ខាងក្រោមនេះ ៖

បីខ្ទង់ខាងលើ កូនចត្រង្គនៃបក្សលើ

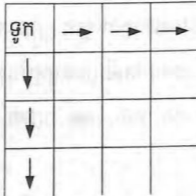
នេះខាងក្រោម	១	ទូក	សេះ	គោល	នាង	ខុន	គោល	សេះ	ទូក	១
	២									
	៣	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	៣
	៤									
	៥	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	៥
	៦									
	៧	ទូក	សេះ	គោល	ខុន	នាង	គោល	សេះ	ទូក	៧
	៨									

បីខ្ទង់ខាងក្រោម កូនចត្រង្គនៃបក្សខាងក្រោម

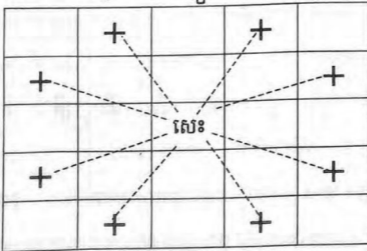
### ដំណើរនៃកូនចត្រុទ្ធ

កូនចត្រុទ្ធទាំង៣២នោះ មានការដើរផ្សេងៗគ្នា តែមានដំណើរ ត្រូវគ្នាតាមឈ្មោះកូនគឺ :

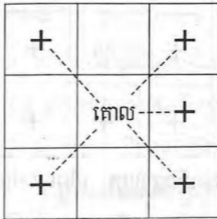
១- ទូក ដើរបណ្តោយក្រឡា ដោយឥតព្រមដែន ដូចគំរូ ខាងក្រោមនេះ :



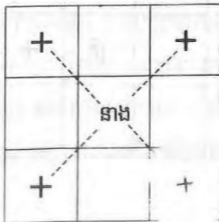
២- សេះ ដើរផ្ទះកាត់បញ្ចៀង៣ក្រឡាដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :



៣.គោល ដើរបាន៥ផ្លូវ គឺដើរទៅក្នុងក្រឡាមុខខ្លួនមួយក្រលា និងក្រឡានៅជ្រុងទាំង៤ ដែលជាប់នឹងក្រឡាខ្លួន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :

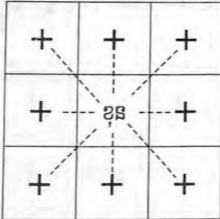


៤.នាង ដើរបាន៤ផ្លូវ គឺដើរទៅក្នុងក្រឡា នៅជ្រុងទាំង៤ ដែលជាប់នឹងក្រឡាខ្លួន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :

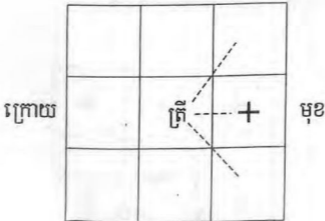


៥- ខន ដើរបាន៨ផ្លូវ គឺក្រឡាទាំង៨ ដែលនៅជុំវិញខ្លួន

ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :



៦- ត្រី ដែលមិនទាន់បក ដើររុលទៅក្នុងក្រឡាមុខខ្លួន មួយ ក្រឡាម្តងៗ ទាំងមានសិទ្ធិត្រូវស៊ីកូនចត្រង់ជាបដិបក្សនឹងខ្លួន ដែលនៅ ក្នុងក្រឡាជ្រុង អមផ្លូវខ្លួនទាំងពីរជ្រុង ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :





បើត្រីនេះបកហើយ ត្រូវដើរបាន៤ផ្លូវ ដូចនាង។ ត្រីដែល  
ឡើងទីជាត្រីបក (ដើរបកមកក្រោយបាន)នោះ ចំពោះតែត្រីណាដែល  
ដើរដល់ក្រឡាជាព្រំដែន នៃកូនចត្រង្គជាបដិបក្ស គឺក្រឡាទាំង៨ដែល  
តម្រូវបត្រីទាំង៨មុននឹងលេង របស់បដិបក្ស។ ត្រីដែលដើរដល់ទី  
ជាត្រីបកនោះ គេត្រូវដាក់ផ្លាកពោះ ដើម្បីកុំឱ្យច្រឡំនឹងត្រីមិនទាន់បក។

ដំណើរនៃកូនចត្រង្គ ដូចបានពោលមកហើយនេះ គេសន្មត់ហៅ ថា  
"ជើង" គឺជើងទូក ជើងសេះ ជើងគោល ជើងនាង ជើងខុន ជើងត្រី។

**ឥទ្ធិពលនៃកូនចត្រង្គ**

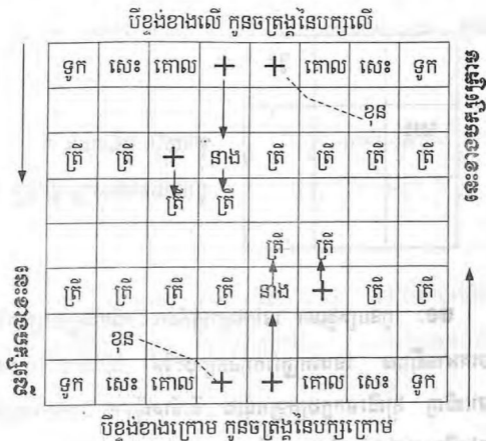
កូនចត្រង្គទាំង៣២ មានឥទ្ធិពលខ្លាំងនិងខ្សោយខុសគ្នា តែស្មើ  
គ្នាដោយឈ្មោះកូន គឺ ទូក៤ និង សេះ៤ មានកម្លាំងខ្លាំងក្រៃលែង  
ជាងកូនចត្រង្គទាំងអស់។ តែទូក គេអាចបន្ថយឥទ្ធិពលមកត្រឹមត្រី បកបាន  
ហៅថា"ទូកបក" សម្រាប់អ្នកលេងជើងឯក លេងប៉ះនិងអ្នក លេងជើង  
អន់។ ទូកបកនេះគេត្រូវរៀបដាក់ផ្លាវ ក្នុងពូកក្រឡាសង្កាត់ទី២ត្រង់ ក្រឡា  
ណាមកបាន។ គោល៤មានកម្លាំងខ្លាំងដែរ តែមិនដល់ កម្លាំងទូកនិងសេះទេ។  
នាងនិងត្រីបក មានកម្លាំងអន់ជាងគោលទាំង៤។ ត្រីមិនទាន់បក មាន  
កម្លាំងអន់ជាងនាង និងត្រីបក ។ ឯខុននឹងថាមានឥទ្ធិពលឬគ្មានឥទ្ធិពល

ពុំបានទេ ព្រោះខុសមានមុខនាទីតែរត់គេច កុំឱ្យគេ សម្លាប់ខ្លួន ហើយ  
ដែលស៊ីគេបាន ចំពោះតែគ្មានគេស៊ីខ្លួនវិញ ។

**ឆ្លើយចេញតម្រូវ**

កាលអ្នកលេងបានរៀបកូនចត្រង់រួចស្រេចហើយ តទៅ ត្រូវ ចេញ  
ដំណើរកូនចត្រង់។ បណ្តាអ្នកលេងទាំង២២ក្ស ត្រូវឱ្យបក្សណា មួយ  
ចេញដំណើរកូនចត្រង់មុន ស្រេចហើយត្រឹមនិយាយគ្នា ។ តែកាល បើលេង  
លើកទី១ មានចាញ់មានឈ្នះហើយ ដល់មកលេងលើកទី២ ត្រូវបក្សឈ្នះ  
ចេញដំណើរកូនចត្រង់មុន។ តាមទម្លាប់នៃអ្នកលេងចត្រង់ មុនដំបូងបង្អស់  
ច្រើនដើរត្រីនៅមុខខុនឱ្យបានត្រី ២ ឬ ៣ សិន រួចហើយទើបចេញ  
ដំណើរកូនចត្រង់ដទៃ តាមដំណើរនៃកូន ដូចបាន ពោលហើយ លើកលែង  
តែដំណើរនាង និងខុនចេញ។ ព្រោះនាង និងខុន ធ្វើដំណើរមុនដំបូង  
មានសិទ្ធិដើរឆ្ពោះក្រឡាបាន គឺនាងដើរឆ្ពោះ រំលង១ក្រឡា ដែលនៅមុខខ្លួន  
ទៅនៅក្នុងក្រឡាទី៣ ត្រង់កន្លែងដែល រៀបត្រីជាដំបូង។ ឯខុនដើរឆ្ពោះ  
កាត់ ចំហៀង៣ក្រឡាដែលនៅឆៀង ខាងមុខខ្លួន។ តែតពីនោះមក

នាងនិងខុន នេះ ត្រូវដើរតាម របៀបប្រក្រតីខ្លួនវិញ។ ចូលមើលរបៀប ចេញដំណើរ មុនដំបូង ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :



**ពាក្យសម្រាប់ប្រើក្នុងល្បែងចត្រង្គ**

ក្នុងល្បែងចត្រង្គ មានពាក្យថា ស៊ី ចង ផាយ អង់ អុក បិទ អុកបែក អាប់ ជាពាក្យនយោយប្រាប់គ្នាឱ្យដឹង តាមហេតុការណ៍ ដែលមាន។

**ស៊ី:** ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះកូនចត្រង្គណា នៅក្នុងក្រឡា  
ដែលជាជើងរបស់គេ គេអាចស៊ីកូនចត្រង្គនោះបាន ដូចទូកនៅក្នុង ជើងសេះ  
សេះអាចស៊ីទូកនោះ ចូរមើលគំរូខាងក្រោមនេះ :

		ទូក
សេះ		

ទូកនៅក្នុងជើងសេះ ។  
ទូកនិងសេះជាបក្សផ្សេងគ្នា ។

**ចខ:** កូនចត្រង្គណា នៅក្នុងក្រឡាដែលជាជើងនៃកូនចត្រង្គគេ  
ដែលគេអាចស៊ីបាន នោះគេត្រូវរកកូនចត្រង្គដទៃ ដែលមានជើងអាច  
ស៊ីទៅគេវិញ ឱ្យដើរមកក្នុងក្រឡាផ្សេង គឺបើគេស៊ីមក យើងមានកូន  
ស៊ីទៅគេវិញ ហៅថា "ចង" ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

		ទូក	
សេះ			នាង

ទូកនៅក្នុងជើងសេះ ។  
ទូកនិងនាងជាបក្សមួយ ។

**ដាស់:** ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះខុននៅក្នុងជើងទូក ដែល មានកូន ចត្រង្គណាមួយ ជាបក្សខាងទូកនៅស្ទះរាំង កាលបើគេដើរកូន ដែលស្ទះរាំងជើងទូកនោះ គេពោលថា "ដាយ" ព្រោះទូកនោះ អាច ស៊ីខុនបាន ខុននោះត្រូវរត់ បើរត់មិនរួច ឈ្មោះថាចាញ់គេ ដូចមាន គំរូខាងក្រោមនេះ :

ទូក		ត្រី	ខុន

ទូកនិងត្រីជាបក្សមួយ ។  
ត្រីស្ទះរាំងជើងទូក ។

**អង្គ:** ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះទូក ដែលដើរទៅនៅក្នុង ក្រឡាដែលមានសិទ្ធិស៊ីខុន តែស៊ីមិនទាន់បាន ព្រោះខុននោះមានទ័ព ខ្លួននៅស្ទះរាំងផ្លូវទូក ហៅថា "អង្គ" ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

ទូក		ត្រី	ខុន

ត្រី និងខុនជាបក្សមួយ ។  
ត្រីស្ទះរាំងជើងទូក ។

**អុក:** ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះកូនចត្រង្គណា ដែលដើរទៅ ក្នុងក្រឡាមានជើងខ្លួនត្រូវស៊ីខុន ដោយគេទង្គិចកូននោះយ៉ាងខ្លាំង ហើយពោលថា "អុក" ។ តែខុននិងខុនមិនអាចអុកគ្នាបានទេ ព្រោះខុន ទាំង២ ត្រូវដើរចៀសកុំឱ្យប៉ះជើងគ្នាទៅវិញទៅមកជាដរាប ដូចមានគំរូ ខាងក្រោមនេះ :

ទូក			ខុន

ទូកនិងខុនជាបក្សផ្សេងគ្នា ។  
ទូកមានជើងត្រូវស៊ីខុន ។

**មិន:** ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះការយកកូនណាមួយ ទៅ ដាក់បិទផ្លូវជើងទូក ដែលគេអុកខុនហើយ ដើម្បីការពារកុំឱ្យគេស៊ីខុន នោះ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

ទូក		+	ខុន
	នាង		

នាងនិងខុនជាបក្សមួយ ។  
នាងត្រូវដើរមកបិទជើងទូក

**អ្នកបែក :** កូនចត្រង្គណាមួយដែលអ្នកខុនហើយ ហើយ អាចស៊ីកូនដទៃបានផង ហៅថា "អ្នកបែក" ឧទាហរណ៍ ដូចគេ យកសេះអ្នកខុន សេះនោះអាចស៊ីទូកបាន នៅវេលាដែលបក្សម្ខាង ដើរខុនចេញហើយ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

		ខុន	
សេះ			...
		ទូក	

ខុននិងទូកជាបក្សមួយ ដែលនៅក្នុងជើងសេះគេ ។

**អារប់:** ពាក្យនេះសម្រាប់ប្រើហៅខុន ដែលទំពេញតាមដេញ កាលខុននោះត្រូវដើរ តែដើរមិនរួច ព្រោះក្រឡានៅជុំវិញខ្លួនសុទ្ធតែ ជាជើងរបស់គេ ខុននោះ ត្រូវផ្តួលខ្លួនដេកក្នុងក្រឡាខ្លួន ហើយ គេពោល ថា "អារប់" ។ ខុនដែលអារប់នេះ មិនបានឈ្នោះថាចាញ់គេ ទាំងខាងគេ ក៏មិនឈ្នោះថាឈ្នះដែរ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

ទូក	-----	
	ខុន	↗
	គោល	-----

ទូកនិងគោលជាបក្សមួយ ដែលមានជើងពីទ្វេខុនជាប់ ។

**តស៊ូផ្សព្វផ្សាយ**

កាលបើទ័ព គឺកូនចត្រង្គរបស់បក្សណាមួយ ដែលបក្សម្ខាងបាន ស៊ីអស់ហើយ នៅសល់តែខុនមួយ ខុននោះ ត្រូវខុនដែលមានទ័ពគឺ កូនចត្រង្គនៅសល់ច្រើន តាមដេញសម្លាប់ ទាល់តែរត់លែងរួច។ តែ ដែលថាមកនេះ បានចំពោះតែខុននោះ មានត្រីមិនទាន់បក បើត្រី នោះបកហើយ ខុនទាំង២ ត្រូវដើរផ្សព្វផ្សាយ ដោយវិធីរាប់ជើង បើ រាប់ទៅឃើញហួសព្រំដែន ដែលបានកំរិតទុកហើយ គេទុកជាស្មើគ្នា ខុនទាំង២មិនឈ្នះមិនចាញ់។ តែបើខុនឯកឯងនោះ ស្លាប់មុននឹង ដល់ព្រំដែននៃការរាប់ ដែលបានកំរិតទុក គេទុកជាចាញ់។

ឯវិធីរាប់ជើងនោះ មុននឹងរាប់ គេត្រូវបូករួមកូនចត្រង្គទាំង២ បក្សបញ្ចូលគ្នាសិន គឺ បើកូនទាំងអស់មាន៤ ត្រូវចាប់រាប់ពី៥ឡើងទៅ បើកូនទាំងអស់ មាន៥ ត្រូវចាប់រាប់ពី៦ឡើងទៅ ។ល។ តាមទម្លាប់ ត្រូវអ្នកលេងចត្រង្គ ដែលជាបក្សអន់ មានសល់តែខុនមួយ ដើរខុន ហើយរាប់ឱ្យឮ ដល់ត្រចៀកនៃអ្នកដទៃផង ។



**ត្រីវិជ្ជាវិទ្យា**

ការដើរហើយរាប់ជើងផងនោះ ពោលតាមទម្លាប់នៃអ្នកលេង  
ចត្រង្គថា : ត្រូវរាប់ទៅតាមជើងនៃកូនចត្រង្គមួយៗ ដែលសល់នៅ  
ដូចមានកំណត់ទុកទៅនេះ :

បើខុនដែលមានសល់កូនចត្រង្គ គឺ

- ទូក ១    រាប់ ១៦    ហៅថា ជើងទូក
- សេះ ១    រាប់ ៦៤    ហៅថា ជើងសេះ
- គោល ១    រាប់ ៤៤    ហៅថា ជើងគោល
- ត្រីបកបួនាង រាប់ ៦៤    ហៅថា ជើងត្រី ។

បើទូក សេះ គោល នៅសល់ទាំងមួយក្នុង ត្រូវរាប់កាត់

ពាក់កណ្តាលចោល គឺ

- ទូក ២    រាប់ ៨    វិញ
- សេះ ២    រាប់ ៣២    វិញ
- គោល ២    រាប់ ២២    វិញ ។

ឯត្រីបក បើមានច្រើន ក៏មិនបន្ថយចំនួនរាប់ឡើយ ។

បើនៅសល់កូនចត្រង្គណាមួយចម្រុះគ្នា ត្រូវរាប់តាមកូនចត្រង្គណា  
ដែលមានជើងតិចជាងកូនឯទៀត គឺ :

- បើសល់ទូក ១ និងសេះ ២ឬ១ រាប់ ១២ (យកជើងទូក)
- បើសល់ទូក ១ និងគោល ២ឬ១ រាប់១៦ (យកជើងទូក)
- បើសល់ទូក ១ និងនាង ឬត្រីបក រាប់១៦ (យកជើងទូក)
- បើសល់សេះ ២ឬ១ និងគោល ២រាប់២២ (យកជើងគោល)
- បើសល់សេះ ១ និងគោល ១ រាប់៤៤ (យកជើងគោល)
- បើសល់សេះ ២ និងគោល ១ រាប់៣២ (យកជើងសេះ )
- បើសល់សេះ ១និងនាងឬត្រីបក រាប់៣០ (យកជើងណាក៏បាន)
- បើសល់សេះ ២ នឹងនាងឬត្រីបក រាប់ ៣២ (យកជើងសេះ) ។

នៅមានការដើរផ្សងព្រេង ដោយវិធីរាប់មួយបែបទៀត ដូច  
នឹងពោលតទៅនេះ :

បណ្តាបក្សទាំងពីរ បក្សមួយ នៅមានសល់តែខុននិងកូនចត្រង្គ  
ណាមួយតែមួយ បក្សមួយទៀត មានសល់កូនចត្រង្គច្រើនជាង តាំងអំពី  
ពីរបីឡើងទៅ ។ កាលបើមានសល់កូនបែបនេះ គេត្រូវរាប់ ៦៤  
ហើយចាប់រាប់ពី ១រៀងរហូតដល់ ៦៤ ។ បក្សអន់(ដែលមានតែខុន១  
និងកូន១) ត្រូវរាប់ រាប់ឱ្យព្រួញ ។ បើបក្សដែលមានព្រៀបជាងនោះ មានត្រី  
ហើយត្រីនោះដើរដល់ក្រឡាបក បក្សអន់ ត្រូវ ត្រឡប់ រាប់តាមអំណាច  
ជើងនៃកូនចត្រង្គ ដូចដែលពោលខាងលើនោះវិញ ។

**ការប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងពេលតម្បុង**

អ្នកលេងចត្រង្គ កាលបើចាប់ផ្តើមលេង ត្រូវមានការប្រុង ប្រយ័ត្ន ២យ៉ាង គឺ ប្រយ័ត្នកុំឱ្យកូនចត្រង្គណាខាងគេ ដែលមានឥទ្ធិពល តិចស៊ីកូនចត្រង្គខ្លួន ដែលមានឥទ្ធិពលច្រើន ដូចត្រីខាងគេ ត្រូវស៊ីសេះ ទូក គោល ជារបស់ខ្លួន ទាំងត្រូវប្រយ័ត្នកុំឱ្យគេស៊ីដោយឥតថ្លៃ ។ មួយទៀត ត្រូវប្រយ័ត្នជាប់ផុត កុំឱ្យកូនចត្រង្គខាងគេ ចោមសម្លាប់ខ្លួន ជារបស់ខ្លួន ។ ព្រោះគោលដៅក្នុងវិល្យងចត្រង្គ ចំពោះត្រង់សម្លាប់ខ្លួន បើគេសម្លាប់ ខ្លួនបានហើយ ចាត់ទុកជាចាញ់គេ អស់ផ្លូវតវ៉ា ។

**ទោសក្នុងការលេងចត្រង្គ**

វិល្យងចត្រង្គ ធ្វើឱ្យអ្នកលេងខ្លះដក់ជាប់ចិត្ត រហូតដល់ភ្លេចបាយ ភ្លេចទឹក ភ្លេចប្រកបការងារដែលត្រូវធ្វើ ទាំងរយៈវេលាដែលលេងមក កន្លងទៅច្រើនម៉ោងហើយ ក៏អ្នកលេងខ្លះភ្លេចគិតដល់ លុះដល់ឈប់ លេងព្រោះហេតុតែប្រើឥរិយាបថ អង្គុយគិតជើងចត្រង្គយូរ ហួសពេល វេលាព្រមទាំងខានបរិភោគបាយទឹក អ្នកលេងចត្រង្គខ្លះ ច្រើនទៅជា ខ្យល់ចាប់ ដេកមិនលក់ ងងមោងស្មារតី រលាប់រសល់ កាន់ការអ្វីមិនមុត មាំ ។

ហេតុអ្វីក៏ល្បែងនេះ ធ្វើឱ្យអ្នកលេងជក់ចិត្តខ្លាំងម៉្លេះ ? ព្រោះ  
 ល្បែងនេះ អ្នកលេងត្រូវប្រើគំនិតគិតឱ្យឃើញច្រើនជាន់ ច្រើនផ្លូវ ត្រូវប្រើ  
 ស្មារតីប្រុងប្រយ័ត្ន គ្មានបន្ទូរជាដរាប ត្រូវប្រើកលហុបាយគ្មាន ស្រាកក្នុង  
 ទីបំផុត ក៏ត្រូវចាញ់ ឬឈ្នះ ឬក៏ស្មើគ្នា ។ បណ្តាលបក្សទាំង ពីរ បក្សដែល  
 ចាញ់ គិតថា "បានជាចាញ់ ព្រោះអញគិតខុសត្រង់នេះ ព្រោះភ្លេច ស្មារតី  
 ត្រង់នោះ ព្រោះចាញ់កលគេត្រង់នេះ ដូច្នេះ ដល់ក្តារទី ២អញត្រូវ ប្រុង  
 ប្រយ័ត្នកុំឱ្យភ្លាត់សោះ ត្រូវយកជ័យឱ្យបានវិញ" ។ ចំណែកខាងបក្សឈ្នះ  
 សប្បាយចិត្តខ្លាំង តាំងចិត្តថា "ដល់ក្តារទី២អញ ត្រូវប្រឹងយកជ័យ  
 ឱ្យបានទៀត" ។ តែគួរឱ្យអនិច្ចា ! ការតាំងចិត្តថានឹង យកជ័យឱ្យបាន  
 នៃបក្សទាំង២នោះ ឥតបានដូចបំណងរាល់លើក រាល់ក្តារ នោះឡើយ ម៉្លោះ  
 ហើយ អ្នកលេងទាំងពីរបក្ស ក៏ចេះតែមិនអស់ចិត្តរៀង ខ្លួន បើទុកជា លេង  
 ទៅចាញ់គេ ក៏ចិត្តមិនព្រមចាញ់ បើទុកជាលេង ទៅឈ្នះគេ ក៏មិនសុខចិត្ត  
 នឹងការឈ្នះមិនដំណំ ឬឈ្នះមិនច្រើន ។ ព្រោះអាស្រ័យហេតុនេះទើបអ្នក  
 លេងល្បែងនេះជក់ចិត្តខ្លាំង ។

អ្នកលេងចត្រង្គ មាន២ពួក គឺពួកមួយ ចូរចិត្តលេងមិនភ្នាល់ មួយ  
 ពួកទៀត ចូលចិត្តលេងមានដាក់តំណាំង ។ អ្នកលេងទាំង២ពួកនេះបាន  
 មាមថាជាអ្នកប្រព្រឹត្តអបាយមុខ ត្រូវទទួល សេចក្តីវិនាស នៃសុខភាព

ក្នុងរាងកាយ ខូចពេលវេលាដែលត្រូវប្រកប ការងារ បើលេង ហើយមាន ភ្នាល់ផង ក៏ត្រូវជួបសេចក្តីវិនាស នៃធនធាន ទ្រព្យសម្បត្តិ ច្រើនលើស លុប ។

**គុណភ្នំការលេងចត្រង្គ**

ប្រយោជន៍ក្នុងការលេងចត្រង្គ មានតិចតួចស្តួចស្តើងណាស់ ស្ទើរ តែថាមានពុំបាន ។ តែបើរារកឱ្យជ្រៅឆ្ងាយទៅ ក៏គង់ឃើញមានខ្លះថា ល្បែងចត្រង្គនេះ គួរចាត់ទុកជាកីឡា ផ្នែកខាងមនោពលកម្ម គឺល្អ បង្ហាត់ចិត្តឱ្យរឹង ធ្វើចិត្តឱ្យមានមានៈប្រកាន់មាំ ទ្រាំតស៊ូក្នុងកិច្ចការដែល ជាមុខនាទីខ្លួនត្រូវធ្វើ ។ គុណប្រយោជន៍ដោយត្រង់ក្នុងល្បែងនេះ ចំពោះ វីរបុរសយកតម្រាប់តាមកលឧបាយក្នុងល្បែងចត្រង្គទៅប្រើក្នុងនយោបាយ ដឹកនាំប្រទេសជាតិ ឬយកទៅប្រើក្នុងសឹកសង្គ្រាម ។ ព្រោះអ្នកធ្វើ នយោបាយក្តី អ្នកធ្វើចម្បាំងក្តី ត្រូវជាអ្នកចេះធ្វើកលឧបាយច្រើន ជាង ច្រើនផ្លូវ មានប្រាជ្ញារាំងវៃ មានកលល្បិចច្រើនស្រទាប់ ធ្វើឱ្យគុស ត្រូវ ងងឹតមុខ វង្វែងស្មារតី ឱ្យភ្នាត់ស្មៅត ទើបយកជ័យបាន ប្រៀបដូច ជាអ្នក លេងចត្រង្គ ដែលមានប្រាជ្ញារាំងវៃ អាចចេះប្រើកលឧបាយយក ជ័យពីគូ ប្រកួតនឹងខ្លួនបាន ដូច្នោះឯង ។

**បរិយោសានកថា**

អត្ថបទស្តីពីល្បែងចត្រង្គនេះ ខ្ញុំបាននិយាយសព្វគ្រប់អស់ហើយ គួរ  
 ចាត់ទុកថាជា **តម្រូវល្បែងចត្រង្គ** បានពិត ដែលនៅសល់ចន្លោះតែ ត្រង់  
 និយាយប្រាប់ផ្លូវ ប្រាប់ឧបាយ ឱ្យអ្នកអាន លេងចត្រង្គទៅហើយពូកែ  
 វាងវៃ ប៊ុនប្រសប់ ចេះប្រើកលឧបាយ ឱ្យឈ្នះគេរាបរហូត ឱ្យទៅជា  
 អ្នកចត្រង្គជើងឯក ។ បានជានៅសល់ត្រង់រឿងនេះ ព្រោះខ្ញុំរកពាក្យសរ  
 សេរ្យប្រាប់ពុំកើត ពុំដឹងជានិយាយដូចម្តេច ។ ព្រោះការវាងវៃប៊ុនប្រសប់  
 ការយល់ដឹងចត្រង្គច្រើនជាន់ច្រើនស្រទាប់នៃជនណា ពិតជាជន  
 នោះឧស្សាហ៍ លេងចត្រង្គ ជួនលេងប៉ះនឹងអ្នកនេះ ជួនលេងប៉ះនឹងអ្នក នោះ  
 ការប៊ុនប្រសប់ក្នុងជើងចត្រង្គនោះ ក៏កើតមានបន្តិចៗជាលំដាប់ទៅ ។ តែ  
 ចំពោះមនុស្សខ្លះ បើទុកជាព្យាយាមលេងយ៉ាងណាក៏មិនបាន ទៅជាអ្នក  
 ចត្រង្គជើងឯកដែរ ការណ៍នេះព្រោះអ្វី ? ព្រោះអ្នកនោះឯង មានសតិ  
 ប្បញ្ញាដែលដិតជាប់ពីកំណើត (សជាតិកប្បញ្ញា) ទន់អន់ជាខ្លាំង ។

- អ្នកប្រព្រឹត្តគិតតែល្បែងវែងវិនាស
- អ្នកលះលាសច្រៀសចាកល្បែងវែងចម្រើន
- អ្នកព្យាយាមប្រកបការណាឱ្យកើន
- វែងចំរើនដោយក្តីសុខទុក្ខគ្មានហោង ។

មានលក់ដុំ និងរាយនៅ  
តូបលេខ ៤៦ ផ្សារអំប៊ូ  
តូបលេខ ១៩ ផ្សារអូរឫស្សី  
(លើឡៅកៀវជ្រុងខាងកើត)  
Tel : 015 834 721