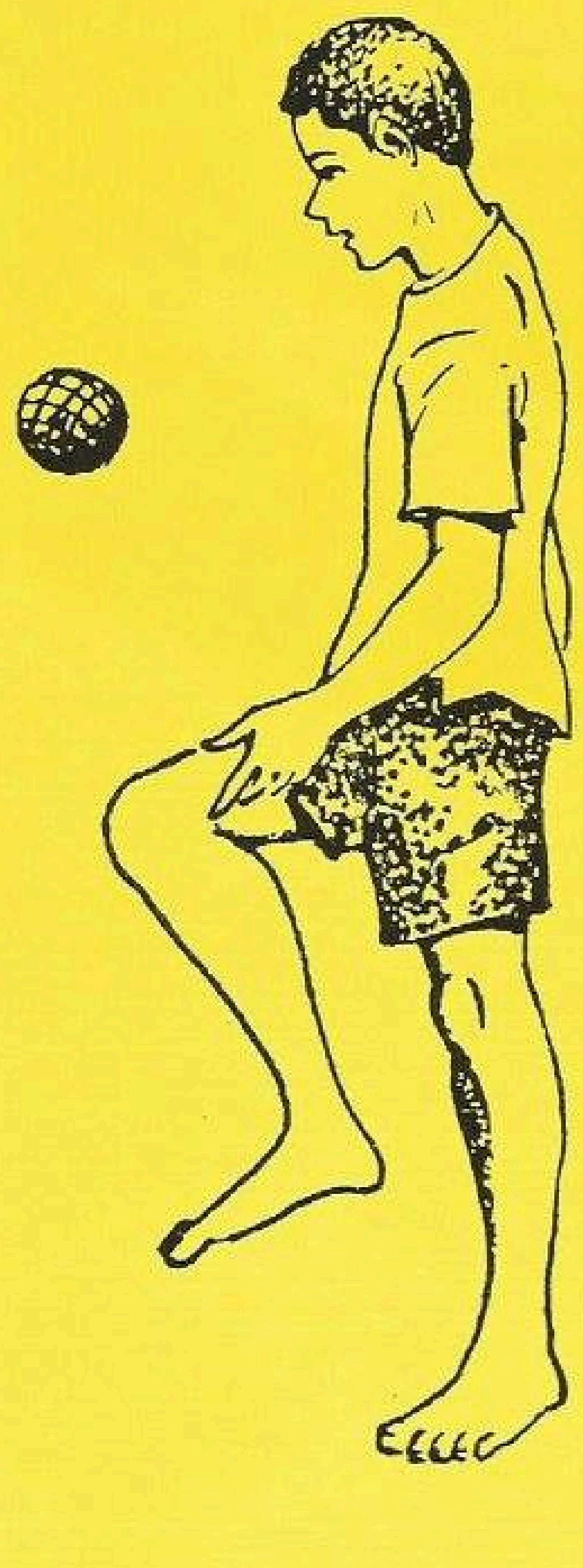
ក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ

ល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរ



ភ្នំពេញ

ព.ស. ២៥០៧ ស. គ. ១៩៦៤

ក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ

ល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរ

តាមការស្រាវជ្រាវរបស់ក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ ព្រមទាំង សមាជិកឆ្លើយឆ្លង គ្រប់ខេត្ត

រៀបរៀងដោយ :

លោក ចាប-ពិន អធិបតីក្រុមជំនុំ

អ្នកស្រី ពេជ្រ-សល់, លោក លី-ធាមតេង និង ស្តើង-ឈួរ

សមាជិកនៃក្រុមជំនុំ

គំនូររបស់ លោក ចាប-ឆ្វ

បោះពុម្ពលើកដំបូង

ភ្នំពេញ

ការផ្សាយរបស់ពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ

ព.ស. ២៥០៣ គ.ស. ១៩៦៤

Commission des Mœurs & Coutumes du Cambodge

JEUX POPULAIRES

AU

CAMBODGE

d'après les travaux d'études et de recherches de la Commission des Mœurs et Coutumes

avec

le concours des membres correspondants

Rédigé

par :

M. CHAP PIN, Président de la Commission

Mme PICH SAL, MM. LY THEAM TENG & SDŒUNG CHHO

Membres de la Commission

Illustrations : M. CHAP NOU

Première édition

PHNOM-PENH

Editions de l'Institut Bouddhique

1964

អារម្ភបទ

ប្រទេសកម្ពុជាមានល្បែងប្រជាប្រិយច្រើនជាអនេក ដែលប្រជាពលរដ្ឋទូទាំងប្រទេសនិយមលេងកំសាន្ត នៅពេលទំនេរ, ពេលបុណ្យទាន និងពេលធ្វើពិធីតូច-ធំផ្សេងៗ មានពិធីចូលឆ្នាំជាដើម ជាប់ជាប្រពៃណីតាំងពីព្រេងនាយមក ។

បើយើងសង្កេតដោយហ្មត់ចត់សព្វគ្រប់តាមលក្ខណការរបស់ល្បែងទាំងនោះទៅ និងឃើញថាមានប្រយោជន៍ខាងកាយសម្បទាខ្លះ ខាងចិត្តសម្បទាខ្លះ ដែលអាចរាប់ចូលក្នុងពួកអត្តពលកម្ម និងចិត្តពលកម្មបាន គឺជាការហាត់ប្រាណ ហាត់ភ្នែក ហាត់ជើងដៃឲ្យរាងកាយកើតសាច់ឈាមមាំមួន មានសុខភាពល្អ មានកម្លាំងពលំ ភ្នែកភ្លៃ ដៃជើងរហ័សរហួន និងជាការហាត់ចិត្តគំនិត ហាត់ប្រាជ្ញាស្មារតី ឲ្យមានគំនិតវាងវៃ ស្មារតីប៉ិនប៉ៅ ចេះគិតល្បិចផ្សេងៗ, មួយទៀតល្បែងទាំងនោះ ជាអារ្យធម៌ចាស់របស់ខ្មែរសុទ្ធសាធ ដោយហេតុប្រទេសខ្មែរជាប្រទេសចាស់មួយ នៅអាស៊ីអាគ្នេយ៍ មានអាយុរាប់ពាន់ឆ្នាំមកហើយ ហ្នុះហើយមានបង្កើតជាចំណេះចេះដឹង-ក្បួន-ល្បែងជាច្រើន ។

ឯល្បែងទាំងនោះ ពុំមានចារឹកជាក្បួន ជាតម្រាទេ, គេលេងតែតាមចំណាំរបស់គេរៀងៗខ្លួន តៗគ្នាទៅតាមទម្លាប់ស្រុករបស់គេ ។

ការដែលពុំបានចារឹកល្បែងរបស់ខ្មែរទុកជាឯកសារនោះ នាំឲ្យល្បែងខ្មែរពុំអាចមានអាយុយឺនយូរតទៅបាន ហើយថែមទាំងឥទ្ធិពលនៃល្បែងបរទេសចេះតែចូលមកជ្រៀតជ្រែកគ្របសង្កត់ផងទៀត ល្បែងខ្មែរក៏រិតតែសាបរលាបបន្តិចម្តងៗ, តែការចារឹកជាក្បួនតម្រានោះមានការលំបាកក្រៃពេក លុះតែស្រាវជ្រាវរាវរកអស់ពេលយ៉ាងយូរទើបបានសម្រេច ។

ដើម្បីឲ្យការចារឹកនេះឆាប់បានសម្រេច លោក ចាប ពិន អធិបតីក្រុមជំនុំ រួបរួមជាមួយសមាជិកនៃក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ ក៏ស្រាវជ្រាវជ្រើសយកល្បែងផ្សេងៗ អំពីឯកសាររបស់សមាជិក ហើយឆ្លងទៅក្នុងក្រុងនិងខេត្រក្រៅទាំងឡាយ ដែលមានក្នុងក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្លះ ស៊ើបសួរយកការណ៍អំពីលោកអ្នកចាស់ទុំ ដែលចេះចាំនូវល្បែងនោះៗខ្លះ រៀបចំចងក្រងជាសៀវភៅនេះ ឲ្យឈ្មោះថា "ល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរ" ហើយដាក់ឲ្យគណៈកម្មការពិសេសមួយដែលតាំងឡើងដោយកំណត់ក្រសួងលេខ ៥៥/O.S ចុះថ្ងៃ ១៣ ខែមីនា គ.ស. ១៩៦៤ នៃក្រសួងធម្មការពិនិត្យថែម រួបចាត់ការបោះពុម្ពឡើង ដើម្បីរក្សាទុកនូវល្បែងជាប្រពៃណីរបស់ជាតិ ឲ្យមានអាយុយឺនយូរឋិតថេរថេរកាលជាអង្វែងតទៅ សម្រាប់ឲ្យយុវជនរួមជាតិសម័យបច្ចុប្បន្ន និងអនាគតជ្រាបច្បាស់ថា ល្បែងប្រពៃណីជាតិរបស់ខ្លួនមានប្រយោជន៍យ៉ាងណាខ្លះ ។

នៅវេលាបោះពុម្ពសៀវភៅនេះ លើកទី ១ យើងយល់ថាពុំទាន់បានសព្វគ្រប់ល្បែងនៅឡើយទេ ។ ដូច្នេះ ក្រុមជំនុំសូមអំពាវនាវដល់លោកអ្នកទាំងឡាយ បើឃើញថា នៅខ្វះល្បែងអ្វីខ្លះ សូមសរសេរតែងល្បែងនោះដោយសព្វគ្រប់ល្មមធ្វើជាគម្រូលេងតាមបាន ទៅឲ្យក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ, ក្រុមជំនុំនេះនឹងរៀបរៀងបញ្ចូលថែមឲ្យបានសព្វគ្រប់នៅវេលាបោះពុម្ពលើកទី ២ តទៅ ។

ភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ១៨ មេសា ១៩៦៤

ក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ

សេចក្ដីកត់ហេតុ

គណៈកម្មការមួយតែងតាំងឡើងដោយកំណត់ក្រសួងលេខ៥៥/០.ន ចុះថ្ងៃទី ១៣ ខែមីនា គ.ស. ១៩៦៤ នៃក្រសួងធម្មការ ដែលមានសមាសភាពដូចតទៅ ៖

១- សហជីវិន ចាប - ពិន នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ ប្រធាន

២- — អ៊ុម - ជុំ សមាជិករដ្ឋសភា សមាជិក

៣- ឧកញ៉ាកវីពន្ធកូល គឹម - យឹង នៅព្រះបរមរាជវាំង —

៤- ឧកញ៉ាប្រសើរលេខា កោត - រឿង សាលាវិចិត្រសិល្បៈខេមរៈ សមាជិក

៥- សហជីវិន ញុង - សៀង នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ សមាជិក

៦- សហជីវិនី ពេជ្រ - សល់ -ដ- -ដ-

៧- សហជីវិន លី - ធាមតេង -ដ- -ដ-

៨- — ស្ដើង - ធូរ -ដ- លេខាធិការ

បានប្រជុំគ្នាអស់ ១១ លើក ដើម្បីពិនិត្យសៀវភៅ ល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរ នេះ ដែលក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ បានតែងហើយដាក់ស្នើមកឱ្យគណៈកម្មការនេះពិនិត្យ ។

គណៈកម្មការយល់ឃើញថា ទោះបីពុំទាន់បានសព្វគ្រប់ទាំងអស់ដោយសារជាលើកដំបូងក្ដី, ក៏សៀវភៅនេះ ហុចផលប្រយោជន៍ជាច្រើនដល់អ្នកអានទូទៅ ក្នុងការស្គាល់ច្បាស់នៃល្បែងប្រជាប្រិយ ដែលជាអារ្យធម៌ផ្ទាល់របស់ជាតិខ្មែរ ។

ក្រោយដែលបានពិនិត្យផ្ទៀងផ្ទាត់សព្វគ្រប់ទៅ គណៈកម្មការបានកែសម្រួលខ្លះ បន្ថែមសេចក្ដីខ្លះ ឲ្យកាន់តែបានសមរម្យឡើង ល្មមសមគួរឲ្យយកទៅបោះពុម្ពផ្សាយទុកជាទិដ្ឋានុគតិទៅ ។

ភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ៣ វិច្ឆិកា គ.ស. ១៩៦៤

ប្រធានគណៈកម្មការ,

ហត្ថលេខា : ចាប-ពិន

សមាជិក,

ហត្ថលេខា : — អ៊ឹម-ធុំ

— កឹម-យឹង

— កេត-រឿន

— ញុង-សៀង

— ពេជ្រ-សល់

— លី-ធាមតេង

— ស្ដើង-ធួរ

បញ្ជីរឿង

រឿង ទំព័រ

អារម្ភកថា . . . . . .

១– ល្បែង ស្តេចចង់ប្តូរអៀវ . . . ១

២– – ឈូង ៥

៣– – ចាប់កូនខ្លែង ១០

៤– – លោតអន្ទាក់ ១៥

៥– – លាក់កន្សែង ១៨

៦– – ទុបត្រឡាច ២១

៧– – ប្រជល់មាន់ ២៤

៨– – គ្របមាន់ ២៦

៩– – បិទពួន ២៩

១០– – អង្គុញ ៣៣

១១– – បោះពួយ ៤៤

១២– – បោះត្រឡោក ៤៧

១៣– – សី ៥០

១៤– – ទាញព្រ័ត្រ ៥៦

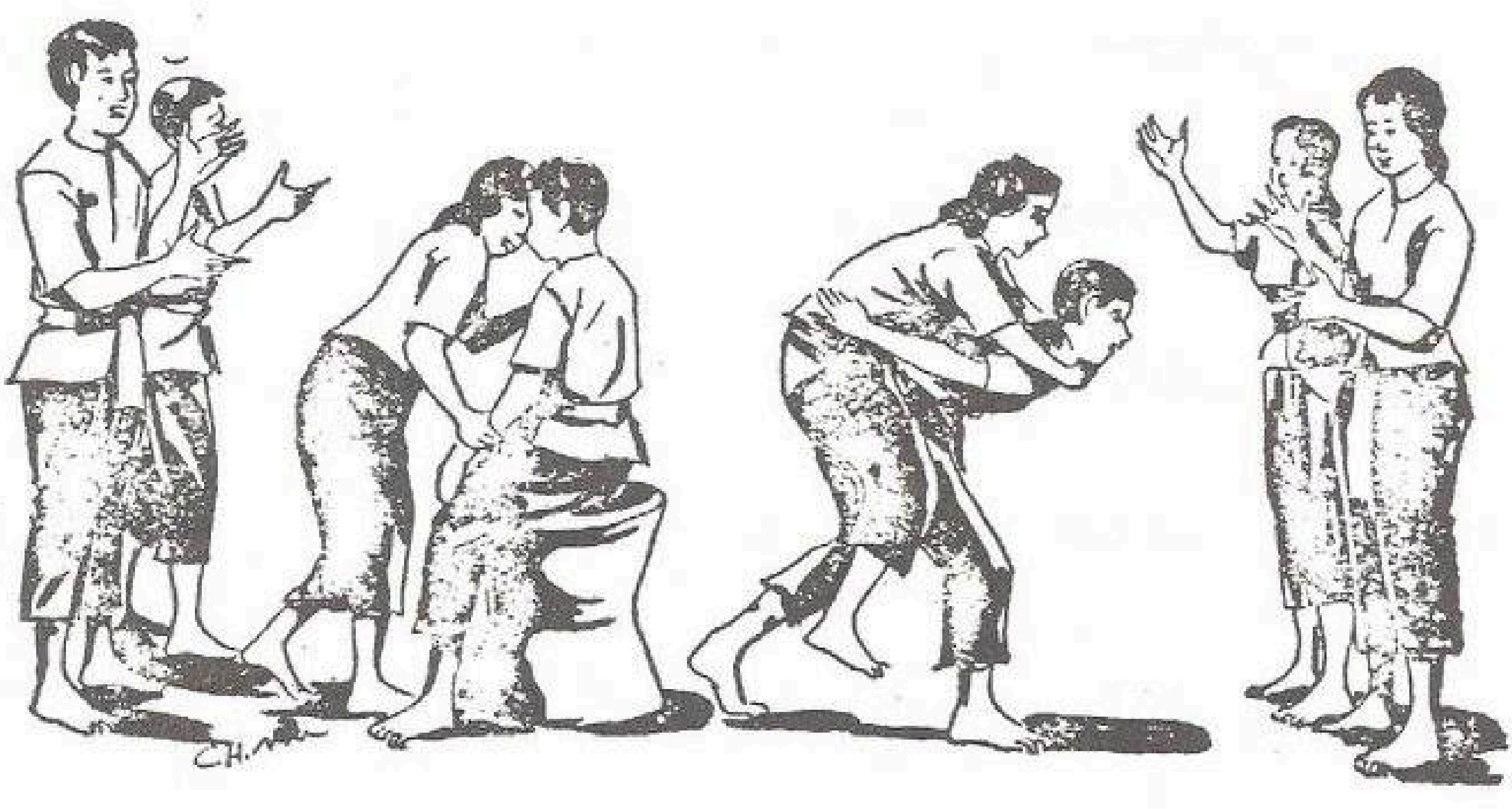
រឿង			ទំព័រ
១៥–	ល្បែង	កូនគោល	៦០
១៦–	–	ពាវចង្កន	៦៤
១៧–	–	ចោះប្រមាត់	៦៦
១៨–	–	ផាយខ្ញុំ	៦៩
១៩–	–	លាក់កូនកាស	៧៣
២០–	–	លាក់កន្សែង	៧៦
២១–	–	ម៉ក់ចាប	៧៩
២២–	–	ចគ្រង្គ	៨៤

ល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរ

១– ល្បែងស្ដេចចង់ ឬ ល្បែងអៀវ

ល្បែងស្ដេចចង់ ជាល្បែងមួយយ៉ាងដែលពួកកុមារាកុមារីជំទង់ៗ គ្រប់ភូមិ-ស្រុក ទូទាំងកម្ពុជរដ្ឋ តែងលេងនៅពេលទំនេរក្នុងវេលាយប់ ខែភ្លឺ ៗ អ្នកលេងមានប្រុសមានស្រីច្រើននាក់ មិនកំណត់ ៗ ពេលលេងគេចែកគ្នាជា ២ ពួក ប្រុស ១ ពួក ស្រី ១ ពួក ៗ ក្នុងបណ្ដាអ្នកទាំង ២ ពួកនោះ គេតាំងប្រុស ឬ ស្រីម្នាក់ឲ្យធ្វើជាស្ដេច ឲ្យអង្គុយនៅទីមួយចំកណ្ដាលទី លើកៅអីឬលើវត្ថុអ្វីមួយ មានត្បាល់ជាដើម ៗ

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



កាលអ្នកធ្វើស្តេចអង្គុយលើទីដ៏សមគួរមួយហើយ, ខាងស្រីគេឲ្យស្រីម្នាក់ដើរចូលទៅខ្សឹបនឹងស្តេចថា ខ្ញុនស្រឡាញ់ឈ្មោះណាមួយ ឧបមាថាឈ្មោះ ក ឬ ខ ខ្សឹបហើយគេថយមកអង្គុយ ឬក៏មកឈរនៅកន្លែងដើមវិញៗ ខាងប្រុសគេឲ្យប្រុសម្នាក់ដើរចូលទៅរកស្តេចដែរ ប្រសិនជាមិនចំឈ្មោះដែលគេខ្សឹបទុកជាមុនទេក៏ហើយទៅ តែបើប្រុសដែលមកនោះចំលើឈ្មោះដែលស្រីគេបានខ្សឹបនោះមែន ស្តេចស្រែកថា "អៀវៗ" ហើយឲ្យស្រីនោះជិះប្រុសនោះតម្រង់ទៅរកកន្លែងគេ, កំពុងជិះ គេស្រែកថា "អៀវៗ" ហើយគេបញ្ជិះទៅចុះនៅកន្លែងខាងស្រី ៗ រួចហើយខាងប្រុសគេឲ្យប្រុសខាងគេម្នាក់ចូលទៅខ្សឹបម្តង, បើប្រុសនោះចូលទៅខ្សឹបថា "ខ្ញុំស្រឡាញ់នាងណាមួយ ឧបមាថាឈ្មោះ "ខ" ខ្សឹបហើយគេថយទៅវិញ បើស្រីម្នាក់ឈ្មោះ "ខ" ចូលទៅមែន ស្តេចស្រែកថា "អៀវៗ" ហើយឲ្យប្រុសនោះជិះស្រីនោះ ស្រែកថា "អៀវ ៗ" ដូចគ្នា ៗ បានសេចក្តីថា បើនាងណាចូលទៅខ្សឹបថា ខ្ញុនស្រឡាញ់ឈ្មោះ "ក" ហើយបែរជា ឈ្មោះ "ខ" ចូលមករកស្តេចវិញ នោះស្តេចមិនឲ្យអ្នកខ្សឹបជិះ

ឬអឿវគេទេ អ្នកខ្សឹបនោះត្រូវថយទៅវិញ ហើយគេឲ្យម្នាក់ចូលទៅខ្សឹបជាថ្មីទៀត ។ បេះតែផ្លាស់គ្នាតាមរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។

អ្នកដែលធ្វើស្តេចត្រូវមើលការខុសត្រូវក្នុងរឿងនេះ ដោយសច្ចៈនិងយុត្តិធម៌ ។

ល្បែងនេះស្រេចលើអ្នកធ្វើស្តេច បើអ្នកធ្វើស្តេចប្រកបដោយអគតិ ចង់ឲ្យអ្នកណាជិះអ្នកណា ក្រៅពីឈ្មោះដែលគេខ្សឹបក៏បាន គឺថា បើម្នាក់ចូលទៅខ្សឹបថាស្រឡាញ់ឈ្មោះ "ក" ហើយទោះបីឈ្មោះ "ខ" ចូលមក ស្តេចស្រែកថា "អឿវ" ទៅក៏បេះតែបាន ព្រោះអ្នកចូលទៅក្រោយ មនបានឮអ្នកមុនគេខ្សឹបថា ស្រឡាញ់ឈ្មោះណា ៗ ទេ ។ តែបើមានរបៀបលេងលំអៀងបែបនេះ អ្នកលេងណាដែលចាប់ថ្នាក់បានតពាំទៀង អាចសុំគេឲ្យប្តូរអ្នកធ្វើស្តេចបាន ប្រសិនបើអ្នកធ្វើស្តេចប្រកបដោយសច្ចៈនិងយុត្តធម នោះការលេងនេះទៀងទាត់ណាស់ ។

ល្បែងនេះជាល្បែងកំសាន្តក៏មែន តែជាល្បែងហាត់ចិត្តមនុស្សឲ្យប្រកបដោយសច្ចៈនិងយុត្តិធម៌ មិនឲ្យប្រកបដោយអគតិ (សេចក្តីលំអៀង) ៤ យ៉ាងគឺ ឆន្ទាគតិ លំអៀងព្រោះស្រឡាញ់, ទោសាគត លអៀង

ព្រោះខឹង, ភយាគតិ លំអៀងព្រោះខ្លាច, មោហាគតិ លំអៀងព្រោះភ័ន្តច្រឡំ ។ មួយយ៉ាងទៀត ជាការបង្ហាត់ឲ្យមនុស្សចេះជ្រើសតាំងគ្នាឲ្យធ្វើការជាតំណាងភ្នែកច្រមុះខ្លួនផង គឺត្រូវចេះជ្រើសរកនរណាដែលគេយល់ថាជាមនុស្សត្រឹមត្រូវបរិសុទ្ធ ធ្វើការបានល្អតាមគន្លងធម៌ពិត ។ ។

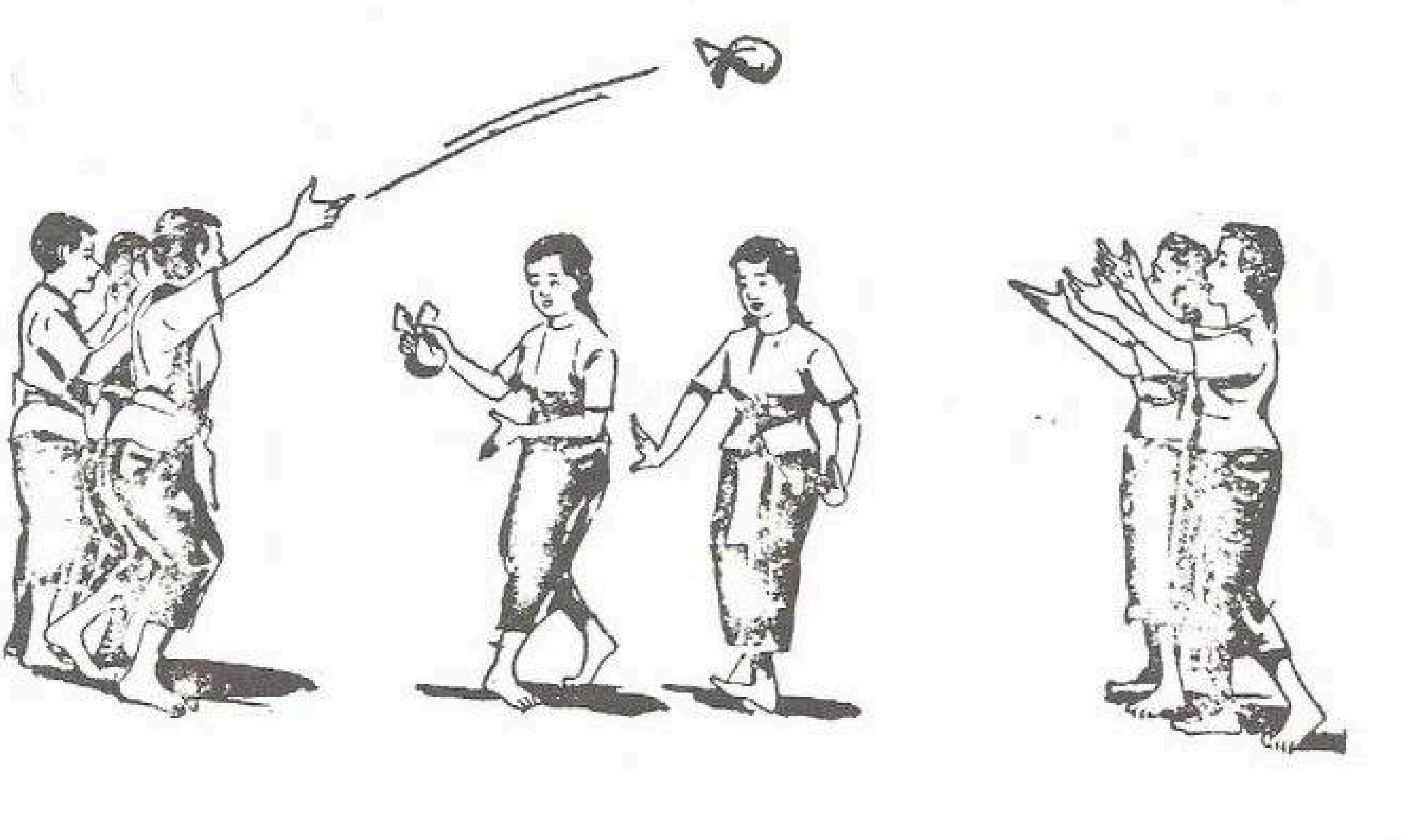
※

※ ※

២_ ល្បែងឈូង

ល្បែងឈូង ជាល្បែងមួយយ៉ាង របស់មនុស្សកម្លោះក្រមុំ ឬ មនុស្សចំណាស់ៗប្រុស-ស្រី ទូទាំងកម្ពុជរដ្ឋ គេតែងលេងនៅវេលាយប់ ខែគឺ ក្នុងរដូវចូលឆ្នាំថ្មី (ខែចេត្រ-ពិសាខ) ។ គេបែកគ្នាជា ២ ពួក ប្រុស ១ ពួក, ស្រី ១ ពួក ៗ ក្នុង ១ ពួក ៗ, មានគ្នាចំនួនពី ១០ នាក់ ឬ ២០ នាក់ ឡើងទៅ ឈរតម្រៀមជា ២ ជួរ, ទល់មុខគ្នា ឃ្លាតពីគ្នា ប្រមាណជា ៨ ឬ ១០ ម៉ែត្រ ។ គេយកក្រមាឬកន្សែងមកធ្វើឲ្យមូល ចងរឹតឲ្យតឹងណែនល្អ ទុកឲ្យមានកន្ទុយបន្តិចហៅថា "ឈូង" សម្រាប់ កាន់បោះឬចោលទៅមកគ្នា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



ឈូងមាន ២ បែប៖

១-ឈូងប្រៀងរាំ

២-ឈូងលោះខ្ញុំ

១- ឈូងប្រៀងរាំ មុនដំបូង ពួកខាងប្រុសបោះឈូងទៅឲ្យពួកខាងស្រី, ពួកខាងស្រីប្រុងចាប់កុំឲ្យធ្លាក់ដល់ដី បើធ្លាក់ដល់ដី គេចាត់ជាស្អុយ ហើយគេផ្ដើមបោះទៅឲ្យខាងប្រុសវិញ, ពួកខាងប្រុសប្រុងចាប់កុំឲ្យធ្លាក់ដល់ដី ៗ កាលចាប់បានហើយ ចោលសំដៅទៅពួកខាងស្រី គឺសំដៅនាងណាដែលខ្លួនស្ម័គ្រ បើចោលខុសគេចាត់ជាស្អុយ រួចគេផ្ដើមបោះជាថ្មីទៀត បើចោលត្រូវស្រីណាហើយ ស្រីនោះប្រៀងរាំយកឈូងទៅជូនខាងប្រុស ហៅថាប្រៀងរាំជូនឈូង ៗ របៀបប្រៀងរាំនោះ ម្នាក់កាន់ឈូងនាំមុខ ម្នាក់ដៃទទេរាំតាមក្រោយ ហើយច្រៀងជាទំនុកថា "ប្អូនចាប់ឈូងបាន ឈូងបែកជាបួន ព្រលឹងប្រុសស្ងួន ទទួលឈូងទៅ" ៗ ពួកស្រីៗក្រៅពីនោះគ្រប់គ្នាទទួលថា "ឱណាកែវ កែវពិអា ឱណាកែវអើយ អឺអឹងអឺយ !" រួចហើយហុចឈូងនោះទៅឲ្យប្រុស ៗ ទទួលយក ហើយក៏ផ្ដើមបោះ

ឈូងនោះទៅឲ្យពួកខាងស្រីចាប់វិញ ។

បើពួកស្រីចាប់ឈូងបានក៏ចោលសំដៅទៅពួកប្រុស បើចោលត្រូវប្រុសណា ប្រុសនោះត្រូវពាំនាំឈូងទៅជូនស្រី ដោយច្រៀងជាទំនុកថា "បងចាប់ឈូងបាន បងបំត្រកង ព្រលឹងមាសបង ទទួលឈូងទៅ" ។ ពួកប្រុស ៗ គ្រប់គ្នាទទួលបន្ទរថា "ឱណាកែវ កែវពីរអា ឱណាកែវអើយ អឺអឹងអឺយ !" ហើយក៏ហុចឈូងនោះទៅឲ្យពួកស្រី ៗ ទទួលយក ទើបផ្ដើមបោះគេទៅទៀត ។

២– ឈូងលោះខ្ញុំ ដើមដំបូង ខាងប្រុសគេផ្ដើមច្រៀង ១ ទំនុកជាមុន ៗ ឯទំនុកច្រៀងឈូងមានច្រើនបែប ប្លែក ៗ ទៅតាមប្រាជ្ញារបស់អ្នកនាំច្រៀងទងតាមស្រុក ។ ទីនេះស្រង់យកតែទំនុកធម្មតា ដែលអ្នកលេងឈូងគ្រប់ស្រុកគេតែងច្រៀងគ្រប់គ្នាថា ៖ "បងបោះឈូងទៅ អូនអើយ កំពស់បុងម្លូង (ស្មូន) ក្រមុំឈរប្រុង អូនអើយទទួលឈូងបង" ឬថា "បងបោះឈូងទៅ ឈូងបែកជាបួន ស្រីណាមានខ្លួន ទទួលឈូងបង" ។ល។ ច្រៀងហើយគេស្រែកប្រាប់ថា "ឈូងអើយ

ឈូង!" ហើយអ្នកផ្ដើមទំនុកក៏បោះឈូងទៅលើពួកស្រី ៗ ឲ្យពួកស្រី ៗ ចាប់ ៗ ខាងស្រីចាប់ឈូងបាន គេបោលសំដៅទៅរកប្រុសណាដែលត្រូវចិត្ត បើបោលទៅត្រូវប្រុសណា គេទៅចាប់យកប្រុសនោះមកទុកខាងពួកគេ ៗ បើបោលមិនត្រូវទេ ខាងប្រុសគេចាប់ឈូងនោះបោលសំដៅមករកស្រីណាដែលគេស្ម័គ្រ បើខាងប្រុសបោលមកត្រូវខាងស្រីហើយ ប្រុសម្នាក់ដែលស្រីចាប់យកទៅលើកមុននោះ ត្រូវបានរួចខ្លួន បើប្រុសបោលមិនត្រូវស្រីវិញទេ ប្រុសម្នាក់នោះត្រូវនៅខាងស្រីដដែល ៗ បើខាងណាមិនប្រសប់គេបោលយកខាងម្ខាងទាល់តែអស់ ៗ កាលណាអស់គ្នាហើយគេផ្ដើមលេងសាជាថ្មី ដោយឲ្យខាងស្រីបោះឈូងទៅឲ្យខាងប្រុសមុនវិញ ៗ មុននឹងស្រី ៗ បោះឈូងទៅឲ្យប្រុស គេស្រែកច្រៀងថា "អូនបោះឈូងទៅ បងអើយ កំពស់ប៉ុងស្លា ប្រុសឈរត្រៀបត្រា បងអើយទទួលឈូងប្អូន" ៗ ល ៗ ច្រៀងហើយគេស្រែកថា "ឈូងអើយ ឈូង!" ហើយគេបោះឈូងទៅលើពួកប្រុស ៗ ៗ

ឯខាងប្រុស បើគេចាប់ឈូងខាងស្រីបានហើយ គេបោលឈូងនោះសំដៅទៅស្រី ៗ កាលត្រូវលើស្រីណាម្នាក់ គេចាប់យកស្រីនោះមកទុក

ខាងគេ ៗ បើខាងណាអស់មនុស្ស គេចែកគ្នាលេងសាជាថ្មី ។

មនុស្សដែលគេចាប់បាននោះ ជួនកាលគេបង់មុខឲ្យជិត លែងឲ្យរត់ទៅកាន់ទីផ្សេង ៗ ជាការកំសាន្តសប្បាយ ។

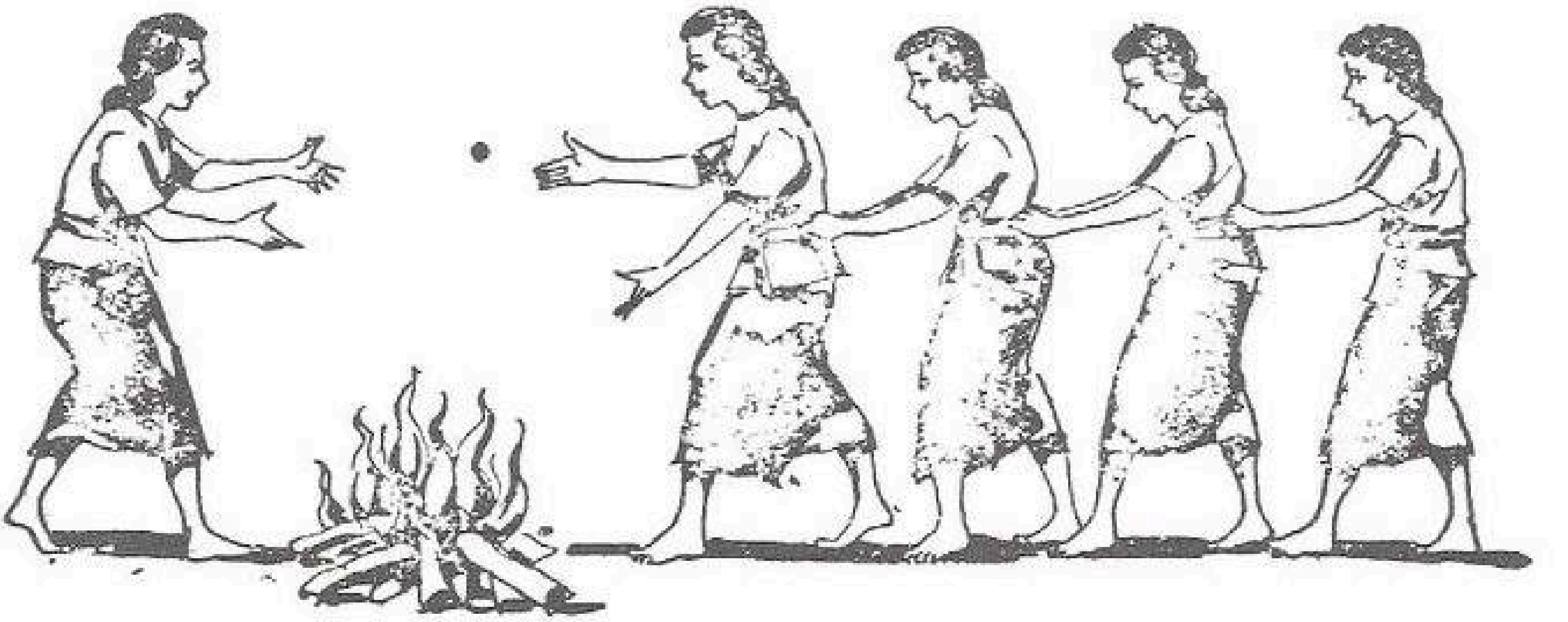
របៀបលេងបែបទី ២ នេះ ជួនកាលអ្នកលេង គេប្រួតកាត់មិនចាប់ច្រៀង ស្រាប់តែចោលតែម្តងក៏មាន ។

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងពួកការហាត់ភ្នែកឲ្យរៅ ហាត់ដៃឲ្យត្រង់ផង ជាការកំសាន្តសប្បាយ ដោយមានការរាំច្រៀងលាយជាមួយផង ។

៣- ល្បែងចាប់កូនខ្លែង

ល្បែងចាប់កូនខ្លែង ជាល្បែងរបស់កុមារកុមារីជំទង់ ៗ តែងលេងក្នុងវេលាយប់ខែភ្លឺ នៅរដូវចូលឆ្នាំ ឬនៅពេលទំនេរ ៗ

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖



ល្បែងនេះ ពេលលេងគេចាត់ម្នាក់ដែលមានមាឌមាំធំ ឲ្យធ្វើជាមេហ្វូងហៅថាមេមាន់, ចាត់ច្រើននាក់ឲ្យធ្វើជាកូនមាន់ ហើយគេចាត់ម្នាក់ទៀត ឲ្យធ្វើជាខ្លែង ចាំចាប់កូនមាន់ ៗ ម្នាក់ ៗ គេយកក្រមាក្រវាត់ចង្កេះឲ្យតឹងណែន ការពារកុំឲ្យរបូតសំលៀក ៗ គេនាំគ្នាបង្កាត់ភ្លើងឲ្យបានជា

ភ្នក់១តូច ដោយកំទេចខុស ហើយម្នាក់ដែលធ្វើមេមាន់បញ្ជាឲ្យកូនរបស់ខ្លួនតោងចង្កេះគ ៗ គ្នា រហូតដល់អស់ ដោយឈរជាជួរ រួចដើរក្រឡឹងព័ទ្ធជុំភ្នក់ភ្លើង ៗ ជាមួយគ្នានេះ មេមាន់ពោលពាក្យបំអកឲ្យគឡើយ ឲ្យន័យទៅខ្លួនថា ៖

បាប់កូនខ្វែងប្រវែងកូនអក
ពពោញៀញៀក កូនអញតែមួយ ៗ
ដឹកអន្លុងដាំត្រកួន
ទង្វាយរត់ពួន ត្រកួនឡើងលាស់ ។
ទៀន ១ គូ តាំងយូបាំងព្រះ
លើកដៃសំពះ ជួន ៗ សុំភ្លើង ។

ចំណែកម្នាក់ដែលធ្វើខ្លែងឈរធ្វើព្រានហើយ, កាលបានឮមាន់ទន់កូនមាន់ស្រែកជួរបោះ ក៏ដើរឡូយទៅរកភ្នក់ភ្លើង ហើយនិយាយសុំភ្លើងថា “ជួន ៗ តុំភ្លើង !” ។

មាន់ឆ្លើយថា : រលត់

ខ្លែងសុំថា : សុំមួយអង្កត់

ខ្លែង កាលបានឮមេមាន់ថា ឲ្យកូនណាក៏ចាក់កំបែកដូច្នេះ ក៏តាំងដេញចាប់បេះយកកូនណាដែលនៅក្រោយគេ, ឯមេមាន់ខំប្រឹងការពារកូនរបស់ខ្លួនកុំឲ្យគេបេះយកបាន, ឯកូនមាន់ ក៏ខំប្រឹងតោងចង្កេះគ្នា យ៉ាងជាប់ រត់ពេនចុះពេនឡើង ខ្លាចខ្លែងចាប់បេះយកខ្លួនម្នាក់ៗ បាន ។ ជួនក៏ខ្លែងបេះយកកូនបានម្តង ១ ម្តង ២ ទាល់តែអស់ ជួនក៏បេះបានតែ ១ ។ តែគេមានលក្ខខណ្ឌមួយថា បើកូនណារបូតចេញពីមេព្រោះប្រឹងគេចខ្លាំងហើយកូនទោះគេក្រោយទៅទីផង នោះមេខ្លែងមិនត្រូវចាប់គេទេ ។ កាលអស់កម្លាំងហត់រៀងខ្លួនហើយ ក៏ឈប់សម្រាកបន្តិច ហើយផ្លាស់ប្តូរគ្នាលេងតទៅទៀត គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។

ប៉ុន្តែល្បែងបែបដូចគ្នានេះ នៅស្រុកខ្លះ គេហៅតម្រូវន័យតាមរបៀបលេងថា “ល្បែងខ្លែងចាប់កូនមាន់” ក៏មាន ។

ល្បែងនេះ ជាការបង្ហាត់មនុស្សឲ្យចេះប្រុងស្មៀត ប្រុងស្មារតី ឲ្យរហ័សរហួន ចេះការពារខ្លួននិងគ្រួសារផង ។

※

※ ※

៤ ល្បែងលោតអន្ទាក់

ល្បែងលោតអន្ទាក់ ជាល្បែងសម្រាប់កុមារកុមារីដទៃៗ លេងក្នុងវេលាយប់ នៅរដូវចូលឆ្នាំ ឬ នៅពេលទំនេរខ្លះ តាមដែលគេស្ម័គ្រ ។ បានជាគេហៅថា "ល្បែងលោតអន្ទាក់" ព្រោះល្បែងនេះមានមនុស្សមួយពួកអង្គុយប្រហាងជាកង់ ចាប់ចុងដៃគ្នាជាអន្ទាក់ដៃ ចាំស្ទាក់អ្នកលោតកុំឲ្យលោតចូលបាន, មួយពួកទៀត ឈរជុំវិញចាំលោតរំលងឲ្យចូលទៅក្នុងអន្ទាក់ដៃនោះ ។ របៀបលេងល្បែងនេះ គេចែកពួកអ្នកលេងជា២ ចំនួនស្មើគ្នា គឺចាប់តាំងពី ៤ ឬ ៦ នាក់ឡើងទៅៗ

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖

ពួកទី ១ អង្គុយប្រហោងដំកង់គ្នាជាវង់ ឃ្លាតពីគ្នាល្មមលាតឬកាន់ដៃទាំងពីរខាងបាន ហើយចាប់ចុងដៃគ្នានិងគ្នា មើលទៅឃើញភាពដូចជាអន្ទាក់ ។

ពួកទី ២ ឈរជុំវិញ ចាំលបឆ្លក់ លោតចូលក្នុងអន្ទាក់ដៃរបស់ពួកទី ១ ។

ពេលលេង ពួកទាំង ២ នេះ សុទ្ធតែប្រុងប្រយ័ត្នរៀងខ្លួន គឺមុននឹងលោតចូល ពួកអ្នកឈរគេធ្វើរេៗ ជុំវិញពួកអ្នកអង្គុយ ឲ្យពួកអ្នកអង្គុយភ្លេចខ្លួន ឬពួកអ្នកលោតគេចាត់ឲ្យពួកគេខ្លះទៅពួននៅទីឆ្ងាយ ហើយឲ្យលួចរត់ពីចម្ងាយមកលោតចូលតែម្ដងក៏មាន ។ ចំណែកខាងពួកអ្នកអង្គុយធ្វើអន្ទាក់ក៏ប្រុងប្រយ័ត្នដែរ ដើម្បីកុំឲ្យពួកអ្នកលោត លោតផ្លោះចូលមកក្នុងរង្វង់បាន ។ ឯពួកអ្នកអង្គុយគេលើកដៃឡើង ដោយប្រញាប់ជាបន្ទាន់ដើម្បីកុំឲ្យគេលោតចូលបាន ឬដើម្បីលើកដៃគះឲ្យប៉ះជើងអ្នកលោត ។ បើអ្នកអង្គុយគះប៉ះជើងអ្នកលោតបានហើយ គេទុកអ្នកលោតជាចាញ់ អ្នកធ្វើអន្ទាក់ជាឈ្នះ ហើយអ្នកឈ្នះក្រោកឈរឡើងចាំលោត ឲ្យអ្នកចាញ់ទៅអង្គុយធ្វើអន្ទាក់វិញ ។ ឯពួកអ្នកលោតនោះ បើមានអ្នកណាម្នាក់លោតចូលបានដោយស្រួល គេឲ្យគ្នាគេទាំងអស់ចូលតាមទៅក្នុងរង្វង់អន្ទាក់នោះ ហើយពួកអ្នកលោតចូលបាននោះ គេនាំគ្នាលោតចេញវិញ គឺអ្នក

លោតចូលបាននោះ គេឈរគ្រប់គ្នាគាបជើងលើអន្ទាក់ដៃអ្នកអង្គុយគ្រប់គ្នា ទុកជើងម្ខាងនៅក្នុងជើងម្ខាងនៅក្រៅអន្ទាក់ដៃនោះ ៗ បើក្នុងបណ្ដាពួកអ្នកលោតនោះ មានអ្នកណាម្នាក់ លោតចេញដោយស្រួលបានមិនប៉ះដៃអ្នកអង្គុយ គេនាំគ្នាចេញតាមទាំងអស់ ៗ តែការចេញនិងចូលបាននោះត្រូវចេញ ឬចូលឲ្យចំប្រកដែលលោតរំលងបាននោះ បើខុសប្រកនោះគេទុកជាចាញ់ ៗ ហើយការលោតចូល ឬលោតចេញនោះត្រូវតែលោតម្ដងម្នាក់ បើជួនជាស្រូបពីរនាក់ស្មើគ្នា ក៏គេទុកជាចាញ់ដែរ ៗ គេចេះតែផ្លាស់ប្ដូរគ្នាលេងតាមរបៀបនេះរៀងទៅដរាបដល់ពេលឈប់ ៗ

ល្បែងនេះ ជាល្បែងកសាន្តមួយយ៉ាង ដែលចាតចូលក្នុងកីឡាហាត់ប្រាណ គឺហាត់កាយឲ្យមានសុខភាព មានកម្លាំងកាយរឹងប៉ឹង ពាក់ក្នែកទៀត ហាត់ស្មារតីឲ្យចេះប្រុងប្រយ័ត្ន ចេះប្រើគំនិតឲ្យវាងវៃ វៀអ្នកដទៃបំភ័ន្តបាន

※

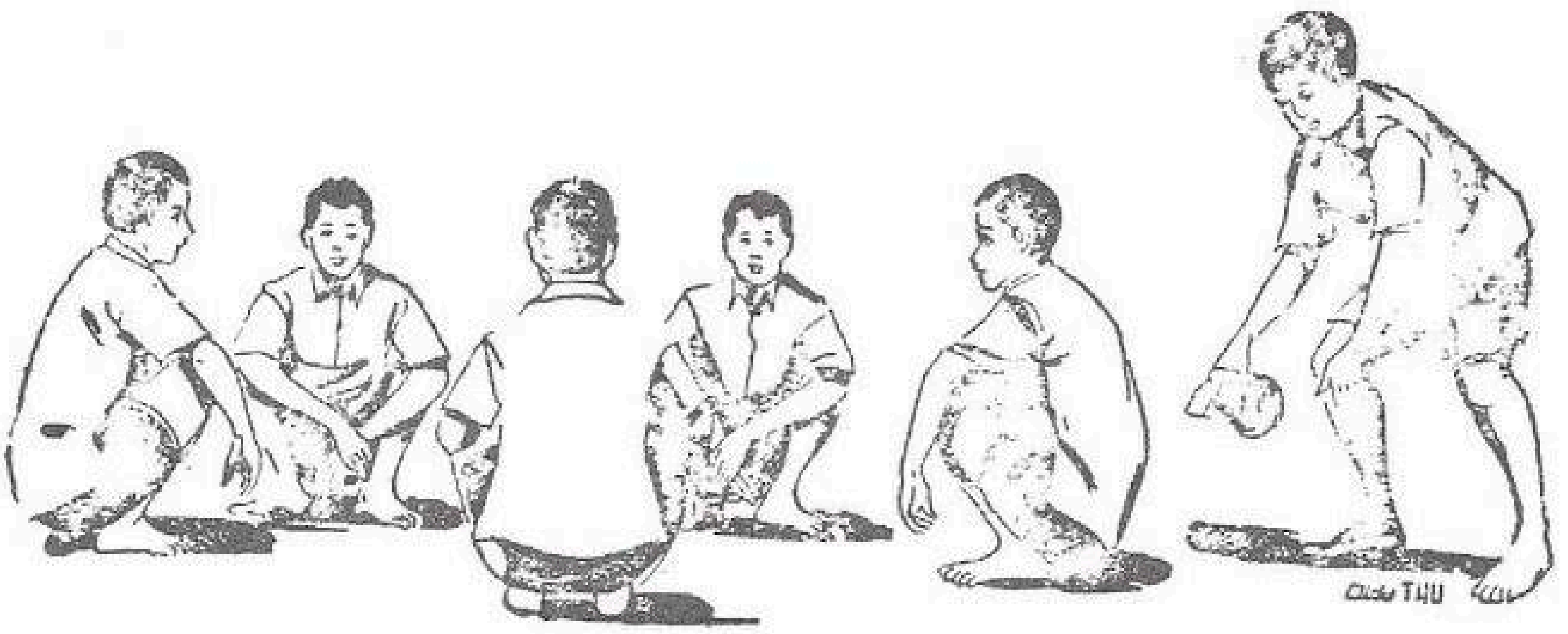
※ ※

៥- ល្បែងលាក់កន្សែង

ល្បែងលាក់កន្សែង ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់ក្មេងខ្មែរក្នុងបុរាណកាលតែងលេងសម្រាប់ជាទីកំសាន្តសប្បាយ នៅពេលយប់ខែភ្លឺក្នុងរដូវបុណ្យចូលឆ្នាំ ឬនៅពេលជាចន្លោះការហត់នឿយម្តង ៗ ។

មុនដំបូង ពួកក្មេងៗគេបបួលគ្នាប៉ាន់ចំនួនពី ៦-៧ នាក់ ឡើងទៅឲ្យអង្គុយប្រហែលជារង្វង់មូល ដាក់ដៃទាំងពីរទៅមុខលើក្បាលជង្គង់ក្នុងទីណាមួយដែលជាទីវាលស្រឡះរាបស្មើល្អ ។ ហើយគេយកកន្សែងឬក្រមាតូចមួយមករុំមូរធ្វើលរឹតឲ្យតឹងណែនល្អ ទុកជាយបន្តិចសម្រាប់ការយួរបាន សន្មតហៅថា កន្សែង មានម្នាក់ក្រោកចេញទៅក្រៅរង្វង់កាន់កន្សែងនោះ ដើរព័ទ្ធជុំវិញយ៉ាងលឿន ពីខាងក្រោយខ្នងអ្នកអង្គុយបញ្ឆោតអ្នកអង្គុយមិនឲ្យដឹងខ្លួនថា គេលាក់កន្សែងក្រោយខ្នងអ្នកណា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពខាងមុខនេះ :



ល្បែងនេះ មានត្រណម យ៉ាងតឹងរ៉ឹងមិនឲ្យអ្នកលេងងាកក្រោយ ឬលូកដៃទៅខាងក្រោយខ្លួន បើអ្នកណាមួយហ៊ានងាក ឬលូកស្ទាបខាងក្រោយខ្លួន អ្នកលាក់គេមានអំណាចដាក់ទណ្ឌកម្មអ្នកនោះ មិនឲ្យឡើងលាក់កន្សែង ឬគេឲ្យអ្នកនោះអង្គុយធ្មេចភ្នែកក៏បាន ស្រេចតែគេដាក់ទោសយ៉ាងណាតាមចិត្តគេស្ម័គ្រ ។ អ្នកលាក់ លុះរត់ក្រឡឹងអ្នកអង្គុយ ២-៣ជុំហើយ មើលតែអ្នកណាអង្គុយបែបភ្លេចខ្លួនគេក៏ដាក់កន្សែងក្រោយខ្នងអ្នកនោះភ្លាម រួចគេរត់យ៉ាងរហ័សព័ទ្ធវង់អ្នកអង្គុយ ដើម្បីឲ្យឆាប់មកដល់កន្លែងកន្សែងដែលគេដាក់នោះ ។ បើអ្នកដែលត្រូវគេលាក់កន្សែងពីក្រោយខ្នងនោះមិនដឹងខ្លួន លុះអ្នកលាក់គេរត់ក្រឡឹងមកម្តងទៀតចាប់យកកន្សែងនោះបានមុន គេទុកអ្នកលាក់នោះជាឈ្នះ ត្រូវមានអំណាចរើសយកកន្សែងទៅគក់ខ្នងអ្នកដែលអង្គុយនោះ ហើយគេយកកន្សែងលាក់តទៅទៀត ។ តែបើអ្នកអង្គុយដឹងខ្លួនថា គេលាក់កន្សែងពីក្រោយខ្នងខ្លួន

ហើយចាប់យកកន្សែងបានមុនអ្នកលាក់តែមកដល់ គេទុកអ្នកអង្គុយនោះជាឈ្នះ ត្រូវមានអំណាចក្រោកឡើងចាប់កន្សែងដេញគក់អ្នកលាក់នោះវិញ តែបើអ្នកនោះគេរត់ទៅដល់កន្លែងចន្លោះអង្គុយបានទៅ អ្នកកាន់កន្សែងនោះ មិនត្រូវគក់គេទេ ត្រូវតែក្រឡឹងអ្នកអង្គុយជុំកង់ ដើម្បីនឹងលាក់តទៅទៀត គឺថា អ្នកលាក់ពីមុនត្រូវទៅអង្គុយកន្លែងអ្នកចាប់កន្សែងបានក្នុងវង់ដដែល ។

គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។ ជួនកាលអ្នកខ្លះមិនដែលបានឡើងលាក់កន្សែងនឹងគេម្ដងសោះក៏មាន ព្រោះគេលាក់កន្សែងក្រោយខ្នងខ្លួន ខ្លួនមិនដឹង រវល់តែគេគក់ខ្នងបានពល់ពេល ។

ល្បែងនេះ គេលេងដើម្បីហាត់ខ្លួនឲ្យមានស្មារតីរឹងប៉ឹង រហ័សរហួន ឲ្យមានប្រាជ្ញាវាងវៃ ហាត់ទម្លាប់ខ្លួនឲ្យចេះប្រុងស្មារតីជានិច្ច ។

※

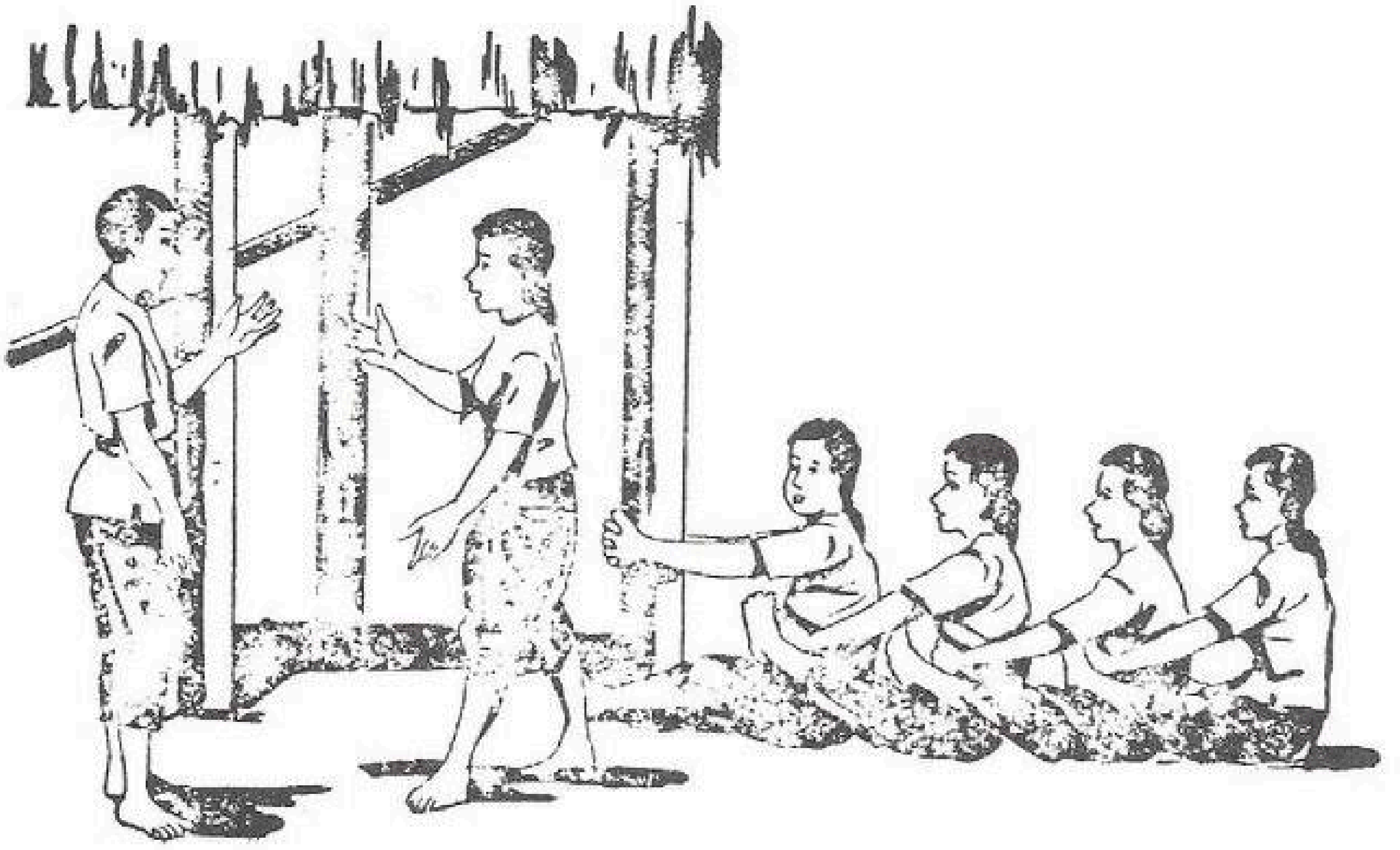
※ ※

៦- ល្បែងឱបត្រឡាប ឬ បេះឱឡឹក

ល្បែងខ្មែរ មានច្រើនបែប ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេលថ្ងៃ ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេលយប់ខែភ្លឺ ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេលបុណ្យមានបុណ្យចូលឆ្នាំជាដើម ល្បែងខ្លះគេលេងមិនកំណត់ពេល ។

ល្បែងដែលលេងតែក្នុងពេលយប់ខែភ្លឺ ហើយមិនចាំបាច់មានបុណ្យទានអ្វីនោះ មាន ល្បែងឱបត្រឡាប ឬបេះឱឡឹក ជាដើម ។ ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តសប្បាយ របស់ពួកកុមារកុមារីនៅគ្រប់ទិសតាមជនបទនៃប្រទេសកម្ពុជា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :



របៀបលេង មុនដំបូង ពួកកុមារប្រុសស្រី ស្រុះស្រួលចិត្តបបួលគ្នាឲ្យមានចំនួនច្រើន រួចហើយគេចាត់ម្នាក់ឲ្យធ្វើម្ចាស់ត្រឡាច ឬទុំឡឹក ម្នាក់ទៀតឲ្យធ្វើអ្នកទិញ សល់ប៉ុន្មានគេឲ្យធ្វើត្រឡាច ឬទុំឡឹកទាំងអស់ ហើយអ្នកលេងទាំងនោះគេសំដៅទៅរកគល់ឈើ ឬជង្គង់អ្វីមួយ ឲ្យតែមានទំហំល្មមទុបបាន, ដោយហោចទៅសសរផ្ទះក៏បានដែរ ឲ្យតែជាទីវាលស្រឡះល្អ ។ កាលបានកន្លែងស្រួលបួលហើយ, ក្មេងម្នាក់ជាទី ១ ក្នុងបណ្ដាក្មេងដែលគេឲ្យធ្វើត្រឡាច ឬទុំឡឹកនោះ អង្គុយទុបដើមឈើ ឬសសរនោះទាំងជើងទាំងដៃ, ក្មេងម្នាក់ទៀតជាទី ២ អង្គុយទុបចង្កេះ យកជើងទាំងពីរដាក់លើភ្លៅក្មេងទី ១, ក្មេងទី ៣ យកដៃនឹងជើងទុបក្មេងទី ២ ដូចក្មេងទី ២ ទុបក្មេងទី ១ ដែរ ឯក្មេងដទៃទៀតក៏បន្តគ្នារហូតទាល់តែអស់ពួកក្មេងដែលត្រូវធ្វើត្រឡាចឬទុំឡឹក ។ ឯក្មេងម្នាក់ដែលគេឲ្យធ្វើជាម្ចាស់ត្រឡាចឬទុំឡឹកឈរធ្វើព្រងើយ ដើររេក ៗ ក្បែរក្មេងជាត្រឡាចឬទុំឡឹកទាំងនោះ ហើយក្មេងម្នាក់ទៀត ដែលគេឲ្យធ្វើជាអ្នកទិញមកសួរតម្លៃអ្នកលក់បីដូចជាគេទិញធម្មតា ។ តថ្លៃគ្នាត្រូវរ៉ូវហើយក៏ឲ្យអ្នកទិញបេះតាមចិត្ត ។ អ្នកទិញក៏ដើរយកដៃគោះខ្នងក្មេងដែលអង្គុយទុបគ្នានោះ ។ គោះបណ្ដើរសួរបណ្ដើរថា ខ្ចីឬទុំ? ។ អ្នកបន្ត ៗ

តពីដើមទៅ បេះតែឆ្លើយថាខ្ចី ៗ លុះដល់អ្នកចុងផ្ដុំបំផុតទើបឆ្លើយថា ទុំ រួចអ្នកទិញក៏បេះយកអ្នកដែលនៅចុងគេបំផុតនោះទៅ ដោយខំប្រឹងទាញមែនទែន ព្រោះអ្នកអង្គុយឱបគ្នាគេខំរឹបឱបចំកោងខ្លួនតែរៀងខ្លួន តាំងពីអ្នកខាងចុងរហូតអ្នកខាងគល់ ទើបរបេះឡើង ដោយអ្នកបេះប្រឹងទាញខ្លាំងពេក ៗ អ្នកបេះក៏បេះប្រលេះបានមួយម្ដងដកបងល់អស់មនុស្ស ជួនកាលក៏បេះបាន ២-៣-៤ នាក់ តាមដែលអ្នកខាងដើមឱបជាប់ ឬមិនជាប់ បេះបានប៉ុន្មានយកមកដាក់ ១ដុំ, បើអ្នកទិញបេះមិនបាន ដោយកម្លាំងខ្សោយជាងគេនោះ ក៏រើលេងសាជាថ្មីម្ដងទៀត ៗ ឯអ្នកលក់អ្នកទិញត្រឡប់ទៅធ្វើជាអ្នកឱប ហើយអ្នកឱបមុនក៏ប្ដូរទៅធ្វើជាអ្នកលក់អ្នកទិញវិញ ៗ គេធ្វើដោយរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់លេង ៗ

ល្បែងនេះ ជាកីឡារបស់ខ្មែរសម័យបុរាណ សម្រាប់ហាត់ដៃហាត់ជើងឲ្យមានកម្លាំងពលំមាំមួន ឲ្យមានសាច់ដុំល្អ មានសុខភាពស្រួលបួល ៗ

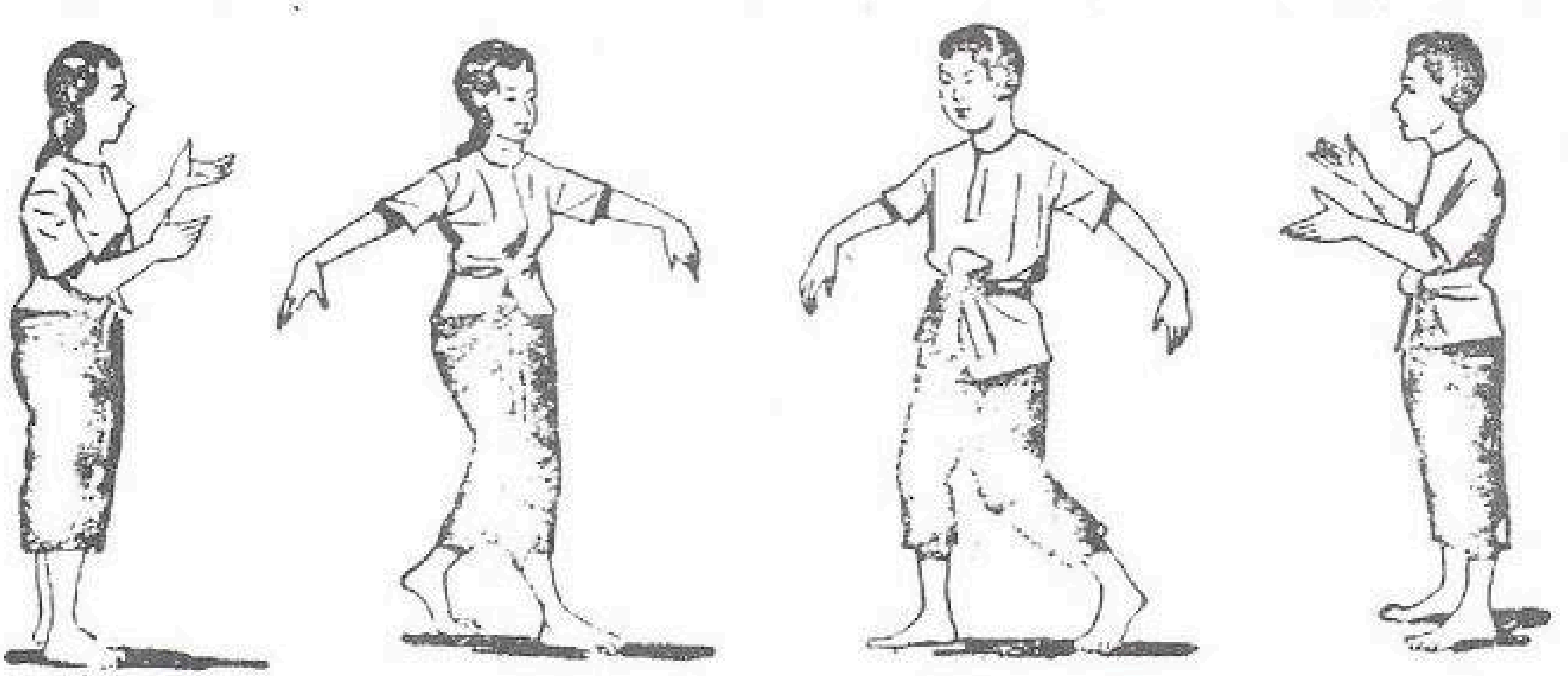
※

※ ※

៧- ល្បែងប្រដល់មាន់

ល្បែងប្រដល់មាន់ ជាល្បែងមួយ យ៉ាងរបស់ពួកកុមារកុមារី ជំទង់ៗ នៅទៅក្នុងកម្ពុជរដ្ឋ គេតែងលេងកំសាន្តក្នុងវេលាយប់ ៗ សមាស-ភាពនៃអ្នកលេងល្បែងនេះ មានគ្នា ៤ នាក់ គឺប្រុសម្នាក់ធ្វើមាន់ឈ្មោល ស្រីម្នាក់ធ្វើមាន់ញី ប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ធ្វើជាអ្នកចាំឡើកមាន់ ៗ ពេលលេងប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ដែលធ្វើមាន់ចូលទៅនុងក្រាបទន្ទឹមគ្នា មួយបែរមុខទៅខាងជើង មួយបែរមុខទៅខាងត្បូង ៗ ឯប្រុសម្នាក់ដែលធ្វើជាអ្នកចាំឡើកចូលទៅឈរក្បែរមាន់ឈ្មោលមាន់ញីរបស់ខ្លួនចាំឡើកមាន់ខ្លួន ៗ

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :



ពេលរៀបឲ្យមាន់ជល់គ្នា ម្ចាស់មាន់គេទះដៃស្រែកឡើង ថា "យើងបានគ្នាហើយ" ។ បន្ទាប់ពីម្ចាស់មាន់ស្រែក តួមាន់ក៏រៀបខ្លួនចូលទៅជល់ ដោយកាន់ដៃឡើងធ្វើបែបមាន់ទទះស្លាប ហើយដើរឱន ៗ ចូលទៅឈរជិតគ្នា មានអាការដូចអួតជល់គ្នា តែមិនឲ្យប៉ះទង្គិចស្មា ឬប៉ះដៃគ្នាទេ គ្រាន់តែលើកដាក់ដៃទាំង ២ តាមបង្អាក់ពាក្យច្រៀងរបស់ម្ចាស់មាន់ប៉ុណ្ណោះ ។ ពេលនោះ ម្ចាស់មាន់គេច្រៀងឡើងថា "មាន់នាងទីទុយ ៗ ជល់ទីងមាន់នាងនល់ លោកឲ្យប្រផល ទុយ ៗ មាន់យើងឈ្នះគេ" ។ កាលម្ចាស់មាន់ច្រៀងហើយ មាន់ទាំងពីរក៏លោតចូលទៅឈរកណ្ដាលវង់ ហើយលោតចេញមកវិញ ចេញមកហើយចូលទៅវិញទៀត ដោយធ្វើអាការទទះស្លាបដូចមុន ម្ចាស់មាន់ក៏ស្រែកច្រៀងដូចមុនម្ដងទៀត ។

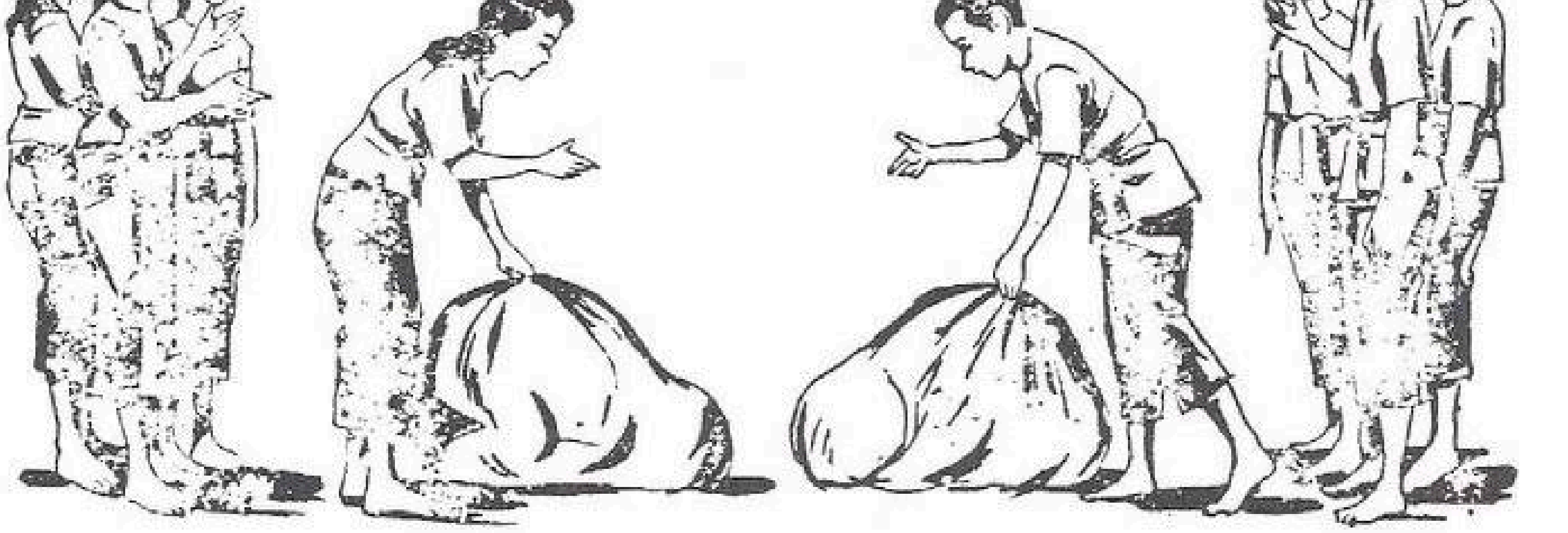
មាន់ខាងណាមានអាការក្លៀវក្លាស្វាហាប់ក្លាហានខ្លាំងពូកែជាងគេ ក្នុងវេលាជល់ គេទុកជាឈ្នះ ។ កាលបើមាន់ ១ គូមុន ដឹងឈ្នះចាញ់ហើយ ម្ចាស់មាន់គេឲ្យមាន់ផឹកទឹក គឺឲ្យផឹកទឹកត្នោត ឬឲ្យស៊ីបបរជាដើម ជាកំសាន្តសប្បាយ ហើយគេរៀបចំប្រជល់សាជាថ្មីតទៅទៀត ។ គេលេងតែរបៀបនេះ រហូតដល់ពេលឈប់ ។

ល្បែងនេះ អាចរាប់ចូលក្នុងកីឡាសម្រាប់បង្ហាត់ក្មេងឲ្យមានទំលាប់ប្រកាន់នូវសេចក្ដីក្លាហានបាន ។

៨_ ល្បែងគ្របមាន់[1]

ល្បែងគ្របមាន់ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាងរបស់ពួកកុមារកុមារីជំទង់ ៗ គ្រប់ភូមិ-ស្រុក ទូទៅទាំងប្រទេសកម្ពុជា ដែលតែងតែលេងនៅពេលទំនេរ ក្នុងវេលាយប់ខែភ្លឺ ។ អ្នកលេងមានស្រីមានប្រុស មានគ្នាតាំងពី ៨ នាក់ ឬ ១០នាក់ម្ខាងឡើងទៅ ។ របៀបលេងគេជ្រើសយកក្មេងប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ ក្នុងបណ្ដាពួកគេទាំង ២ នោះ មកគ្របសំពត់ឬក្រមា ឲ្យជិតខ្លួនតាំងពីក្បាលដល់ចុងជើង ដើម្បីកុំឲ្យស្គាល់ជានរណា ហើយគេឲ្យក្មេងពីរនាក់នោះ ក្រាបបែរមុខរកគ្នា គឺខាងប្រុសតណាងមាន់ឈ្មោល ខាងស្រីតំណាងមាន់ញី ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ



១– ស្រុកខ្លះ គេហៅថា ល្បែងលាក់មាន់ ។

កាលក្រោយហើយគេឲ្យពួកខាងប្រុសម្នាក់ៗគោះខ្នងមាន់ខាងស្រីឲ្យរងាវ មាន់ខាងស្រីរងាវថា "កិកកិកែកឹត" ឡើង ដោយខំធ្វើសម្លេងឲ្យប្លែកពីធម្មតា ។ តែបើស្តាប់សូរមិនបានគេអាចគោះឲ្យរងាវបានបីដង. ពួកខាងប្រុសចាំស្តាប់សម្លេងមាន់ខាងស្រីនោះ ហើយគេទាយតាមឈ្មោះមនុស្សស្រីដែលគេស្គាល់, ទាយហើយគេបើកគម្របឡើង បើត្រូវ គេយកមាន់នោះមកទុកជារបស់គេ រួចហើយខាងស្រីគោះមាន់ខាងប្រុសឲ្យរងាវម្តង ៗ មាន់ខាងប្រុសរងាវថា "កិកកិកែកឹត" ដូចគ្នា ។ ពួកខាងស្រីចាំស្តាប់សម្លេងមាន់ខាងប្រុសនោះ ហើយគេទាយតាមឈ្មោះមនុស្សប្រុសដែលគេស្គាល់ បើខាងស្រីទាយត្រូវ ខាងប្រុសគេយកមាន់ខាងស្រីដែលគេយកទៅនោះមកសងស្រីវិញ តែបើខាងស្រីទាយខុស ខាងប្រុសគេយកមាន់ខាងស្រីនោះទៅទៀត ។

ការទាយសម្លេងមាន់ ស្រេចលើខាងណាទាយត្រូវច្រើន គេបានមាន់ច្រើន ខាងណាទាយខុសច្រើន ត្រូវបង់ខាតមាន់ច្រើនដែរ ។ គេធ្វើរបៀបនេះរាល់តែម្នាក់ ៗ អស់មាន់ទាំងអស់ ឬអស់មាន់ច្រើនជាង គេទុកជាចាញ់ ខាងណាបានមាន់ច្រើន គេទុកជាឈ្នះ ហើយគេរៀបចំលេងថ្មីឡើងវិញ គេចេះតែធ្វើរបៀបនេះ ដរាបដល់ពេលណាដែលគេសន្មតគ្នាថាឈប់ ទើបលែងលេង ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាង សម្រាប់កុមារកុមារីធំៗ លេងតាមសប្បាយ ដែលជាល្បែងបាត់បញ្ញា ហាត់គំនិត ឲ្យប៉ិនប្រសប់ខាងស្តាប់ ខាងកាត់ប្រមាណតម្រូវតាមសម្លេងរបស់មនុស្ស ។

៩- ល្បែងបិទពួន

ល្បែងបិទពួន ជាល្បែងមួយ យ៉ាងដែលពួកកុមារកុមារីជំទង់ ៗ តែងលេងកំសាន្តសប្បាយនៅពេលព្រះខែភ្លឺ ។ ល្បែងនេះគេលេងគ្មានកំណត់ខែណារដូវណាទេ នៅខែណា រដូវណាក៏បាន ឲ្យតែមានពេលលំហែ ហើយគ្មានកំណត់ចំនួនមនុស្សឡើយ ។ វិធានការនៃល្បែងនេះ គឺពួកម្ខាងអ្នកពួន ពួកម្ខាងទៀតអ្នកដើររក, កាលរកឃើញគេដេញចាប់ពួកអ្នកពួន ដើម្បីញៀច (មួលស្លឹកត្រចៀក) ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ ៖

របៀបលេង, មុនដំបូង គេបបួលកុមារកុមារីដែលមានអាយុស្រ-បាល ៗ គ្នា ឲ្យបានច្រើនប្រមាណ ៩ ឬ ១០ នាក់ឡើងទៅ ស្រេចតែមានគ្នាតិចឬច្រើន ចែកជាពីរផ្នែកស្មើគ្នា ស្រីម្ខាងប្រុសម្ខាង ឬលាយចម្រុះគ្នាទាំងស្រីទាំងប្រុស ឬក៏សុទ្ធតែប្រុស សុទ្ធតែស្រីក៏បាន ។ គេកំណត់កន្លែងណាមួយ ដែលមានភាពដ៏ស្រឡះ ឲ្យឈ្មោះថា "ទី" ហើយគេឲ្យពួកម្ខាងទៅពួននៅទីដទៃ គឺត្រូវពួនរបៀបណាកុំឲ្យពួកម្ខាងទៀតរកឃើញបានដោយងាយ ពួកម្ខាងទៀតឈរធ្មេចភ្នែកឬបិទភ្នែកនៅក្នុងទី ។ ត្រាណាមបស់ពួកនេះ នៅត្រង់ធ្មេចភ្នែក គឺគេសន្យាគ្នាថាអ្នកណាលួចមើលពួកគេអ្នកពួន ឲ្យដឹងថាគេពួនត្រង់នេះត្រង់នោះ នឹងត្រូវស្អុយភ្នែក ។ ចំនួន ២-៣ នាទី ទើបពួកអ្នកនៅក្នុងទីបើកភ្នែកឡើងស្រែកថា "បើកគ្របប្ញាយ កំចាយរក អ្នកណាមិនមក អញរកឃើញ" ហើយក៏ចាត់ម្នាក់ រើសរកអ្នកណាមានមាឌមាំបន្តិច ក្នុងបណ្ដាពួកអ្នកនៅឈរទីនោះ ឲ្យនៅចាំទីការពារ កុំឲ្យពួកអ្នកទៅពួនរត់មកចូលទីបាន សល់ប៉ុន្មានឲ្យដើររកគ្រប់ទីកន្លែងដែលកំបាំង ៗ ។ បើអ្នកចាំណាមួយឃើញអ្នកពួនណាម្នាក់ក៏នាំគ្នាដេញចាប់ញៀប បើដេញញៀបបានឈ្មោះថាស្អុយ បើមិនបាន អ្នកពួននោះរត់ចូលទីពាន ឈ្មោះថាបានរួចខ្លួន មិនត្រូវដេញញៀបគេទៀតទេ, ប៉ុន្តែអ្នកពួននោះ បើចូលទី

ហើយត្រូវស្រែកឲ្យខ្លាំងៗថា " ប៉ូលទី " បើមិនស្រែកទេគេមានអំណាច
ចៀបបានទៀត ។ លុះអ្នកដើររក រកឃើញពួកអ្នកពួនអស់ហើយ
ឬបើមិនទាន់ឃើញអស់គេចំដើររកឲ្យទាល់តែឃើញ ទោះបើចៀបបានក៏
ដោយមិនបានក៏ដោយ មកជួបជុំហើយ គេក៏និយាយប្រាប់អ្នកទាំងអស់
គ្នា (ទាំងពីរផ្នែក) ថា ពួកគេចៀបបានប៉ុណ្ណោះនាក់ប៉ុណ្ណោះនាក់តាម
ដែលគេចៀបបាន រួចហើយពួកអ្នកនៅចាំទីមុននោះទៅពួនវិញ, ឯ
ពួកអ្នកពួនមុនត្រូវទៅក្នុងទី ហើយដើររកគេ ផ្លាស់ប្តូរគ្នាតែរបៀបនេះ
រហូតដល់ពេលឈប់លេង ។

ក្នុងការផ្លាស់ប្តូរគ្នានេះ គឺទៅពួនម្តងមួយផ្នែក រួចហើយបើពួក-
ខាងម្ខាងចៀបគេបាន ៣-៤ នាក់ ដល់ពួកម្ខាងទៀតចៀបគេវិញ
បានតែ ២-៣ នាក់ ពួកនោះ ឈ្មោះថាចាញ់គេ ។

តាមរបៀបអ្នកស្រុកខ្លះ គេលេងប្លែកពីនេះបន្តិច គឺគេប្រមូលអ្នក
ស្ម័គ្រលេងទាំងប៉ុន្មានមកឈរជុំគង់ ហើយម្នាក់ផ្តើមសូត្រថា "ត្រែត្រ
ត្រែត្រង" ឬថា "កាប់ស្លឹកឫស្សី សំដីល្អ ខែបេត្រពេញបូណ៌ លោះ-
ឲ្យលេងពួន លេងខែណាលេងខែជូនព្រះ ។ កាប់សន្ទះមហាវង់ដែង
អញ្ចែងអញ្ចាក់ អញ្ចែងចង្វាក់ អង្គុតអន្ទង អំពង់អំពួន ប្រពន្ធចៅហ្វាយ" ។

ឲ្យឈ្មោះថា ''កោយ'' បែកចេញជាពីរផ្នែកដែរ គេហៅថា កោយដាំមួយពួក កោយបោះមួយពួក ៗ កោយមួយពួក ៗ មានចំនួន ៣ ឬចំនួន ៤ គឺថាបើដាំកោយ ៣ ក៏បោះកោយ ៣, បើដាំកោយ ៤ ក៏បោះកោយ ៤ តាមចំនួនអ្នកលេងមានគ្នាតិចឬច្រើន ៗ ដែលហៅថាកោយដាំ គឺគេដាំភ្ជាប់នៅទីដីមានជួរបែកកន្ទែកចេញពីកោយកណ្ដាលមួយដែលហៅថា ''មេក្ងាន ឬ កន្ទោង'' មួយឬពីរខាងស្ដាំ មួយឬពីរខាងឆ្វេង មានសណ្ឋានដូចក្អែកទឹកហើរ ដែលឲ្យមេខ្យល់មួយនាំមុខ ហើយក្អែកទាំងហ្វូងបែកគ្នាជាពីរជួរបញ្ចៀង ៗ គ្នាពីក្រោយ ៗ រីឯកោយបោះ គឺកោយទាំងឡាយដែលគេកាន់យកទៅទីហើយបោះក្ដី ធ្វើអ្វីគ្រប់បែបទៀតក្ដី សំរាប់លេងកោយដាំទាំងប៉ុន្មាននោះ ៗ ត្រង់រណ្ដៅតូច ៗ ដែលគៀលដីយកកន្ទេងដាំកោយឲ្យជាប់នោះ គេហៅថា ''រន្ធ ឬ រន្ធកោយ'' ៗ គេកំណត់កន្ទេងមួយពីមុខកោយដាំប្រមាណជា ៣ ឬ ៦ ម៉ែត្រ សន្មតហៅថា ''ទី'' គឺជាទីដែលគេត្រូវទៅបោះឬទៅធ្វើបែបអ្វីមួយពីត្រឹមនោះតម្រង់មកកោយដាំវិញ ៗ អ្នកដែលត្រូវឡើងមុន គឺបានទៅបោះពីទីមុនគេនោះសម្រេចលើការព្រមព្រៀងគ្នា, ជាធម្មតា គេច្រើនតែអនុញ្ញាតឲ្យពួកអ្នកខ្សោយជាងមានសិទ្ធិទៅបោះមុនគេ ទុកដូចជាតទីឲ្យដែរ ៗ ឯការចាញ់ឈ្នះស៊ីសងត្រង់នរណាធ្វើត្រូវកោយដាំចប់សព្វគ្រប់មុនគេ គឺគ្រប់បែបគ្រប់

ថ្នាក់ដែលរបៀបលេងអង្គញ់តម្រូវឲ្យមានប៉ុន្មាន ៗ ប៉ុន្តែគេច្រើនសន្មតគ្នាបន្ថែមឲ្យអ្នកបាញ់ធ្វើ ៣ ឬ ៤ក្តារសិន ហៅថា "តាម" ដូច្នេះ បានជាមុននឹងលេង គេសន្មតគ្នាថា តាមប៉ុន្មានក្តារ? បើគេសម្រេចគ្នាថាប៉ុន្មាន ៗ ដល់ទីបំផុតត្រូវតែ "តាម" ប៉ុណ្ណោះក្តារសិន ៗ បើផុតកំណត់ហើយនៅតែមិនបានធ្វើត្រូវអស់ទៀតនោះ ទើបទុកជាចាញ់ ហើយពួកខាងឈ្នះត្រូវជោះពួកខាងចាញ់ តាមចំនួនដែលគេសន្យាគ្នា ឧបមាថា គេសន្យាថាកោយមួយជោះ ១០ ដូច្នេះទរណាកាន់កោយបោះមួយ បើឈ្នះត្រូវបានជោះគេ ១០ តែបើចាញ់ក៏ត្រូវឲ្យគេជោះ ១០ ដែរ ។

ល្បែងនេះ មានលក្ខណតឹងរ៉ឹងណាស់ បើធ្វើខុសបទវិន័យណាមួយ នឹងត្រូវទទួលពិន័យភ្លាមមួយរំពេច ៗ លក្ខណ៍ទាំងនេះ យើងនឹងបរិយាយក្នុងរបៀបលេងខាងក្រោមនេះ ៗ

ល្បែងអង្គញ់ ចែកចេញច្រើនជាន់ថ្នាក់ជាសង្កាត់ ៗ មាន ៖

១– ប៉ោះ (កាន់បោះមកពីទីតម្រង់កោយជា)

២– ស៊ីគោល (ទាញដោយម្រាមដៃដាក់លើក្បាលជង្គង់)

៣– ស៊ីប៉ាវេត (ទាញដោយម្រាមដៃដាក់ផ្ទាល់នឹងដី)

៤– ត្រកង៉ (ប្រមៀលអង្គញ់មកពីទី)

៤- បាក់ខ្លុក (ដាក់អង្គុញលើខ្នងជើងដើរបីជំហាន)

៦ បោះដោះ (បោះសម្រេចជាចុងក្រោយបំផុត)

របៀបលេង ក្នុងសង្កាត់នីមួយ ៗ មានដូចតទៅ ៖

ថ្នាក់ទី ១ បោះ= ពួកអ្នកដែលត្រូវឡើងទៅបោះ គេបោះតម្រង់ទៅគោយដែលដាំណាមួយ, កាលបោះទៅត្រូវគោយដាំនោះហើយ គោយនោះក៏ខ្ទាតចេញពីរន្ធទៅ គោយបោះក៏នៅក្នុងរន្ធគោយដាំ, ហើយអ្នកដាំទុះគោយបោះនោះបង្កប់ថែមទៀត យ៉ាងនេះគេហៅថា "ស្អុយ" ។ បើបោះត្រូវគោយណាមួយហើយ ដល់បោះគោយ ១ ក្រោយទៅត្រូវគោយដដែលទៀតគេហៅថា "ម៉ាយ" ។ បើអ្នកបោះប្រព្រឹត្តខុសវិន័យទាំងនេះហើយ ត្រូវអ្នកដាំទៅបោះ អ្នកបោះមកដាំវិញម្តង ។ កាលណាបោះទៅត្រូវគោយដែលដាំដួលទាំងអស់រួចហើយ អ្នកបោះត្រូវចាប់បន្តធ្វើស៊ីគោលតទៅទៀត ។

ថ្នាក់ទី ២ ស៊ីគោល= កាលបើបោះត្រូវអស់ហើយ គេយកគោយរបស់គេដើរសំដៅទៅ "ទី" ហើយអង្គុយច្រហោងរៀញក្បាលជង្គង់ម្ខាងទៅមុខបន្តិច យកគោយដាក់លើក្បាលជង្គង់នោះ ផ្ចាត់គោយដោយមេដៃឬចង្អុលដៃតម្រង់ទៅគោយដាំណាមួយ ។ បើគោយផ្ចាត់ទៅនោះធ្លាក់ជិត

កោយដាំពេកប្រមាណជា ១ ចអាម ឬកន្លះចំអាមនោះ, អ្នកស៊ីគោលគេសួរអ្នកដាំថា "វ៉ៃផ ឬ ណាប់?" បើអ្នកដាំឆ្លើយថា "វ៉ៃ" អ្នកស៊ីគោលត្រូវវាស់ជាចំអាម ដោយយកមេដៃដាក់លើកោយរបស់ខ្លួនចង្អុលដៃវ៉ៃកោយដាំឲ្យផ្ទួលតែម្តង ៗ បើអ្នកដាំឆ្លើយថា "ណាប់" អ្នកស៊ីគោលគេលើកកោយរបស់គេគប់ទៅកោយដាំនោះឲ្យផ្ទួលតែម្តង ៗ ដូចនេះ កោយដែលស៊ីគោលធ្លាកជិតពេកនោះ គេឲ្យឈ្មោះថា "វ៉ៃផ- ណាប" ៗ បើកោយដែលស៊ីគោលទៅហើយធ្លាកឆ្ងាយពីកោយដា ជាង ១ ចអាមនោះ អ្នកស៊ីគោលគេត្រូវលុតជង្គង់ ហើយយកកោយនោះមកដាក់លើក្បាលជង្គង់ផ្ទាត់តម្រង់ទៅកោយដាំបន្តទៅម្តងទៀត ទាល់តែអស់កោយរបស់ខ្លួន ៗ បើកោយស៊ីគោលនោះរត់ទៅប៉ះគ្នា ដូចជាកោយស៊ីគោលទៅមុនធ្លាក់ត្រង់កន្លែងណាមួយហើយ កោយទៅក្រោយរត់ទៅប៉ះកោយមុននោះ ដល់ពេលអ្នកបាញ់គេទៅបាញ់ម្តងទៀតនោះ អ្នកដាំគេត្រូវពិន័យដូច្នេះ គឺកោយមុនគេឲ្យផ្ទាត់ដោយស្រលៀនភ្នែកម្ខាង គឺឲ្យធ្មេចភ្នែកម្ខាង ឯកោយក្រោយគេឲ្យផ្ទាត់ដោយខ្វាក់ភ្នែក គឺឲ្យធ្មេចភ្នែកទាំងសងខាង ៗ. ដូច្នេះ ទើបគេឲ្យឈ្មោះកោយ ២ នេះថា កោយខ្វាក់និងស្រលៀនតាមទណ្ឌកម្មដែលគេពិន័យ ៗ បើស៊ីគោលដូចបានរៀបរាប់មកនេះ ត្រូវ

កោយវាំផ្លូលអស់ហើយ គេត្រូវធ្វើស៊ីប៉ារេតតទៅទៀត ។

ថ្នាក់ទី ៣ ស៊ីប៉ារេត= ពួកអ្នកស៊ីគោលនោះ កាលបានធ្វើស៊ីគោលរួចហើយ គេនាំគ្នាយកកោយទៅដាក់ផ្ទាល់នឹងដី ហើយបាញ់ដោយម្រាមដៃមួយម្តង ៗ តម្រង់ទៅកកោយនោះ រហូតដល់អស់កោយ ។ ការពិន័យមាន វ៉ៃ ណាប់ ស្រលៀង ខ្វាក់ របៀបដូចស៊ីគោលដែរ ខុសគ្នាតែត្រង់ស៊ីគោលគេធ្វើលើក្បាលដង្គង់, ចំណែកស៊ីប៉ារេតដាក់កោយផ្ទាល់នឹងដីតែប៉ុណ្ណោះ ។ លុះធ្វើស៊ីប៉ារ៉េតរួចហើយ គេធ្វើត្រកងតទៅទៀត ។

ថ្នាក់ទី ៤ ត្រកង ឬ ត្រឡង់កង= ក្រោយដែលធ្វើស៊ីប៉ារេតត្រូវអស់ហើយ គេចាប់ធ្វើបន្តទៅទៀតគឺត្រកង ៗ ត្រកងនេះ គឺគេប្រមៀលកោយ (គ្រាប់អង្កញ) ឲ្យរមៀលដូចបរកង់ ហេតុនេះបានជាគេហៅថា "ត្រកង ឬ ត្រឡង់កង" ។ ត្រកងមានពីរបែប, គេយកបែបណាមួយមកលេងក៏បានតាមតែគេណាត់គ្នា ហៅថាត្រកងទប់និងត្រកងផា ៗ ត្រកងទប, គឺគេប្រមៀលកោយទៅហើយត្រូវរត់តាមទៅយកដៃខ្ទប់ឲ្យទាន់មុនកោយនោះដួល ហើយមិនឲ្យហួសមកខាងផង តែបើទប់មិនទាន់បណ្តោយឲ្យកោយដួលស្ទៀមខ្លួនវា ឬទប់ដៃតែមិនបានយកដៃខ្ទប់ឲ្យជិតល្អ

លើកោយនេះទេ នោះគេទុកជាស្អុយមិនបានការ, ពួកខាងម្ខាងត្រូវឡើងជើងម្ដង ។ បើកោយនោះតែលឿនពេកទៅហួសមេក្លោង ឬមួយក៏ទង្គិចដួលកោយដាំណាមួយក៏ទុកជាស្អុយ ត្រូវគេ "ឡើង" ដែរ ។ ឯត្រកងនោះវិញពុំពិបាកតែតាមខ្ចប់ទេ តែត្រូវមានវិន័យមិនឲ្យហួសមេក្លោង និងទង្គិចកោយដាំឡើយ ។ របៀបត្រកង ក៏ដូចជាស៊ីគោល ឬស៊ីប៉ារេតដែរ គឺធ្វើបានពីរដំណាក់ គឺត្រកងពីទីទៅដល់ត្រង់ណាហើយ អាចតាមទៅបាញ់ដោយម្រាមដៃផ្ទាល់ទីងដីតម្រង់ទៅកោយដាំម្ដងទៀត ។ ប្រសិនជាមានរះដួលកោយដាំម្ដង ២ ឬ ៣; ម៉ាយ; និងមិនដួលកោយដាំនោះ, គ្រាន់តែផ្ដើកក៏ត្រូវទទួលបទពិន័យដូចមុនៗ ដែរ ។

ថ្នាក់ទី ៥ ចាក់ខ្វែក= ចាក់ខ្វែងមានរបៀបប្លែកពីមុន ។ គឺគេឈានមួយជំហានពីគំនូសទី[១]រួចយកអង្គុញដាក់លើខ្នងជើង ហើយឈានពីរជំហានទៅមុខទៀត ទើបលោតផុងជើងគ្រវាត់គ្រាប់អង្គុញទៅឲ្យត្រូវកោយដាំ ។ កាលណាមិនត្រូវក៏ស្អុយកោយប្ដូរនោះចោលទៅ កាលណាត្រូវ អាចយកកោយដដែលនោះមកធ្វើសាជាថ្មីបានម្ដងទៀត ។ ប្រសិនជាដាក់កោយលើខ្នងជើងហើយឈានពុំទាន់ដល់កោយដាំ ស្រាប់

១- ខ្លះកាលគេមិនឈានសោះ ដាក់កោយពីទីមកតែម្ដងក៏មាន កាលណាគេជាជើងកើតដូចគ្នា ។

តែជ្រុះកាយទៅ នោះគេទុកជាបាក់គលៀនអណ្ដាត គឺគេឲ្យយកទៅធ្វើម្ដងទៀតតែឲ្យអ្នកនោះងើយកឡើងលើលៀនគណ្ដាត មិនឲ្យមើលទៅក្រោយជាទេ គឺថាធ្វើប្រថុយៗ តាមស្មាន ។ ចាក់ខ្វែកឥតធ្វើពីរដំណាក់ គឺតាមទៅផ្គាត់បាញ់ទៅផិតក្រោយដាដូចត្រកង ស៊ីគោល-ស៊ីប៉ារីតទេ គេធ្វើយកត្រូវពីទីតែម្ដង ។ កាលបើមានរះ, ម៉ាយ, កប់ គេពិន័យដូចធ្វើក្ដី ១ ពីមុនមកដែរ ។

ថ្នាក់ទី ៦ បោះជោះ = បោះជោះក៏ដូចជាបោះពីដំបូងដែរ

វិន័យគ្រប់បែបគ្រប់យ៉ាងដូចគ្នាទាំងអស់សុទ្ធសាធ ។ គិតទៅបោះជោះនេះ ហាក់ដូចជាគ្រាន់តែជាវិញ្ញាសាមួយសម្រាប់វង់ចាំ ពួកខាងឃើតជាង ឲ្យបានឱកាសដេញតាមតែប៉ុណ្ណោះ ។ បានជាហៅថា បោះជោះព្រោះបន្ទាប់តែពីបោះនេះទៅ ត្រូវបានជោះហើយ (គ្រាន់តែចាំឲ្យគេតាមប៉ុន្មានក្តារ ដែលបានសន្មតមកតែប៉ុណ្ណោះ) ។

របៀបជោះ គឺគេយកអង្គុញមួយផ្ដាប់ទៅដលក្បាលជង្គង់ ហើយយកអង្គុញមួយទៀតវាយជោះពីលើរាប់ចំនួនតាមដែលគេត្រូវជោះ ។ ធ្វើបែបនេះហៅថា "ជោះបាយត្រជាក់" ។ មួយបែបទៀតហៅថា "ជោះបាយក្ដៅ" របៀបនេះគេផ្គួបអង្គុញពីរតម្រួតគ្នា គឺមួយផ្ដេកមួយ

បញ្ឈរ ហើយដោះខ្ទាំង ១ ទៅលើក្បាលដង្គត់ មួយ ១ ឡើងក្រហាប សាច់ ទំពាំងតែអស់ចំនួន ៣០-៤០ សឹងតែហើបក្បាលដង្គត់តែម្តង ៗ ជួនកាលគេយកបំពង់ឬស្សីមកទោកក្បាលដង្គត់ ធ្វើជាដោះដំនួសគ្រាប់អង្គញ់ក៏មាន ៗ

ឯឈ្មោះពិន័យដែលប្រើក្នុងល្បែងអង្គញ់នេះ មាន ៩ បែប ៖

១- ស្អុយ (គឺធ្វើខុស ទុកកោយនេះជាអសារបង់)

២- ម៉ាយ (ត្រូវម្តងហើយ ត្រូវដដែលម្តងទៀត)

៣- វ៉ះ (កោយបោះមួយ ត្រូវកោយដាំម្តងពីរ)

៤- ដំដើ (កោយបោះតប៉ះកោយដាំឲ្យរង្គើ មិនដួល)

៥- ស្រលៀង-ខ្វាក់ (ព្រោះកោយបោះទង្គិចគ្នា)

៦- រ៉ែង-ណាប់ (កោយបោះជិតកោយដាំពេក)

៧- បាក់កលៀនអណ្ដាត (ចាក់វ៉ៃក្ដាក់កោយកណ្ដាលទី)

៨- កប់ទ៉ះ (កោយដាំខ្ទាតចេញ កោយបោះនៅក្នុងរន្ធដាំ)

៩- ហ្លួសមេដំបូល (សម្រាប់គេគង់ កុំឲ្យហួសមេក្ទោង)

បទពិន័យលើកំហុសទាំងអស់នេះ មិនជាការធ្ងន់ពេកប៉ុន្មានទេ មានកំហុសខ្លះគេគ្រាន់តែ "ឡើង" គឺគេទុកការនេះជាអសារបង់ ត្រូវ

ផ្ទេរឲ្យពួកម្ខាងទៀតឡើងទៅធ្វើម្តង ដូចយ៉ាងហ្វ៉យ រះ កប់ទះ ផាដ៏ង ប៉ុន្តែពោះជាត្រូវ "ឡើង" ក្តី គឺលើកក្រោយគេអនុញ្ញាតឲ្យពួកនេះទុក ជាធ្វើត្រូវទាំងអស់នោះដែរ ។ ឯបទពិន័យផ្សេងទៀតក៏គ្រាន់តែដាក់ ទណ្ឌកម្មឲ្យលំបាកក្នុងការធ្វើតែប៉ុណ្ណោះ ពុំមានចាត់ទុកឲ្យកោយនោះ ស្អុយភ្លាម ៗ ទេ ។ ដូច្នេះ បទពិន័យគ្រាន់តែឲ្យបានសប្បាយ បានយូរ បន្តិចប៉ុណ្ណោះឯង ។

សេចក្តីបញ្ជាក់ :

គ្រាប់អង្គញ់ដូចគ្នានេះ គេអាចយកទៅលេងជាល្បែងមួយទៀត ហៅថា "លេងគោល" ។ គឺថា គេយកកោយដាំប្រាំដែរ ដាំដង្ហែជាមួយជួរ ហើយមានគូសមួយដាក់ខ្វែងសន្ទូត ដាក់កោយបោះប្រាំដែរ តែដាក់ផ្ទាល់ទីដី ។ គេយកជើងកៀស គឺជើងឆ្វេងឈរ សៀមលូកទៅមុខ, ជើងស្តាំថយមកក្រោយ ចុចកែងឲ្យជាប់ទៅទីដី ហើយចុងម្រាមឆ្កើសយ៉ាងខ្លាំង ឲ្យកោយរត់ទៅត្រូវកោយដាំម្តងមួយ ៗ ទាល់តែអស់ បើកោយណាមិនបានត្រូវកោយដាំទេ គេទុកជាស្អុយ តែបើបានត្រូវគេឲ្យត្រឡប់យកមកគោល (ឆ្កើសចុងម្រាមជើង) បានម្តងទៀត ។ ពួកខាងណាធ្វើត្រូវអស់មុន ឈ្មោះថាឈ្នះ អាចជោះអ្នកចាញ់បាន ។

របៀបលេងគ្រាប់អង្គញ់មួយយ៉ាងទៀត គេហៅថា “ បាញ់រង ” គឺមានអ្នកលេងពីរពួក ៗ ពួកម្ខាង ៗ មានកោយដប់រៀងខ្លួន គឺសម្រាប់ដាំប្រា សម្រាប់បាញប្រាំ ៗ គេដាផ្លូតម្រៀបគ្នាម្ខាងម្នាក់ ហើយយកកោយបាញ់ បាញ់ទៅខាងពួកបរបក្ខម្ដងម្នាក់ ខាងណាបាញ់រលំរបស់ពួកខាងគេអស់មុន ឈ្មោះថាឈ្នះ បានដោះគេ ឯបាញ់នេះ គឺឈរបត់ក្បាលជង្គង់ម្ខាង ដាក់កោយលើក្បាលជង្គង់បាញ់ទឹងម្រាមដៃតម្រង់ទៅកោយដាំតែម្ដង ៗ

ល្បែងអង្គញ់ អាចរាប់ចូលក្នុងពួកកីឡា ហាត់ដៃឲ្យត្រង់ ហាត់ភ្នែកឲ្យវៃ ហាត់ស្មារតីឲ្យមូលបាន ៗ

※

※ ※

១១- ល្បែងគោះពញ្ញាក់ ឬ ទះពញ្ញាក់

ល្បែងគោះពញ្ញាក់ និង ទះពញ្ញាក់ ជាល្បែងមួយយ៉ាង របស់មនុស្សជំទង់ៗ ឬចំណាស់ៗ ដែលត្រូវការលេងក្នុងវេលាថ្ងៃ នៅពេលមានបុណ្យទាន ពេលមង្គលការ ពេលចូលឆ្នាំថ្មី ឬក៏ពេលទំនេរ ។

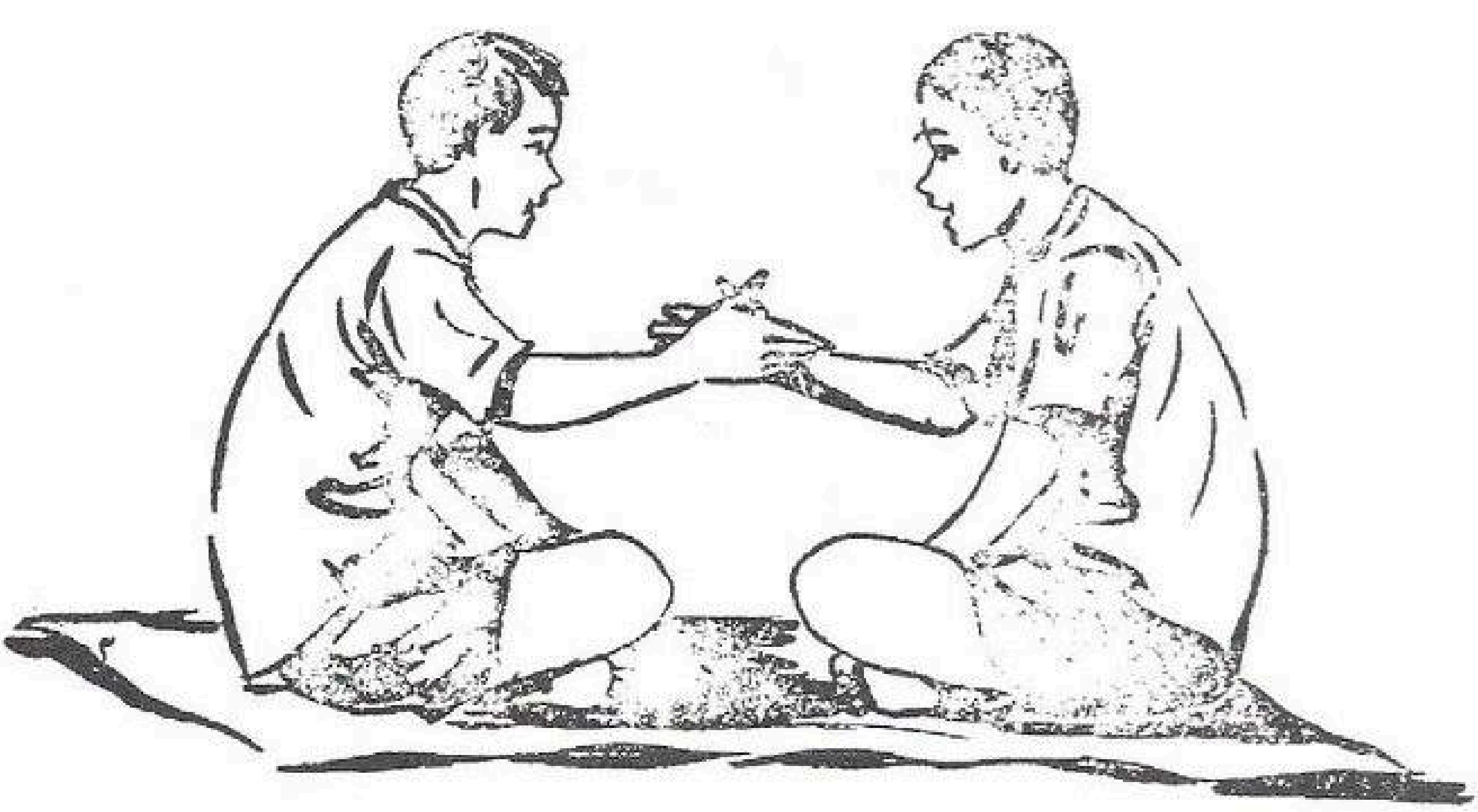
ល្បែងនេះលេងបានទាំងប្រុសទាំងស្រី ។

គោះពញ្ញាក់មានអ្នកលេងតែម្នាក់, ឯទះពញ្ញាក់មានពីរនាក់ ។

របៀបគោះពញ្ញាក់៖ មុនដំបូងបង្អស់ អ្នកលេងគេអង្គុយពែនភ្នែន លើកដៃប្រណម្យសំពះគ្រូ ឬសំពះព្រះ ហើយលាដៃទាំងសងខាង ហាមាត់ចំហ ដៃឆ្វេងទះថ្ពាល់ស្តាំ ដៃស្តាំទះថ្ពាល់ឆ្វេង ញាក់ចិញ្ចើម ក្តក់ ៣ដង ឆាកចុះឆាកឡើង ហើយចេះតែក្តក់ឲ្យឮប៉ែសៗគៗទៅ តាមបន្ទាក់គោះ៥ថ្នាក់ គឺ ទី ១ គោះដៃ, ទី ២ គោះថ្ពាល់, ទី ៣ គោះក្រោមបង្ការ, ទី ៤ គោះពោះ, ទី ៥ គោះភ្លៅទាំងសងខាង ។

លុះគោះគ្រប់ទាំង ៥ ថ្នាក់ហើយ គេចាប់គោះពីទី ១ មកវិញ សាចុះសាឡើងរឿយ ៗ ដើម្បីឲ្យពួកអ្នកទស្សនា កើតសេចក្ដីរីករាយ សប្បាយជាកំសាន្ត ។

របៀបទះញាក់= មានសកម្មភាព ដូចរូបភាពនេះ :



ល្បែងនេះ ដំបូងបង្អស់ អ្នកលេងគេអង្គុយបែនភ្នែន ទល់មុខគ្នាពីរនាក់ ដៃទាំងបួនផ្គុំគ្នា រួចហូតចេញពីគ្នាមកវិញ(១) ទើបទះដៃខ្លួនឯងមួយដងម្នាក់, ទះភ្លៅខ្លួនឯងទាំងសងខាង, វិលមកទះដៃខ្លួនមួយដងម្នាក់ទៀត ហើយទះដៃឆ្លងផ្ទប់គ្នាពីម្នាក់ទៅម្នាក់ រួចទះដៃខ្លួនឯងមួយដងទៀត ទើបលូកដៃស្ដាំទៅទះផ្ទប់គ្នាទៀត ។ គេធ្វើតែរបៀបនេះទៀតតែញាប់ឡើងៗ នរណាភាន់ដៃទះមិនទាន់ គេទុកជាចាញ់ ។

១— របៀបផ្គុំដៃគ្នានេះ គេធ្វើតែម្ដងដំបូង, ឯលំដាប់តទៅ មិនបាច់ទេ ។

បែបនេះគេហៅថា “ ពញាក់ញី ” រីឯពញាក់ឈ្មោល គេសង្ខេបជាងនេះ គឺទះក្ដៅតែម្ដងដំបូងប៉ុណ្ណោះ លុះលំដាប់តៗទៅ គ្មានទះក្ដៅទៀតទេ ។

ល្បែងនេះ កប់ចូលក្នុងវិធីហាត់ប្រាណបាន ដែលនាំឲ្យដៃមានសាច់ដុំ ឲ្យដៃរហ័សរហួន នឹងឲ្យភ្នែកវៃចេះសង្កេតហេតុការណ៍ផ្សេងៗ ។

※

※ ※

១២- ល្បែងគោះត្រឡោក

ល្បែងគោះត្រឡោក ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់មនុស្សប្រុស ធំទង់ៗ កម្លោះ ៗ ឬប្រុសចំណាស់ ៗ ដែលគេលេងក្នុងពេលណាក៏បាន តែគេច្រើនតែត្រូវការលេងក្នុងពេលលើកជំនូន-ស៊ីស្លា ឬមង្គលការកូន គឺពេលហែកូនប្រុសទៅជូនជំនូន ឬទៅចូលរោងនៅផ្ទះខាងស្រី, ក្នុងពេលនោះ គេតែងរកអ្នកចេះគោះត្រឡោក មកលេងជាកំសាន្ត ។

មនុស្សអ្នកលេងមានតែម្នាក់២ ៗ មុនទឹងលេង. គេយកត្រឡោកល្អ ៗ ២ ទំហំប៉ុនគ្នា មកកាន់នៅដៃស្តាំ ១ ឆ្វេង ១ ហើយគេអង្គុយ ឬឈរ គោះប្រទល់គ្នាតាមចង្វាក់ មាន ៧ គឺ :

ទី ១ គោះលើក្បាល

ទី ២ គោះខាងមុខ

ទី៣ គោះខាងក្រោមឃ្លៀកស្តាំ

ទី៤ គោះខាងក្រោមឃ្លៀកឆ្វេង

ទី ៥ គោះខាងក្រោមជើងស្តាំ

ទី ៦ គោះខាងក្រោមជើងឆ្វេង

ទី ៧ គោះខាងក្រោយខ្នង

សកម្មភាពរបស់អ្នកគោះបែបអង្គុយ ដូចក្នុងរូបភាពនេះ :

លុះគោះគ្រប់ ៧ ថ្នាក់ហើយ គេចាប់គោះពីទី ១ សាជាថ្មីឡើងទៀត តាមលំដាប់ហូរហែទៅ ៗ

បើគោះបែបឈរ គេគោះបណ្ដើរ ដើរបណ្ដើរ ច្រៀងបណ្ដើរ តាមបទ ឬចំនុកដែលគេបេះ ៗ នៅពេលហែកូនកម្លោះទៅជូនជំនូន ឬទៅចូលរោងការ ឬនាំកូនក្រមុំចុះពីផ្ទះទៅចូលរោងខាងប្រុស គេតែង

ត្រោះបែបឈើ, គឺអ្នកដោះត្រឡោក គេឈររេរាំធ្វើជាក្ដាក់មុខកូនកម្លោះមិនឲ្យឡើងទៅលើផ្ទះខាងស្រី ឬ កូនក្រមុំមិនឲ្យចូលទៅរកខាងប្រុស ៗ បើម្ដាយឪពុកនៃសាមីខ្លួនទាំងសងខាងគណិតគ្នា កុំឲ្យឈើយូរពេក ខ្លាចនឿយហត់ ឬ ខ្មាសគេ គេយកតែអ៊ុំមួយមានប្រាទីងសាច់ក្លែម ឬ ប្រាក់ជាដើមតាមសមគួរ ស្ទូកអ្នកដោះត្រឡោកនោះ, បើអ្នកដោះគេសុខចិត្តព្រមបើកឲ្យទៅ ទើបចូលទៅបាន ៗ

ល្បែងនេះ ជាល្បែងមួយយ៉ាង នាំឲ្យអ្នកទស្សនាកើតសេចក្ដីរីករាយ ហើយជាល្បែងដែលជាប់ចូលក្នុងការហាត់ប្រាណ នាំឲ្យដៃកើតសាច់ដុំ ទីងឲ្យដៃរហ័សរហួន ៗ

※

※ ※

១៣- ល្បែងសី

ល្បែងសី ជាល្បែងមួយយ៉ាងសម្រាប់មនុស្សប្រុសកម្លោះៗ ឬចំណាស់ៗ គេលេងនៅទីវាល នាពេលថ្ងៃរសៀលត្រជាក់ នៅរដូវលំហើយ ឬនៅពេលបុណ្យមានផ្សេងៗ នាទីវត្តអារាម ។

ស៊ីមាន ៣ យ៉ាង គឺ ៖

ក – សីមីលោង

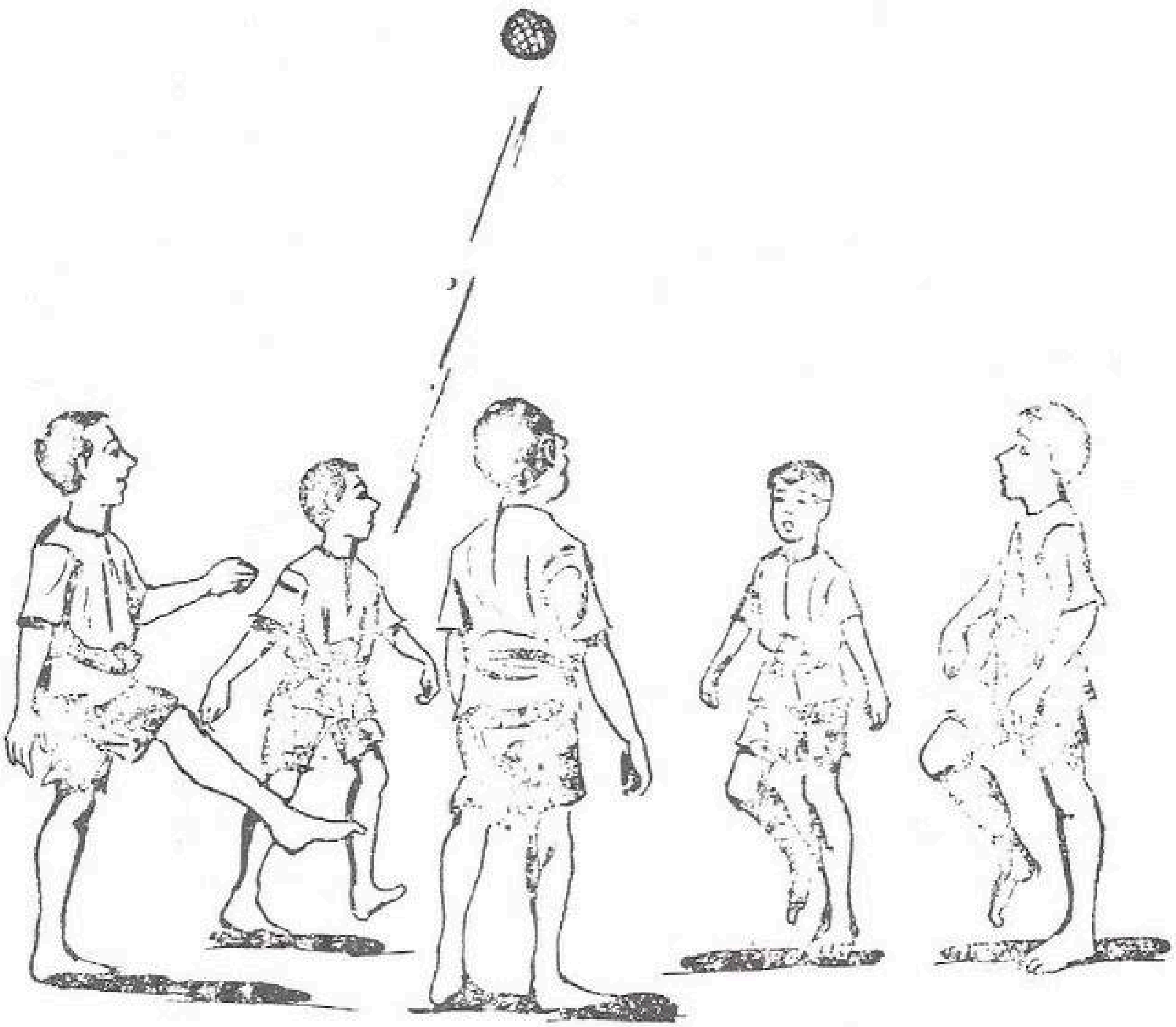
ខ – សីជក់

គ – ស៊ីពែន

ស៊ីទាំង ៣ យ៉ាង មានប្រដាប់សម្រាប់លេងនិងរបៀបលេងប្លែកពីគ្នា ដូចរៀបរាប់តទៅនេះ ៖

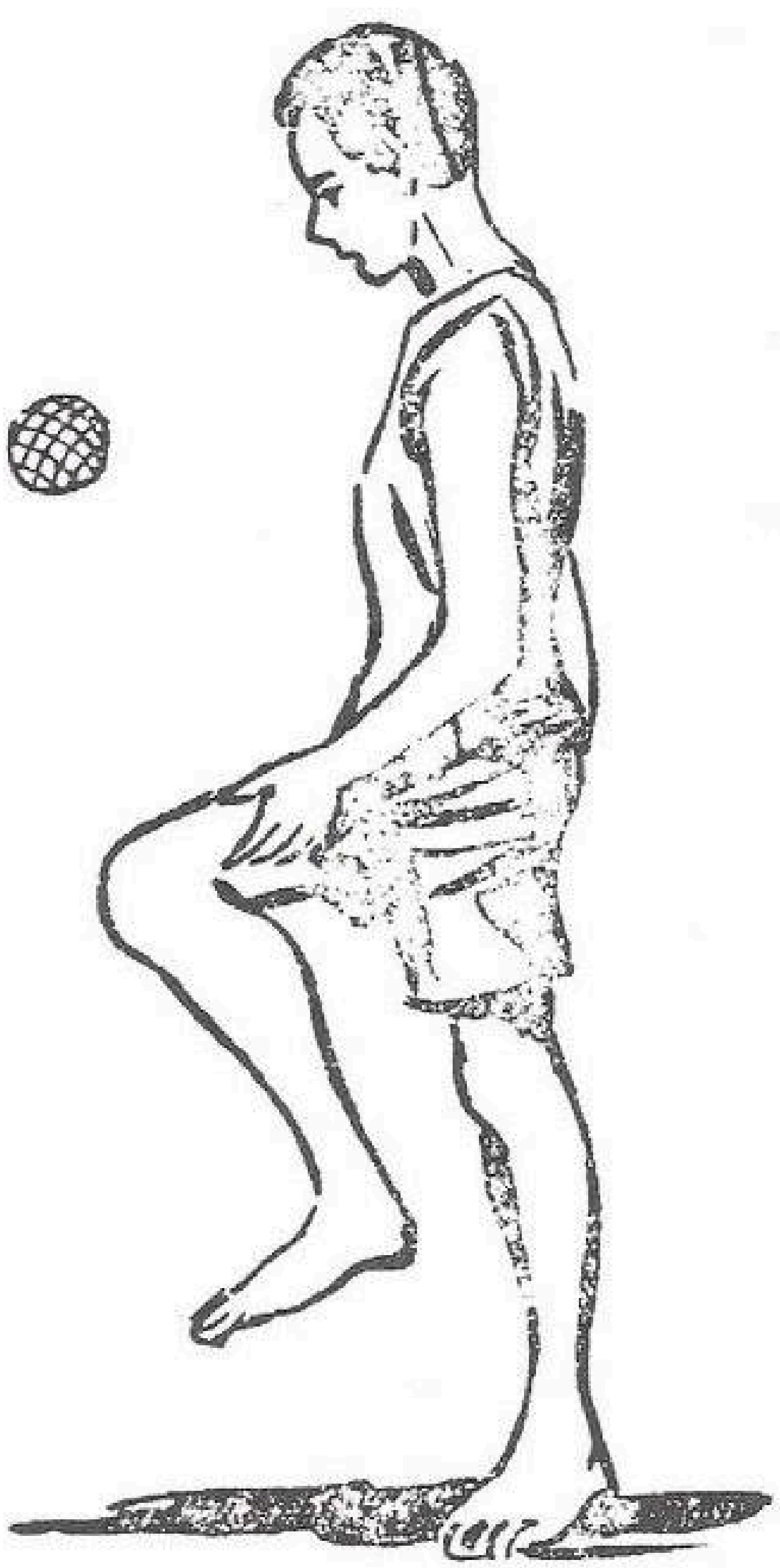
ក – សីមីលោង វត្ថុដែលគេយកមកធ្វើស៊ីនេះ គឺគេយកបន្ទោះផ្តៅ ឬ រពាក់មកតាក់ជាក្រឡាក្អែកក្រុច ឲ្យមានសណ្ឋានមូលប្រមាណប៉ុនត្រឡោកដូងតូច ហើយគេនាំគ្នាទាត់លេង ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេងស៊ីមីលោង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខនេះ :



អ្នកលេងសីម៉ីលោងគេប្រមូលគ្នាចំនួន ៤ ឬ ៥ នាក់ ដែលគេស្ម័គ្រ ឲ្យមកឈរដំកង់ជារង្វង់មូលធំ ឬ តូច តាមចំនួនមនុស្សតិចច្រើន ៗ ពេលលេងគេចែកជាគូ ៗ អ្នកណាគូនឹងអ្នកណា ត្រូវឈរទល់មុខអ្នកនោះ ៗ មុនដំបូង អ្នកលេងម្នាក់ដែលមានសីនៅនឹងដៃ ក៏តាំងផ្ដើមបោះសីទៅឲ្យគូរបស់ខ្លួន គូនោះក៏ទទួលទាត់ដោយខ្នងជើង, លុះទាត់ហើយ សីនោះក៏អណ្ដែតឡើងយ៉ាងខ្ពស់ ហើយធ្លាក់មកវិញ ពេលធ្លាក់នោះ ជួនក៏ចំអ្នកទាត់នោះវិញ ជួនក៏ចំអ្នកដទៃ ហើយអ្នកដែលសីធ្លាក់មកចំនោះក៏ទទួល

ទាត់ឡើងក្តាម ៗ ចំណែកអ្នកឯទៀតៗ គេត្រៀមខ្លួនចាំ ដោយសម្លឹងប្រុងប្រយ័ត្នក្រែកជានិច្ច បម្រុងតែនឹងទាត់នៅពេលដែលសីធ្លាក់មកចំខ្លួន ៗ ម្នាក់ៗ ដែលសីធ្លាក់មកចំខ្លួន គេតែងស្ទុះទៅទាត់បញ្ជូនទៅឲ្យគូរបស់គេ ប៉ុន្តែជួនកំបានទៅចំគូរបស់ខ្លួន ជួនកំធ្លាក់ទៅចំគូរបស់អ្នកដទៃ ម្ល៉ោះហើយ គេដណ្តើមគ្នាទាត់តែរៀងខ្លួន ៗ

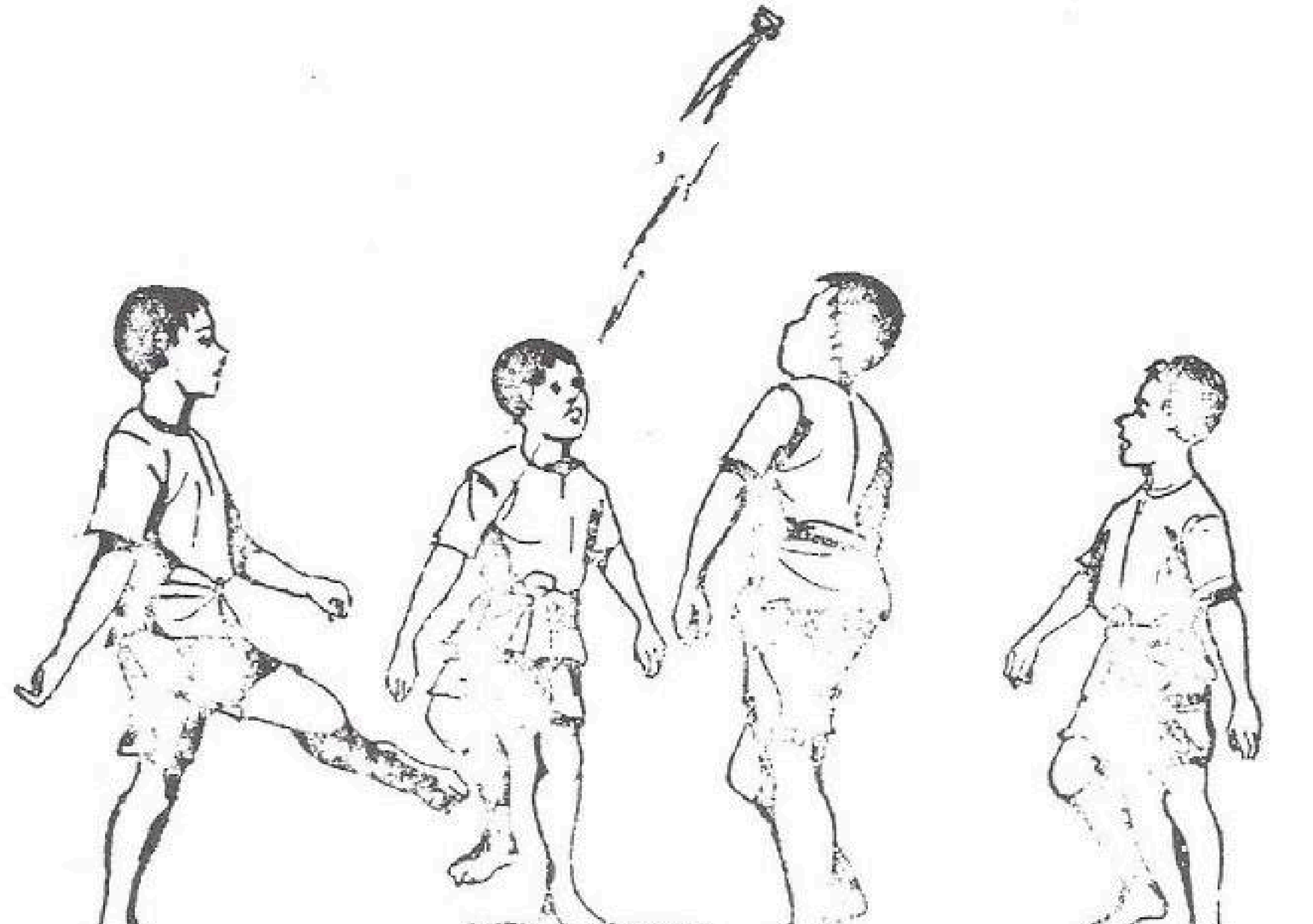


១ – សីជក់ គេធ្វើដោយបន្ទោះផ្តៅ ឬពោក ឲ្យមានសណ្ឋានដូចសីមាន់ដែរ ប្លែកតែសីដក់គេធ្វើឲ្យមានទំហំទន់មានក្រឡាធជាងសីមាន់បន្តិច ៗ សីដក់មានរបៀបលេងស្រដៀងនឹងសីមាន់ដែរ ប្លែកតែសីមាន់-លេងគេទាត់ដោយខ្នងជើង, ឯសីដក់គេគះដោយកែងដៃ ដោយក្បាលជង្គង់ ដោយស្មា នឹងដោយក្បាល ៗ

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេងសីដក់ ដូចរូបភាពនេះ :

គ–សីៈពែង គេធ្វើដោយស្លាបសត្វ និងស្បែក ឬ ស្រកាត្រី គឺដាក់ស្បែក ឬស្រកាត្រីត្រួតគ្នា ៣-៤ ជាន់ ចៀរជាសណ្ឋានមូល ចោះចំកណ្ដាល ជាប្រហោង ហើយយកស្លាបសត្វ ៤-៥ ដែលខ្លីៗល្មម មកដាំឲ្យស្មើ រួចសិកគល់ស្លាបនោះក្នុងរន្ធស្បែក ឬស្រកាត្រីនោះឲ្យ ចេញមកបន្តិច ហើយបត់ទៅខាងៗ ចងដោយខ្សែល្អសច្ឆារ ភ្ជាប់ទៅនឹង ស្បែក ឬស្រកាត្រីនោះ ការពារមិនឲ្យរបូត រួចគេយកទៅទាត់ ៗ

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេងសីពែន ដូចក្នុងរូបភាពនេះ ៖



របៀបលេងសីពែន គេបបួលគ្នាឲ្យបានចំនួនតាំងពី ២ នាក់ឡើងទៅ មកឈរដំកង់ជារង្វង់មូល ទល់មុខគ្នាជាគូ ៗ គឺអ្នកណាគូនឹងអ្នកណា ត្រូវឈរទល់មុខគ្នានឹងអ្នកនោះ ។ កាលបើឈរស្រួលបួលហើយ ម្នាក់ដែលកាន់សីនៅដៃក៏បោះសីទៅឲ្យម្នាក់ទៀត ដែលជាគូរបស់គេ គូនោះក៏ទទួលទាត់ដោយបាតជើង គឺគេលើកជើងឡើងហើយលាស់បត់ត្រង់កជើងឲ្យបាតជើងងើរឡើងលើ ដូចគេអង្គុយពែនទើបគេហៅថា "សីពែន" ។ ពេលទាត់គេទាត់តម្រង់ឲ្យបំសី ៗ ក៏អណ្តែតឡើង ហើយធ្លាក់ចុះមកវិញ បើធ្លាក់មកចំអ្នកណា អ្នកនោះគេទាត់បន្តឡើងទៀត, បើធ្លាក់មកចំអ្នកទាត់ដដែលវិញ អ្នកនោះក៏ទទួលទាត់វិញដែរ ។ បើសីធ្លាក់មកចំអ្នកណាហើយអ្នកនោះទទួលទាត់មិនត្រូវ ឬក៏សីនោះធ្លាក់ឆ្ងាយអំពីអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា នាំឲ្យអ្នកលេងរត់ទៅទទួលទាត់មិនទាន់ សីក៏ធ្លាក់ដល់ដី បើធ្លាក់ក្បែរកន្លែងអ្នកណាជាងគេ អ្នកនោះគេរើសបោះទៅឲ្យគូរបស់គេ ដើម្បីឲ្យទាត់តទៅទៀត ។ ពេលដែលសីធ្លាក់មកម្តង ៗ ទាំងអស់គ្នាតែងតែសំឡឹងមើលទៅសីគ្រប់ៗគ្នា ក្រែងធ្លាក់មកចំខ្លួន ជួនក៏អ្នកទាំង ២ នាក់នឹកត្រូវគ្នា គឺនាក់ម្នាក់នឹកថា សីធ្លាក់មកចំខ្លួន ម្នាក់ទៀតក៏ថា ចំខ្លួនដែរ នាំឲ្យស្ទុះទៅទាត់ដណ្តើមគ្នាក៏មាន ។

ម្នាក់ ៗ ដែលសីធ្លាក់មកចំ ហើយ តែងតែមានចិត្តនឹកថា នឹងទាត់បង្ហើរទៅឲ្យគូរបស់ខ្លួន ៗ តែជួនកាលក៏បានសម្រេច ជួនកាលក៏មិនបានសម្រេចដែរ ដោយសីនោះមិនទៅចំដូចបំណង ។

សីពេននេះ គេទាត់ ឬ គះ បានតែដោយបាតជើង, ក្នុកគោល, កែងជើង, កែងដៃ, ក្បាលជង្គង់, ក្បាល, ស្មា ប្រហែលសីដក់ដែរ តែគេហាមផ្ដាច់មិនឲ្យទាត់ដោយខ្នងជើង ឬទះដោយបាតដៃឡើយ ។

ល្បែងសីទាំង ៣ មុខនេះ បើអ្នកលេងសុទ្ធតែប៉ិនប្រសប់ ក្នុងពេលទាត់មួយលើក ៗ សីមិនសូវធ្លាក់ដល់ដីទេ យូរ ៗ ទើបមានធ្លាក់ដល់ដីម្ដង ។

ល្បែងសី ជាកីឡាដ៏ប្រសើរមួយរបស់ខ្មែរ តាំងពីអតីតកាលរហូតមកដល់បច្ចុប្បន្នកាលនេះ ក៏នៅតែមានតម្លៃនៅឡើយ ។ ហើយជាកីឡាហាត់ប្រាណមួយយ៉ាង ខាងកាយសម្បទា ប្រហែលនឹងកីឡាបាល់ទាត់ដែរ ។

※

※ ※

១៤– ល្បែងទាញព្រ័ត្រ

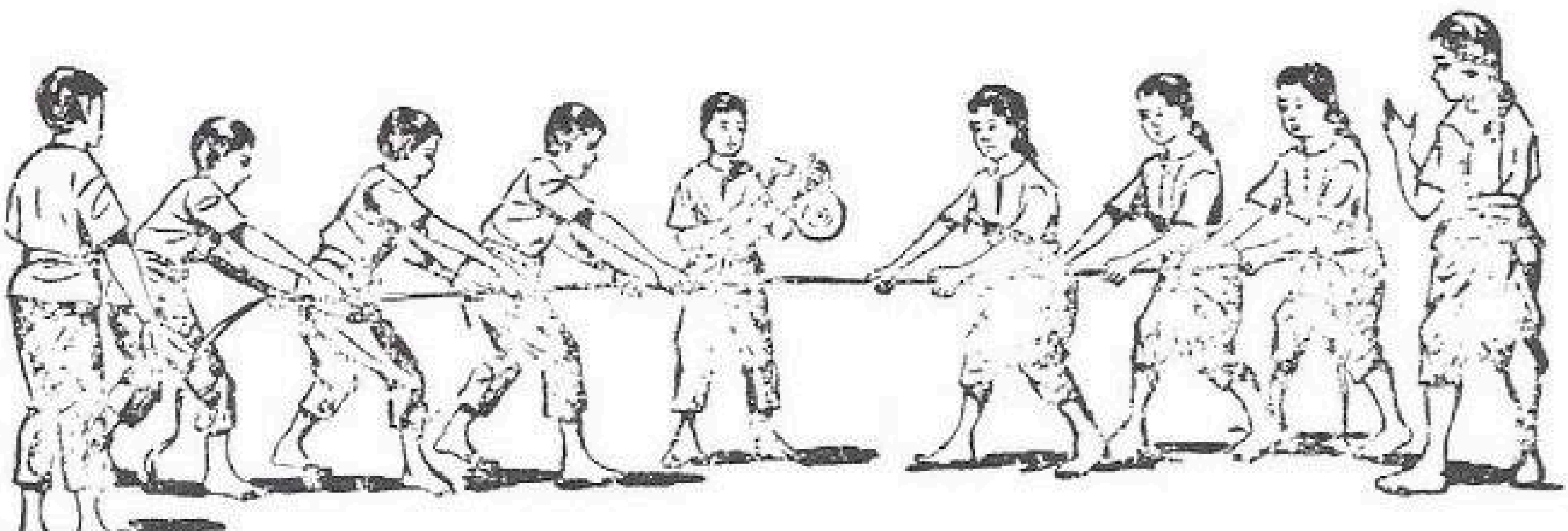
ល្បែងទាញព្រ័ត្រ ជាល្បែងលេងកំសាន្តសប្បាយរបស់យុវជនខ្មែរទាំងប្រុស ទាំងស្រ្តី កម្លោះ ក្រមុំ ។ ល្បែងនេះ គេលេងដោយប្រើកម្លាំងកាយជាមូលហេតុ ហើយគេលេងតែនៅរដូវចូលឆ្នាំខ្មែរ គឺខែចេត្រ-ពិសាខប៉ុណ្ណោះ ។ គេច្រើននិយមលេងក្នុងវត្តអារាម ក្នុងពិធីបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ ព្រោះវត្តមានទីធ្លាធំទូលាយ ងាយដល់ការលេងល្បែងនេះ, តែអាចលេងនៅតាមភូមិក៏បាន បើប្រសិនជាភូមិនោះមានមនុស្សនៅផ្តុំគ្នាច្រើន ហើយមានទីវាលល្មមលេងកើត ។ ល្បែងនេះគេច្រើនលេងនៅពេលថ្ងៃ តែបើប្រសិនជាមានចង្កៀងយ៉ាងភ្លឺ ឬពន្លឺព្រះចន្ទភ្លឺល្អ គេអាចលេងនៅពេលយប់ក៏បាន ។

សមាសភាពនៃអ្នកលេង ល្បែងនេះ គេចែកមនុស្សអ្នកលេងជា ២ ក្រុម ម្ខាង ១ យ៉ាងតិចត្រឹម ៥ នាក់ ឬ ១០ នាក់ឡើងទៅ តាមដែលគេរកគ្នាបានប៉ុន្មាន ក៏លេងប៉ុណ្ណោះ តែតាមទម្លាប់អ្នកស្រុក បើមានមនុស្សស្រីចូលលេងផង គេឲ្យស្រី ១ នៅម្ខាង ប្រុស ១ នៅម្ខាង

ហើយគេយល់ថា ភេទស្រីតែងមានកម្លាំងខ្សោយជាងប្រុស គេតែងដាក់ខាងស្រីឲ្យមានចំនួនច្រើនលើសប្រុស យ៉ាងតិចត្រឹម ២ នាក់ជាដរាប គឺបើខាងប្រុស ៨ នាក់ គេដាក់ខាងស្រី ១០ នាក់ ។

គ្រឿងប្រដាប់សម្រាប់លេង គេយកខ្សែព្រ័ត្រធ្វើពីស្បែកគោ ស្បែកក្របីធ្វើជាព្រ័ត្រ ឬគេយកព្រួរធ្វើពីដក់ដូងជាព្រ័ត្រ សម្រាប់ទាញ ប្រវែងយ៉ាងតិច ២០ ហត្ថឡើងទៅ ទំហំប៉ុនកដៃក្មេង ហើយនិងយកសម្ភោរ ឬគងម៉ង់ ឬក៏គាំង ១ សម្រាប់ទះ ឬសម្រាប់វាយ នៅពេលដែលទាញដំបូង ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ :



របៀបលេង មុនដំបូង គេរើសគេប្រុសម្នាក់ ស្រីម្នាក់ មាន

មាឌធំមា ស្វាគាន់ កម្លាំងច្រើន ឲ្យជាអ្នកឈរកាន់ចុងព្រ័ត្រ គឺប្រុសកាន់ចុងម្ខាង ស្រីកាន់ចុងម្ខាង ហើយឲ្យប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ទៀតមានមាឌធំ មានកម្លាំង ឈរកណ្ដាលព្រ័ត្រ ត្រង់កន្លែងដែលពួកទាំង ២ ឈរ សម្រាប់នាំពួកខ្លួនឲ្យខំទាញតែរៀងខ្លួន ឯមនុស្សមាឌតូចៗស្គមៗ កម្លាំងខ្សោយៗ គេឲ្យឈរកណ្ដាលគេ ។ លុះរៀបចំរួចហើយ, គេឲ្យមនុស្សប្រុសម្នាក់កាន់សម្ពោរ ឬគងម៉ង់ ឬក្រគាំង ឈរត្រង់កណ្ដាលទីជិតអ្នកទាំងពីរដែលកាន់ខ្សែឈរប្រទល់មុខគ្នានោះ ផ្ដើមស្រែកឡើងថា យក្សអរ(១)!! ពួយ៉ាងខ្លាំងៗ ធ្វើសំឡេងវែងៗ លោក់លែកយ៉ាងគ្រលួច ។ ឯអ្នកប្រុងទាញព្រ័ត្រទាំងប៉ុន្មានជួយស្រែកទទួលឡើងព្រមគ្នាថា ហោ៎ៗ ៣ ដង ទើបនាំគ្នាទាញប្រុងយកជ័យជំនះតែរៀងខ្លួន ។ ក្នុងពេលពួកអ្នកទាញព្រ័ត្រ កំពុងតែខំប្រឹងទាញ អ្នកកាន់សម្ពោរ ឬគងម៉ង់ ឬក្រគាំង គេបេះតែបញ្ជើតសម្ពោរ ឬគងម៉ង់ ឬក្រគាំងរឿយៗ ពួសូរគាក់ទ៊ឹងៗ ឬ ម៉ូងៗ ម៉ុងៗ ជាដរាប ទាល់តែឃើញចាញ់ ឃើញឈ្នះម្ខាងៗ ទើបឈប់បញ្ជើត ។

ពេលលេងម្ដងៗ អស់ថេរវេលាពី ៥–៦ នាទី ដល់ ១០ នាទី

២– ពាក្យ យក្សអរ នេះ អ្នកស្រុកតែងហៅថា ឆាកភ្ជុំ គេទុកជាពាក្យផ្ដើម សម្រាប់ប្រើស្រែកក្នុងពិធីផ្សេងៗ មានការទាញព្រ័ត្រ ឬ ការសែងទូកចុះពាក់បង្គង ឬ ក៏លើកដាក់លើបង្គង ជាដើម ។

ឡើងទៅ ទើបឃើញឈ្នះ ឃើញចាញ់ម្ខាង ៗ ។

កាលដឹងថាខាងណាឈ្នះខាងណាចាញ់ហើយ គេចាប់ផ្ដើមលេងសាជាថ្មីតទៅទៀត ដរាបដល់ហត់តែរៀងខ្លួន ទើបឈប់ ។

ល្បែងនេះ ចាត់ទុកជាការហាត់កម្លាំង ហាត់ប្រាណ ឲ្យរាងកាយមានកម្លាំង មានសុខភាពល្អ ។

※

※ ※

១៥_ ល្បែងកូនគោល

ល្បែងកូនគោល អ្នកស្រុកខ្លះគេហៅ « ល្បែងប្រជំ » ជាល្បែងរបស់មនុស្សកម្លោះ ក្រមុំ ឬ ក្មេងជំទង់ តែងលេងនៅពេលទំនេរ នារដូវប្រាំង ឬ រដូវចូលឆ្នាំ ។

ប្រដាប់លេង មាន ២ មុខ គឺ ដំបង ឬ ទំពក់សម្រាប់វាយ ឬ ប្រជំមួយមុខ កូនគោល ឬ កូនប្រជំ ១ មុខ ។ ដំបង ឬ ទំពក់ គេធ្វើពីគល់ឫស្សីព្រៃ ឬ គល់ពីងពង់ ទំហំប៉ុនកដៃក្មេង មានដងស្រលូតគល់ក្រង់ក ។ កូនគោល ឬ កូនប្រជំ គេធ្វើពីឈើសាប ស្ពោត ៗ ស្រាល ៗ មានឈើរលួស ឬ គរជាដើម ។

កូនគោល ឬកូនប្រជំ មាន ២ បែប: ១ បែបសម្រាប់លេងក្នុងវេលាថ្ងៃ ១ បែបទៀតសម្រាប់លេងក្នុងវេលាយប់ ។ បើលេងវេលាថ្ងៃ គេយកឈើរលួស ឬគរមកកាត់ជាគង់ ៗ ហើយលុបជ្រុងធ្វើឲ្យមូល ហាលថ្ងៃឲ្យស្ងួត ហើយយកទៅវាយលេង ។ បើលេងវេលាយប់ គេយកឈើរលួស ឬ គរដែលកាត់ជាកង់ ៗ នោះ ដុតភ្លើងឲ្យឆេះចេញរងើក ហើយយកទៅវាយលេង ឲ្យមើលទៅឃើញភ្លឺក្រហមឆ្អៅ ឆ្អាចុះឆ្អា

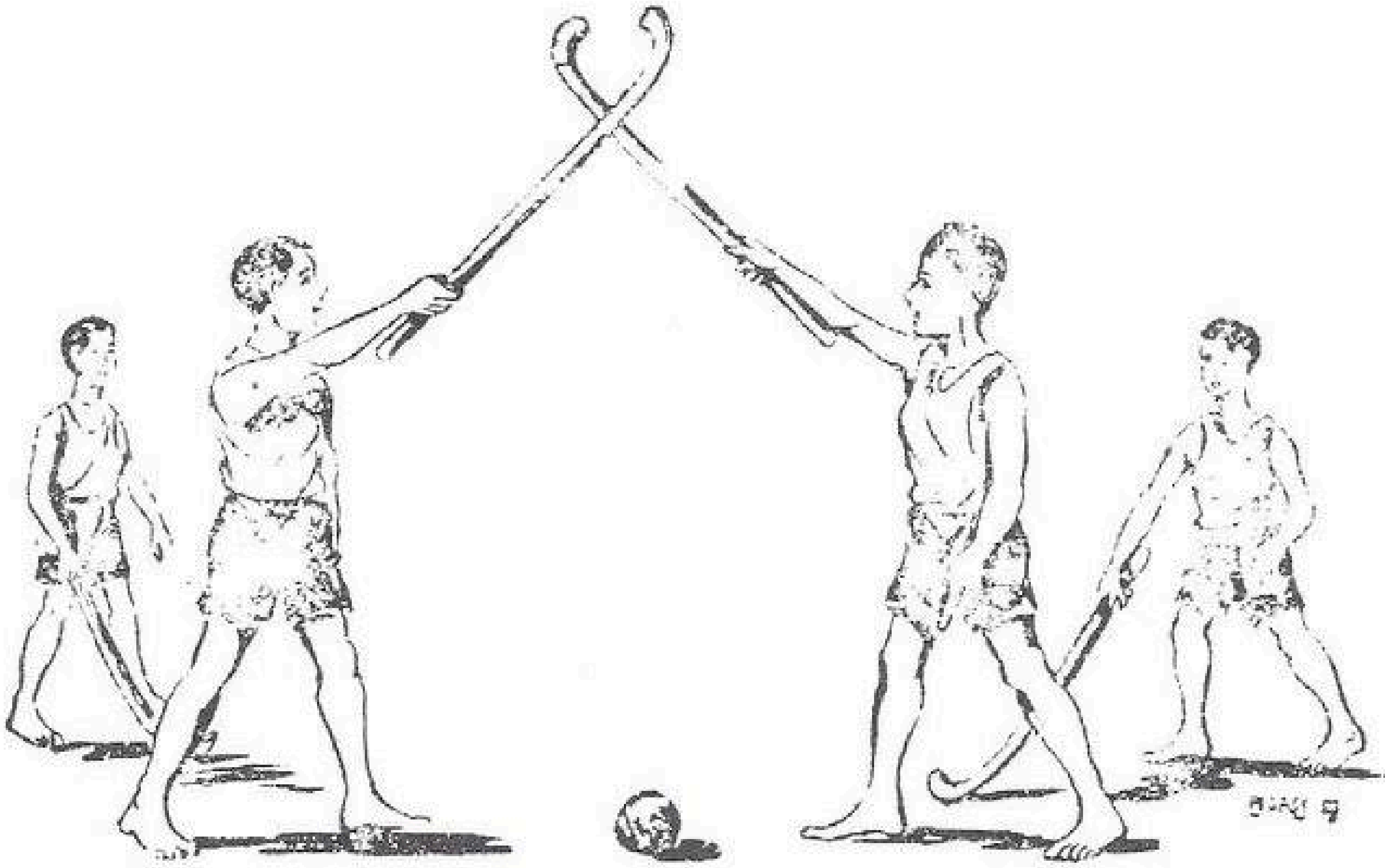
ឡើង តាមរយៈដែលវាយទៅមក ។ កូនគោលក្លឹង ស្រុកខ្លះគេលេង ជាការកសាន្ត ស្រុកខ្លះគេៈលេងជាការបណ្ដេញខ្មោចបិសាច ក្នុងពេល ស្រុកកើតជម្ងឺ ។

ទីកន្លែងលេង គេច្រើនយកទីដីវាលស្រែ ឬចម្ការ ដែលមានទំហំ ធំទូលាយ ស្អាតល្អ ឬបើមានផ្លូវថ្នល់ធំដែលទូលាយជាទីស្ងាត់ ជួនកាល គេក៏យកជាទីលេងខ្លះដែរ ។

ល្បែងនេះ គេចែកមនុស្សអ្នកលេងជា ២ ពួក មានចំនួនស្មើគ្នា យ៉ាងតិចពី ២ ឬ ៤ នាក់ឡើងទៅ បើអ្នកលេងមានប្រុសផង ស្រីផង ប្រុសលេងជាមួយប្រុសក៏បាន, ស្រីលេងជាមួយស្រីក៏បាន ស្រីម្នាក់ ប្រុសម្នាក់លេងជាមួយគ្នាក៏បាន ។ ពេលលេង គេគូសដីចំកណ្ដាលទី ជាស្នាម ហើយគេយកភ្លឺស្រែ ឬចម្ការ ឬក៏ដោតតម្រុយម្នាក់ ១ ខាងឆ្វេងដៃរបស់គេធ្វើជាគ្រឿងចំណាំ បើអ្នកលេងសុទ្ធតែប្រុស គេឲ្យ ប្រុស ២ នាក់ ឈរចំស្នាមនោះ បើអ្នកលេងសុទ្ធតែស្រី គេឲ្យស្រី ២ នាក់ឈរចំស្នាមនោះ, បើអ្នកលេងស្រីម្នាក់ប្រុសម្នាក់ គេឲ្យប្រុសម្នាក់ ស្រីម្នាក់ឈរចំស្នាមនោះ បែរមុខរកគ្នា ហើយបណ្ដាអ្នកទាំង ២ នោះ ម្នាក់កាន់កូនគោល ឬកូនប្រជ៉មកដាក់ត្រង់កណ្ដាលស្នាមគូសនោះ ទើប អ្នកទាំង ២ នោះគេកាន់ចុងដំបង ឬទំពក់ ១ ម្នាក់ លើកគលឡើងប្រ- ពាសគ្នាហៅថា "ភែ" គឺវាយលៗផ្លាស់ប្ដូរគ្នា ពីស្ដាំទៅឆ្វេង ពីឆ្វេង

ទៅស្តាំ ចំនួន ៣ ដង ហើយអ្នកកែកាំង ២ នាក់នោះ ស្ទួតែលួចល្បក់គ្នាវាយកូនគោលឬកូនប្រជំនោះ ពីស្តាំទៅឆ្វេងរបស់ខ្លួន ដើម្បីឲ្យកូនគោល ឬ កូនប្រជំនោះរត់ទៅកាន់ទីខាងឆ្វេងជានិច្ច ដែលគេទុកជាទីរបស់គេរៀងខ្លួន ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ :


រូប ១

ល្បែងនេះមានប្រណាមតឹងណាស់ គឺពេលកំពុងប្រយុទ្ធដណ្តើមកូនគោល ឬ កូនប្រជំគ្នា គេតមមិនឲ្យអ្នកវាយទាំងសងខាងយកដៃចាប់កូនគោលឬកូនប្រជំនោះបោះទៅទីរបស់ខ្លួនទេ គ្រាន់តែទាត់ទឹងជើងបាន បើខាងណាម្នាក់យកដៃចាប់កូនគោល ឬកូនប្រជំ គេទុកការនោះជាអសារបង់ ត្រូវយកកូនគោល ឬកូនប្រជំទៅកែសាជាថ្មី ៗ មួយទៀត គេតម

មិនឲ្យអ្នកវាយទាំងសងខាងឈរ ឬគេទៅដណ្ដើមយកកូនទាល់ទីទេ ត្រណាមខាងក្រោយនេះ អ្នកលេងគេប្រយ័ត្នណាស់ ព្រោះដើរខុសត្រណាមនេះរមែងមានគ្រោះថ្នាក ។

ល្បែងនេះ គេយកចាញ់ឈ្នះគ្នា ត្រង់ការដែលគូប្រយុទ្ធដណ្ដើមវាយកូនគោលឬកូនប្រដំឲ្យចូលទៅដល់ចុងទីរបស់ខ្លួនបាន ។ បើខាងណាគេវាយកូនគោល ឬកូនប្រដំឲ្យចូលទីខាងគេបាន ឈ្មោះថាគេមានជ័យជំនះ ហើយគេលេងសារឡើងជាថ្មី គ្រាតែដល់ពេលឈប់លេង ទើបគេយកចំនួនលើកដែលឈ្នះចាញ់នោះមកគិតមើល ឲ្យដឹងថាខាងណាឈ្នះប៉ុន្មានលើក ខាងណាចាញ់ប៉ុន្មានលើក គឺឈ្នះប៉ុន្មានទល់នឹងចាញ់ប៉ុន្មាន តែគ្រាន់តែជាកិត្តិយស ឥតមានស៊ីសងជាវត្ថុអ្វីទេ ។

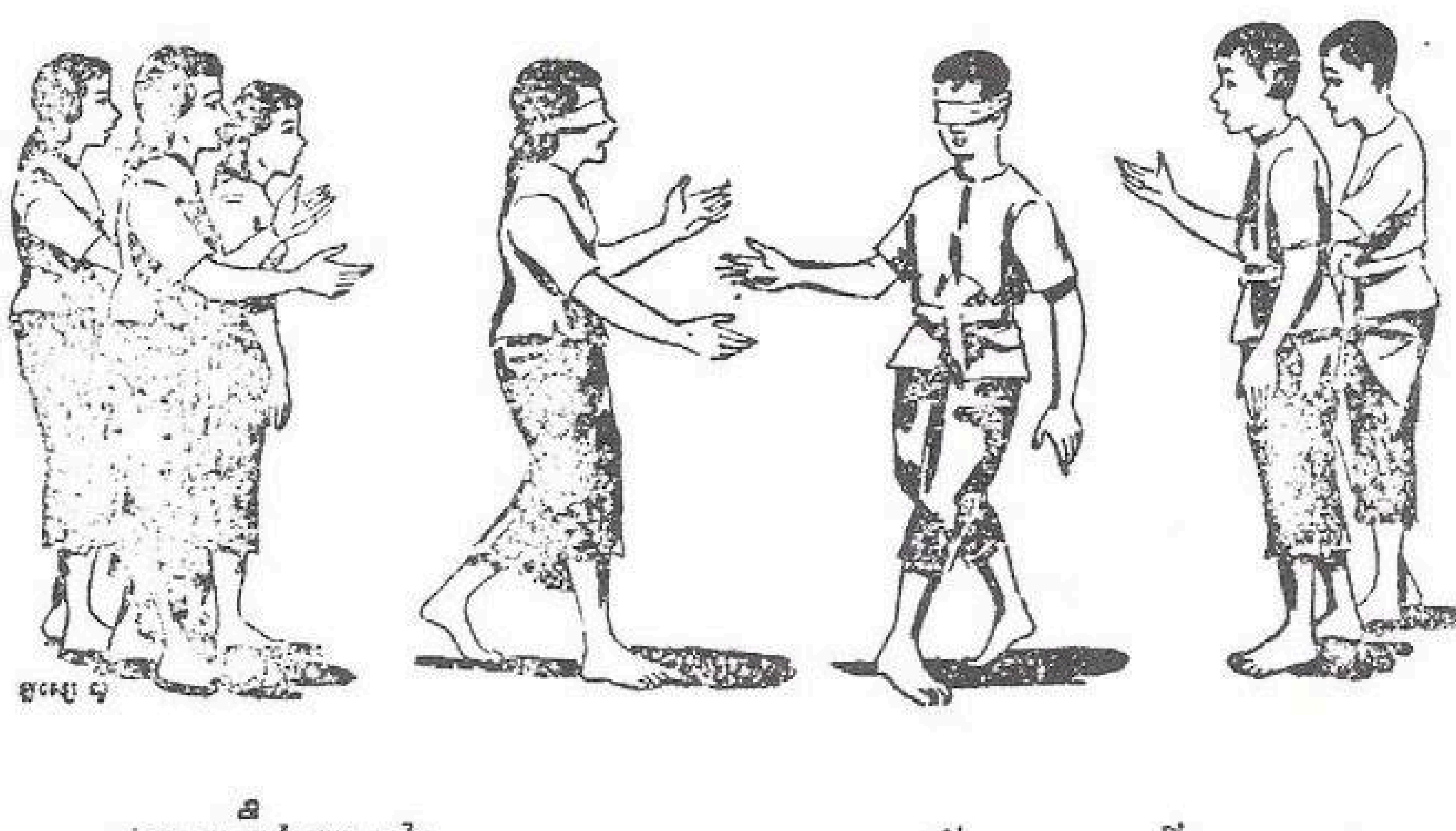
តាមសេចក្ដីឲ្យការណ៍ខ្លះថា ល្បែងនេះនៅស្រុកខ្លះ គេយកស្រកដូងមកឆ្លាលចង់ឲ្យមូលធ្វើជាកូនគោល ហើយគេទាត់ដោយជើង ។ រៀបយកចាញ់យកឈ្នះ ប្រហែលគ្នានឹងកូនគោលឈើ ដែលវាយដោយដំបងនោះដែរ ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងរបស់ខ្មែរសម័យបុរាណ ដែលគប់ចូលក្នុងពួកកីឡា បាល់ទាត់ បាល់បោះ បាល់ទះ កូនឃ្លី ក្នុងសម័យបច្ចុប្បន្ននេះបាន ។

១៦- ល្បែងរាវបង្គង

ល្បែងរាវបង្គង[1] ជាល្បែងមួយយ៉ាង សម្រាប់លេងកំសាន្តសប្បាយនៃពួកកុមារកុមារីតូច ៗ ឬធំទង ៗ ។ គេលេងនៅពេលរាត្រីខែភ្លឺក៏បាន ពេលថ្ងៃក៏បាន ចំនួនអ្នកលេងមិនកំណត់ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ ៖



មុននឹងលេង គេបបួលពួកកុមារកុមារីឲ្យបានច្រើនគ្នា ៗ គេយកក្រមាឬកន្សែងចងខ្ទប់ភ្នែកកុមារ ២ នាក់ឲ្យជិត ហើយគេលែងកុមារទាំង ២ នាក់នេះឲ្យដើររាវរកចាប់គ្នា ៗ បណ្ដាអ្នកទាំង ២ នេះ គេឲ្យម្នាក់កាន់បំពង់ឫស្សី ឬត្រឡោកដូងក៏បាន ដើរគោះត្រង់នេះ ១ ប៉ូក ត្រង់

---

១ - ស្រុកក្វះបោរិបា ល្បែងអាខ្វាក់អាខ្វិន របៀបលេងប្រហែលគ្នា ។

នោះ ១ ប៉ូក ពេលដែលគោះហើយ អ្នកគោះនោះត្រូវគេចខ្លួនឲ្យរហ័ស ដោយកុំឲ្យឮស្នូរជើង ។ ចំណែកម្នាក់ទៀត ជាអ្នករកចាប់អ្នកគោះ បំពង់ឬស្សី ឬត្រឡោកដូងនោះ កាលណាឮស្នូរសំឡេងគេគោះត្រង់ណា អ្នករកក៏ស្ទុះទៅស្រវាឱបដោយស្មានទៅកន្លែងនោះ ឬកន្លែងក្បែរៗនោះ ស្រេចតែកលល្បិចរបស់ខ្លួនយ៉ាងណា ឲ្យតែចាប់អ្នកគោះបាន ។ បើអ្នករកមិនស្តាប់ស្នូរជើងដើរ គេក៏ស្ទុះទៅឱបស្មាន ៗ ត្រង់កន្លែងស្នូរជើងនោះ ជួនក៏ចាប់បាន ជួនក៏មិនបាន ។ បើកាលណាអ្នករកចាប់មិនបាន គេទុកអ្នកគោះត្រឡោកនោះជាឈ្នះ បើអ្នករកចាប់បាន គេឲ្យអ្នករកធ្វើជាអ្នកគោះត្រឡោកវិញម្តង គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់លេង ឯអ្នកណាជាអ្នកគោះត្រឡោកមុន ឬជាអ្នករកមុននោះ ពុំកំណត់ទេ ស្រេចលើការព្រមព្រៀងគ្នា ។

ល្បែងនេះ ជាការហាត់ត្រចៀកឲ្យស្ទាត់ក្នុងការស្តាប់សម្លេង និងឲ្យមានស្មារតីវៃប៉ិនរហ័សដៃ-ជើង ។

※

※ ※

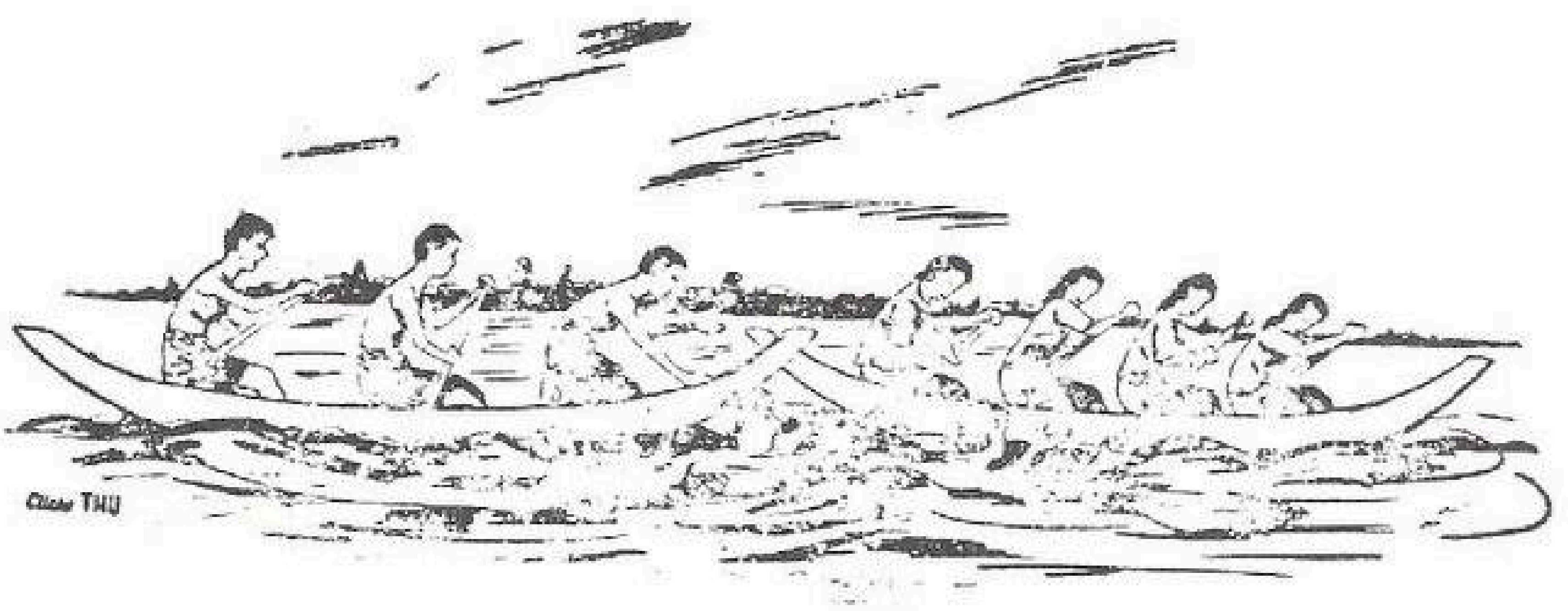
១៧- ល្បែងបោះប្រមាត់

ល្បែងបោះប្រមាត់ ជាល្បែងដែលមានតែនៅភូមិកំពង់ភ្លុក, ភូមិកំពង់ឃ្លាំង ស្រុកសូទ្រនិគម និង ស្រុកជីក្រែង ខេត្តសៀមរាប ជាភូមិនៅមាត់ទន្លេសាប ។ អ្នកស្រុកទាំងនេះគេតែងលេងល្បែងនេះ ប្លែកពីស្រុកឯទៀត ។

ល្បែងនេះ គេលេងតែក្នុងរដូវវស្សា តាំងពីពេលដាក់បិណ្ឌទៅ ទល់នឹងថ្ងៃចេញវស្សា គឺពីថ្ងៃ ១ រោច ខែភទ្របទ ទៅទល់នឹងថ្ងៃ ១៥ កើត ខែកត្តិក រៀងរាល់ឆ្នាំ ។

របៀបលេង មានទូកពីរ, ១ សម្រាប់ដេញ សុទ្ធតែប្រុស, ១ សម្រាប់រត់សុទ្ធតែស្រី ទំហំនឹងបំណុះទូកស្មើគ្នា ហើយបំណុះមានកំរិតត្រឹមពី ៤ នាក់ ទៅ ១០ នាក់យ៉ាងច្រើន ។ បើមានអ្នកលេងច្រើន គេផ្គូទូកជាគូៗ ទូកប្រុស ១ ទូកស្រី ១ ជាមួយគ្នា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភា[illegible]ខាងនេះ :



គេលេងល្បែងនេះ ក្នុងទីដែលមានទឹករាក់ៗ ជម្រៅត្រឹមក ឬលិចក្បាល ។ ពេលផ្ដើមលេង អ្នកលេងទាំងពីរពួក គេចុះទូកពេញ ។ ចំណុះតែរៀងខ្លួន ហើយទូកខាងប្រុសធ្វើជាអុំលេងៗ ទៅរកទូកខាងស្រីណាដែលជាគូនឹងទូកខ្លួន លុះខាងប្រុសអុំលេងៗ ទៅជិតទូកខាងស្រី ប្រុសៗស្រែកសួរថា "ហោះប្រមាត់?" ស្រីៗ ជួនកាលឆ្លើយថា "ហោះក៏ហោះ" ជួនកាលឆ្លើយថា "ទេ" ជួនកាលឥតឆ្លើយតប ។ ឯខាងប្រុសទោះបានពាក្យថា ព្រមក្ដី មិនព្រមក្ដី ឬស្ងៀមក្ដី ក៏ស្រែកព្រមគ្នាថា "ដេញៗ" ពុំតែប៉ុណ្ណោះ ខាងស្រីក៏អុំទូករត់ ខាងប្រុសក៏ប្រឹងអុំតាម ។ ការដេញតាមនោះ ជួនកាលទាន់ ជួនកាលទេ ស្រេចលើកម្លាំងរៀងខ្លួន បើខាងប្រុសដេញទាន់ ក៏គេលោតទៅគោងទាញទូកខាងស្រីឲ្យលិច ហែលព្រោតព្រាត ។ ពេលនោះខាងស្រីៗ ឥតមានប្រកាន់ខ្លួនឡើយ គេចេះតែប្រឡែងប្រឡូកគ្នាក្នុងទឹក ប្រុសៗ

ដេញញៀបស្រី ៗ គ្រាតែរសប់ចិត្តរស់ថ្លើម ហាក់រៀងខ្លួន ទើបគេនាំគ្នាស្តារទូកឡើង ហើយគេនាំគ្នាអុំលេងតទៅទៀតសារជាថ្មី កាលដេញទាន់ពន្ទិចបាន គេញៀបគ្នាជាថ្មីទៀត ៗ បើលេងពេលព្រឹកគ្រាតែដល់ពេលបាយ បើលេងពេលយប់ គ្រាតែពាក់កណ្តាលអធ្រាត្រ ទើបខាងប្រុសគេបើកឲ្យខាងស្រីទៅផ្ទះរៀងខ្លួន ៗ

ល្បែងនេះ ជាទំនៀមរបស់អ្នកស្រុក ដូចមានឈ្មោះខាងលើ គេលេងដោយស្មោះត្រង់ ឥតមានប្រកាន់ថាខុសត្រូវអ្វីឡើយ គិតតែនាំគ្នារីករាយសប្បាយជាកំសាន្តមួយយ៉ាងប៉ុណ្ណោះ ៗ

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងការហាត់ប្រាណ ហាត់កម្លាំងឲ្យពេញកាយ ឡើងសាច់ដុំមានសុខភាពល្អ ប្រហាក់ប្រហែលគ្នានឹងកីឡាហែលទឹក សព្វថ្ងៃនេះដែរ ៗ

※

※ ※

១៨- ល្បែងបាយខុំ

ល្បែងបាយខុំ ជាល្បែងមួយយ៉ាងដែលអ្នកស្រុកគ្រប់ជនបទក្នុងប្រទេសកម្ពុជាទាំងមូល គេតែងលេងកំសាន្តនៅពេលទំនេរម្តងម្កាល ។

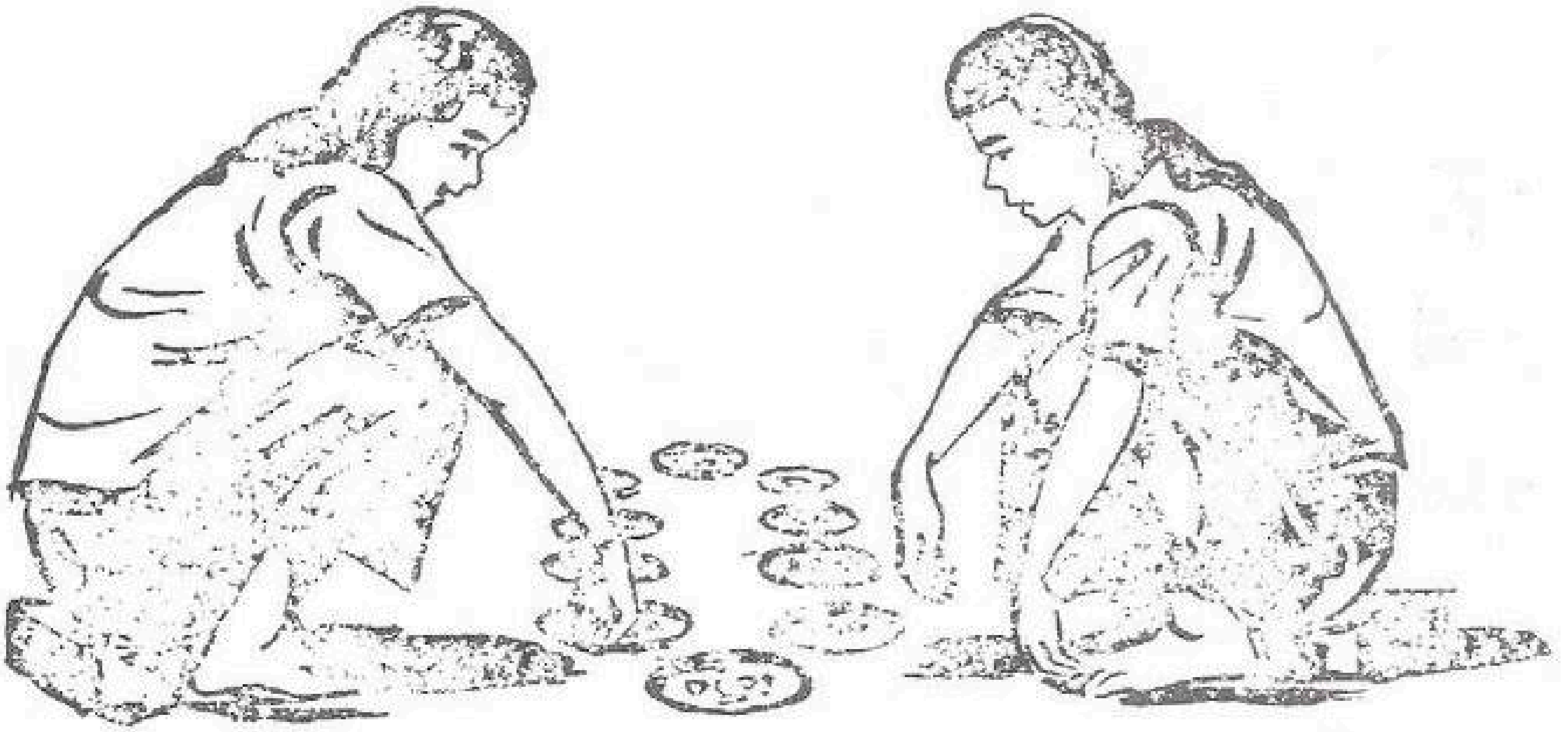
របៀបលេង និងសម្ភារៈ សម្រាប់លេង គេជីកដីជារណ្តៅតូចៗ ឬគេយកចានតូច ៗ ឬគេពោះក្តារ ១ បន្ទះធំឲ្យមានជម្រៅចំនួន ៣ ឬ ៤ សង្ទីម៉ែត្រ ធ្វើជារន្ធ ១០ ដាក់គ្រាប់សម្រាប់លេង ។ បណ្តារន្ធទាំងនោះ រន្ធធ្វើពីឈើ ឬចានស្រួលលេងជាងគេ ព្រោះលេងហើយគេអាចយក-ទៅប្រើឯណាក៏បានឬគេទុកលេងថ្ងៃក្រោយទៀតក៏បាន ។ រន្ធទាំងនេះ គេធ្វើជា ២ ជួរ ១ ជួរ ៥ ៗ ឲ្យមានសណ្ឋានដូចពងក្រពើ ។ បណ្តារន្ធទាំង ២ ជួរនោះ ក្នុងមួយជួរ មានរន្ធ ១ ខាងដើមជាមេ ហៅថារន្ធក្បាលដំមឿង ។ លុះធ្វើហើយគេយកវត្ថុដែលមានដុំតូច ៗ ដូចជាគ្រាប់ចម្បក់ គ្រាប់អម្ពិល សំបកខ្ចៅ ឬផ្លែកន្ទុតស្រុក កន្ទុតព្រៃជាដើម, ដែលអ្នកជនបទនិយមយកមកលេងជាងគេនោះ ច្រើនតែគ្រាប់អម្ពិល(១) ឬក្រួសតូច ៗ ព្រោះជារបស់ស្លួតស្រួលលេង ។ ក្នុងរន្ធទាំង ១០ នោះ

១- តាមទម្លាប់ស្រុកខ្លះ សន្មតហៅគ្រាប់នេះថា ជៀប ។

រន្ធក្បាលដីមឿនត្រូវដាក់គ្រាប់ ៥ ក្រៅពីនោះដាក់តែ ៤ គ្រាប់ៗ ស្មើគ្នា រួមទាំងអស់ត្រូវជា ៥២ គ្រាប់ ។

ពេលលេង អ្នកលេងទាំង ២ នាក់ អង្គុយទល់មុខគ្នាម្ខាងម្នាក់ រន្ធបាយខ្ញុំនៅជាកណ្ដាល ។ ឯរន្ធក្បាលដីមឿន ត្រូវនៅខាងស្ដាំដៃរៀងខ្លួន(១) ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :



កាលបើដាក់គ្រាប់ហើយគេឱ្យម្នាក់ចាប់ផ្ដើមដើរគ្រាប់មុន(២) អ្នកដើរគេចាប់យកគ្រាប់ដោយដៃស្ដាំ អំពីរន្ធណាមួយខាងស្រុករបស់ខ្លួន ដាក់ ១ គ្រាប់ទៅក្នុងរន្ធ ឬចានខាងស្ដាំ ឬខាងឆ្វេង បន្ទាប់ពីរន្ធ ឬចានដែលខ្លួនបានចាប់ពីដំបូងនោះ ។ ដាក់គ្រាប់ ១ ទៅក្នុងរន្ធ ឬចាននោះ ហើយដាក់គ្រាប់ ។

---

១)- តាមនិយមស្រុកខ្លះ ស្រេចនៅលើសន្មតគ្នាជាមុន ជាយកខាងឆ្វេង ឬខាងស្ដាំ ។

២)- ជួនកាលគេដើរញែកគ្រាប់ គឺមុននឹងដើរទៅស្ដាំ ត្រូវដាក់មួយគ្រាប់មករន្ធខាងឆ្វេងសិន។

ទៀតទៅក្នុងរន្ធឬបាទបន្ទាប់ ដែលនៅជិតគ្នានោះតទៅទៀត ដាក់ ១ រន្ធ ១ គ្រាប់ ៗ ទាល់តែអស់គ្រាប់ ដែលកាន់នៅដៃ ។ កាលបើអស់គ្រាប់នៅក្នុងដៃត្រង់រន្ធណា ទើបគេចាប់យកគ្រាប់ពីរន្ធបន្ទាប់នោះពយេតទៅទៀត បើអស់គ្រាប់ត្រង់រន្ធណាមួយហើយ ឃើញរន្ធ ១ បន្ទាប់នោះទទេ គេលុកកិះរន្ធនោះ ហើយគេចាប់យកគ្រាប់ក្នុងរន្ធបន្ទាប់នោះលើកឡើងយកមកទុកនៅមុខគេ ហៅថាស៊ី តែបើស៊ីចំរន្ធណាដែលមានរន្ធទទេតទៅទៀត គេអាចកិះស៊ីបន្តទៅទៀត ទោះជា ២ ដំណ ៣ ដំណក៏ដោយ ។ បើដើរពយគ្រាប់ទៅអស់ត្រង់រន្ធណា ហើយរន្ធបន្ទាបនោះគ្មានគ្រាប់ផលទៅ ២ រន្ធ នោះគេហៅថា ឃ្លាង ឥតបានស៊ីទេ បើដើរពយគ្រាប់ទៅ អស់ត្រង់រន្ធណា ហើយរន្ធបន្ទាប់នោះ ឥតមានគ្រាប់ រន្ធបន្ទាប់មកទៀតមានគ្រាប់តែ ១ នោះ គេហៅថា ស៊ីម៉ង់ គឺស៊ីបានតែមួយម៉ង់ៗ ។

របៀបចាញ់ឈ្នះនោះ គឺអ្នកម្ខាងស៊ីអស់អ្នកម្ខាងរកគ្រាប់ដាក់រន្ធខ្លួនពុំបាន កាលបើដូច្នេះ អ្នកឈ្នះយកគ្រាប់ ២១ ដាក់ទៅក្នុងរន្ធ ១ ម្តង ៗ ឲ្យអ្នកចាញ់ផ្ទុំពេញពីរន្ធ ឬដាក់លើមាត់រន្ធឲ្យអ្នកចាញ់ផ្ទុំបញ្ចូល ឲ្យទាល់តែអស់គ្រាប់ទាំង ២១ នោះ បើផ្ទុំមិនចេញ ឬមិនចូលអស់ទេ គេដោះក្បាលវង្គង់អ្នកចាញ់ ២១ ដៃ ទើបគេចាប់លេងតទៅទៀត ។

ល្បែងថ្លាយទុំ ជាល្បែងមួយ យ៉ាងភាចភប់ចូលក្នុងការហាត់គំនិតខាងគិតលេខ ទឹងគលល្បិចវាងវៃក្នុងស្មារតី ចំពោះរបៀបដែលគេរកចំណេញ ឲ្យឃើញទៅពេលខាងមុខវែងឆ្ងាយជាមុន ៗ

※

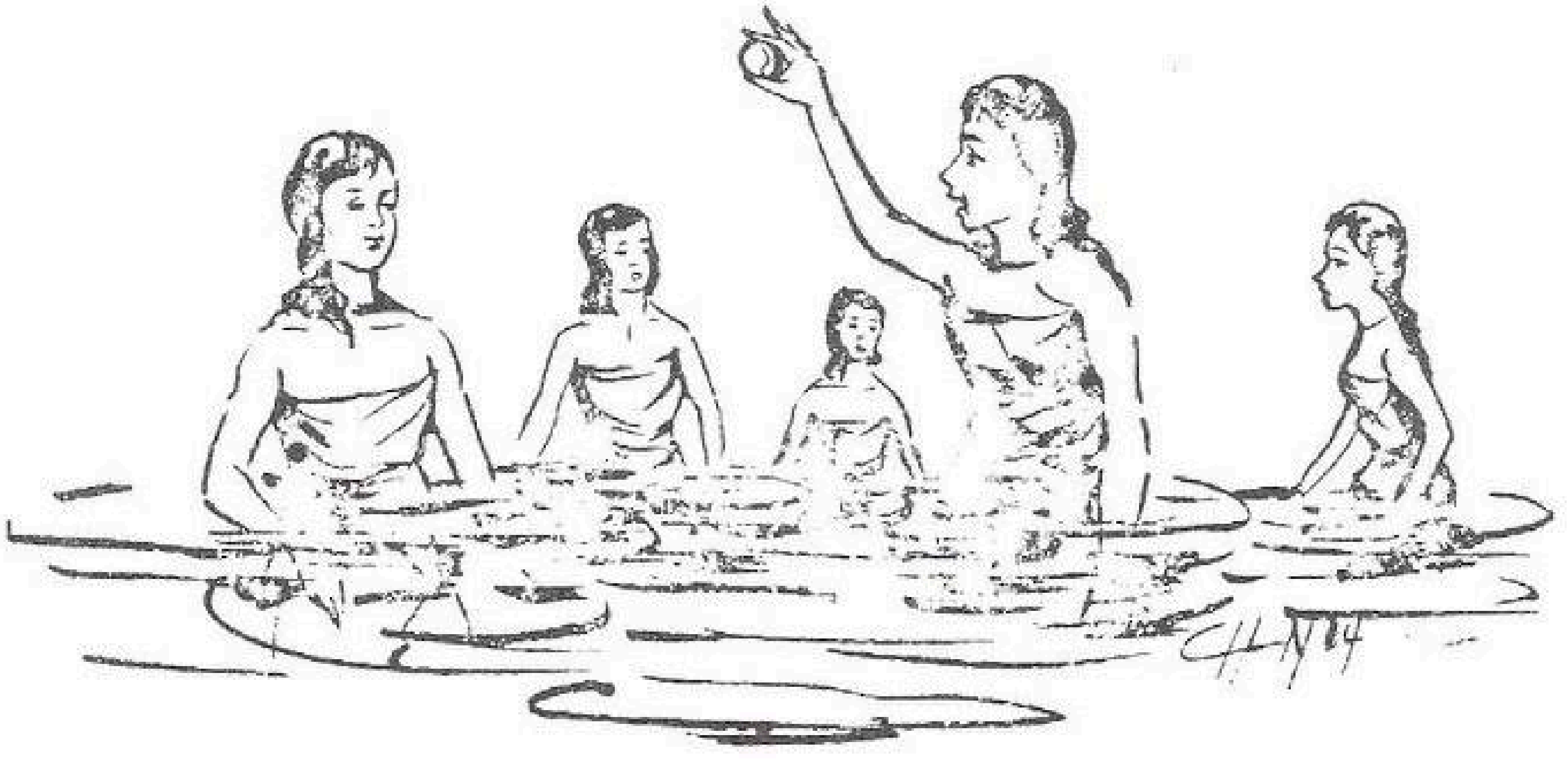
※ ※

១៩- ល្បែងលាក់កូនកាស

ល្បែងលាក់កូនកាស ជាល្បែងមួយយ៉ាងសម្រាប់ក្មេងជំទង់ ៗ លេងកំសាន្តសប្បាយ ៗ ល្បែងនេះ គេលេងបានតែនៅក្នុងទឹកស្ទឹង ឬទន្លេដែលមានជម្រៅត្រឹមចង្កេះ ឬត្រឹមដើមទ្រូងក្មេង ៗ អ្នកត្រូវការលេងនោះ ៗ ៗ

របៀបលេង ក្មេងៗបបួលគ្នាឲ្យបាន ៤-៥ នាក់ឡើងទៅ គេចុះទៅក្នុងទឹកជម្រៅដូចពោលខាងលើ ហើយយកកំណាត់ឈើ ឬដើមស្នោរខ្ចី ៗ ដែលជាវត្ថុស្រាលៗ អណ្តែតទឹក ធ្វើជាខ្នាប់ជាក់បណ្តែតលើខ្នងទឹក បង្ហាញអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា ឲ្យឃើញច្បាស់នឹងភ្នែក ថានេះ ជា " កូនកាស " កុំឲ្យច្រឡំនឹងកំណាត់ឈើឯទៀត, ហើយអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា គេនាំគ្នារើសកំណាត់ឈើផ្សេង ៗ ដែលមាននៅក្នុងទឹកត្រង់កន្លែងលេងនោះចេញអស់ ដើម្បីកុំឲ្យច្រឡំ នឹងកូនកាស របស់ខ្លួន ហើយគេនាំគ្នាឈរជុំគង់ជាវង់ក្នុងទឹក ដាក់ខ្នាប់ជាកូនកាស់នៅចំកណ្តាលវង់ ៗ

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខនេះ :



លុះរៀបស្រួលបួលហើយ គេនាំគ្នាក្រោកទឹកពន្លិច ឬបន្ទាត់ កួនកាសចេញ ហើយឈប់បង្អង់បន្តិច ទើបនាំគ្នាគន់គេមើលឃ្លាច់ ដែលអណ្តែតឡើង ហើយសោតឆ្ងាយពីខ្លួន បើអ្នកណាគេឃើញមុនគេ(១) ហើយចាប់យកឃ្លាច់នោះបាន អ្នកនោះត្រូវដេញញៀចស្លឹកត្រចៀក គឺមួលស្លឹកត្រចៀកអ្នកទាំងអស់គ្នា ដែលគេពុំឃើញ ។ មុននឹងទៅដេញចាប់ញៀចគេនោះ អ្នកបានឃ្លាច់នោះគេស្រែកជាសញ្ញាថា “ញៀច” ។ ពេលនោះ បើអ្នកណាមុជទឹកទាន់ អ្នកនោះត្រូវរួចខ្លួន អ្នកដេញញៀចមិនត្រូវញៀចគេទេ ។

១— អ្នកស្រាកខ្លះគេលេងក្រោកពីដំណើរយកក្នុះពេលនោះតែម្តង មិនចាប់ឈប់បង្អង់ទេ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងមួយ សម្រាប់លេងជាកំសាន្តផង សម្រាប់ហាត់ភ្នែកឲ្យរហ័សឲ្យវៃ ក្នុងការពិនិត្យរកវត្ថុអ្វីផ្សេងៗ និងជាកីឡាហែលទឹក គឺការហាត់ហែលទៀតផង ។

※

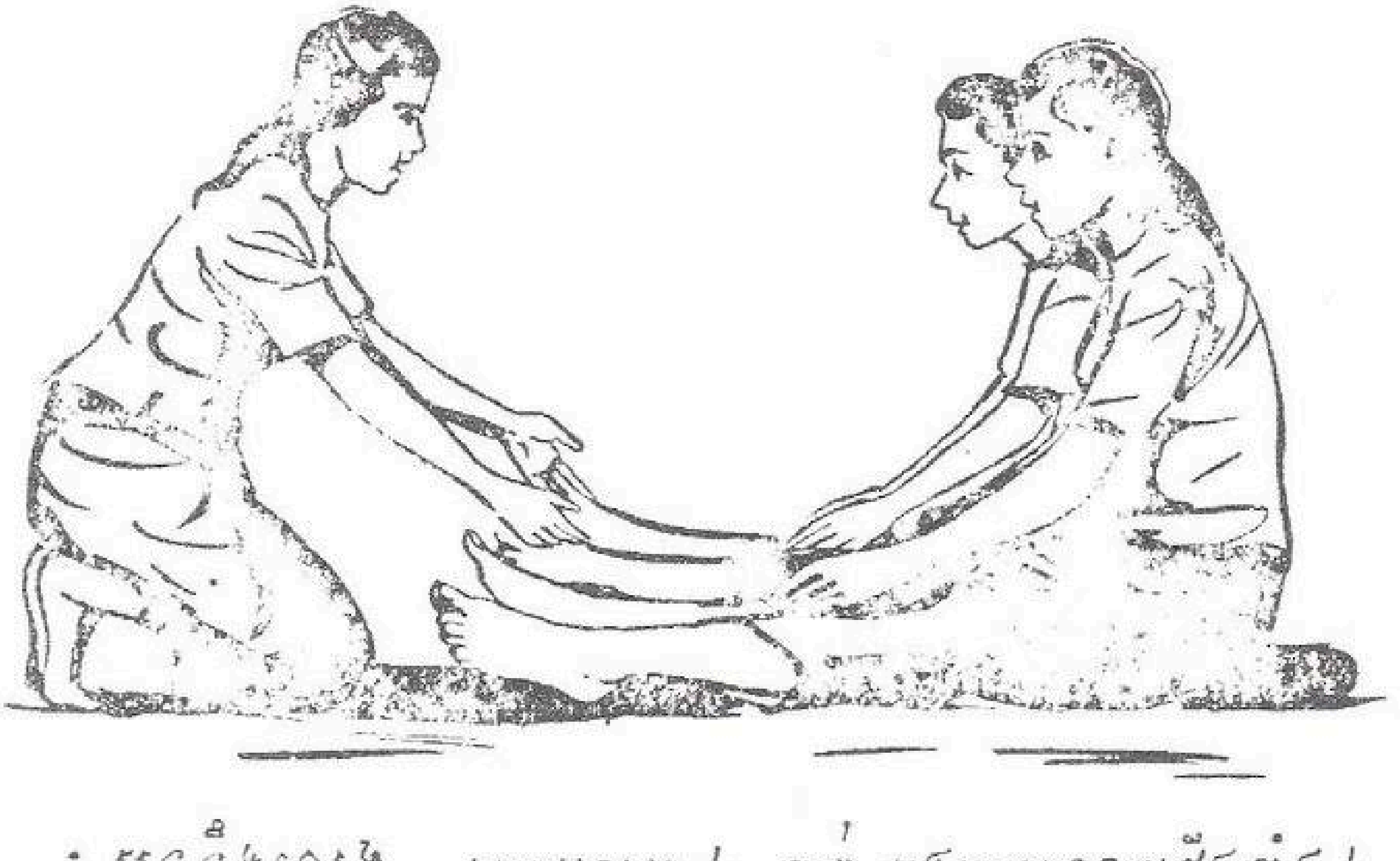
※ ※

២០- ល្បែងលាក់ឈ្លូង

ល្បែងលាក់ឈ្លូង ជាល្បែងសម្រាប់ក្មេងប្រុស ឬស្រីជំទង់ៗ តែប្រុសសុទ្ធតែប្រុស ស្រីសុទ្ធតែស្រី លេងកំសាន្តនៅពេលទំនេរ, គេលេងតែពេលថ្ងៃ នៅក្រោមម្លប់ឈើ ឬទីវាលពេលមេឃត្រជាក់ក៏បាន ។

សមាសភាពនៃអ្នកលេង មានគ្នាយ៉ាងតិចត្រឹម ៤ នាក់ឡើងទៅ ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ :



• មុននឹងលេង គេបបួលគ្នា ២ នាក់ អង្គុយសណ្ដូកជើងទាំង ២ ជាជួរទន្ទឹមគ្នា ផ្កាប់បាតដៃទាំង ២ ឬក្ដោបដាក់លើក្បាលជង្គង់ទាំង ២ ។

មានក្មេង ៩ នាក់ទៀតមិនអង្គុយសណ្ដូកជើងទេ គេឲ្យម្នាក់កាន់ធ្យូងរឹង ១ ដុំតូចល្មម ឬដុំក្រួសក៏បាន ដើរតាមបើកបាតដៃរបស់អ្នកដែលអង្គុយក្ដោបដៃដាក់លើក្បាលជង្គង់នោះ ផ្អឹប ១ លៗ ធ្វើជាបម្រុងនឹងដាក់ធ្យូងទៅបាតដៃអ្នកទាំងនោះ រួចដាក់ធ្យូងនោះទៅក្នុងដៃក្ដោបអ្នកណាមួយយ៉ាងរហ័សហើយឲ្យម្នាក់ទៀតចាំទាយ ។ កាលគេដាក់ធ្យូងរួចហើយ អ្នកទាយ ក៏ចាប់ទាយឡើងថា "ធ្យូងនៅលើអ្នកនេះ" (ថាចំឈ្មោះអ្នកអង្គុយណាមួយ ដែលខ្លួនយល់ថាគេលាក់ធ្យូងនៅដៃរបស់គេ) ។

បើទាយត្រូវ អ្នកដែលទាយត្រូវនោះមានអំណាចកាន់ដុំធ្យូងលាក់វិញម្ដង ។ ឯក្មេងដែលត្រូវគេលាក់ធ្យូងក្នុងដៃរួចហើយនោះ ក្រោកទៅចាំទាយធ្យូងវិញ ។ ក្មេងដែលកាន់ធ្យូងលាក់ពីគ្រាមុននោះ មកអង្គុយសណ្ដូកជើងត្រង់កន្លែងដែលក្មេងក្រោកនោះវិញ ។ តែបើទាយមិនត្រូវ អ្នកដែលលាក់ធ្យូងនោះកាន់ធ្យូងលាក់តទៅទៀត ។ គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់លេង ។

ល្បែងលាក់ធ្យូងនេះ ជាល្បែងមួយ សម្រាប់លេងកំសាន្តផង សម្រាប់ហាត់មើលអាការទឹកមុខរបស់មនុស្សផង ព្រោះធម្មតាអ្នក

លាក់ល្បងក្នុងដៃរបស់ខ្លួន តែងតែមានទឹកមុខប្លែកជាងគេ ល្មមឲ្យអ្នកចាំទាយសង្កេតបាន ទាយត្រូវ, ជាល្បែងយោលទៅខាងផ្លូវតុលាការ ឬភ្នាក់ងារអ្នកស៊ើបអង្កេតផ្សេង ៗ ដើម្បីឲ្យងាយស៊ើបអង្កេតដោយគ្រាន់តែពិនិត្យទឹកមុខមនុស្ស ក៏អាចទាយថា ជាមនុស្សសុចរិត ឬទុច្ចរិតបាន ។

※

※ ※

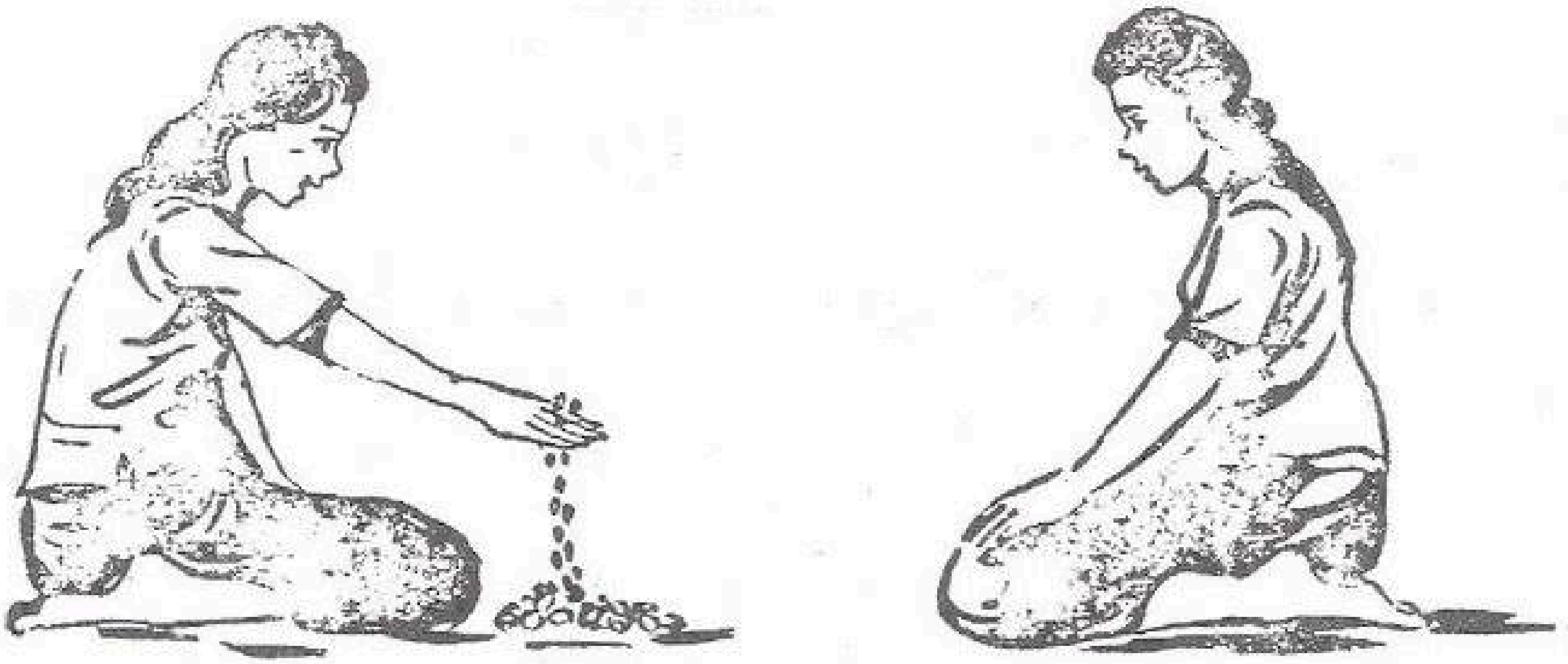
២១- ល្បែងប៉ក់ចាប

ល្បែងប៉ក់ចាប ជាល្បែងខ្មែរមួយយ៉ាង លេងដោយកុមារកុមារីជំទង់ៗ ឬកម្លោះក្រមុំក៏អាចលេងបាន, តែគេច្រើនលេងដោយពួកៗ គឺប្រុសសុទ្ធតែប្រុស ស្រីសុទ្ធតែស្រី ហើយគេលេងនៅពេលណាក៏បាន តែច្រើនតែពួកក្មេងៗ គង្វាលគោ-ក្របី ដែលដេញហ្វូងគោក្របីរបស់ខ្លួនទៅឲ្យស៊ីស្មៅនៅវាលស្រែ ពេលព្រឹក ឬល្ងាច ហើយលេងកំសាន្តសប្បាយនៅក្រោមម្លប់ឈើ ក្នុងពេលដែលក្របី-គោរបស់ខ្លួនកំពុងស៊ីស្មៅយ៉ាងស្ងៀមស្ងាត់ ។

របៀបលេង ដំបូងគេបបួលគ្នាឲ្យបានចាប់ពី ២ នាក់ឡើងទៅ, គេរកគ្រាប់គ្រួសឲ្យបាន ៥ ឬ ១០ គ្រាប់ក្នុងម្នាក់ៗ តែចំនួនគ្រាប់នេះ មិនកំណត់ជា ៥ ឬ ១០ នោះទេ ស្រេចតែអ្នកលេងទាំងសងខាងព្រមព្រៀងកំណត់គ្នាជាមុន ។ តែតាមធម្មតា គេច្រើនតែកំណត់ត្រឹម ៥ គ្រាប់ម្នាក់ប៉ុណ្ណោះ ។ ល្បែងនេះគេលេងដោយចាត់ជាថ្នាក់ៗ គឺ ៖ លាក់, ទាយ, ប៉ក់, គេឈ្នះចាញ់ ។

ក្នុងទីនេះ និយាយចំពោះតែអ្នកលេង ២ នាក់ និងគ្រាប់សម្រាប់លេង ៨ គ្រាប់ម្នាក់ ដើម្បីស្រួលយល់តាមលំដាប់ថ្នាក់ដូចតទៅ :

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :



ថ្នាក់ទី ១- លាក់ កាលគេរកគ្នាជាអ្នកលេង និងគ្រាប់សម្រាប់លេងបានហើយ គេអង្គុយទល់មុខគ្នា ដៃម្ខាងក្តាប់គ្រាប់គ្រួស ដៃម្ខាងទុកឲ្យនៅទំនេរគ្រប់គ្នា ។ គេលាក់គ្រាប់គ្រួសនោះ ដោយដាក់ដៃទាំង ២ មកខាងក្រោយខ្នងទាំងអស់គ្នា ហើយបន្ទុចគ្រាប់គ្រួសមកដាក់ខាងដៃទទេ (ដាក់ប៉ុន្មានក៏ស្រេចតែចិត្តរបស់ខ្លួនគ្រប់គ្នា) ដោយប្រុងប្រយ័ត្នកុំឲ្យអ្នកលេងទាំងអស់គ្នាដឹង, ចំណែកដៃដែលដាក់គ្រាប់ថ្មនេះ ក៏គេក្តាប់ឲ្យជិតមកដាក់ពីមុខរៀងខ្លួន ។

ថ្នាក់ទី ២- ទាយ កាលលាក់រួចស្រេចគ្រប់គ្នាអស់ហើយ គេក៏ចាប់ទាយ, ឧបមាថា អ្នកទី ១ ទាយថា ៣, អ្នកទី ២ ទាយថា ៨

រួចហើយគេបើកដៃក្តាប់នោះទាំងអស់គ្នាឡើង, រាប់គ្រាប់មើលទាំងអស់គ្នា ឃើញអ្នកទី ១ ដាក់ ១ គ្រាប់ អ្នកទី ២ ដាក់ ៣ គ្រាប់ រួមចំនួនគ្រាប់ដែលដាក់ទាំង ២ នាក់ ត្រូវជា ៤ គ្រាប់, ដូច្នេះ ការទាយទាំង ២ នាក់នេះឈ្មោះថាខុសទាំងអស់គ្នា, ត្រូវចាប់ផ្តើមដាក់សាជាថ្មីម្តងទៀត ហើយទាយដូចមុន ។ ប្រសិនបើអ្នកទី ១ ទាយថា ៥ អ្នកទី ២ ទាយថា ៣ លុះបើកដៃឡើងឃើញអ្នកទី ១ ដាក់ ២ អ្នកទី ២ ដាក់ ៣ រួមគ្រាប់ទាំង ២ នាក់ត្រូវជា ៥ ដូច្នេះ ការនេះឈ្មោះថាអ្នកទី ១ ទាយត្រូវ អ្នកទី ១ ត្រូវប្រមូលគ្រាប់ទាំងអស់ពីអ្នកទី ២ មកដាក់បញ្ចូលគ្នាជាមួយនឹងគ្រាប់របស់ខ្លួនទាំងអស់ ។

បៀទី ៣- ប៉ាក់ អ្នកប៉ក់ទី ១ ដាក់គ្រាប់ទាំងអស់ក្នុងកំបង់ដៃម្ខាង ហើយលើកគ្រាប់ទាំងអស់នោះបោះទៅលើបន្តិច ដោយដៃម្ខាង[1]ថ្នមៗ កុំឲ្យគ្រាប់បាចសាចរាយប៉ាយរួចត្រឡប់ត្រងគ្រាប់ទាំងអស់នេះ ដោយខ្នងដៃ ឧបមាថាត្រងបាន ៤ គ្រាប់ ហើយលើកគ្រាប់ ៤ នោះបោះទៅលើម្តងទៀត រួចត្រឡប់ត្រងចាប់ខាងបាតដៃវិញ បើចាប់បានមិនជ្រុះ ឈ្មោះថាបាន ៤ គ្រាប់នោះ . បើត្រឡប់ចាប់ខាងបាតដៃនោះ មានជ្រុះ

១– បើគេបានសន្យាគ្នាថាលេងប៉ក់ដៃ ២ ទើបគេប៉ក់ដៃពីរ បើសន្យាគ្នាថាប៉ក់ដៃ ១ ក៏ប៉ក់ដៃ ១ ទៅ ។

ខ្ទះគេហៅថា "ក្អួត" អ្នកបកទី ១ នោះត្រូវស្អុយ មិនត្រូវបានគ្រាប់អ្វី បន្តិចបន្តួចទេ ត្រូវប្រគល់គ្រាប់ទាំងអស់ទៅអ្នកទី ២ ឲ្យគេបក់ម្ដងវិញ ។ អ្នកទី ២ ក៏ត្រូវចាប់ផ្ដើមបក់ដូចអ្នកទី ១ ដែរ, ឧបមាថា បើអ្នកទី ២ នេះ បក់ទៅគ្មានក្អួតបាន ៣គ្រាប់នោះ គ្រាប់ត្រូវនៅសល់តែ ៧ ទេ, អ្នកទី១ ក៏ប្រមូលគ្រាប់ទាំង ៧ នេះទៅបក់ទៀត ឧបមាថា បាន ៤ គ្រាប់, ដូច្នេះ គ្រាប់ត្រូវសល់តែ ៣, អ្នកទី ២ យកគ្រាប់ទាំង ៣ នេះទៅបក់ ឧបមាថា អ្នកទីពីរបក់បានទាំង ៣ គ្រាប់នេះតែម្ដង ដូច្នេះឃើញថាអស់គ្រាប់ហើយ ។

ប្រការទី ៤– រកឈ្នះចាញ់ .– អម្បាញ់មិញនេះអ្នកលេងទាំងពីរនាក់ គឺអ្នកទី ១ បក់បានតែ ៤ គ្រាប់ ឯអ្នកទីពីរបក់បានដល់ទៅ ៦ គ្រាប់; ដូច្នេះអ្នកទី ១ ត្រូវខ្វះ ១គ្រាប់, អ្នកទីពីរ លើស ១ គ្រាប់ ហើយអ្នកទី ១ ត្រូវខ្ចីពីអ្នកទីពីរមួយគ្រាប់ ដើម្បីឲ្យបានគ្រប់ជា ៥ គ្រាប់ ដូចដែលបានកំណត់ពីខាងដើម ហើយចាប់ផ្ដើមបកសាជាថ្មីឡើងទៀត ។

ការលេងមួយលើកមៗនេះ ឃើញថាអ្នកទី ១ ជំពាក់អ្នកទី ២ មួយគ្រាប់ហើយ, បើលេង ១លើកទៀត អ្នកទី ១ ជំពាក់គេ ២ ឬ ៣គ្រាប់ទៀត សងគេវិញពុំរួចទេ, លុះជំពាក់គេដល់ ១០ គ្រាប់ត្រូវឲ្យគេដោះម្ដង ព្រោះល្បែងនេះ គេកំណត់ត្រឹមជំពាក់ ១០ ត្រូវដោះម្ដង បានឈ្មោះថា ចាញ់ ១ ទឹកដែរ ។ ប៉ុន្តែបើអ្នកទី ១នេះ បក់បានច្រើនគ្រាប់

លើសពីគ្រាប់ដែលកំណត់នោះ គេអាចសងទៅអ្នកចំ ២ វិញបាន ។ សងប៉ុន្មានគ្រាប់ឈ្មោះថាបានរួចប៉ុណ្ណោះដែរ ។

ការដែលដោះនោះ គឺគេខាកក្បាលដង្គត់ដោយក្រញាំដៃ, ដោះមាន ២បែបគឺដោះបាយក្ដៅ ១ បែប, ដោះបាយត្រជាក់ ១ បែប ។ បើដោះបាយក្ដៅ គេខាកខ្លាំងៗចំនួន ១០ ឬ ១៥ដង ។ បើដោះបាយត្រជាក់គេខាកតិចៗស្រាលៗ ចំនួន ១១ឬ១៥ដងដែរ ។ ដោះហើយគេចាប់លេងសាជាថ្មីទៀត, គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។

ល្បែងនេះ គេលេងដើម្បីជាការកំសាន្តផង ដើម្បីហាត់ហ្វឹកហ្វឺនចិត្តគំនិត. ឲ្យស្គាល់អធ្យាស្រ័យរបស់មនុស្សទូទៅក្នុងការលាក់ពុតឬគាថកំបាំងផ្សេងៗផង ។

※

※ ※

២២_ ល្បែងបត្រង្គ(១)

តាមបែត្រង្គ

ល្បែងប្រភេទនេះ កើតមានមកតាំងអំពីបុរាណកាល ជាល្បែងសម្រាប់កងទ័ពលេង ឲ្យមានប្រាជ្ញាវាងវៃ ក្នុងការប្រើកលឧបាយក្នុងចម្បាំង ។ ល្បែងនេះ មានឈ្មោះហៅ ៣ យ៉ាង គឺ ល្បែងអុក, ល្បែងឈើត្រង់, ល្បែងបត្រង្គ ។

ល្បែងអុក បានជាហៅយ៉ាងនេះ ព្រោះល្បែងនេះ មានគោលដៅសម្លាប់ខុន ។ តាមធម្មតា បើកូនបត្រង្គណាមួយ ដែលអ្នកលេងចាប់យកទៅទន្ទិចយ៉ាងខ្លាំង ដាក់ក្នុងក្រឡាដែលអាចស៊ីខុនបាន គេតែងបន្លឺពាក្យថា "អុក" ហេតុនោះ ល្បែងប្រភេទនេះ ទើបគេហៅថា "ល្បែងអុក" ។

ឈើត្រង់ : ពាក្យនេះ ស្តាប់ទៅ ហាក់ដូចជាពាក្យផ្ទុយនឹងឈើវៀច តែពិនិត្យរកន័យក្នុងពាក្យ ឈើត្រង់ ដែលជាឈ្មោះល្បែងនេះ មិនឃើញមានសោះ ។ ព្រោះហេតុនោះ ពាក្យថា ឈើត្រង់

១– លោក យូរ-អ៊ុន សមាជិកនៃក្រុមជំនុំព្រះត្រៃបិដក រៀបរៀង

ក្នុងទីនេះ ប្រាកដជាក្លាយមកអំពីពាក្យថា ចត្រង្គ ។

ចត្រង្គ : ពាក្យនេះ ក្លាយមកអំពីភាសាសំស្ក្រឹត និងបាលីថា ចតុរង្គ ប្រែថា "មានអង្គបួន" ។ ល្បែងនេះ មានវិធីលេងដូចជាចម្បាំង ដែលមានសេនាកងទ័ពប្រកបដោយអង្គ ៤ គឺ កងទ័ពដំរី, កងទ័ពសេះ, កងទ័ពរថ និង កងទ័ពថ្មើរជើង ព្រោះហេតុនោះ ល្បែងនេះ ទើបឈ្មោះថា ចត្រង្គ ។ ពាក្យថា "ចត្រង្គ" នេះ មិនមែនក្លាយមកអំពីពាក្យថា ចតុរង្ស ដែលប្រែថា "មានជ្រុងបួន" ទេ ព្រោះមានន័យផ្ទុយពីល្បែងនេះ(១) ។

កូនចត្រង្គ

ប្រដាប់សម្រាប់លេងល្បែងនេះ គេហៅថា កូនចត្រង្គ ។ កូនចត្រង្គនោះ មានចំនួន ៣២ សម្រាប់លេងដើរលើក្ដារបួនជ្រុង ដែលមានក្រឡា ៦៤ (ក្ដារអុក) ។ បណ្ដាកូនទាំង ៣២ នោះ មានកូន ២ ហៅថា ខុន ទុកជាស្ដេចសោយរាជ្យ, មានកូន២ ហៅថា នាង ទុក

១ មានល្បែង ២ បែបទៀត ជាពួកចត្រង្គ ឬស្រដៀងគ្នានឹងចត្រង្គដែរ គឺ ស្គា និងរែក ។

— ស្គា ពាក្យនេះហៅកាត់ខ្ចីមកពី បាសកា ជាឈ្មោះល្បែងមួយប្រភេទពួកចត្រង្គដែរ តែមានមេពីរ ហៅថា គោ មានសណ្ឋានបួនជ្រុង មានរន្ធ ៦ សម្រាប់លើកទម្លាក់លើក្ដារ, មានកូន២៤ ឬ ៣០ . . . ។

— រែក ឈ្មោះល្បែងមួយប្រភេទ ស្រដៀងនឹងចត្រង្គ ខុសគ្នាតែឈ្មោះកូន និង ការចាញ់ឈ្នះ មានបែបឲ្យស៊ីរែកទាំងសងខាង ឬបើអ្នកម្ខាងទាល់ច្រក ត្រូវអ្នកម្ខាងទៀតក្រសោបស៊ីបានទាំងអស់, ជាល្បែងសម្រាប់ពួកទាហានលេង ដូចចត្រង្គដែរ ។

ជាព្រះអគ្គមហេសី, មានកូន ៤ ហៅថា គោល ទុកជាសេនាបតី ឬមេទ័ព; មានកូន ៤ ហៅថា សេះ, មានកូន ៤ ហៅថា ទូក, មានកូន ១៦ ហៅថា ត្រី, កូនទាំងអស់នេះ ទុកជាសេនារេហ៍ពល ។

កំណើតនៃកូនបត្រង្គ

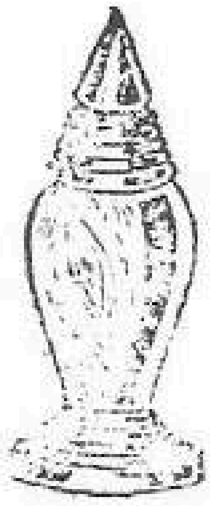
កូនបត្រង្គទាំង ៣២ នោះ គេធ្វើដោយភ្លុក, ស្នែង ឬឈើផ្សេងៗ មានឈើនាងនួន និងដើមដៃខ្លាជាដើម តាមដែលគេមានធនធាន និងមានពេលអាចធ្វើបាន ។ ដើម្បីកុំឲ្យអ្នកលេងច្រឡំកូនគ្នា, កូនបត្រង្គទាំង ៣២ នោះ គេធ្វើឲ្យមានពណ៌ជា ២ ពួក, ក្នុងមួយពួកៗ មាន ១៦ កូន គឺថា បើមួយពួក គេធ្វើដោយភ្លុក មួយពួកទៀត គេធ្វើដោយស្នែង, បើមួយពួក គេធ្វើដោយឈើនាងនួន មួយពួកទៀត គេធ្វើដោយឈើគ្រញូងជាដើម ។ ឯការធ្វើកូនបត្រង្គទាំងនោះ បើចង់ឲ្យបានល្អស្អាត ហើយឲ្យមានរូបរាងដូចៗគ្នា គេត្រូវធ្វើដោយគ្រឿងក្រឡឹង វៀរលែងតែសេះ ៤ ព្រោះសេះ គេក្រឡឹងពុំកើតទេ គេត្រូវឆ្លាក់ដោយគ្រឿងចម្លាក់ ។ ចំពោះអ្នកដែលគ្មានគ្រឿងក្រឡឹងវិញ គេឆ្លាក់កូនទាំងអស់នោះ ដោយកំបិតបន្ទោះ ។

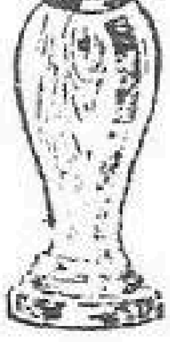
រូបសណ្ឋាននៃកូនបត្រង្គ

បណ្ដាកូនទាំង ៣២ នោះ, ខុន ២ គេធ្វើឲ្យមានរូបសណ្ឋានដូច

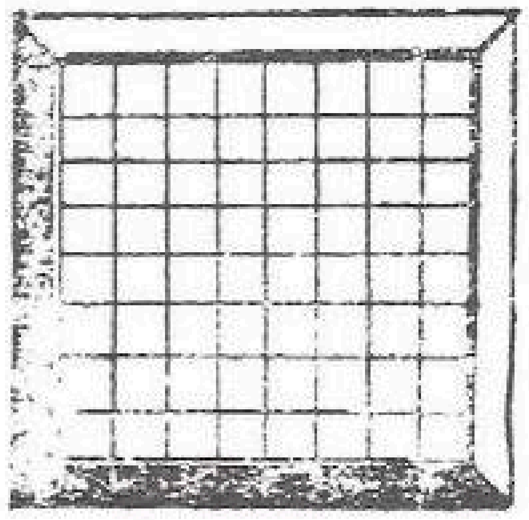
សន្ទឹកសីមា ៗ គោល ៤ គេធ្វើឲ្យមានរូបសណ្ឋាន ដូចសន្ទឹកសីមាដែរ តែមាឌតូចជាងខុន ៗ នាង ២ គេធ្វើឲ្យមានរូបសណ្ឋាន ដូចតួបេតិយ តែមាឌតូចជាងគោល ៗ សេះ ៤ គេធ្វើឲ្យមានរូបសណ្ឋានជាក្បាលសេះ ដែលមានមាត់, ច្រមុះ, ត្រចៀក, ក និងស្មា ៗ ទូក ៤ គេធ្វើឲ្យមានរូបសណ្ឋាន ដូចប្ទូសសីមា ៗ ត្រីទាំង ១៦ គេធ្វើឲ្យមានរូបសណ្ឋានមូលសំប៉ែត ប៉ុនប្រាក់ ១ កាក់ ហើយមានធ្វើសញ្ញាឲ្យដឹងថាពោះ ថាខ្នង ៗ ឯក្ដារចត្រង្គ មានរូបសណ្ឋាន ៤ ជ្រុងស្មើ មិនកំណត់ទំហំទេ ហើយនៅខាងក្នុងផ្ទៃក្ដារនោះ មានក្រឡា ៦៤ ។

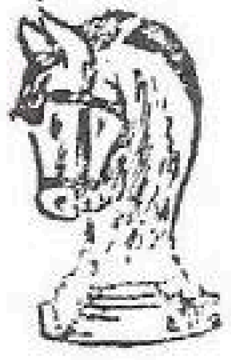
ឯរូបសណ្ឋាន នៃកូនចត្រង្គ និងក្ដារអុកទាំងនោះ ដូចមានរូបគំនូរខាងក្រោម ៖

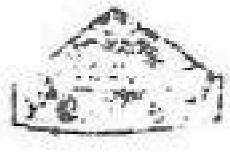

ខុន


គោល

នាង


ក្ដារអុក


សេះ

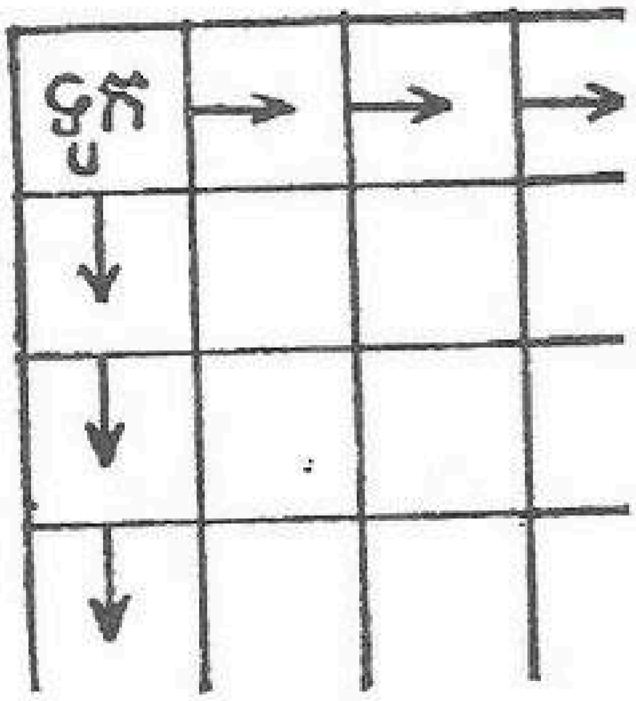

ទូក

ត្រី

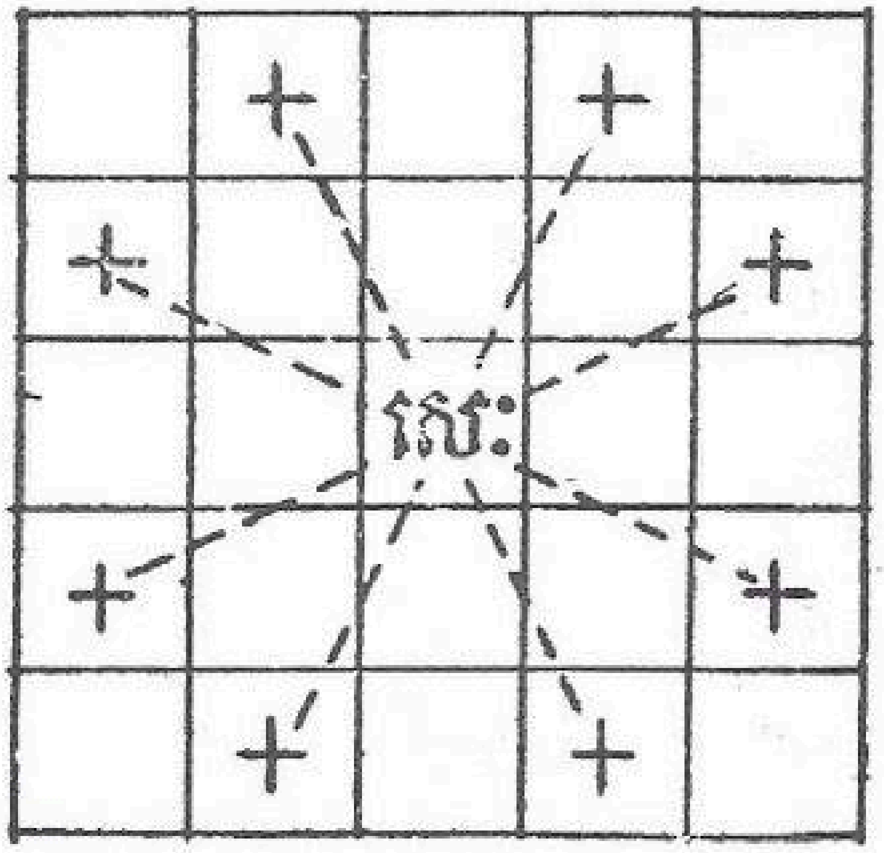
ដំណើរនៃកូនបត្រង្គ

កូនបត្រង្គទាំង ៣២ នោះ មានការដើរផ្សេងៗគ្នា តែមានដំណើរត្រូវគ្នា តាមឈ្មោះកូន គឺ

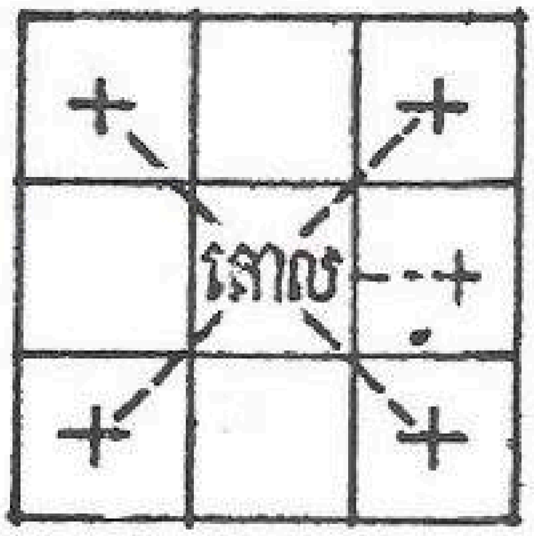
១– ទូក ដើរបណ្ដោយក្រឡា ដោយឥតព្រំដែន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ ៖



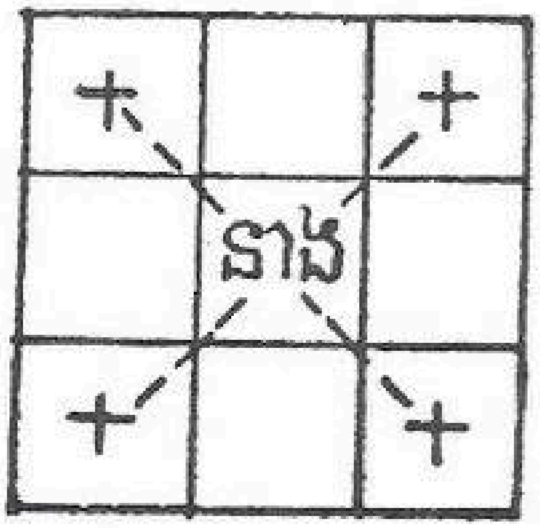
២– សេះ ដើរផ្លោះកាត់បញ្ឆៀង ៣ ក្រឡា ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ ៖



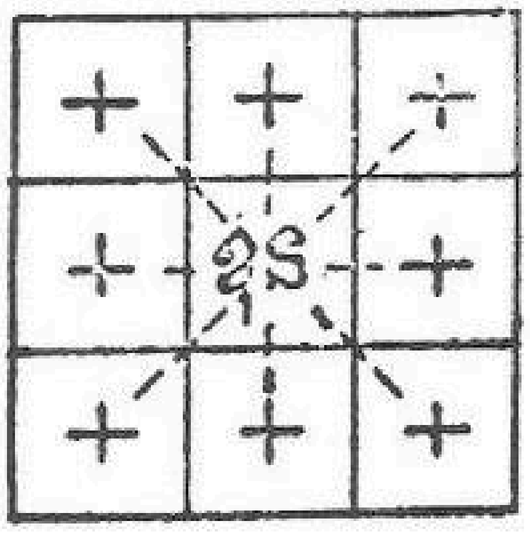
៣- គោល ដើរបាន ៥ ផ្លូវ គឺដើរទៅក្នុងក្រឡាមុខខ្លួនមួយក្រឡា និងក្រឡានៅជ្រុងទាំង ៤ ដែលជាប់នឹងក្រឡាខ្លួន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ ៖



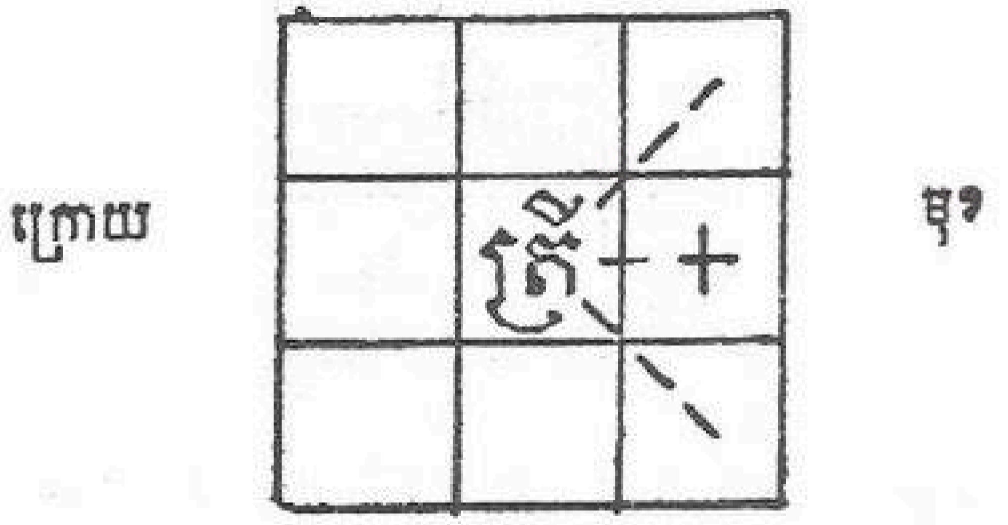
៤- នាង ដើរបាន ៤ ផ្លូវ គឺដើរទៅក្នុងក្រឡា នៅជ្រុងទាំង ៤ ដែលជាប់នឹងក្រឡាខ្លួន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ ៖



៥ ខុន ដើរបាន ៨ ផ្លូវ គឺក្រឡាទាំង ៨ ដែលនៅជុំវិញខ្លួន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ ៖



៦– ត្រី ដែលមិនទាន់បក ដើររុលទៅក្នុងក្រឡាមុខខ្លួន មួយក្រឡាម្ដង ៗ តាំងមានសិទ្ធិត្រូវស៊ីកូនបត្រង្គជាបដិបក្សទីងខ្លួន ដែលនៅក្នុងក្រឡាជ្រុង អមផ្លូវខ្លួនតាំងពីជ្រុង ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖



បើត្រីនេះបកហើយ ត្រូវដើរបាន ៤ ផ្លូវ ដូចនាង ៗ ត្រីដែលឡើងទំជាត្រីបក (ដើរបកមកក្រោយបាន) នោះ ចំពោះតែត្រីណាដែលដើរដល់ក្រឡាជាព្រំដែន នៃកូនបត្រង្គជាបដិបក្ស គឺក្រឡាតាំង ៨ ដែលតម្រៀបត្រីតាំង ៨ មុនទីងលេង របស់បដិបក្ស ៗ ត្រីដែលដើរដល់ទីជាត្រីបកនោះ គេត្រូវដាក់ផ្ការពោះ ដើម្បីកុំឲ្យច្រឡំនឹងត្រីមិនទាន់បក ៗ

ដំណើរនៃកូនបត្រង្គ ដូចបានពោលមកហើយនេះ គេសន្មតហៅថា -«ដើង» គឺដើងទូក, ដើងសេះ, ដើងគោល, ដើងនាង, ដើងខុន, ដើងត្រី ៗ

ឥទ្ធិពលនៃកូនបត្រង្គ

កូនបត្រង្គតាំង ៣២ មានឥទ្ធិពលខ្លាំងខ្សោយខុសគ្នា តែស្មើគ្នាដោយឈ្មោះកូន គឺទូក ៤ និងសេះ ៤ មានកម្លាំងខ្លាំងក្រៃលែង

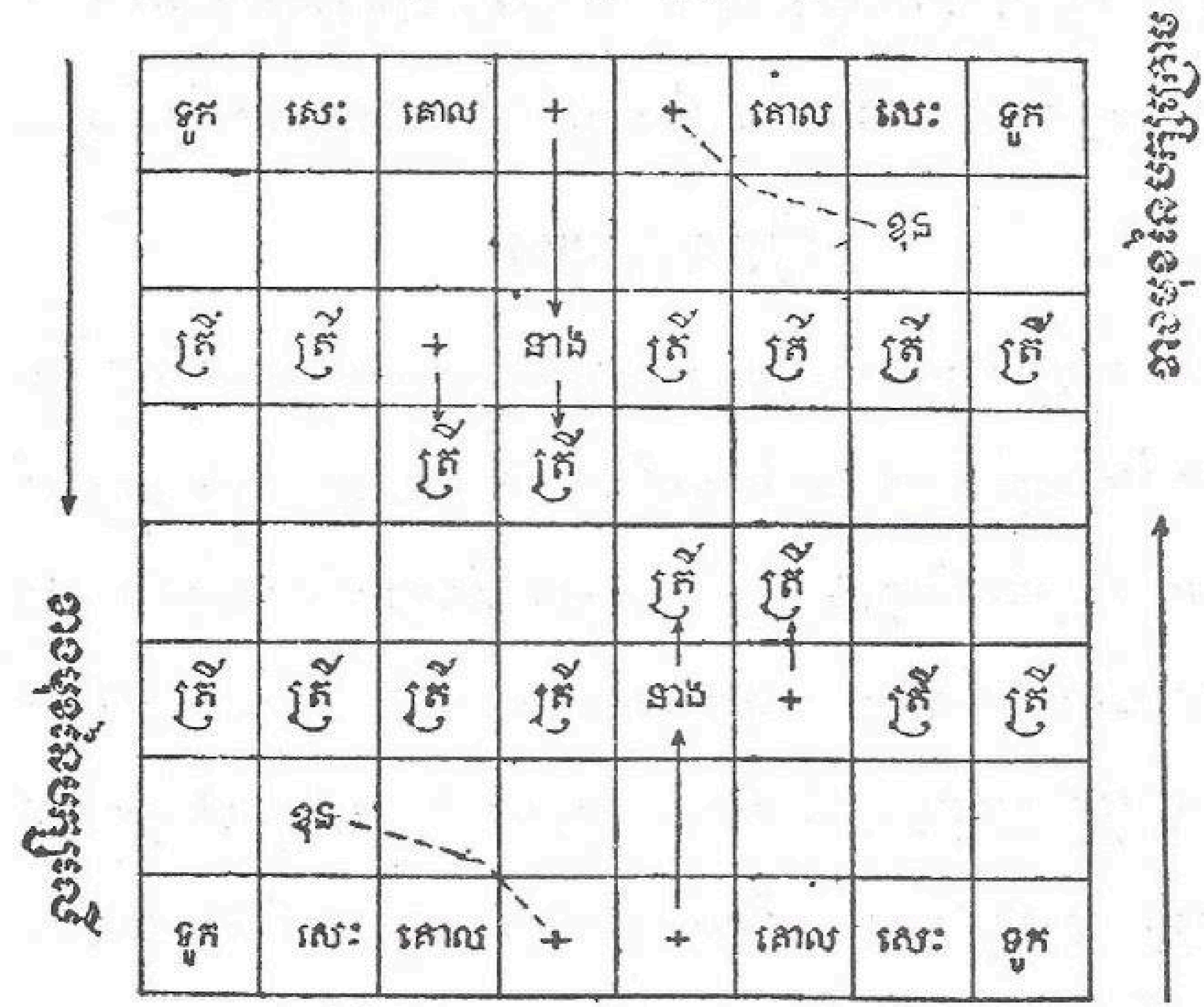
ជាងកូនបត្រង្គទាំងអស់ ។ តែទូក គេអាចបន្ថយឥទ្ធិពលមកត្រឹមត្រីបកបាន ហៅថា "ទូកបក" សម្រាប់អ្នកលេងជើងឯក លេងប៉ះនឹងអ្នកលេងជើងអន់ ។ ទូកបកនេះ គេត្រូវរៀបដាក់ផ្សារ ក្នុងពួកក្រឡាសង្កាត់ទី ២ ត្រង់ក្រឡាណាក៏បាន ។ គោល ៤ មានកម្លាំងខ្លាំងដែរ តែមិនដល់កម្លាំងទូកនិងសេះទេ ។ នាងនិងត្រីបក មានកម្លាំងអន់ជាងគោលទាំង ៤ ។ ត្រីមិនទាន់បក មានកម្លាំងអន់ ជាងនាងនិងត្រីបក ។ ឯខុន ទីងជាមានឥទ្ធិពល ឬគ្មានឥទ្ធិពុំបានទេ ព្រោះខុនមានមុខនាទីតែរត់គេច កុំឲ្យគេសម្លាប់ខ្លួន ហើយដែលស៊ីគេបាន ចំពោះតែគ្មានគេស៊ីខ្លួនវិញ ។

ផ្ដើមចេញតយុទ្ធ

កាលអ្នកលេងបានរៀបកូនបត្រង្គរួចស្រេចហើយ តទៅ ត្រូវចេញដំណើរកូនបត្រង្គ ។ បណ្ដាអ្នកលែងទាំង ២ បក្ស ត្រូវឲ្យបក្សណាមួយ ចេញដំណើរកូនបត្រង្គមុន ស្រេចហើយត្រឹមនិយាយគ្នា ។ តែកាលបើលេងលើកទី ១ មានចាញ់មានឈ្នះហើយ, ដល់មកលេងលើកទី ២ ត្រូវបក្សឈ្នះចេញដំណើរកូនបត្រង្គមុន ។ តាមទម្លាប់នៃអ្នកលេងបត្រង្គ, មុនដំបូងបង្អស់ ច្រើនដើរត្រីនៅមុខខុនឲ្យបានត្រី ២ ឬ ៣ សិន រួចហើយទើបចេញដំណើរកូនបត្រង្គដទៃ តាមដំណើរនៃកូន ដូចបានពោលហើយ លើកលែងតែដំណើរនាង និងខុនចេញ ។ ព្រោះនាង

និងខុន ធ្វើដំណើរមុនដំបូង មានសិទ្ធិដើរផ្លោះក្រឡាបាន គឺនាងដើរផ្លោះរំលង ១ ក្រឡា ដែលនៅមុខខ្លួន ទៅនៅក្នុងក្រឡាទី ៣ ត្រង់កន្លែងដែលរៀបត្រីជាដំបូង ។ ឯខុនដើរផ្លោះកាត់ចំហៀង ៣ ក្រឡា ដែលនៅទៀងខាងមុខខ្លួន ។ តែតពីនោះមក នាងនិងខុននេះ ត្រូវដើរតាមរបៀបប្រក្រតីខ្លួនវិញ ។ ចូរមើលរបៀបចេញដំណើរមុនដំបូង ដូចតំរូវខាងក្រោមនេះ ៖

បីខ្នង់ខាងលើ កូនបត្រង្គនៃបក្សលើ



បីខ្នង់ខាងក្រោម កូនបត្រង្គនៃបក្សក្រោម

ពាក្យសម្រាប់ប្រើក្នុងល្បែងបត្រង្គ

ក្នុងល្បែងបត្រង្គ មានពាក្យថា ស៊ី, ចង, ជាយ, អង់,

ស៊ុក, បិទ, ស៊ុកបែក, គាប់ ជាពាក្យនិយាយប្រាប់គ្នាឲ្យដឹង តាមហេតុការណ៍ដែលមាន ។

ស៊ី : ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះកូនចត្រង្គណា នៅក្នុងក្រឡាដែលជាជើងរបស់គេ គេអាចស៊ីកូនចត្រង្គនោះបាន ដូចទូកនៅក្នុងជើងសេះ, សេះអាចស៊ីទូកនោះ; ចូរមើលគំរូខាងក្រោមនេះ ៖

		ទូក
សេះ		

ទូកនៅក្នុងជើងសេះ ។

ទូកនិងសេះជាបក្សផ្សេងគ្នា ។

ចង : កូនចត្រង្គណា នៅក្នុងក្រឡាដែលជាជើងនៃកូនចត្រង្គគេ ដែលគេអាចស៊ីបាន, នោះគេត្រូវរកកូនចត្រង្គដទៃ ដែលមានជើងអាចស៊ីទៅគេវិញ ឲ្យដើរមកក្នុងក្រឡាផ្សេង គឺបើគេស៊ីមក យើងមានកូនស៊ីទៅគេវិញ ហៅថា "ចង" ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖

		ទូក	
សេះ			នាង

ទូកនៅក្នុងជើងសេះ ។

ទូកនិងនាងជាបក្សមួយ ។

ដាយ : ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះខុននៅក្នុងជើងទូក ដែលមានកូនចត្រង្គណាមួយ ជាបក្សខាងទូកនៅស្ទះពាំង; កាលបើគេដើរកូនដែលស្ទះពាំងជើងទូកនោះ គេពោលថា “ដាយ” ព្រោះទូកនោះ អាចស៊ីខុនបាន, ខុននោះត្រូវរត់ បើរត់មិនរួច ឈ្មោះថាចាញ់គេ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖

ទូក		ត្រី	ខុន

ទូកនិងត្រីជាបក្សមួយ ។

ត្រីស្ទះពាំងជើងទូក ។

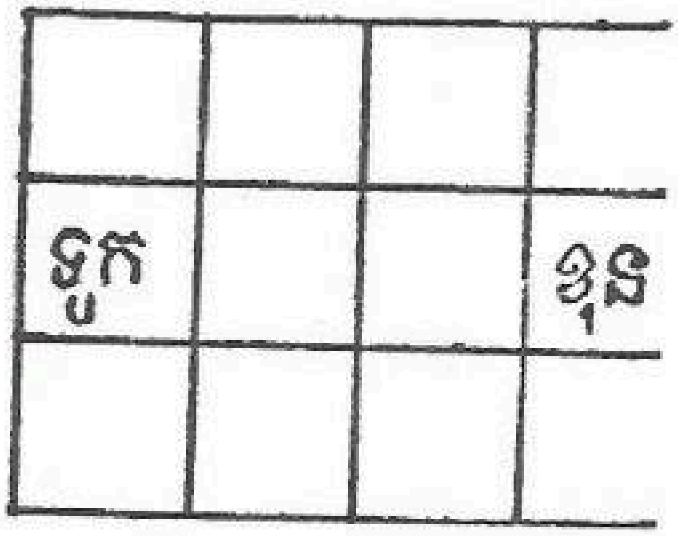
អង់ : ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះទូក ដែលដើរទៅនៅក្នុងក្រឡាដែលមានសិទ្ធិស៊ីខុន តែស៊ីមិនទាន់បាន ព្រោះខុននោះមានទ័ពខ្លួននៅស្ទះពាំងផ្លូវទូក ហៅថា “អង់” ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖

ទូក		ត្រី	ខុន

ត្រីនិងខុនជាបក្សមួយ ។

ត្រីស្ទះពាំងជើងទូក ។

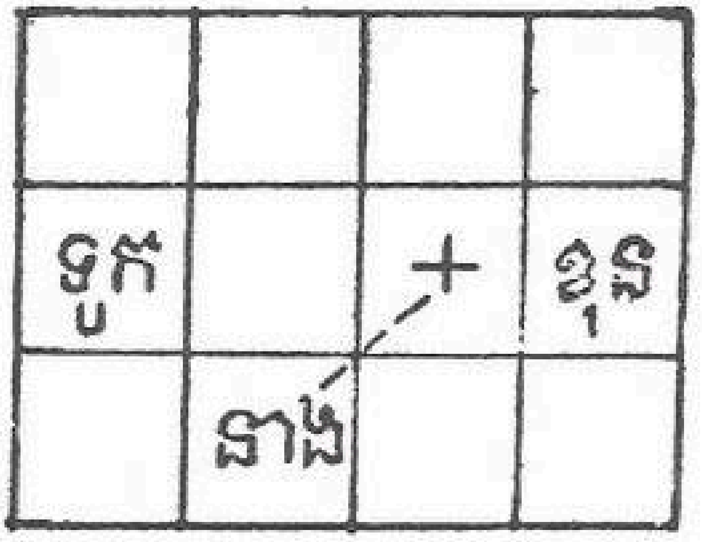
អុក : ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះកូនចត្រង្គណា ដែលដើរទៅក្នុងក្រឡាមានជើងខ្លួនត្រូវស៊ីខុន ដោយគេទង្គិចកូននោះយ៉ាងខ្លាំង ហើយពោលថា "អុក" ។ តែខុននិងខុន មិនអាចអុកគ្នាបានទេ ព្រោះខុនទាំង ២ ត្រូវដើរចៀសកុំឲ្យប៉ះជើងគ្នាទៅវិញទៅមកជាដរាប ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖



ទូកនិងខុនជាបក្សផ្សេងគ្នា ។

ទូកមានជើងត្រូវស៊ីខុន ។

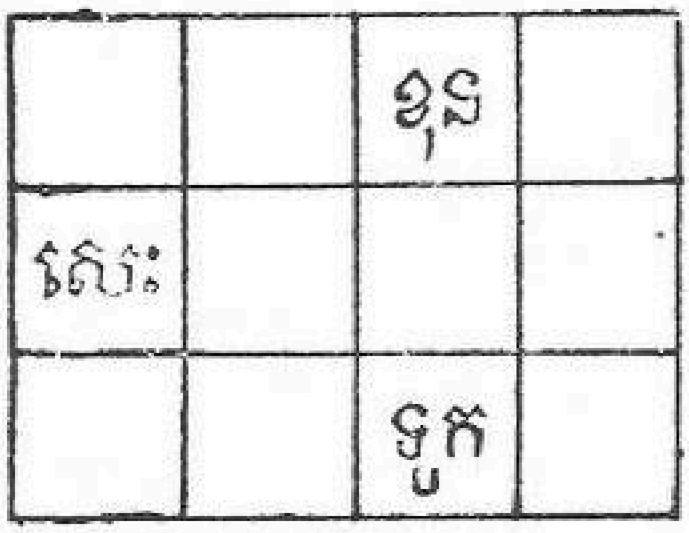
បិទ : ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះការយកកូនណាមួយ ទៅដាក់បិទផ្លូវជើងទូក ដែលគេអុកខុនហើយ ដើម្បីការពារកុំឲ្យគេស៊ីខុននោះ. ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖



នាងនិងខុនជាបក្សមួយ ។

នាងត្រូវដើរមកបិទជើងទូក ។

អុកមែក កូនចត្រង្គណាមួយដែលអុកខុនហើយ ហើយអាចស៊ីកូនដទៃបានផង ហៅថា "អុកមែក" ឧទាហរណ៍ ដូចគេយកសេះអុកខុន, សេះនោះអាចស៊ីទូកបាន នៅវេលាដែលបក្សម្ខាងដើរខុនចេញហើយ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖-



ខុននិងទូកជាបក្សមួយ ដែលនៅក្នុងជើងសេះគេ ។

អាប់ ៖ ពាក្យនេះសម្រាប់ប្រើហៅខុន ដែលចំពោះគេតាមដេញ, កាលខុននោះត្រូវដើរ តែដើរមិនរួច ព្រោះក្រឡាទៅជុំវិញខ្លួន សុទ្ធតែជាជើងរបស់គេ, ខុននោះ ត្រូវផ្ដួលខ្លួនដេកក្នុងក្រឡាខ្លួន ហើយគេពោលថា "អាប់" ។ ខុនដែលអាប់នេះ មិនបានឈ្មោះថាចាញ់គេ ទាំងខាងគេ ក៏មិនឈ្មោះថាឈ្នះដែរ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ ៖

ទូកនិងគោលជាបក្សមួយ ដែលមានជើងព័ទ្ធខុនជាប់ ។

តស៊ូផ្សងព្រេង

កាលបើទ័ព គឺកូនបត្រង្គរបស់បក្សណាមួយ ដែលបក្សម្ខាងបាន ស៊ីអស់ហើយ នៅសល់តែខុនមួយ, ខុនណោះ ត្រូវខុនដែលមានទ័ពគឺ កូនបត្រង្គនៅសល់ច្រើន តាមដេញសម្លាប់ ទាល់តែរត់លែងរួច ។ តែ ដែលថាមកនេះ បានចំពោះតែខុននោះ មានត្រីមិនទាន់បក, បើត្រី នោះបកហើយ ខុនទាំង ២ ត្រូវដើរផ្សងព្រេង ដោយវិធីរាប់ជើង; បើ រាប់ទៅ ឃើញហួសព្រំដែន ដែលបានកំរិតទុកហើយ គេទុកជាស្មើគ្នា, ខុនទាំង ២ មិនឈ្នះមិនចាញ់ ។ តែបើខុនឯកឯងនោះ ស្លាប់មុននឹង ដល់ព្រំដែននៃការរាប់ ដែលបានកំរិតទុក គេទុកជាចាញ់ ។

ឯវិធីរាប់ជើងនោះ: មុននឹងរាប់ គេត្រូវបូករួមកូនបត្រង្គទាំង ២ បក្សបញ្ចូលគ្នាសិន គឺ បើកូនទាំងអស់មាន ៤ ត្រូវចាប់រាប់ពី ៥ ឡើង ទៅ, បើកូនទាំងអស់ មាន ៥ ត្រូវចាប់រាប់ពី ៦ ឡើងទៅ ។ល។ តាមទម្លាប់ ត្រូវអ្នកលេងបត្រង្គ ដែលជាបក្សអន់ មានសល់តែខុន មួយ ដើរខុនហើយរាប់ឲ្យឮ ដល់ត្រចៀកនៃអ្នកដទៃផង ។

ព្រំដែននៃការដើររាប់ជើង

ការដើរហើយរាប់ជើងផងនោះ ពោលតាមទម្លាប់នៃអ្នកលេងបត្រង្គ ថា : ត្រូវរាប់ទៅតាមជើងនៃកូនបត្រង្គមួយ ៗ ដែលសល់នៅ ដូចមាន

កំណត់ទុកគោទេះ :-

បើទុនដែលមានសល់កូនបត្រ្គ គឺ

ទូក ១ កប់ ១៦ ហៅថា ដើមទូក,

សេះ ១ កប់ ៦៤ ហៅថា ដើមសេះ,

គោល ១ កប់ ៤៤ ហៅថា ដើមគោល,

ត្រីបក ឬនាង កប់ ៦៤ ហៅថា ដើមត្រី ។

បើទូក, សេះ, គោល, នៅសល់ទាំងមួយគូ ៗ ត្រូវកប់កាត់ពាក់កណ្ដាលពេល គឺ

ទូក ២ កប់ ៨ វិញ,

សេះ ២ កប់ ៣២ វិញ,

គោល ២ កប់ ២២ វិញ ។

ឯត្រីបក បើមានច្រើន ក៏មិនបន្ថយចំនួនកប់ឡើយ ។

បើនៅសល់កូនបត្រ្គលាយបម្រុះគ្នា ត្រូវកប់តាមកូនបត្រ្គណាដែលមានដើមតិចជាងកូនឯទៀត គឺ

បើសល់ទូក ១ និងសេះ ២ ឬ ១ កប់ ១៦ (យកដើមទូក),

បើសល់ទូក ១ និងគោល ២ ឬ ១ កប់ ១៦ ,, ,

បើសល់ទូក ១ និងនាង ឬត្រីបក កប់ ១៦ ,, ,

បើសល់សេះ ២ ឬ ១ និងគោល ២ កប់ ២២ (យកដើងគោល),

បើសល់សេះ ១ និងគោល ១ កប់ ៤៤ ”

បើសល់សេះ ២ និងគោល ១ កប់ ៣២ (យកដើងសេះ),

បើសល់សេះ ១ និងនាងឬត្រីបក កប់ ៦៤ (យកដើងណាក៏បាន),

បើសល់សេះ ២ និងនាងឬត្រីបក កប់ ៣២ (យកដើងសេះ) ។

នៅមានការដេរផ្សេងព្រេង ដោយវិធីកប់មួយបែបទៀត ដូចនឹងពោលតទៅនេះ ៖

បណ្ដាបក្សទាំងពីរ, បក្សមួយ នៅមានសល់តែខុននិងកូនចត្រង្គណាមួយ តែមួយ, បក្សមួយទៀត មានសល់កូនចត្រង្គច្រើនជាង តាំងអំពីពីរបីឡើងទៅ ។ កាលបើមានសល់កូនបែបនេះ គេត្រូវកប់ ៦៤ ហើយចាប់កប់ពី ១ រៀងរហូតដល់ ៦៤ ។ បក្សអន់ (ដែលមានតែខុន ១ និងកូន ១) ត្រូវកប់ កប់ឲ្យឮ ៗ ។ បើបក្សដែលមានទ្រៀបជាងនោះ មានត្រី ហើយត្រីនោះដើរដល់ក្រឡាបក, បក្សអន់ ត្រូវត្រឡប់កប់តាមអំណាចដើមនៃកូនចត្រង្គ ដូចដែលពោលមកខាងលើនោះវិញ ។

ការប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងពេលធ្វើយុទ្ធ

អ្នកលេងចត្រង្គ កាលបើចាប់ផ្ដើមលេង ត្រូវមានការប្រុងប្រយ័ត្ន ២ យ៉ាង គឺ ប្រយ័ត្នកុំឲ្យកូនចត្រង្គណាខាងគេ ដែលមានឥទ្ធិពលតិច

ស៊ីកូនបត្រង្គខ្លួន ដែលមានឥទ្ធិពលច្រើន ដូចត្រីខាងគេ ត្រូវស៊ីសេះ, ទូក, គោល ជារបស់ខ្លួន ទាំងត្រូវប្រយ័ត្នកុំឲ្យគេស៊ីដោយឥតថ្លៃ ៗ មួយទៀត ត្រូវប្រយ័ត្នជាបំផុត កុំឲ្យកូនបត្រង្គខាងគេ ចោមសម្លាប់ខុនជារបស់ខ្លួន ៗ ព្រោះគោលដៅក្នុងល្បែងបត្រង្គ ចំពោះត្រង់សម្លាប់ខុន, បើគេសម្លាប់ខុនបានហើយ ចាត់ទុកជាចាញ់គេ អស់ផ្លូវតទៅ ៗ

ទោសក្នុងការលេងបត្រង្គ

ល្បែងបត្រង្គ ធ្វើឲ្យអ្នកលេងខ្លះជក់ជាប់ចិត្ត រហូតដល់ភ្លេចបាយ ភ្លេចទឹក ភ្លេចប្រកបការងារដែលត្រូវធ្វើ, ទាំងរយៈវេលាដែលលេងថក កន្លងទៅច្រើនម៉ោងហើយ ក៏អ្នកលេងខ្លះភ្លេចគិតដល់, លុះដល់ឈប់លេង ព្រោះហេតុតែប្រើឥរិយាបថ អង្គុយគិតដើរបត្រង្គយូរ ហួសពេលវេលា ព្រមទាំងខានបរិភោគបាយទឹក អ្នកលេងបត្រង្គខ្លះ ច្រើនទៅជាខ្យល់ចាប់ ដេកមិនលក់ ធេងធោងស្មារតី សោប់សល់ កាន់កាអ៊ើមិនមុតមាំ ។

ហេតុអ្វីក៏ល្បែងនេះ ធ្វើឲ្យអ្នកលេងជក់ចិត្តខ្លាំងម្ល៉េះ ? ព្រោះល្បែងនេះ អ្នកលេងត្រូវប្រើគំនិតគិតឲ្យឃើញច្រើនជាន់ ច្រើនផ្លូវ ត្រូវប្រើស្មារតីប្រុងប្រយ័ត្ន គ្មានបន្ធូរជាដរាប ត្រូវប្រើកលឧបាយគ្មានស្រាក, ក្នុងទីបំផុត ក៏ត្រូវចាញ់ ឬឈ្នះ ឬក៏ស្មើគ្នា ៗ បណ្ដាបក្សទាំងពីរ, បុគ្គលដែលចាញ់ គិតថា "បានជាចាញ់ ព្រោះអញគិតខុសត្រង់នេះ, ព្រោះ

ក្ដោបស្លាកតែត្រង់នោះ, ព្រោះចាញ់កលគេត្រង់នេះ, ដូច្នេះ ដល់ការទី ២ អញត្រូវប្រុងប្រយ័ត្នកុំឲ្យភ្លាត់សោះ ត្រូវយកជ័យឲ្យបានវិញ" ។ ចំណែកខាងបក្សឈ្នះ សប្បាយចិត្តខ្លាំង តាំងចិត្តថា "ដល់ការទី ២ អញត្រូវប្រឹងយកជ័យឲ្យបានទៀត" ។ តែគួរឲ្យអនិច្ចា! ការតាំងចិត្តប្រឹងយកជ័យឲ្យបាននៃបក្សទាំង ២ នោះ ឥតបានដូចបំណងរាល់លើក រាល់ការនោះឡើយ, ម៉្លោះហើយ អ្នកលេងទាំងពីរបក្ស ក៏ចេះតែមិនអស់ចិត្តរៀងខ្លួន បើទុកជាលេងទៅចាញ់គេ ក៏ចិត្តមិនព្រមចាញ់ បើទុកជាលេងទៅឈ្នះគេ ក៏មិនសុខចិត្តនឹងការឈ្នះមិនធំណាំ ឬឈ្នះមិនច្រើន ។ ព្រោះអាស្រ័យហេតុនេះ ទើបអ្នកលេងល្បែងនេះ ជក់ចិត្តជាខ្លាំង ។

អ្នកលេងចត្រង្គ មាន ២ ពួក គឺពួកមួយ ចូលចិត្តលេងមិនភ្នាល់, មួយពួកទៀត ចូលចិត្តលេងមានដាក់តំណាំង ។ អ្នកលេង ទាំង ២ ពួកនេះ បាននាមថាជាអ្នកប្រព្រឹត្តអបាយមុខ ត្រូវទទួលសេចក្ដីវិនាសនៃសុខភាពក្នុងរាងកាយ, ខូចពេលវេលាដែលត្រូវប្រកបការងារ, បើលេងហើយមានភ្នាល់ផង ក៏ត្រូវជួបសេចក្ដីវិនាស នៃធនធានទ្រព្យសម្បត្តិច្រើនលើសលុប ។

គុណក្នុងការលេងចត្រង្គ

ប្រយោជន៍ក្នុងការលេងចត្រង្គ មានតិចតួចស្ដួចស្ដើងណាស់

តែថាមានតុំណាន ។ តែបើការគេឲ្យជ្រៅឆ្ងាយទៅ កំនត់ឃើញមានខ្លះថា : ល្បែងចត្រង្គនេះ គួរចាត់ទុកជាកីឡា ផ្នែកខាងមនោពលកម្ម គឺល្បែងបង្ហាត់ចិត្តឲ្យវៃ ធ្វើចិត្តឲ្យមានមានះប្រកាន់មាំ ទ្រាំតស៊ូក្នុងកិច្ចការដែលជាមុខនាទីខ្លួនត្រូវធ្វើ ។ គុណប្រយោជន៍ដោយត្រង់ក្នុងល្បែងនេះចំពោះវីរបុរស យកគម្រាប់តាមកលឧបាយក្នុងល្បែងចត្រង្គ ទៅប្រើក្នុងនយោបាយដឹកនាំប្រទេសជាតិ ឬយកទៅប្រើក្នុងសឹកសង្គ្រាម ។ ព្រោះអ្នកធ្វើនយោបាយក្តី អ្នកធ្វើចម្បាំងក្តី ត្រូវជាអ្នកចេះធ្វើកលឧបាយច្រើនជាន់ ច្រើនផ្លូវ មានប្រាជ្ញាវាងវៃ មានកលល្បិចច្រើនស្រទាប់ ធ្វើឲ្យគូសត្រូវងងឹតមុខ វង្វេងស្មារតី ឲ្យភ្លាត់ស្នៀត ទើបយកជ័យបាន ប្រៀបដូចជាអ្នកលេងចត្រង្គ ដែលមានប្រាជ្ញាវាងវៃ អាចចេះប្រើកលឧបាយយកជ័យពីគូប្រកួតនឹងខ្លួនបាន ដូច្នោះឯង ។

បរិយោសានកថា

អត្ថបទស្តីពីល្បែងចត្រង្គនេះ ខ្ញុំបាននិយាយសព្វគ្រប់អស់ហើយគួរចាត់ទុកថាជា តម្រាល្បែងចត្រង្គ បានពិត, ដែលនៅសល់ចន្លោះតែត្រង់និយាយប្រាប់ផ្លូវ ប្រាប់ឧបាយ ឲ្យអ្នកអាន លេងចត្រង្គទៅហើយពូកែវាងវៃ ប៉ិនប្រសប់ ចេះប្រើកលឧបាយ ឲ្យឈ្នះគេរាបហូត ឲ្យទៅជាអ្នកចត្រង្គជើងឯក ។ បានជានៅសល់ត្រង់រឿងនេះ ព្រោះខ្ញុំគ

ពាក្យសរសេរប្រាប់ពុំកើត ពុំដឹងជានិយាយដូចម្ដេច ៗ ព្រោះការលេងនៃ ប៉ុនប្រសប់ ការយល់ដឹងចត្រង្គច្រើនជាន់ច្រើនស្រទាប់នៃជនណា ពិតជាជននោះ ឧស្សាហ៍លេងចត្រង្គ ជួនលេងប៉ះនឹងអ្នកនេះ ជួនលេងប៉ះនឹងអ្នកនោះ, ការប៉ិនប្រសប់ក្នុងលេងចត្រង្គនោះ ក៏កើតមានបន្តិច ៗ ជាលំដាប់ទៅ ។ តែចំពោះមនុស្សខ្លះ បើទុកជាព្យាយាមលេងយ៉ាងណា ក៏មិនបានទៅជាអ្នកចត្រង្គលេងឯកដែរ, ការណ៍នេះព្រោះអ្វី ? ព្រោះអ្នកនោះឯង មានសតិបញ្ញាដែលជាប់ពីកំណើត (សជាតិកបញ្ញា) ទន់អន់ជាខ្លាំង ។

អ្នកប្រព្រឹត្តគិតតែល្បែងនៃវិនាស
អ្នកលះលាសចៀសចាកល្បែងនៃចម្រើន
អ្នកព្យាយាមប្រកបការណាឲ្យកើន
នៃចំរើនដោយក្ដីសុខទុក្ខគ្មានហោង ។

បញ្ជីសៀវភៅ

ដែលពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យបោះពុម្ពផ្សាយ

កច្ចាយនូបត្ថម្ភកៈ ភាគទី ១	១ សៀវភៅថ្លៃ	២២,០០
— — ២	—	៤៦,០០
កង្ខាវិតរណី ភាគទី ១	—	១២,០០
— — ២	—	១០,០០
— — ៣	—	១១,០០
— — ៤	—	១២,០០
កាលាមសូត្រ និងបរាភវសូត្រ	—	២,០០
កុម្ភជាតក	—	៣,០០
ក្បួនរាជសព្ទ	—	០,០០
ក្រុងសុភមិត្រ ភាគទី ១	—	៥,០០
— — ២	—	៤,០០
— — ៣	—	៣,០០
ខេមរខេមសរណកថា	—	០ ០០
គតិលោក ភាគទី ១ ដល់ទី ១០	—	៤,០០
គម្ពីរវិធុរសារ	—	១០,៥០
គិរិមានន្ទសូត្រ (ពាក្យកាព្យ)	—	៣,០០
គិហិបដិបត្តិពិស្តារ	—	១០,០០
គិហិបដិបត្តិសង្ខេប	—	០,០០
គោលសមថកម្មដ្ឋាន	—	៤,០០
គំរូក្បាច់ចាក់ខ្មែរ	—	០,០០
ឃរាវាសធម៌	—	០,០០
ចតុប្បារិសុទ្ធិសីល	—	៧,០០

បំរៀនផាតិនិយម ភាគទី ១	. . . .	១ សៀវភៅថ្លៃ	៨,០០
បំរៀនសន្តិភាព (ភាសាបារាំង)	. . . .	—	២៥,០០
ច្បាប់ល្បើកថ្មី	. . . .	—	៤,០០
ច្បាប់ផ្សេង ៗ ភាគ ១	. . . . .	—	៤,០០
— — ២	. . . . .	—	៤,០០
— — ៣	. . . . .	—	៤,០០
ច្បាប់រាជនីតិ	. . . .	—	១,០០
ច្បាប់សុភាសិត	. . . .	—	៣,៥០
ច្បាប់ស្រីព្រះរាជនិពន្ធព្រះអង្គឌួង	. . . .	—	១០,០០
ជ័យវរ្ម័នទី ៧ (អក្សរខ្មែរ)	. . . .	—	៥,០០
ជ័យវរ្ម័នទី ៧ (ភាសាបារាំង)	. . . .	—	១០,០០
ញាណកថា	. . . .	—	២,០០
ដើមកំណើតអង្គរ (អក្សរខ្មែរ)	. . . .	—	០,០០
ដើមកំណើតអង្គរ (ភាសាបារាំង)	. . . .	—	២៣,០០
ដំណាលពុទ្ធចេតិយ	. . .	—	០,០០
ទស្សនាវដ្ដីកម្ពុជសុរិយា ឆ្នាំ ១៩៥០	. . .	—	១៤៥,០០
— ១៩៥១	. . .	—	១៤៥,០០
— ១៩៥៤	. . .	—	២០០,០០
— ១៩៥៥	. . .	—	២១០,០០
— ១៩៥៧	. . .	—	២៣០,០០
— ១៩៥៩	. . .	—	២៣០,០០
— ១៩៦០	. . .	—	២៣០,០០
— ១៩៦១	. . .	—	២៣០,០០
— ១៩៦២	. . .	—	២៣០,០០
— ១៩៦៣	. . .	—	២៣០,០០
— ១៩៦៤	. . .	—	២៣០,០០

ទសហារមីកថា		១ សៀវភៅក្លៃ	៦,០០
ទសធម្មសូត្រ		—	០,០០
ទានកថា		—	៦,០០
ទឹកទន្លេសាប		—	០,០០
ទំនៀមការផ្ចាល់ខ្លួន		—	៧.០០
ទុំទាវ		—	១០,០០
ធម្មប្រទីប		—	១០,០០
ធម្មបទដ្ឋកថា ភាគទី	១	—	២៤,[illegible]០
— —	២	—	១៨,០០
— —	៣	—	១៨,០០
— —	៤	—	១៦,០០
— —	៥	—	១៦,០០
—	៦	—	២០,០០
— —	៧	—	១៨,០០
— —	៨	—	១៨,០០
នាគោបមាទិកថា		—	១,៥០
នានាជាតក		—	១២,០០
បករណវិសេសោ		—	០,០០
បញ្ចគណនាវិធី និងបញ្ចសម្រេច		—	៣,០០
បញ្ចអភិណ្ហប្បច្ចវេក្ខណៈ		—	៣,០០
បញ្ញាសជាតកបាលី ភាគទី	១	—	១៦,០០
— —	២	—	១២,០០
— —	៣	—	១២,០០
— —	៤	—	១២,០០

បញ្ញាសជាតកបាលី ភាគទី៥	. . . .	១ សៀវភៅថ្លៃ	១៧.០០
—សម្រាយ—	១	—	២៤.០០
— —	២	—	១៥,០០
— —	៣	—	១៥,០០
— —	៤	—	១៥,០០
— —	៥	—	២០,០០
បទានុក្រមរាមកេរ្តិ៍	. . . . .	—	៤,០០
បញ្ញាសនូកសង្ខេប	. . . .	—	៨,៥០
បាតិមោក្ខសង្ខេប	. . . . .	—	៨,០០
ឈាយសិរាជិញ្ញាសូត្រ	. . . . .	—	២,០០
បិសាចស្នេហា	. . . . .	—	០,០០
បុណ្ណោវាទសូត្រ	. . . . . .	—	១,០០
បេសនីយបត្រ	. . . . .	១ សន្លឹក	១,៨០
ប្រជុំរឿងព្រេងខ្មែរ ភាគទី	១	១ សៀវភៅថ្លៃ	២០,០០
— —	២	—	២២,០០
— —	៣	—	១៨,០០
— —	៤	—	១៦,០០
— —	៥	—	២៥,០០
ប្រជុំកងធម៌ —	១	—	៩,០០
— —	២ . . .	—	៨,០០
ប្រវត្តិព្រះមហាពោធិព្រឹក្ស	. . .	—	២,០០
ប្រវត្តិពុទ្ធសាសនាប្រទេសខ្មែរ	. . . .	—	២៣,០០
ប្រស្នាវិនយបិដកសង្ខេប	. . . . .	—	២៩,០០

ពន្លឺអាស៊ីទ្វីប	១ សៀវភៅថ្លៃ	២២.០០
ពាក្យកាព្យប្រដៅផងប្រុសស្រី	—	៣.០០
ពាក្យកាព្យថ្លែងរឿងពុទ្ធប្បវត្តិ	—	៣,០០
ពិធីទាំងសមាស (អក្សរខ្មែរ) ភាគទី ១ . . .	—	១៥,០០
— — ២ . . .	—	១៧,០០
— — ៣ . . .	—	១៥,០០
ពិធីទាំងសមាស (ភាសាបារាំង)	—	៣០,០០
ពិធីក្នុងគ្រួសារខ្មែរ (ភាសាបារាំង)	—	៤០,០០
ពុទ្ធមាមកវិធី	—	៨,០០
ពុទ្ធប្បវត្តិតាមគំនូរបិទ (ភាសាបារាំង) . . .	—	១០.០០
ពុទ្ធោវាទានុសាសនី	—	៤,០០
ព្រហ្មចរិយកថា	—	១៥.០០
ព្រះបាទអសោក	—	១៦.០០
ព្រះបត្តមកែវ	—	១,០០
ព្រះត្រៃលក្ខណ៍ និងសំវេគកថា	—	៤,០០
ព្រះវិន័យសង្ឃកម្ម ភាគទី ១	—	១៧,០០
— — ២	—	១៨,០០
ភាណវារបាលី	—	៤០,០០
ភិក្ខុបាតិមោក្ខបាលី	—	៦,០០
ភោគកុលកុមារ	—	២០,០០
មគ្គុទ្ទេសនគរ ភាគទី ១	—	៨.០០
— — ២	—	២០,០០
មនោបុព្វកថា	—	៣,០០
មរណានុស្សតិកម្មដ្ឋាន	—	៤,០០
មហាវេស្សន្តរជាតក	—	៤៥,០០
មហាបុរសលក្ខណៈ	—	៣.០០

មាតាបិតុឧបដ្ឋានកថា	១ សៀវភៅថ្លៃ	៦,០០
មាយើង	—	១០,០០
មិត្រល្អ	—	១,០០
មង្គលត្ថទីបនី ភាគទី ១	—	៣០,០០
— — ២	—	៣៥,០០
— — ៣	—	៤៥,០០
— — ៤	—	៣៥,០០
មិលិន្ទបញ្ហា ភាគទី ១	—	២០,០០
— ២	—	២០,០០
មួយរយគាថា	—	០,០១
រតនប្បភា		៧,០០
របាំខ្មែរ (ភាសាបារាំង)	—	៧០,០០
រាមកេរ្តិ៍ពីវគ្គ ១ ដល់ ១០	—	៤,០០
— ពី៧ — ៨០	—	៤,០០
រូបតេមិយជាតក	១២ សន្លឹក	៨,០០
រូបមហាជនកជាតក	—	៨,០០
រូបសុវណ្ណសាមជាត។	—	៨,០០
រឿងបរណមាតា	១ សៀវភៅថ្លៃ	១៦,០០
" កាកី	—	៧,០០
" សព្វសិទ្ធិ	—	១២,០០
" ហង្សយន្ត	—	១០,០០
" ពុទ្ធិសែន	—	១០,០០
" ស័ង្ខសិល្បជ័យ	—	២៣,០០
" សុបិនកុមារ	—	៧,០០
" ខ្យងស័ង្ខ	—	១៦,០០
" ស្រទបចេក	—	២៥,០០

រឿងព្រះធិនវង្ស	១ សៀវភៅថ្លៃ	៣៤,០០
„ ព្រះសុធន	—	១៧,០០
„ ទិព្វសង្វារ ភាគទី ១	—	៣០,០០
„ — ២	—	៣០,០០
„ — ៣	—	៣០,០០
„ — ៤	—	៣០,០០
„ — ៥	—	៣០,០០
ល្បើកខ្លួនខ្លួនពៅប៊ិន	—	៣,០០
លោកនយបករណ៍ ភាគទី ១	--	២២,០០
— — ២	—	២៣,០០
លក្ខន្តិៈកសាងវត្ត	—	៨,០០
វចនានុក្រមខ្មែរ ភាគទី ១	—	២៨០,០០
— — ២	—	៣០០,០០
វិសលសូត្រ	—	៣,០០
វិជ្ជាបរណកថា និងគិរិមានន្ទសូត្រ	—	៦,០០
វិជ្ជាប្រាំបីប្រការ	—	២០,០០
វិនយបឋមកបិនបរិហារ	—	៣,៥០
វិសុទ្ធិមគ្គ៖ បាលី ភាគទី ១	—	៥១,០០
— — — ២	—	៥០,០០
— — — ៣	—	៥០,០០
វុត្តោទ័យ	—	០,០០
វេយ្យាករណ៍សំស្ក្រឹត	—	
សត្តបរិត្ត ទ្វាទសបរិត្ត	—	១៧,០
សតិបដ្ឋានសូត្រ	—	
សប្បុរិសធម៌ (ពាក្យកាព្យ)	—	

សមន្តប្បាសាទិកា ភាគទី ១	. . . .	១ សៀវភៅថ្លៃ	៣៥,១០
— — ២	. . . .	—	៥០,០០
— ៣	. . . .	—	៥៨,០០
— — ៤	. . . .	—	៦០,០០
សម្ពន្ធមាណ	. . . .	—	៤០,០០
សាមណេរវិន័យ	. . . . . .	—	៨,០០
សារទេសនា	. . . .	—	២,០០
សាសនសុភាសិត ភាគទី ១	. . . .	—	១២,៩០
- - ២	. . . .	—	៧,៥០
- - ៣	. . . .	—	៨,០០
សិលាចារឹកនគរវត្ត	. . . . . .	—	១៥,០០
សីមាវិនិច្ឆ័យ	. . . . . .	—	៣,១០
សីលនិទ្ទេស	. . . . . .	—	១៦,០០
សិង្គាលោវាទសូត្រ	. . . . . .	—	៦,០០
សុភាសិតប្លកាសិត	. . . . . .	—	៧,០០
សុភាសិតច្បាប់ស្រី	. . . . .	—	៦,០០
សុភូតិសូត្រ	. . . .	—	៤,០០
សុវត្តជាតក	. . . .	—	១៥,០០
សុភោសកថា	. . . .	—	២,០០
សុរិយយាត្រឡើងស័ក	. . . . .	—	៣,០០
សៀវភៅយានជំនិះខ្មែរ	. . . . .	—	០,០០
សេកសោមបណ្ឌិត	. . . . .	—	៣,០០
សេចក្ដីរលឹកដាស់តឿន	. . . . .	—	៣,០០
សំដែងអំពីព្រះនិព្វាន	. . . . .	—	៩,០០
សំវេគនិយធម៌	. . . . .	—	២,០០
អត្ថទោសកថា	. . . .	—	៣,០០

ឯកសហស្សរាត្រី	ភាគទី ១១	១ សៀវភៅថ្លៃ	៤,០០
–	– ១២	–	៤,០០
	– ១៣	–	៥,០០
–	– ១៤	–	៧,០០
–	– ១៥	–	១០,០០
–	– ១៦	–	៦,៥០
–	– ១៧	–	៥,៥០
–	– ១៨	–	៥,០០
–	– ១៩	–	៧,០០
–	– ២០ ដល់ ២៤	–	៨,០០
–	– ២៥	–	៦,០០
–	– ២៦	–	៧,០០
–	– ២៧	–	៧,០
–	– ២៨	–	៨,០០
–	– ២៩	–	៧,០០
–	– ៣០	–	៧,០០
–	– ៣១ ដល់ ៣៨	–	៨,០០
–	– ៣៩ ដល់ ៥០	–	៦,០០
ឧភិទប្បាតិមោក្ខ		–	២១,០០
អំពីប្រាសាទខ្លះនៅអង្គរ		–	១៣,០០
អំពីព្រះពុទ្ធសាសនា (អក្សរខ្មែរ)		–	៥១,០០
អំពីព្រះពុទ្ធសាសនា (ភាសាបារាំង)		–	៥០,០០

រោងពុម្ព កាំបូឌីយ៉ា ថ្លៃ ២៦៛០០