ល្បែងប្រជាប្រិយ ខ្មែរ

បណ្ណាល័យ
LIBRARY

៦១៤.
១០២

៦៩៤.៦១៤:១០៩

ក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ

ល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរ

តាមការស្រាវជ្រាវរបស់ក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់

ព្រមទាំង សមាជិកឆ្លើយឆ្លង គ្រប់ខេត្ត

រៀបរៀងដោយ :

លោក ចាប-ពិន អធិបតីក្រុមជំនុំ

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

សមាជិកនៃក្រុមជំនុំ

គំនូររបស់លោក ចាប-នូ

ពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ
INSTITUT BOUDDHIQUE

LIBRARY
BUDDHIST INSTITUTE

ការផ្សាយរបស់ពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ

ព.ស.២៥០៧ គ.ស.១៩៦៤

<u>មាតិកាសង្ខេប</u>

អារម្ភបទ .... ទំព័រ

១. ល្បែង ស្ដេចចង់ ឬអៀវ........................ ១

២. ល្បែងឈូង ៤

៣. ល្បែងចាប់កូនខ្លែង ៨

៤. ល្បែងលោតអន្ទាក់ ១៣

៥. ល្បែងលាក់កន្សែង ១៦

៦. ល្បែងឱបត្រឡាច.............................. ១៩

៧. ល្បែងប្រជល់មាន់............................ ២២

៨. ល្បែងគ្របមាន់............................... ២៤

៩. ល្បែងបិទពួន ២៧

១០. ល្បែងអង្គញ់ ៣១

១១. ល្បែងគោះពញាក់............................. ៤៣

១២. ល្បែងគោះត្រឡោក ៤៥

១៣. ល្បែងសី....................................... ៤៨

១៤. ល្បែងទាញព្រ័ត្រ ៥៥

១៥. ល្បែងកូនគោល ៥៩

១៦. ល្បែងភារបង្គង................................ ៦៣

១៧. ល្បែងចោះប្រមាត់............................ ៦៥

១៨. ល្បែងបាយខុ ៦៨

១៩. ល្បែងលាក់កូនកាស ៧១

២០. ល្បែងលាក់ធ្យូង............................... ៧៣

២១. ល្បែងប៉ក់ចាប ៧៥

២២. ល្បែងចត្រង្គ ៨០

អារម្ភកថា

ប្រទេសកម្ពុជាមានល្បែងប្រជាប្រិយច្រើនអនេក ដែលប្រជាពល រដ្ឋទូទាំងប្រទេសនិយមលេងកំសាន្ត នៅពេលទំនេរ, ពេលបុណ្យទាន នឹងពេល ធ្វើពិធីតូច-ធំផ្សេងៗ មានពិធីចូលឆ្នាំជាដើម ជាប់ជាប្រពៃណី តាំងពីព្រេង នាយមក ។

បើយើងសង្កេតដោយហ្មត់ចត់ សព្វគ្រប់តាមលក្ខណាការរបស់ ល្បែងទាំងនោះទៅ នឹងឃើញថាមានប្រយោជន៍ខាងកាយសម្បទាខ្លះ ខាងចិត្ត សម្បទាខ្លះ ដែលអាចរាប់ចូលក្នុងពួកអត្តពលកម្ម និងចិត្ត ពលកម្មបាន គឺជាការហាត់ប្រាណ ហាត់ភ្នែក ហាត់ជើងដៃឱ្យរាងកាយ កើតសាច់ឈាម មាំមួន មានសុខភាពល្អ មានកំលាំងពលំ ភ្នែកវៃ ដៃជើងរហ័សរហួន នឹងជាការហាត់ចិត្តគំនិត ហាត់ប្រាជ្ញាស្មារតី ឱ្យមានគំនិតវាងវៃ ស្មារតីប៉ិនប្រៅ ចេះកលល្បិចផ្សេងៗ, មួយទៀតល្បែងទាំង នោះជាអារ្យធម៌ចាស់របស់ខ្មែរ សុទ្ធសាធ ដោយហេតុប្រទេសខ្មែរជា ប្រទេសចាស់មួយ នៅអាស៊ីភាគអាគ្នេយ៍ មានអាយុរាប់ពាន់ឆ្នាំមកហើយ ម្លោះហើយមានបង្កើតជាចំណេះដឹង-ភ្លេង-ល្បែងជាច្រើន ។

ឯល្បែងទាំងនោះ ពុំមានចារឹកជាក្បួនជាតម្រាទេ, គេលេងតែតាម ចំណាំរបស់គេរៀងៗខ្លួន តៗគ្នា ទៅតាមទម្លាប់ស្រុករបស់គេ ។ ការដែល ពុំបានចារឹកល្បែងរបស់ខ្មែរទុកជាឯកសារនោះ នាំឱ្យល្បែងខ្មែរ ពុំអាចមាន អាយុយឺនយូរ តទៅបាន ហើយថែមទាំងឥទ្ធិពលនៃល្បែង បរទេសចេះតែចូល មកច្រៀតជ្រែកគ្រប សង្កត់ផងទៀត ល្បែងខ្មែរក៏រិត តែសាបរលាបបន្តិចម្តងៗ, តែការចារឹកជាក្បួនតម្រានោះមានការលំបាក ក្រៃពេក លុះតែស្រាវជ្រាវរាវ រកអស់ពេលយ៉ាងយូរទើបបានសំរេច ។

ដើម្បីឱ្យការចារឹកនេះឆាប់បានសំរេច លោក ចាប ពិន អធិបតី ក្រុមជំនុំរួបរួមជាមួយសមាជិកនៃក្រុមជំនុំទំនៀមទំលាប់ខ្មែរ ក៏ស្រាវ ជ្រាវ ជ្រើសយកល្បែងផ្សេងៗ អំពីឯកសាររបស់សមាជិកឆ្លើយឆ្លងនៅ ក្រុងនិងខេត្ត ក្រៅទាំងឡាយ ដែលមានក្នុង

ក្រុមជំនុំទំនៀមទំលាប់ខ្លះ ស៊ើបសួរយកការណ៍ អំពីលោកអ្នកចាស់ទុំ ដែលចេះចាំនូវល្បែងនោះ ។ ខ្លះរៀបចំចងក្រង ជាសៀវភៅនេះឱ្យឈ្មោះថា "ល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរ" ហើយដាក់ឱ្យគណៈ កម្មាការពិសេសមួយដែលតាំងឡើង ដោយកំណត់ ក្រសួងលេខ ៥៥/០.ទ ចុះថ្ងៃទី ១៣ ខែមិនា គ.ស.១៩៦៤ នៃក្រសួង ធម្មការពិនិត្យថែមរួចចាត់ការបោះពុម្ពឡើងដើម្បីរក្សាទុកនូវល្បែងជា ប្រពៃណីរបស់ជាតិ ឱ្យមានអាយុយឺនយូរឋិតថេរចិរកាលជាអង្វែងតទៅ សំរាប់ឱ្យយុវជនរួមជាតិសម័យ បច្ចុប្បន្ន និងអនាគតជ្រាបច្បាស់ថាល្បែង ប្រពៃណីជាតិរបស់ខ្លួនមាន ប្រយោជន៍យ៉ាងណាខ្លះ ។

នៅវេលាបោះពុម្ពសៀវភៅនេះ លើកទី១ យើងយល់ថាពុំទាន់បាន សព្វគ្រប់ល្បែងនៅឡើយទេ ។ ដូច្នេះ ក្រុមជំនុំសូមអំពាវនាវដល់លោក អ្នកអានទាំងឡាយបើឃើញថា នៅខ្វះល្បែងអ្វីខ្លះ សូមសរសេរតែង ល្បែង នោះដោយសព្វគ្រប់ល្អមធ្វើជាគំរូលេងតាមបាន ទៅឱ្យក្រុមជំនុំ ទំនៀមទម្លាប់ នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ. ក្រុមជំនុំនេះនឹងរៀបរៀងបញ្ចូល ថែមឱ្យបានសព្វ គ្រប់នៅវេលាបោះពុម្ពលើកទី២តទៅ ។

ភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ១៥ មេសា ឆ្នាំ ១៩៦៤

ក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ

សេចក្ដីកត់ហេតុ

គណៈកម្មការមួយតែងតាំងឡើងដោយកំណត់ក្រសួងលេខ៥៥/OS ចុះថ្ងៃទី ១៣ ខែមិនា គ.ស.១៩៦៤ នៃក្រសួងធម្មការ ដែលមានសមាសភាពដូចតទៅ :

១. សហជីវិន ចាប ពិន នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ ប្រធាន
២. សហជីវិន អ៊ុំម-ឆុំ សមាជិករដ្ឋសភា សមាជិក
៣. ឧកញ៉ារាជវរានុកូល តឹម យឹង នៅព្រះបរមរាជវាំង សមាជិក
៤. ឧកញ៉ាប្រសើរលេខា កៅត-រឿន សាលា វិចិត្រសិល្បខេមរៈ សមាជិក
៥. សហជីវិន ញូង-សឿង នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ សមាជិក
៦. សហជីវិនី ពេជ្រ-សល់ នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ សមាជិក
៧. សហជីវិន លី-ធាមតេង នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ សមាជិក
៨. សហជីវិន ស្ដើង-ធូរ នៅពុទ្ធសាសនបណ្ឌិត្យ លេខាធិការ

បានប្រជុំគ្នាអស់ ១១ លើកដើម្បីពិនិត្យសៀវភៅ ល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរនេះ ដែលក្រុមជំនុំទំនៀមទម្លាប់ខ្មែរ បានតែងហើយដាក់ស្នើមកឱ្យគណៈកម្មការនេះពិនិត្យ ។

គណៈកម្មការយល់ឃើញថា ទោះបីពុំទាន់បានសព្វគ្រប់ទាំងអស់ ដោយសារជាលើកដំបូងក្ដី, ក៏សៀវភៅនេះ ហុចផលប្រយោជន៏ជាច្រើន ដល់អ្នកអានទូទៅ ក្នុងការស្គាល់ច្បាស់នៃល្បែងប្រជាប្រិយ ដែលជាអារ្យធម៌ផ្ទាល់របស់ជាតិខ្មែរ ។

ក្រោយដែលបានពិនិត្យផ្ទៀងផ្ទាត់សព្វគ្រប់ទៅ គណៈកម្មការបានកែសំរួលខ្លះ បន្ថែមសេចក្ដីខ្លះ ឱ្យកាន់តែបានសមរម្យឡើង. ល្មមសមគួរឱ្យយកទៅបោះពុម្ពផ្សាយទុកជាទិដ្ឋានុគតិតទៅ ។

ភ្នំពេញ ថ្ងៃទី ៧ វិច្ឆិកា គ.ស. ១៩៦៤

ប្រធានគណៈកម្មការ

ហត្ថលេខា : ចាប-ពិន

សមាជិក.

ហត្ថលេខា : - អ៊ុម-ផុំ

- តឹម-យិង

- កៅត-រឿន

- ញ៉ូង-សឿង

- ពេជ្រ-សល់

- លី-ធាមតេង

- ស្ដើង-ធូរ

១‐ ល្បែងស្តេចចង់ ឬ ល្បែងអៀវ

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

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :

កាលអ្នកធ្វើស្តេចអង្គុយលើទីដីសមគួរមួយហើយ ខាងស្រីគេ ឱ្យស្រីម្នាក់ ដើរចូលទៅខ្សឹបនឹងស្តេចថា ខ្លួនស្រឡាញ់ឈ្មោះណា មួយឧបមាថា ឈ្មោះ ក ឬ ខ ខ្សឹបហើយគេថយមកអង្គុយ ឬ ក៏មកឈរនៅ កន្លែងដើម វិញ ។ ខាងប្រុសគេឱ្យប្រុសម្នាក់ដើរចូលទៅរកស្តេចដែរ ប្រសិនជាមិនចំ ឈ្មោះ ដែលគេខ្សឹបទុកជាមុនទេក៏ហីទៅ 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 ។ ចេះតែផ្លាស់គ្នា តាមរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។

អ្នកដែលធ្វើស្ដេចត្រូវមើលការខុសត្រូវក្នុងរឿងនេះ ដោយ សច្ចៈ និងយុត្តិធម៌ ។

ល្បែងនេះស្រេចលើអ្នកធ្វើស្ដេច បើអ្នកធ្វើស្ដេចប្រកបដោយអគតិ ចង់ឱ្យអ្នកណាជិះអ្នកណា ក្រៅពីឈ្មោះដែលគេខ្សឹបក៏បាន ។ គឺថា បើម្នាក់ចូលទៅខ្សឹបថាស្រឡាញ់ឈ្មោះ "ក" ហើយទោះបីឈ្មោះ"ខ" ចូលមក ស្ដេចស្រែកថា "អៀវៗ" ទៅក៏ចេះតែបាន ព្រោះអ្នកចូលទៅក្រោយ មិនបានឮអ្នកមុនគេខ្សឹបថា ស្រឡាញ់ឈ្មោះណាៗទេ ។ តែបើមានរបៀបលេងលំអៀងបែបនេះ អ្នកលេងណាដែលចាប់ផ្ទាក់បាន តវ៉ាឡើងអាចសុំគេឱ្យប្ដូរអ្នកធ្វើស្ដេចបាន ប្រសិនបើអ្នកធ្វើស្ដេចប្រកប ដោយសច្ចៈ និងយុត្តិធម៌ នោះការលេងនេះទៀងទាត់ណាស់ ។

ល្បែងនេះជាល្បែងកំសាន្តក៏មែន តែជាល្បែងហាត់ចិត្តមនុស្សឱ្យប្រកបដោយសច្ចៈនិងយុត្តិធម៌ មិនឱ្យប្រកបដោយអគតិ (សេចក្ដីលំអៀង) ៤យ៉ាងគឺ ឆន្ទាគតិ លំអៀងព្រោះស្រឡាញ់, ទោសាគតិ លំអៀងព្រោះខឹង, ភយាគតិ លំអៀងព្រោះខ្លាច, មោហាគតិ, លំអៀង ព្រោះភ័ន្តច្រឡំ ។ មួយយ៉ាងទៀត ជាការបង្ហាត់ឱ្យមនុស្សចេះ ជ្រើសតាំងគ្នាឱ្យធ្វើការជាតំណាងភ្នែកច្រមុះខ្លួនឯង គឺត្រូវចេះជ្រើសរក នរណាដែលគេយល់ថាជាមនុស្សត្រឹមត្រូវបរិសុទ្ធ ធ្វើការបានល្អតាម គន្លងធម៌ពិតៗ ។

២. ល្បែងឈូង

ល្បែងឈូង ជាល្បែងមួយយ៉ាង របស់មនុស្សកម្លោះក្រមុំ ឬ មនុស្សចំណាស់ៗ ប្រុស-ស្រី ទូទាំងកម្ពុជរដ្ឋ គេតែងលេងនៅវេលាយប់ខែភ្លឺ ក្នុងរដូវចូលឆ្នាំថ្មី (ខែចេត្រ-ពិសាខ) ។ គេចែកគ្នាជា ២ពួកប្រុស ១ពួក. ស្រី ១ពួក ។ ក្នុង១ ពួកៗ . មានគ្នាចំនួនពី ១០ នាក់ ឬ ២០នាក់ឡើងទៅ ឈរត្រៀមជា ២ ជួរ. ទល់មុខគ្នា ឃ្លាតពីគ្នាប្រមាណជា ៨ ឬ ១០ម៉ែត្រ ។ គេយកក្រមា ឬ កន្សែងមកផ្ទួលឱ្យមូលចងរឹតឱ្យតឹងណែនល្អ ទុកឱ្យមានកន្ទុយបន្តិចហៅថា "ឈូង" សម្រាប់កាន់បោះឬចោលទៅមករកគ្នា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :

ឈូងមាន២បែប ៖

១-ឈូងច្រៀងរាំ

២-ឈូងលោះខ្ញុំ

១- ឈូងច្រៀងរាំ មុនដំបូង ពួកខាងប្រុសបោះឈូងទៅឱ្យពួកខាងស្រី. ពួកខាងស្រីប្រុងចាប់កុំឱ្យធ្លាក់ដល់ដី បើធ្លាក់ដល់ដី គេចាត់ជាស្អុយ ហើយគេផ្ដើមបោះទៅឱ្យខាងប្រុសវិញ. ពួកខាងប្រុសប្រុងចាប់កុំឱ្យធ្លាក់ដល់ដី ។ កាលចាប់បានហើយ ចោលសំដៅទៅពួក ខាងស្រី គឺសំដៅនាងណាដែលខ្លួនស្ម័គ្រ បើចោលខុសគេចាត់ជាស្អុយរួចគេផ្ដើមបោះជាថ្មីទៀត បើចោលត្រូវស្រីណាហើយ ស្រីនោះច្រៀងរាំយក ឈូងទៅជូនខាងប្រុស ហៅថាច្រៀងរាំជូនឈូង ។ របៀបច្រៀងរាំនោះ ម្នាក់កាន់ឈូងនាំមុខ ម្នាក់ដែលទេរាំតាមក្រោយ ហើយច្រៀងជាទំនុកថា "**ប្អូនចាប់ឈូងបាន ឈូងបែកជាប្អូន ព្រលឹង ប្រុសស្ងួន ទទួលឈូងទៅ**" ។ ពួកស្រីៗក្រៅពីនោះគ្រប់គ្នាទទួលថា "**ឱណាកែវ កែវពិសាឱណាកែវអើយ អើអើងអើយ !** "រួចហើយហុចឈូងនោះទៅឱ្យប្រុសៗទទួលយក ហើយក៏ផ្ដើមបោះឈូង នោះទៅឱ្យពួកខាងស្រីចាប់វិញ ។

បើពួកស្រីចាប់ឈូងបានក៏ចោលសំដៅទៅពួកប្រុស បើចោលត្រូវប្រុសណា ប្រុសនោះត្រូវរាំនាំឈូងទៅជូនស្រី ដោយច្រៀងជាទំនុកថា

"**បងចាប់ឈូងបាន បងបីត្រកង ព្រលឹងមាសបង ទទួលឈូង នៅ** " ។ ពួកប្រុសៗ គ្រប់គ្នាទទួលបន្ទរថា " **ឱណាកែង កែងពីអា ឱណាកែងអើយ អីអឹងអើយ !** " ហើយក៏ហុចឈូងនោះទៅឱ្យពួកស្រីៗទទួលយក ទើបផ្ដើមបោះតទៅទៀត ។

២. **ឈូងលោះខ្ញុំ** ដើមដំបូង ខាងប្រុសគេផ្ដើមច្រៀង ១ទំនុកជាមុន ។ ឯទំនុកច្រៀងឈូងមានច្រើនបែប ប្លែកៗ ទៅតាមប្រាថ្នារបស់អ្នកនាំច្រៀងនិងតាមស្រុក ។ ទីនេះស្រង់យកតែ ទំនុកធម្មតា ដែលអ្នកលេងឈូងគ្រប់ស្រុកគេតែងច្រៀងគ្រប់គ្នាថា : "**បងបោះឈូងទៅ អូនអើយ កំពស់ចុងដូង** (ស្នូន) **ក្រមុំឈររង្វង អូនអើយទទួលឈូងបង**" ឬថា "**បងបោះឈូងទៅ ឈូងបែកជាបួន ស្រីណាមានខ្លួន ទទួលឈូងបង**" ។ល។ ច្រៀងហើយគេស្រែកប្រាប់ថា "ឈូងអីយឈូង ! " ហើយអ្នកផ្ដើមទំនុកក៏បោះឈូងទៅលើពួកស្រីៗ ឱ្យពួកស្រីៗចាប់ ។ ខាងស្រីចាប់ឈូងបាន គេចោលសំដៅទៅរកប្រុសណាដែលត្រូវចិត្ត បើចោលទៅត្រូវប្រុសណា គេទៅចាប់យកប្រុសនោះមកទុកខាងពួកគេ ។ បើចោលមិនត្រូវទេ ខាងប្រុសចាប់ឈូងនោះ ចោលសំដៅមករកស្រីណាដែលគេស្នេហ៍ បើខាងប្រុសចោលមកត្រូវ ខាងស្រីហើយ ប្រុសម្នាក់ដែលស្រីចាប់យកទៅលើកមុននោះ ត្រូវបាន រួចខ្លួន

បើប្រុសចោលមិនត្រូវស្រីវិញទេ ប្រុសម្នាក់នោះត្រូវនៅខាងស្រី ដដែល ។ បើខាងណាប៊ិនប្រសប់គេចោលយកខាងម្ខាងទាល់តែអស់ ។ កាលណាអស់គ្នាហើយគេផ្ដើមលេងសាជាថ្មី ដោយឱ្យខាងស្រីបោះឈូង ទៅឱ្យខាងប្រុសមុនវិញ ។ មុននឹងស្រីៗបោះឈូងទៅឱ្យប្រុស គេស្រែក ច្រៀងថា "**អូនបោះឈូងទៅ បងអើយ កំពស់ចុងស្លា ប្រុសឈរត្រៀបត្រាបងអើយទទួលឈូងប្អូន**" ។ល។ ច្រៀង ហើយគេស្រែកថា "ឈូងអីយឈូង ! " ហើយគេបោះឈូងទៅលើពួក ប្រុសៗ ។

ឯខាងប្រុស បើគេចាប់ឈូងខាងស្រីបានហើយ គេចោលឈូងនោះសំដៅទៅស្រីៗ កាលត្រូវលើស្រីណាម្នាក់ គេចាប់យកស្រីនោះមកទុកខាងគេ ។ បើខាងណាអស់មនុស្ស គេចែកគ្នាលេងសាជាថ្មី ។

មនុស្សដែលគេចាប់បាននោះ ជួនកាលគេចងមុខឱ្យជិតលែងឱ្យរត់ទៅកាន់ទីផ្សេងៗ ជាការកំសាន្តសប្បាយ ។

របៀបលេងបែបទី២នេះ ជួនកាលអ្នកលេង គេច្រូតកាត់មិនបាច់ច្រៀងស្រាប់តែចោលតែម្ដងក៏មាន ។

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងពួកការហាត់ភ្នែកឱ្យវៃ ហាត់ដៃឱ្យត្រង់ផង ជាការកំសាន្តសប្បាយ ដោយមានការរាំច្រៀងលាយជាមួយផង ។

៣~ ល្បែងចាប់កូនខ្លែង

ល្បែងចាប់កូនខ្លែង ជាលែងរបស់កុមារាកុមារីជំទង់ៗតែងលេងក្នុងវេលាយប់ខែភ្លឺ នៅរដូវចូលឆ្នាំ ឬ នៅពេលទំនេរ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :

ល្បែងនេះ ពេលលេងគេចាត់ម្នាក់ដែលមានមាឌមាំធំ ឱ្យធ្វើជាមេហ្វូងហៅថាមេមាន់ , ចាត់ច្រើននាក់ឱ្យធ្វើជាកូនមាន់ ហើយគេចាត់ម្នាក់ទៀតឱ្យធ្វើជាខ្លែង ចាំចាប់កូនមាន់ ។ ម្នាក់ៗគេយកក្រមាក្រវាត់ចង្កេះឱ្យតឹងណែន ការពារកុំឱ្យរបូតសំលៀក ។ គេនាំគ្នាបង្កាត់ភ្លើងឱ្យបាន ជាភ្នក់ ១តូច ដោយកំទេចឧស ហើយម្នាក់ដែលធ្វើមេមាន់បញ្ចោឱ្យកូន របស់ខ្លួន តោងចង្កេះតៗគ្នា រហូតដល់អស់ ដោយឈរជាជួរ រួចដើរក្រឡឹង

ព័ទ្ធជុំភ្នក់ភ្លើង ។ ជាមួយគ្នានេះ មេមាន់ពោលពាក្យចំអក ឲ្យកឡឺយឱ្យន័យទៅខ្លែងថា :

ចាប់កូនខ្លែងប្រឡែងកូនអក

ពពេចញៀកញៀក កូនអញតែមួយ ៗ

ឪកអន្លូងជាំត្រកួន

ទន្សាយរត់ពួន ត្រកួនឡើងលាស់ ៗ

ទៀន១គូតាំងយូចាំងព្រះ

លើកដៃសំពះ ជូនៗសុំភ្លើង ៗ

ចំណែកម្នាក់ដែលធ្វើខ្លែងឈរធ្វើព្រងើយ, កាលបានឮមាន់និងកូនមាន់ស្រែកដូច្នោះ ក៏ដើរចូលទៅរកភ្នក់ភ្លើង ហើយនិយាយ សុំភ្លើងថា "**ជូនៗ សុំភ្លើង !** " ។

មាន់ឆ្លើយថា :	**រលត់**
ខ្លែងសុំថា :	**សុំមួយអង្កត់**
ម[១]	**រលាយ**
ខ-	**សុំទឹកបាយ**
ម-	**ឆ្អែតលិន្ទ**

[១] ម. មេមាន់ ។ ខ. ខ្លែង ។

ខ- **សុំតាំបិត**

ម- **មិនទាន់ច្រូច**

ខ- **សុំល្មុច**

ម- **មិនទាន់ជាំ**

ខ- **សុំថ្លាំ**

ម- **មិនទាន់ហាល**

ខ- **សុំផាល**

ម- **មិនទាន់សិត**

ហើយខ្លែងក៏អង្គុយនៅបៀតភ្នក់ភ្លើងនោះ ។

ចំណែកមេមាន់ក៏នាំកូនរបស់ខ្លួនដើរប្រទក្សិណព័ទ្ធជុំវិញខ្លែង និងភ្នក់ភ្លើង[១] ហើយស្រែកច្រៀងទាំងមេទាំងកូនថា :

ចាប់កូនខ្លែងប្រឡែងកូនមាន់ (បន្ទរ) អាឡយ ។
បើទៅទាន់ យកមាន់ទៅលាក់ (បន្ទរ) អាឡយ ៗ
លាក់ទុកឯណា លាក់ក្បាលដំណេក (បន្ទរ) អាឡយៗ
រលីកពីដេក វាយមាន់តួងតាង ។

---

[១] ស្រុកខ្លះគេអង្គុយទល់មុខគ្នា ឆ្លើយឆ្លងទៅមក លុះដល់ពាក្យសុំកូនមាន់ ហើយមេមាន់អនុញ្ញាតថា កំបាក់កំបែកយកមួយចុះ ត្រង់នេះគេក្រោកឈរស្រឡើង ។

មាន់ច្រៀងចប់ក៏ឈប់ឈរតម្រៀបគ្នា ។

ខ្លែងក៏ស្រែកសុំភ្លើងម្តងទៀតថា "**ជូនៗ សុំភ្លើង**" ។

មាន់ឆ្លើយថា "ក្អែកពាំទៅទម្លាក់ក្នុងទឹកទន្លេបាត់ទៅហើយ" រួចក៏ដើរព័ទ្ធជុំវិញខ្លែងនិងភ្នក់ភ្លើង ហើយច្រៀងតទៅទៀតថា :

ប្អូនវិញខ្សែស្រូត្រ បង្ហូតខ្សែគោម (បន្ទរ) អាឡយៗ

ខ្លែងអើយកុំលោម មិនបានមាន់ទេ (បន្ទរ) អាឡយៗ

ហើយឈរស្ងៀម ។

ខ្លែងក៏និយាយទទូចសុំកូនថា :

ខ- ជូនៗឱ្យសុំកូនមុខ

ម- ឪពុកមិនឱ្យ

ខ- សុំកូនក្រោយ

ម- កំបាក់កំបែកយកចុះ

ខ្លែងកាលបានឮមេមាន់ថា ឱ្យកូនណាកំបាក់កំបែកដូច្នេះក៏តាំងដេញចាប់បេះយកកូនណាដែលនៅក្រោយគេ. ឯមេមាន់ខំប្រឹង ការពារកូនរបស់ខ្លួនកុំឱ្យគេបេះយកបាន ឯកូនមាន់ ក៏ខំប្រឹងតោងចង្កេះ គ្នាយ៉ាងជាប់រត់ពេនចុះពេនឡើង ខ្លាចខ្លែងចាប់បេះយកខ្លួនម្នាក់ៗបាន ជូនក៏ខ្លែងបេះយកកូនបានម្តង១ ម្តង២ ទាល់តែអស់ ជូនក៏បេះបានតែ ១។ តែគេមាន

លក្ខខ័ណ្ឌមួយថា បើកូនណារបូតចេញពីមេព្រោះប្រឹង គេចខ្លាំង ហើយកូននោះគេក្រាបទៅនឹងដី នោះមេខ្លែងមិនត្រូវចាប់ គេទេ ។ កាលអស់ កម្លាំងហត់រៀងខ្លួនហើយ ក៏ឈប់សម្រាកបន្តិច ហើយផ្លាស់ប្តូរគ្នាលេងតទៅទៀតគេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។

ប៉ុន្តែល្បែងបែបដូចគ្នានេះ នៅស្រុកខ្លះ គេហៅតម្រូវន័យតាមរបៀបលេងថា "ល្បែងខ្លែងចាប់កូនមាន់" ក៏មាន ។

ល្បែងនេះ ជាការបង្ហាត់មនុស្សឱ្យចេះប្រុងស្មៀត ប្រុងស្មារតីឱ្យរហ័សរហួន ចេះការពារខ្លួននិងគ្រួសារផង ។

៤. ល្បែងលោតអន្ទាក់

ល្បែងលោតអន្ទាក់ ជាល្បែងសម្រាប់កុមារាកុមារីជំទង់ៗ លេងក្នុងវេលាយប់ នៅរដូវចូលឆ្នាំ ឬ នៅពេលទំនេរខ្លះ តាមដែលគេស្ម័គ្រ ។ បានជាគេហៅថា "ល្បែងលោតអន្ទាក់" ព្រោះល្បែងនេះមានមនុស្សមួយពួកអង្គុយច្រហោងជិតកង់ ចាប់ចុងដៃគ្នា ជាអន្ទាក់ដៃ ចាំស្ទាក់អ្នកលោតកុំឱ្យលោតចូលបាន. មួយពួកទៀត ឈរជុំវិញចាំលោតរំលងឱ្យ ចូលទៅក្នុងអន្ទាក់ដៃនោះ ។ របៀបលេង ល្បែងនេះ គេចែកពួកអ្នកលេងជា២ចំនួនស្មើគ្នា គឺចាប់តាំងពី ៥ ឬ ៦ នាក់ម្ខាងឡើងទៅ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :

ពួកទី១អង្គុយច្រហោងដកង់គ្នាជារង់ ឃ្លាតពីគ្នាល្មមលាតឬកាង ដៃទាំងពីរខាងបាន ហើយចាប់ចុងដៃគ្នានិងគ្នា មើលទៅឃើញ ភាពដូចជាអន្ទាក់ ។

ពួកទី២ឈរជុំវិញចាំលប់ឆ្មក់លោតចូលក្នុងអន្ទាក់ដៃរបស់ពួកទី១ ។ ពេលលេង ពួកទាំង២នេះសុទ្ធតែប្រុងប្រយ័ត្នរៀងខ្លួន គឺមុន នឹងលោតចូល ពួកអ្នកឈរគេធ្វើរ៉ែវ៉ៗ ជុំវិញពួកអ្នកអង្គុយ ឱ្យពួកអ្នក អង្គុយភ្លេចខ្លួន ឬពួកអ្នកលោតគេចាត់ឱ្យពួកគេខ្លះទៅពួននៅទីឆ្ងាយ ហើយឱ្យលួចរត់ពីចម្ងាយមកលោតចូលតែម្តងក៏មាន ។ ចំណែកខាងពួក អ្នកអង្គុយធ្វើអន្ទាក់ក៏ប្រុងប្រយ័ត្នដែរ ដើម្បីកុំឱ្យពួកអ្នកលោត លោត ផ្លោះចូលមកក្នុងរង្វង់បាន ។ ឯពួកអ្នកអង្គុយគេលើកដៃឡើង ដោយ ប្រញាប់ជាបន្ទាន់ ដើម្បីកុំឱ្យគេលោតចូលបាន ឬដើម្បីលើកដៃគះឱ្យប៉ះជើង អ្នកលោត ។ បើអ្នកអង្គុយគះប៉ះជើងអ្នកលោតបានហើយ គេទុកអ្នកលោតជាចាញ់ អ្នកធ្វើអន្ទាក់ជាឈ្នះ ហើយអ្នកឈ្នះក្រោកឈរឡើងចាំ លោតឱ្យអ្នកចាញ់ទៅអង្គុយធ្វើអន្ទាក់វិញ ។ ឯពួកអ្នកលោតនោះបើមានអ្នកណាម្នាក់ លោតចូលបានដោយស្រួលគេឱ្យគ្នាគេទាំងអស់ចូលតាមទៅក្នុងរង់អន្ទាក់នោះ ហើយពួកអ្នកលោតចូលបាននោះគេនាំគ្នា លោតចេញវិញ

គឺអ្នកលោតចូលបាននោះ គេឈរគ្រប់គ្នាគាបជើងលើ អន្ទាក់ដៃអ្នកអង្គុយគ្រប់គ្នា ទុកជើងម្ខាងនៅក្នុងជើងម្ខាងនៅក្រៅអន្ទាក់ដៃនោះ ។ បើក្នុងបណ្តា ពួកអ្នកលោតនោះ មានអ្នកណាម្នាក់ លោតចេញដោយស្រួលបានមិនប៉ះដៃអ្នកអង្គុយគេនាំគ្នាចេញតាមទាំងអស់ ។ តែការចេញនិង ចូលបាននោះត្រូវចេញ ឬចូលឱ្យចំច្រកដែល លោតរំលងបាននោះ បើខុសច្រកនោះទេទុកជាចាញ់ ។ ហើយការលោត ចូល ឬលោតចេញនោះ ត្រូវតែលោតម្តងម្នាក់ បើជួនជាស្របពីរនាក់ស្មើ គ្នា ក៏គេទុកជាចាញ់ដែរ ។គេចេះតែផ្លាស់ប្តូរគ្នាលេងតាមរបៀបនេះ រៀងទៅដរាបដល់ពេលឈប់ ។

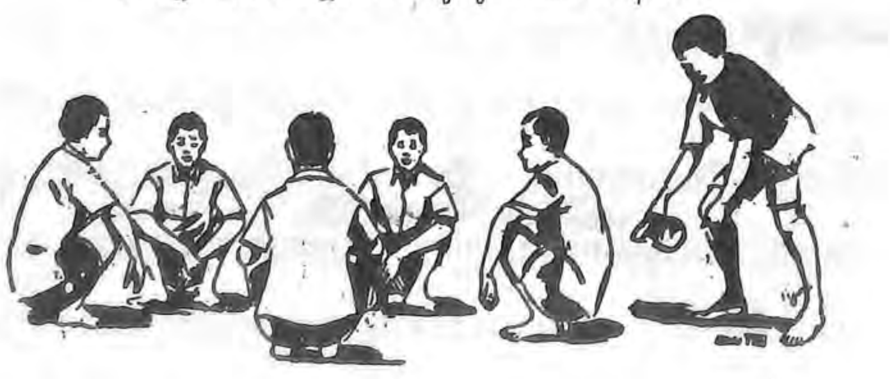
ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាង ដែលចាត់ចូលក្នុងកីឡាហាត់ប្រាណ គឺហាត់កាយឱ្យមានសុខភាព មានកម្លាំងកាយរឹងប៉ឹង ហាត់ភ្នែកឱ្យវៃ ហាត់ស្មារតីឱ្យចេះប្រុងប្រយ័ត្ន ចេះប្រើគំនិតឱ្យវាងវៃ កុំឱ្យអ្នកដទៃបំភ័ន្តបាន ។

៥~ ល្បែងលាក់កន្សែង

ល្បែងលាក់កន្សែង ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់ក្មេងខ្មែរក្នុង បុរាណកាលតែងលេងសម្រាប់ជាទីកំសាន្តសប្បាយ នៅពេលយប់ខែភ្លឺ ក្នុងរដូវចូលឆ្នាំ ឬនៅពេលជាចន្លោះការហាត់នឿយម្តង ៗ ។

មុនដំបូង ពួកក្មេងៗគេបបួលគ្នាបានចំនួនពី ៦-៧ នាក់ឡើងទៅឱ្យអង្គុយច្រហោងដំកង់ជារង់មូល ដាក់ដៃទាំងពីរទៅមុខលើក្បាលជង្គង់ ក្នុងទីណាមួយដែលជាទីវាលស្រឡះរាបស្មើល្អ ។ ហើយគេយកកន្សែងឬក្រមាតូចមួយមករុំមូរធ្វលរឹតឱ្យតឹងណែនល្អ ទុកជាយបន្ទិចសម្រាប់ កាន់យួរបាន សន្មតហៅថា កន្សែង មានម្នាក់ក្រោកចេញទៅក្រៅរង់កាន់កន្សែងនោះ ដើរព័ទ្ធជុំវិញយ៉ាងលឿន ពីខាងក្រោយខ្នងអ្នកអង្គុយបញ្ឆោតអ្នកអង្គុយមិនឱ្យដឹងខ្លួនថា គេលាក់កន្សែងក្រោយខ្នងអ្នកណា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពខាងមុខនេះ



ល្បែងនេះ មានត្រណមយ៉ាងតឹងរ៉ឹងមិនឱ្យអ្នកលេងងាក ក្រោយ ឬលូកដៃទៅខាងក្រោយខ្នង បើអ្នកណាមួយហ៊ានងាក ឬលូក ស្ទាបខាងក្រោយខ្នង អ្នកលាក់គេមានអំណាចដាក់ទណ្ឌកម្មអ្នកនោះ មិន ឱ្យឡើងលាក់កន្សែង ឬគេឱ្យអ្នកនោះអង្គុយធ្មេចភ្នែកក៏បាន ស្រេចតែគេដាក់ទោស យ៉ាងណាតាមចិត្តគេស្ម័គ្រ ។ អ្នកលាក់ លុះរត់ក្រឡឹងអ្នកអង្គុយ ២-៣ជុំហើយ មើលតែអ្នកណាអង្គុយបែបភ្លេចខ្លួនគេក៏ដាក់កន្សែងក្រោយ ខ្នងអ្នកនោះភ្លាម រួចគេរត់យ៉ាងរហ័សព័ទ្ធវង់អ្នកអង្គុយ ដើម្បីឱ្យបាប់មក ដល់កន្លែងកន្សែងដែលគេដាក់នោះ ។ បើអ្នកដែលត្រូវគេលាក់កន្សែង ពីក្រោយខ្នងនោះមិនដឹងខ្លួន លុះអ្នកលាក់គេរត់ក្រឡឹងមកម្តងទៀតចាប់ យកកន្សែងនោះបានមុនគេទុកអ្នកលាក់នោះជាឈ្នះ ត្រូវមានអំណាចរើស យកកន្សែងទៅគក់ខ្នងអ្នកដែលអង្គុយនោះ ហើយគេយកកន្សែង លាក់ត ទៅទៀត ។ តែបើអ្នកអង្គុយដឹងខ្លួនថា គេលាក់កន្សែងចំក្រោយខ្នងខ្លួន ហើយចាប់យកកន្សែងបានមុនអ្នកលាក់រត់មកដល់ គេទុកអ្នកអង្គុយនោះ ជាឈ្នះ ត្រូវមានអំណាចក្រោកឡើងចាប់កន្សែងដេញគក់អ្នកលាក់នោះ វិញ តែបើអ្នកនោះគេរត់ទៅដល់កន្លែង

ចន្លោះអង្គុយបានទៅ អ្នកកាន់ កន្សែងនោះ មិនត្រូវគក់គេទេ ត្រូវរត់ក្រឡឹងអ្នកអង្គុយដកង់ ដើម្បីនឹង លាក់តទៅទៀតគឺថាអ្នកលាក់ពីមុនត្រូវទៅអង្គុយកន្លែងអ្នកចាប់ កន្សែង បានក្នុងវង់ដដែល ។

គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។ ជួនកាលអ្នកខ្លះមិនដែលបានឡើងលាក់កន្សែងនឹងគេម្តងសោះក៏មាន ព្រោះគេលាក់កន្សែងក្រោយខ្នងខ្លួន ខ្លួនមិនដឹងរវល់តែគេគក់ខ្នងបានរាល់ពេល ។

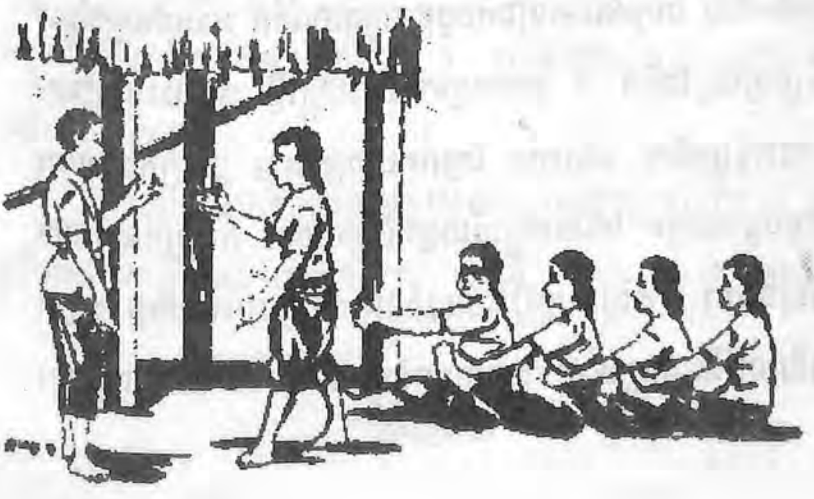
ល្បែងនេះ គេលេងដើម្បីហាត់ខ្លួនឱ្យមានស្មារតីរឹងប៉ឹង រហ័សរហួន ឱ្យមានប្រាជ្ញាវាងវៃ ហាត់ទម្លាប់ខ្លួនឱ្យចេះប្រុងស្មារតីជានិច្ច ។

៦~ ល្បែងឱបត្រឡាច ឬ បេះឱឡឹក

ល្បែងខ្មែរ មានច្រើនបែប ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេលថ្ងៃ ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេលយប់ខែភ្លឺ ល្បែងខ្លះគេលេងតែក្នុងពេល បុណ្យ មានបុណ្យចូលឆ្នាំជាដើម ល្បែងខ្លះគេលេងមិនកំណត់ពេល ។

ល្បែងដែលលេងតែក្នុងពេលយប់ខែភ្លឺ ហើយមិនចាំបាច់មាន បុណ្យទានអ្វីនោះ មានល្បែងឪបត្រឡាច ឬបេះឪឡឹក ជាដើម ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តសប្បាយ របស់ពួកកុមារាកុមារីនៅគ្រប់និគមជនបទនៃ ប្រទេសកម្ពុជា ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ



របៀបលេង មុនដំបូង ពួកកុមារប្រុសស្រី ស្រុះស្រួលចិត្តបបួលគ្នាឱ្យមានចំនួនច្រើន រួចហើយគេចាត់ម្នាក់ឱ្យធ្វើម្ចាស់ត្រឡាច ឬឪឡឹកម្នាក់ទៀតឱ្យធ្វើអ្នកទិញ សល់ប៉ុន្មានគេឱ្យធ្វើត្រឡាច ឬឪឡឹកទាំងអស់ ហើយអ្នកលេងទាំងនោះគេសំដៅទៅរកគល់ឈើ ឬដង្គត់អ្វីមួយ ឱ្យតែមានទំហំល្មមឱបបាន ដោយហោចទៅសសរផ្ទះក៏បានដែរ ឱ្យតែជាទីវាលស្រឡះល្អ ។ កាលបានកន្លែងស្រួលបួលហើយ ក្មេងម្នាក់ជាទី ១ ក្នុងបណ្ដាក្មេងដែលគេឱ្យធ្វើត្រឡាច ឬឪឡឹកនោះ អង្គុយឱបដើមឈើ ឬ សសរនោះទាំងជើងទាំងដៃ ក្មេងម្នាក់ទៀតជាទី២ អង្គុយឱបបង្កេះយក ជើងទាំងពីរដាក់លើភ្លៅក្មេងទី១ ក្មេងទី៣ យកដៃនឹងជើងឱបក្មេងទី២ ដូចក្មេងទី២ឱបក្មេងទី១ដែរ ឯក្មេងដទៃទៀតក៏បន្តគ្នារហូតទាល់តែ អស់ពួកក្មេងដែលត្រូវធ្វើត្រឡាចឬឪឡឹក ។ ឯក្មេងម្នាក់ដែលគេឱ្យធ្វើ ជាម្ចាស់ត្រឡាចឬឪឡឹកឈរធ្វើព្រងើយ ដើររេរាៗ ក្បែរក្មេងជាត្រឡាច ឬឪឡឹកទាំងនោះ ហើយក្មេងម្នាក់ទៀត ដែលគេឱ្យធ្វើជាអ្នកទិញមកសួរ តថ្លៃអ្នកលក់បីដូចជាគេទិញធម្មតា ។ តថ្លៃគ្នាត្រូវរ៉ូវហើយក៏ឱ្យអ្នកទិញ បេះតាមចិត្ត ។ អ្នកទិញក៏ដើរយកដៃគោះខ្នងក្មេងដែលអង្គុយឱបគ្នានោះ ។ គោះបណ្ដើរសួរ

បណ្តើរថា ខ្ចីឬទុំ ? ។ អ្នកបន្ទាប់ពីដើមទៅ ចេះតែឆ្លើយថាខ្ចីៗ លុះដល់អ្នកចុងផ្លែបំផុតទើបឆ្លើយថាទុំ រួចអ្នកទិញក៏ បេះយកអ្នក ដែលនៅ ចុងគេបំផុតនោះទៅ ដោយខំប្រឹងទាញមែនទែន ព្រោះអ្នកអង្គុយឱបគ្នាគេឱបឱបចំកោងខ្នងតែរៀងខ្លួន តាំងពីអ្នកខាង ចុងរហូតអ្នកខាងគល់ រេចុះរេឡើង ដោយអ្នកបេះប្រឹងទាញខ្លាំងពេក ។ អ្នកបេះក៏បេះប្រលះបានមួយម្តងដរាប់ដល់អស់មនុស្ស ជួលកាលក៏បេះ បាន ២-៣-៤នាក់ តាមដែលអ្នកខាងដើមឱបជាប់ ឬមិនជាប់ បេះបាន ប៉ុន្មានយកមកដាក់ ១ ដុំ, បើអ្នកទិញបេះមិនបានដោយកម្លាំងខ្សោយ ជាងគេនោះក៏រើលេងសាជាថ្មីម្តងទៀត ។ ឯអ្នកលក់អ្នកទិញត្រឡាច ទៅធ្វើជាអ្នកឱប ហើយអ្នកឱបមុនក៏ប្តូរទៅធ្វើជាអ្នកលក់អ្នកទិញវិញ ។ គេធ្វើដោយរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់លេង ។

ល្បែងនេះជាកីឡារបស់ខ្មែរសម័យបុរាណសម្រាប់ហាត់ដៃ ហាត់ជើងឱ្យមានកម្លាំងពលមាំមួនឱ្យមានសាច់ដុំល្អ មានសុខភាព ស្រួលបួល ។

៧. ល្បែងប្រដល់មាន់

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

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ

ពេលរៀបឱ្យមាន់ជល់គ្នា ម្ចាស់មាន់គេទះដៃស្រែកឡើងថា "យើងបានគ្នាហើយ" ។ បន្ទាប់ពីម្ចាស់មាន់ស្រែក គូមាន់ក៏រៀបខ្លួនចូលទៅជល់ ដោយកាងដៃឡើងធ្វើបែបមាន់ទទះស្លាប ហើយដើរឱន១ចូលទៅ ឈរជិតគ្នា មានអាការដូចអួតជល់គ្នា តែមិនឱ្យប៉ះទង្គិចស្មាឬប៉ះដៃគ្នាទេ គ្រាន់តែលើកដាក់ដៃទាំង ២ តាមចង្វាក់ពាក្យច្រៀងរបស់ម្ចាស់មាន់ ប៉ុណ្ណោះ ។ ពេលនោះ ម្ចាស់មាន់គេច្រៀងឡើងថា "មាន់នាងនីរ៉ុយ១ ជល់ នឹងមាន់នាងនល់ លោកឱ្យប្រជលរ៉ឺយ១ មាន់យើងឈ្នះគេ" ។ កាលម្ចាស់មាន់ច្រៀងហើយ មាន់ទាំងពីរក៏លោតចូលទៅឈរកណ្ដាលវង់ ហើយ លោតចេញមកវិញ ចេញមកហើយចូលទៅវិញទៀត ដោយធ្វើអាការទទះ ស្លាបដូចមុន ម្ចាស់មាន់ក៏ស្រែកច្រៀងដូចមុនម្ដងទៀត ។

មាន់ខាងណាមានអាការក្លៀវក្លាស្វាហាប់ក្លាហានខ្លាំងពូកែជាង គេក្នុងវេលាជល់ គេទុកជាឈ្នះ ។ កាលបើមាន់ ១ គូមុន ដឹងឈ្នះចាញ់ ហើយម្ចាស់មាន់គេឱ្យមាន់ផឹកទឹក គឺឱ្យផឹកទឹកត្នោត ឬ ឱ្យស៊ីបបរ ជាដើម ជា

កំសាន្តសប្បាយហើយគេរៀបចំប្រជល់សាជាថ្មីតទៅទៀត ។ គេលេងតែរបៀបនេះ រហូតដល់ពេលឈប់ ។

ល្បែងនេះអាចរាប់ចូលក្នុងកីឡាសម្រាប់បង្ហាត់ក្មេងឱ្យមានទំលាប់ប្រកាន់នូវសេចក្តីក្លាហានបាន ។

៨~ ល្បែងគ្រុបមាន់[១]

ល្បែងគ្រុបមាន់ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាងរបស់ពួកកុមារាកុមារីជិទង់ ។ គ្រប់ភូមិ-ស្រុក ទូទៅទាំងប្រទេសកម្ពុជា ដែលតែងតែលេងនៅពេលទំនេរ ក្នុងវេលាយប់ខែភ្លឺ ។ អ្នកលេងមានស្រីមានប្រុសមានគ្នាតាំងពី ៥ នាក់ ឬ ១០ នាក់ម្ខាងឡើងទៅ ។ របៀបលេងគេជ្រើសយកក្មេងប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ ក្នុងបណ្តាពួកគេទាំង ២ នោះ មកគ្របសំពត់ឬក្រមា ឱ្យជិតខ្លួនតាំងពីក្បាលដល់ចុងជើង ដើម្បីកុំឱ្យស្គាល់ជានរណា

---

[១] -ស្រុកខ្លះគេហៅថា ល្បែងលាក់មាន់

ហើយគេឱ្យក្មេងពីរនាក់នោះ ក្រាបបែរមុខ រកគ្នាគឺខាងប្រុសតំណាងមាន់ឈ្មោល ខាងស្រីតំណាង មាន់ញី ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ

កាលក្រាបហើយគេឱ្យពួកខាងប្រុសម្នាក់គោះខ្នង មាន់ខាងស្រីឱ្យរងាវ មាន់ខាងស្រីរងាវថា "កិកកិកែកីត" ឡើង ដោយខំធ្វើសម្លេង ឱ្យប្លែកពីធម្មតា ។ តែបើស្ដាប់សូរមិនបានគេអាច គោះឱ្យរងាវបានបីដង ពួកខាងប្រុសចាំស្ដាប់សម្លេងមាន់ខាងស្រីនោះ ហើយគេទាយតាមឈ្មោះ មនុស្សស្រីដែលគេស្គាល់, ទាយហើយគេបើកគម្របឡើង បើត្រូវ គេយកមាន់នោះមកទុកជា របស់គេរួចហើយខាងស្រីគោះមាន់ខាងប្រុស ឱ្យរងាវម្ដង ។ មាន់ខាងប្រុសរងាវថា "កិកកិកែកីត" ដូចគ្នា ។ ពួកខាង ស្រីចាំស្ដាប់

សម្លេងមាន់ខាងប្រុសនោះ ហើយគេទាយតាមឈ្មោះមនុស្ស ប្រុសដែលគេស្គាល់ បើខាងស្រីទាយត្រូវ ខាងប្រុសគេយកមាន់ខាងស្រី ដែលគេយកទៅនោះមកសងស្រីវិញតែបើខាងស្រីទាយខុស ខាងប្រុស គេយកមាន់ខាងស្រីនោះទៅទៀត ។

ការទាយសម្លេងមាន់ ស្រេចលើខាងណាទាយត្រូវច្រើន គេបានមាន់ច្រើន, ខាងណាទាយខុសច្រើន ត្រូវបង់ខាតមាន់ច្រើនដែរ ។ គេធ្វើរបៀបនេះទាល់តែម្ខាងៗ អស់មាន់ទាំងអស់ ឬ អស់មាន់ច្រើនជាងគេទុកជាចាញ់ ខាងណាបានមាន់ច្រើន គេទុកជាឈ្នះហើយគេរៀបចំជាថ្មីឡើងវិញ ។ គេចេះតែធ្វើរបៀបនេះ ដរាបដល់ពេលណាដែលគេសន្មតគ្នាថាឈប់ ទើបលែងលេង ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងកំសាន្តមួយយ៉ាង សម្រាប់កុមារាកុមារីជំទង់ៗ លេងតាមសប្បាយ ដែលជាល្បែងហាត់បញ្ញា ហាត់គំនិតឱ្យប៉ិនប្រសប់ខាងស្តាប់ ខាងកាត់ប្រមាណតម្រូវតាមសម្លេងរបស់មនុស្ស ។

៩~ ល្បែងបិទពួន

ល្បែងបិទពួន ជាល្បែងមួយយ៉ាងដែលពួកកុមារាកុមារី ជំទង់ៗ តែងលេងកំសាន្តសប្បាយនៅពេលរាត្រីខែភ្លឺ ។ ល្បែងនេះគេ លេងគ្មានកំណត់ខែណារដូវណាទេ នៅខែណា រដូវណាក៏បាន ឱ្យតែមាន ពេលសំហែ ហើយគ្មានកំណត់ចំនួនមនុស្សឡើយ ។ វិធានការ នៃល្បែង នេះ គឺពួកម្ខាងអ្នកពួនពួកខាងទៀតអ្នកដើររក, កាលរក ឃើញគេដេញ ចាប់ពួកអ្នកពួនដើម្បីញៀច (មួលស្លឹកត្រចៀក) ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ

របៀបលេង ៖ មុនដំបូង គេបបួលកុមារាកុមារីដែលមានអាយុស្របាល។គ្នា ឱ្យបានច្រើនប្រមាណ ៥ ឬ ១០ នាក់ឡើងទៅ ស្រេចតែមានគ្នាតិចឬច្រើន ចែកជាពីរផ្នែកស្មើគ្នា ស្រីម្ខាងប្រុសម្ខាង ឬលាយចម្រុះគ្នាទាំងស្រីទាំងប្រុស ឬក៏សុទ្ធតែប្រុស សុទ្ធតែស្រីក៏បាន ។ គេកំណត់កន្លែងណាមួយ ដែលមានភាពជីស្រឡះ ឱ្យឈ្មោះថា "ទី" ហើយគេឱ្យពួកម្ខាងទៅពួនទៅទីដទៃ គឺត្រូវពួនរបៀបណាកុំឱ្យពួកម្ខាង ទៀតរកឃើញបានដោយងាយ ពួកម្ខាងទៀតឈរធ្មេចភ្នែកឬបិទភ្នែកនៅក្នុងទី ។ ត្រណមរបស់ពួកនេះនៅត្រង់ធ្មេចភ្នែក គឺគេសន្យា គ្នាថា អ្នកណាលួចមើលពួកគេអ្នកពួន ឱ្យដឹងថាគេពួនត្រង់នោះត្រង់នោះ នឹងត្រូវ ស្អុយភ្នែក ។ ចំនួន ២-៣ នាទី ទើបពួកអ្នកនៅក្នុងទីបើកភ្នែក ឡើងស្រែក ថា "បើកគ្របបាយ កំចាយរក អ្នកណាមិនមក អញរកឃើញ" ហើយក៏ចាត់ម្នាក់ រើសរកអ្នកណាមានមាឌមាំបន្តិច ក្នុង បណ្ដាពួកអ្នក នៅចាំទីនោះ ឱ្យនៅចាំទីការពារ កុំឱ្យពួកអ្នកទៅពួនរត់ មកចូលទីបានសល់ប៉ុន្មានឱ្យដើររកគ្រប់ទីកន្លែងដែលកំបាំង។ ។ បើអ្នកណាមួយឃើញអ្នកពួនណាម្នាក់ក៏នាំគ្នាដេញចាប់ញៀច បើដេញញៀច បានឈ្មោះថាស្អុយ

បើមិនបានអ្នកពួននោះរត់ចូលទីបាន ឈ្មោះថាបាន រួចខ្លួន មិនត្រូវដេញញៀចគេទៀតទេ. ប៉ុន្តែអ្នកពួននោះ បើចូលទីហើយ ត្រូវស្រែកឱ្យខ្លាំងៗថា " ចូលទី " បើមិនស្រែកទេគេ មានអំណាចញៀច បានទៀត ។ លុះអ្នកដើររក រកឃើញពួកអ្នកពួន អស់ហើយ ឬបើមិន ទាន់ឃើញអស់គេខំដើររកឱ្យទាល់តែឃើញ ទោះ បីញៀចបានក៏ដោយ មិនបានក៏ដោយ មកជួបជុំហើយ គេក៏និយាយប្រាប់ អ្នកទាំងអស់គ្នា (ទាំងពីរផ្នែក) ថាពួកគេញៀចបានប៉ុណ្ណោះនាក់ ប៉ុណ្ណោះនាក់តាមដែល គេញៀចបាន រួចហើយពួកអ្នកនៅ ចាំទីមុននោះ ទៅពួនវិញ. ឯពួកអ្នក ពួនមុនត្រូវនៅក្នុងទីហើយដើររកគេ ផ្លាស់ប្តូរគ្នា តែរបៀបនេះ រហូត ដល់ពេលឈប់លេង ។

ក្នុងការផ្លាស់ប្តូរគ្នានេះ គឺទៅពួនម្តងមួយផ្នែក រួហើយបើពួកខាងម្ខាងញៀចគេបាន ៣-៤ នាក់ ដល់ពួកម្ខាងទៀតញៀចគេវិញបាន តែ ២-៣ នាក់ ពួកនោះ ឈ្មោះថាចាញ់គេ ។

តាមរបៀបអ្នកស្រុកខ្លះ គេលេងប្លែកពីនេះបន្តិច គឺគប្រមូលអ្នកស្ម័គ្រលេងទាំងប៉ុន្មានមកឈរជិតកង់ ហើយម្នាក់ផ្តើមសូត្រថា "ត្រៃត្រែងត្រៃត្រែង" ឬថា "កាច់ស្លឹកឫស្សី សំដីល្វ ខែចែត្រពេញបូណ៌លោក

ឱ្យលេងពួន លេងខែណាលេងខែដូងព្រះ កាច់សន្ទះមហាទង់ដែងអញ្ចឹង អញ្ចាក់ អញ្ចែងចង្វាក់ អអ៊ិតអន្ទង់ អំពងអំពូន ប្រពន្ធចៅហ្វាយ" ។ ក្នុងការសូត្រពាក្យទាំងនេះ គេចង្អុលបណ្តើរទៅចំខ្លួនមនុស្សម្នាក់ៗ គឺមួយម៉ាត់ចង្អុលម្នាក់ៗ បើអស់ចំទៅលើរូបអ្នកណា អ្នកនោះត្រូវរត់ទៅរកកន្លែងពួន រួចធ្វើដូចមុនទៀតរហូតដល់សល់តែម្នាក់ក្រោយគេ ទុកជាអ្នកនៅចាំទី ។ កាលណាអ្នកទៅពួនស្រែកថា "រួច" អ្នកចាំទីដើរតាមរកញៀច. បើញៀចបាននរណាមួយ ត្រូវប្តូរអ្នកនោះមកចាំទីម្តង ឯអ្នកចាំទីមុនត្រឡប់ទៅពួនវិញ ។ តែញៀចម្តងបានតែមួយនាក់ទេ ទោះជាគេពួននៅជិតគ្នាក៏ដោយ ហើយបើខុសពីត្រណមនេះគេទុកជាស្អុយ គេរៀបចំលេងសាជាថ្មីម្តងទៀត ធ្វើតែយ៉ាងនេះបន្តៗទៅ ។ ប្រសិនជាយូរពេលហើយនរណាមួយគេខ្ជិលពួន អាចរត់គេចពីភ្នែកអ្នកចាំទីមកអង្គុយត្រង់ទីក៏បាន ចាំគេញៀចបាននរណាថ្មីទៀត សឹមរត់ទៅពួនម្តងទៀត ។ កាលណាអ្នកណាម្នាក់ចង់ឈប់លេងត្រូវស្រែកឱ្យរហ័សថា "បើកបាយក្រហាយទឹក អ្នកណាមិនមកឈប់លេង" បើគេស្រែកដូច្នេះ រួច អ្នកចាំទីគ្មានសិទ្ធិញៀចគេទៀតទេ ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងអាចចាត់ចូលក្នុងពួកកីឡាហាត់ប្រាណបាន ត្រង់ការរត់ ការស្ទុះ ការលោត ការដេញ ។

១០- ល្បែងអង្គញ់

ល្បែងអង្គញ់ គេឱ្យឈ្មោះតាមវត្ថុដែលគេយកមកលេង គឺផ្លែអង្គញ់ ដែលក្រៀមស្ងួត ។ ល្បែងនេះ គេលេងបានទាំងប្រុសទាំងស្រី ទាំងចាស់ទាំងក្មេង នៅវេលាថ្ងៃឬវេលាយប់ខែភ្លឺ នារដូវចូលឆ្នាំ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :

ល្បែងអង្គញ់ គេលេងបានតាំងពីគ្នាពីរនាក់ឡើងទៅដល់ដប់[១] នាក់ដោយចែកចេញជាពីរពួកមានចំនួនស្មើគ្នា ដែលមានស្រីម្ខាងប្រុសម្ខាងក៏បាន ចំរុះគ្នាទាំងសងខាងក៏បាន ។ អង្គញ់ដែលគេយកមកលេងនេះឱ្យឈ្មោះថា "កោយ" ចែកចេញជាពីរផ្នែកដែរ គេហៅថា កោយដាំមួយពួក កោយបោះមួយពួក ។ កោយមួយពួកៗមានចំនួន ៣ ឬ ចំនួន ៥ គឺថាបើដាំកោយ ៣ ក៏បោះកោយ ៣, បើដាំកោយ ៥ ក៏បោះកោយ ៥ តាមចំនួនអ្នកលេងមានគ្នាតិចឬច្រើន ។ ដែលហៅថាកោយដាំ គឺគេដាំភ្ជាប់នៅនឹងដីមានជួរបែកកន្ទែកចេញពីកោយកណ្តាលមួយ ដែលហៅថា "មេក្លោង ឬ កន្ទោង" មួយឬពីរខាងស្តាំ មួយឬពីរខាងឆ្វេង មានសណ្ឋានដូចក្អែកទឹកហើរ ដែលឱ្យមេខ្យល់មួយនាំមុខ ហើយក្អែកទាំងហ្វូងបែកគ្នាជាពីរជួរបញ្ឆៀងៗគ្នាពីក្រោយ ។ រីឯកោយបោះ គឺកោយទាំងឡាយដែលគេកាន់យកទៅទីហើយបោះក្តីធ្វើអ្វីគ្រប់បែបទៀតក្តី សំរាប់រំលំកោយដាំទាំងប៉ុន្មាននោះ ។ ត្រង់រណ្តៅតូចៗ ដែលឆ្មៀលដីយកកន្លែងដាំ

---

(១) បើគ្នាតិច គេនិយមប្រើកោយតែ ៦ ទេ គឺដាំ ៣ បោះ ៣ តែបើគ្នាច្រើន គេដាំ ៥ បោះ ៥ ប៉ុ
មិនឱ្យតិចឬ ច្រើនលើសពីនេះទៀតទេ ។

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

ល្បែងនេះ មានល័ក្ខខ័ណ្ឌតឹងរ៉ឹងណាស់ បើធ្វើខុសបទវិន័យណាមួយ នឹងត្រូវទទួលពិន័យភ្លាមមួយរំពេច ។ ល័ក្ខខ័ណ្ឌទាំងនេះ យើងនឹងបរិយាយក្នុងរបៀបលេងខាងក្រោមនេះ ។

ល្បែងអង្គញ់ ចែកចេញច្រើនជាន់ថ្នាក់ជាសង្កាត់ៗមាន :

១-បោះ (កាន់បោះមកពីទីតម្រង់កោយដាំ)

២-ស៊ីគោល (បាញ់ដោយម្រាមដៃដាក់លើក្បាលជង្គង់)

៣-ស៊ីប៉ារេត (បាញ់ដោយម្រាមដៃដាក់ផ្ទាល់នឹងដី)

៤-ត្រកង (ប្រមៀលអង្គញ់មកពីទី)

៥-ចាក់ខ្មែរ (ដាក់អង្គញ់លើខ្នងជើងដើរបីជំហាន)

៦-បោះជោះ (បោះសម្រេចជាចុងក្រោយបំផុត)

របៀបលេង ក្នុងសង្កាត់និមួយៗមានដូចតទៅ :

ថ្នាក់ទី ១ បោះ =ពួកអ្នកដែលត្រូវឡើងទៅបោះ គេបោះតម្រង់ទៅកោយដែលដាំណាមួយ. កាលបោះទៅត្រូវកោយដាំនោះ ហើយកោយនោះក៏ខ្ទាតចេញពីរន្ធទៅ កោយបោះក៏នៅក្នុងរន្ធកោយដាំ. ហើយអ្នកដាំទះកោយបោះនោះបង្អប់ថែមទៀត យ៉ាងនេះគេហៅថា "ស្អុយ" ។

បើបោះត្រូវកោយណាមួយហើយ ដល់បោះកោយ ១ ក្រោយ ទៅត្រូវកោយដដែលទៀតគេហៅថា "ម៉ាយ" ។ បើអ្នកបោះប្រព្រឹត្តខុស វិន័យទាំងនេះហើយ ត្រូវអ្នកដាំទៅបោះ អ្នកបោះមកដាំវិញម្តង ។ កាលណាបោះទៅ ត្រូវកោយដែលដាំដួលទាំងអស់រួចហើយ អ្នកបោះត្រូវចាប់បន្តធ្វើស៊ីគោលតទៅទៀត ។

ថ្នាក់ទី ២ ស៊ីគោល = កាលបើបោះត្រូវអស់ហើយ គេយកកោយរបស់គេដើរសំដៅទៅ "ទី" ហើយអង្គុយច្រហោងរុញក្បាលជង្គង់ម្ខាងទៅមុខបន្តិច យកកោយដាក់លើក្បាលជង្គង់នោះ ផ្ទាត់កោយដោយមេដៃឬចង្អុលដៃតម្រង់ទៅកោយដាំណាមួយ ។ បើកោយផ្ទាត់ទៅនោះធ្លាក់ជិតកោយដាំពេកប្រមាណជា១ចំអាមឬកន្លះចំអាមនោះ អ្នកស៊ីគោលគេសួរអ្នកដាំថា "វីធ ឬណាប់"បើអ្នកដាំឆ្លើយថា "វីធ" អ្នកស៊ីគោលត្រូវវាស់ជាចំអាម ដោយយកមេដៃដាក់លើកោយរបស់ខ្លួន ចង្អុលដៃវីធកោយដាំឱ្យដួលតែម្តង ។ បើអ្នកដាំឆ្លើយថា "ណាប់" អ្នកស៊ីគោលគេលើកកោយរបស់គេគប់ទៅកោយដាំនោះឱ្យដួលតែម្តង ។ ដូចនេះកោយដែលស៊ីគោលធ្លាក់ជិតពេកនោះ គេឱ្យឈ្មោះថា "វីធ-ណាប់" ។

បើកោយដែលស៊ីគោលទៅហើយធ្លាក់ឆ្ងាយពីកោយដាំ ជាង ១ចំអាមនោះ អ្នកស៊ីគោលគេត្រូវលុតជង្គង់ ហើយយកកោយនោះមក ដាក់លើក្បាលជង្គង់ផ្ទាត់តម្រង់ទៅកោយដាំបន្តទៅម្តងទៀត ទាល់តែ អស់កោយរបស់ខ្លួន ។ បើកោយស៊ីគោលនោះរត់ទៅប៉ះគ្នា ដូចជាកោយ ស៊ីគោល ទៅមុនធ្លាក់ត្រង់កន្លែងណាមួយហើយ កោយទៅក្រោយរត់ ទៅប៉ះកោយមុននោះដល់ពេលអ្នកបាញ់គេទៅបាញ់ម្តងទៀតនោះ អ្នក ដាំគេត្រូវពិន័យដូច្នេះ គឺកោយមុនគេឱ្យផ្ទាត់ដោយស្រលៀងភ្នែកម្ខាង គឺ ឱ្យធ្មេចភ្នែកម្ខាងឯកោយក្រោយគេឱ្យផ្ទាត់ដោយខ្វាក់ភ្នែក គឺឱ្យធ្មេច ភ្នែកទាំងសងខាង ដូច្នេះទើបគេឱ្យឈ្មោះកោយ ២ នេះថា កោយខ្វាក់ និងស្រលៀងតាមទណ្ឌកម្មដែលគេពិន័យ ។ បើស៊ីគោលដូចបានរៀបរាប់មកនេះ ត្រូវកោយដាំដួលអស់ហើយ គេត្រូវធ្វើស៊ីប៉ារេតតទៅទៀត ។

ថ្នាក់ទី ៣ ស៊ីប៉ារេត = ពួកអ្នកស៊ីគោលនោះ កាលបានធ្វើស៊ីគោលរួចហើយ គេនាំគ្នាយកកោយទៅដាក់ផ្ទាល់នឹងដី ហើយបាញ់ដោយម្រាមដៃមួយម្តងៗតម្រង់ទៅរកកោយដាំ រហូតដល់អស់កោយ ។ ការពិន័យមាន វៃធ ណាប់ ស្រលៀង ខ្វាក់ របៀបដូចស៊ីគោលដែរ

ខុសគ្នាតែត្រង់ស៊ីគោលគេធ្វើលើក្បាលជង្គង់ ចំណែកស៊ីប៉ារេតដាក់កោយផ្ទាល់នឹងដីតែប៉ុណ្ណោះ ។ លុះធ្វើស៊ីប៉ារេតរួចហើយគេធ្វើត្រកង្គតទៅទៀត ។

ថ្នាក់ទី៤ ត្រកងឬត្រឡងកង = ក្រោយដែលធ្វើស៊ីប៉ារេតត្រូវអស់ហើយ គេចាប់ធ្វើបន្តទៅទៀតគឺត្រកង ។ ត្រកងនេះ គឺគេប្រមៀលកោយ (គ្រាប់អង្គញ់) ឱ្យរមៀលដូចបរកង់ ហេតុនេះបាន ជាគេហៅថា "ត្រកង ឬត្រឡងកង" ។ ត្រកងមានពីរបែប គេយកបែប ណាមួយមកលេងក៏បានតាមតែគេណាត់គ្នា ហៅថាត្រកងទប់និងត្រកងឆា ។ ត្រកងទប់.គឺគេប្រមៀលកោយទៅហើយត្រូវរត់តាមទៅយកដៃខ្ទប់ឱ្យ ទាន់មុន កាយនោះដួល ហើយមិនឱ្យហួសមេក្លោងផង តែបើទប់មិន ទាន់ បណ្តោយឱ្យកោយដួលស្ទើរមខ្លួនវា ឬទប់ដែរតែមិនបានយក ដៃខ្ទប់ឱ្យជិត ល្អលើកោយនេះទេ នោះគេទុកជាស្អុយមិនបានការ ពួកខាងម្ខាង ត្រូវឡើងធ្វើម្តង ។ បើកោយនោះរត់លឿនពេកទៅ ហួសមេក្លោង ឬមួយក៏ទង្គិចដួលកោយដាំណាមួយក៏ទុកជាស្អុយត្រូវគេ "ឡើង" ដែរ ។ ឯត្រកងឆាវិញពុំពិបាករត់តាមខ្ទប់ទេ តែត្រូវមានវិន័យ មិនឱ្យហួសមេក្លោង និងទង្គិចកោយដាំឡើយ ។ របៀបត្រកង ក៏ដូចជាស៊ីគោល ឬស៊ីប៉ារេតដែរ គឺធ្វើបាន

ពីរដំណាក់ គឺត្រកងពី ទីទៅដល់ត្រង់ណាហើយ អាចតាម ទៅបាញ់ ដោយម្រាមដៃផ្ទាល់នឹង ជិតម្រង់ទៅកោយដាំម្ដង ទៀត ។ ប្រសិនជាមានរះដូលកោយ ដាំម្ដង២ឬ៣ ម៉ាយ ងីងើមិនដូលកោយដាំនោះ គ្រាន់តែរង្គើក៏ត្រូវទទួល បទពិន័យដូចមុនៗដែរ ។

ថ្នាក់ទី៥ ចាក់ខ្ទែក=ចាក់ខ្ទែងមានរបៀបប្លែកពីមុនៗគឺគេឈានមួយជំហានពីគំនូសទី[១] រួចយកអង្គញ់ដាក់លើខ្នងជើង ហើយឈានពីរជំហានទៅមុខទៀត ទើបរលាស់ចុងជើងគ្រវាត់គ្រាប់ អង្គញ់ទៅឱ្យត្រូវកោយដាំ ។ កាលណាមិនត្រូវក៏ស្ទុយកោយ បោះនោះ ចោលទៅកាលណាត្រូវអាចយកកោយដដែលនោះមក ធ្វើសា ជាថ្មីបានម្ដងទៀត ។ ប្រសិនជាដាក់កោយលើខ្នងជើងហើយឈានពុំទាន់ ដល់កោយដាំ ស្រាប់ តែជ្រុះកោយទៅ នោះគេទុកជាបាក់កល្បៀន អណ្ដាត គឺគេឱ្យយក ទៅធ្វើ ម្ដងទៀតតែឱ្យអ្នកនោះងើយកឡើង លើល្បៀន អណ្ដាត មិនឱ្យមើលទៅកោយដាំទេ គឺថាធ្វើ ប្រថុយៗតាមស្មាន ។ ចាក់ខ្ទែកឥតធ្វើពីរ ដំណាក់ គឺតាមទៅផ្ទាត់បាញ់នៅជិតកោយដាំដូចត្រកង ស៊ីគោល-ស៊ីប៉ារេតទេ គេធ្វើ

---

[១] ជួនកាលគេមិនឈានសោះ ដាក់កោយពីទីមកតែម្ដងក៏មាន កាលណាគេជាជើងឆើតដូចគ្នា ។

យក ត្រូវពីទីតែម្ដង ។ កាលបើមានរះ ម៉ាយ កប់ គេពិន័យដូចធ្វើអ្វីៗពីមុនមកដែរ ។

ថ្នាក់ទី៦ បោះជោះ = បោះជោះក៏ដូចជាបោះពីដំបូងដែរវិន័យគ្រប់បែបគ្រប់យ៉ាងដូចគ្នាទាំងអស់សុទ្ធសាធ ។ គិតទៅបោះជោះនេះ ហាក់ដូចជាគ្រាន់តែជាវិញ្ញាសាមួយសម្រាប់រង់ចាំ ពួកខាងយឺតជាង ឱ្យបានឱកាស ដេញតាមតែប៉ុណ្ណោះ ។ បានជាហៅថា បោះជោះព្រោះ បន្ទាប់តែពីបោះ នេះទៅ ត្រូវបានជោះហើយ (គ្រាន់តែរង់ចាំឱ្យគេតាមប៉ុន្មានក្ដារដែលបាន សន្មតិមក តែប៉ុណ្ណោះ) ។

របៀបជោះ គឺគេយកអង្គញ់មួយផ្ទាប់ទៅដល់ក្បាលជង្គង់ ហើយយក អង្គញ់មួយទៀតវាយជោះពីលើរាប់ចំនួនតាមដែលគេត្រូវជោះ ។ ធ្វើបែបនេះ ហៅថា "ជោះបាយត្រជាក់" ។ មួយបែបទៀតហៅថា "ជោះបាយក្ដៅ" របៀបនេះគេផ្ទួបអង្គញ់ពីរតម្រួតគ្នា គឺមួយផ្ដេកមួយបញ្ឈរ ហើយជោះខ្លាំងៗ ទៅលើក្បាលជង្គង់ មួយៗឡើងក្រហមសាច់ទំរាំតែអស់ចំនួន ៣០-៤០ សឹងតែហើមក្បាល ជង្គង់តែម្ដង ។

ជូនកាលគេយកបំពង់ ឬស្សីមកខោកក្បាលជង្គង់ ធ្វើជាជោះជំនួសគ្រាប់អង្គញ់ក៏មាន ។

ឯឈ្មោះពិន័យដែលប្រើក្នុងល្បែងអង្គញ់នេះ មាន៩បែប

១- ស្អុយ(គឺធ្វើខុស ទុកកោយនេះជាអសារបង់)

២- ម៉ាយ(ត្រូវម្តងហើយ ត្រូវដដែលម្តងទៀត)

៣- រះ(កោយបោះមួយ ត្រូវកោយដាំម្តងពីរ)

៤- ងីងើ(កោយបោះរត់ប៉ះកោយដាំឱ្យរង្គើ មិនដួល)

៥- ស្រលៀង.ខ្វាក់(ព្រោះកោយបោះទង្គិចគ្នា)

៦- វីធ-ណាប់(កោយបោះជិតកោយដាំពេក)

៧- ចាក់កល្បៀនអណ្តាត(ចាក់ខ្នែកធ្លាក់កោយកណ្តាលទី)

៨- កប់ទះ(កោយដាំខ្ទាតចេញ កោយបោះនៅក្នុងរន្ធដាំ)

៩- ហួសមេដំបូល(សម្រាប់ត្រកង កុំឱ្យហួសមេក្លោង)

បទពិន័យលើកំហុសទាំងអស់នេះ មិនជាការធ្ងន់ពីបាកប៉ុន្មានទេ មានកំហុសខ្លះគេគ្រាន់តែ"ឡើង"គឺគេទុកក្តារនេះ ជាអសារបង់ ត្រូវផ្ទេរឱ្យពួកម្ខាងទៀតឡើងទៅធ្វើម្តង ដូចយ៉ាងម៉ាយ រះ

ក្រប់ទះ ជាដើម ប៉ុន្តែទោះជាត្រូវ "ឡើង" ក្តី ក៏លើកក្រោយគេអនុញ្ញាត ឱ្យពួកនេះទុកជាធ្វើត្រូវទាំងអស់នោះដែរ ។ ឯបទពិន័យ ផ្សេងទៀតក៏គ្រាន់តែដាក់ទណ្ឌកម្មឱ្យលំបាក ក្នុងការ ធ្វើតែ ប៉ុណ្ណោះ ពុំទាន់បាត់ទុកឱ្យកោយនោះស្អុយ ភ្លាម១ទេ ។ ដូច្នេះបទពិន័យ គ្រាន់តែឱ្យបានសប្បាយ បានយូរបន្តិចប៉ុណ្ណោះឯង ។

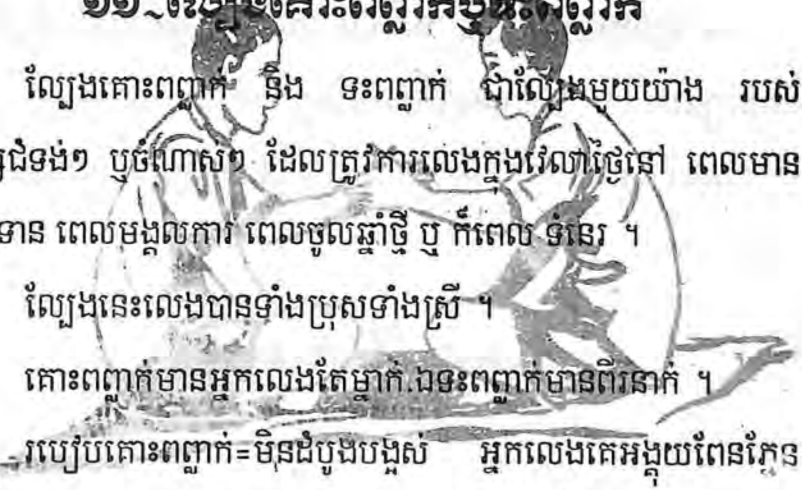
សេចក្តីបញ្ជាក់ :

គ្រាប់អង្គញ់ដូចគ្នានេះ គេអាចយកទៅលេងជាល្បែងមួយទៀតហៅថា "លេងកេល" ។ គឺថា គេយកកោយដាំប្រាំដែរ ដាំដម្លៃជាមួយជួរហើយមានគូស ទីមួយជា កន្លែង សន្ទតដាក់កោយបោះប្រាំដែរ តែដាក់ផ្ទាល់នឹងដី ។ គេយកជើងកៀស គឺជើងឆ្វេងឈរស្មៀមលូកទៅមុខ. ជើងស្តាំថយមក ក្រោយ ចុចកែង ឱ្យជាប់ទៅនឹងដីហើយចុង ម្រាមឆ្កើសយ៉ាងខ្លាំងឱ្យកោយរត់ទៅ ត្រូវកោយដាំម្តងមួយ១ ទាល់តែអស់ បើកោយណាមិនបានត្រូវកោយ ដាំទេគេទុកជា ស្អុយ តែបើបានត្រូវគេ ឱ្យគ្រឡប់យកមកកេល (ឆ្កើសចុងម្រាម ជើង) បានម្តងទៀត ។ ពួកខាងណាធ្វើត្រូវអស់មុន ឈ្មោះថា ឈ្នះ អាចជោះអ្នកចាញ់បាន ។

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

ល្បែងអង្គញ់ អាចរាប់ចូលក្នុងពួកកីឡាហាត់ដៃឱ្យត្រង់ ហាត់ភ្នែក ឱ្យវៃ ហាត់ស្មារតីឱ្យមូលបាន ។

១១. ល្បែងគោះពញ្ញាក់ឬទះពញ្ញាក់



ល្បែងគោះពញ្ញាក់ និង ទះពញ្ញាក់ ជាល្បែងមួយយ៉ាង របស់មនុស្សជំទង់ៗ ឬចំណាស់ៗ ដែលត្រូវការលេងក្នុងវេលាថ្ងៃនៅ ពេលមានបុណ្យទាន ពេលមង្គលការ ពេលចូលឆ្នាំថ្មី ឬ ក៏ពេល ទំនេរ ។

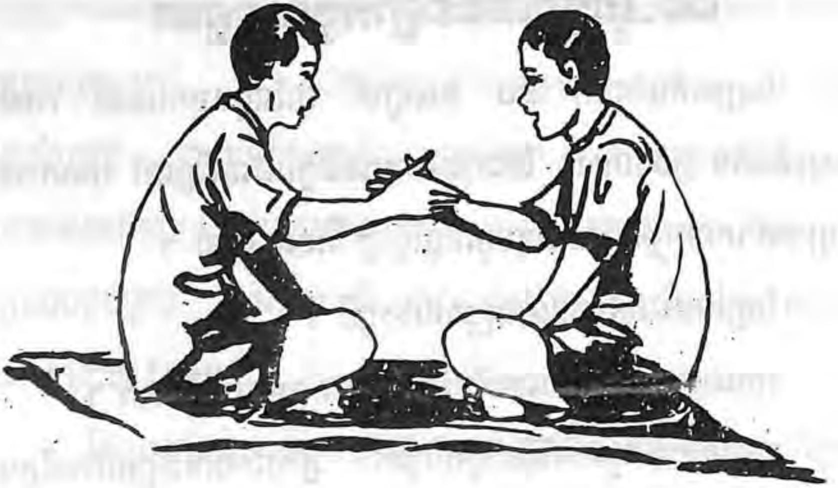
ល្បែងនេះលេងបានទាំងប្រុសទាំងស្រី ។

គោះពញ្ញាក់មានអ្នកលេងតែម្នាក់.ឯទះពញ្ញាក់មានពីរនាក់ ។

-របៀបគោះពញ្ញាក់=មិនដំបូងបង្អស់ អ្នកលេងគេអង្គុយពែនភ្នែន លើកដៃប្រណម្យសំពះគ្រូ ឬសំពះព្រះ ហើយលាដៃទាំងសង ខាងហាមាត់ចំហ ដៃឆ្វេងទះថ្ពល់ស្តាំ ដៃស្តាំទះថ្ពាល់ឆ្វេងញាក់ ចិញ្ចើម ក្តក់ពាដង ងាកចុះងាកឡើង ហើយចេះតែក្តក់ឱ្យឮ ម៉ែសៗតៗទៅ តាមចង្វាក់គោះ៥ថ្នាក់គឺ ទី១គោះដៃ ទី២គោះ ថ្ពាល់ ទី៣គោះក្រោមចង្ការ ទី៤គោះពោះ ទី៥គោះភ្លៅទាំងសង ខាង ។

លុះគោះគ្រប់ទាំង៥ថ្នាក់ហើយ គេចាប់គោះពីទី១មកវិញ សាចុះសាឡើងរឿយៗ ដើម្បីឱ្យពួកអ្នកទស្សនា កើតសេចក្តីរីករាយ សប្បាយជាកំសាន្ត ។

របៀបទះពព្លាក់=មានសកម្មភាព ដូចរូបភាពនេះ



ល្បែងនេះ ដំបូងបង្អស់ អ្នកលេងគេអង្គុយពែនភ្នែន ទល់មុខគ្នាពីរនាក់ ដៃទាំងបួនផ្តុំគ្នា រួចហូតចេញពីគ្នាមកវិញ[១] ទើបទះដៃ ខ្លួនឯងមួយផ្លូងម្នាក់ ទះភ្លៅខ្លួនឯងទាំងសងខាង. វិលមកទះដៃ រៀងខ្លួនមួយផ្លូងម្នាក់ទៀត ហើយទះដៃឆ្វេងផ្ទប់គ្នាពីម្នាក់ ទៅម្នាក់ រួចទះដៃខ្លួនឯងមួយផ្លូងទៀត ទើបលូកដៃស្តាំទៅទះ ផ្ទប់គ្នាទៀត ។ គេធ្វើតែរបៀបនេះឱ្យរីតតែញាប់ឡើងៗ នរណា កាន់ដៃទះមិន ទាន់គេទុក ជាចាញ់ ។

---

[១] របៀបផ្តុំដៃគ្នានេះ គេធ្វើតែម្តងដំបូង ឯលំដាប់តទៅ មិនបាច់ទេ ។

បែបនេះគេហៅថា "ពញ្ញាក់ញី" រឺឯពញ្ញាក់ឈ្មោល គេសង្ខេប ជាងនេះគឺទះភ្លៅតែម្តង ដំបូងប៉ុណ្ណោះ លុះលំដាប់ត១ទៅ គ្មានទះភ្លៅទៀតទេ ។

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងវិធីហាត់ប្រាណបាន ដែលនាំឱ្យដៃមានសាច់ដុំឱ្យដៃរហ័សរហួន នឹងឱ្យភ្នែកវៃចេះសង្កេត ហេតុការណ៍ ផ្សេងៗ ។

១២_ល្បែងគោះត្រឡោក

ល្បែងគោះត្រឡោក ជាល្បែងមួយយ៉ាងរបស់មនុស្សប្រុស ជំទង់ៗកម្លោះៗឬប្រុសចំណាស់ៗ ដែលគេលេងក្នុងពេលណា ក៏បានតែគេ ច្រើនតែត្រូវការលេងក្នុងពេលលើកជំនួន - ស៊ីស្លា ឬមង្គលការកូន គឺពេលហែកូនប្រុសទៅជូនជំនួន ឬទៅចូលរោង នៅផ្ទះខាងស្រី ក្នុងពេលនោះ គេតែងរកអ្នកចេះគោះត្រឡោក មកលេងជាកំសាន្ត ។

មនុស្សអ្នកលេងមានតែម្នាក់ទេ ។ មុននឹងលេង គេយក ត្រឡោក ល្អៗ ២ ទំហំប៉ុនគ្នា មកកាន់នៅដៃស្ដាំ១ ឆ្វេង១ ហើយ គេអង្គុយ ឬឈរ គោះប្រជល់គ្នាតាមចង្វាក់មាន៧គឺ ៖

ទី១ គោះលើក្បាល

ទី២ គោះខាងមុខ

ទី៣ គោះខាងក្រោមឃ្លៀកស្ដាំ

ទី៤ គោះខាងក្រោមឃ្លៀកឆ្វេង

ទី៥ គោះខាងក្រោមជើងស្ដាំ

ទី៦ គោះខាងក្រោមជើងឆ្វេង

ទី៧ គោះខាងក្រោយខ្នង

សកម្មភាពរបស់អ្នកគោះបែបអង្គុយ ដូចក្នុងរូបភាពនេះ

លុះគោះគ្រប់៧ថ្នាក់ហើយ គេចាប់គោះពីទី១ សាជាថ្មីឡើង ទៀត តាមលំដាប់ហូរហែទៅ ។

បើគោះបែបឈរ គេគោះបណ្ដើរ ដើរបណ្ដើរ ច្រៀងបណ្ដើរ តាមបទ ឬទំនុកដែលគេចេះ ។ នៅពេលហែកូនកម្លោះ ទៅជូនជំនូន ឬទៅចូលរោងការ ឬនាំកូនក្រមុំចុះពីផ្ទះទៅចូល រោងខាងប្រុស គេតែងគោះបែបឈរ គឺអ្នកគោះត្រឡោក គេឈររេរាំធ្វើជាស្ទាក់មុខ កូនកម្លោះមិនឱ្យឡើងទៅ លើផ្ទះខាង ស្រី ឬកូនក្រមុំមិនឱ្យចុះ ទៅរោងខាងប្រុស ។ បើម្ដាយឪពុកនៃ សាម៉ីខ្លួនទាំងសងខាងអាណិតគ៉ា កុំឱ្យឈរយូរពេក ខ្លាចនឿយ ហត់ ឬខ្មាសគេ គេយកវត្ថុអ្វីមួយ មាន ស្រានឹងសាច់ក្លែម ឬ ប្រាក់ជាដើមតាមសមគួរ សូកអ្នកគោះ ត្រឡោក នោះបើអ្នក គោះគេសុខចិត្តព្រមបើកឱ្យទៅ ទើបចូលទៅបាន ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងមួយយ៉ាង នាំឱ្យអ្នកទស្សនាកើតសេចក្ដី រីករាយ ហើយជាល្បែងដែលរាប់ចូលក្នុងការហាត់ប្រាណ នាំឱ្យដៃកើត សាច់ដុំ នឹងឱ្យដៃរហ័សរហួន ។

១៣‸ ល្បែងសី

ល្បែងសី ជាល្បែងមួយយ៉ាងសម្រាប់ មនុស្សប្រុស កម្លោះៗ ឬ ចំណាស់ៗគេលេងនៅទីវាល នាពេលថ្ងៃត្រជាក់ នៅរដូវរំហើយ ឬនៅពេលបុណ្យទានផ្សេងៗនាទីវត្តអារាម ។

សីមាន៣យ៉ាងគឺ :

ក-សីមីលោង

ខ-សីដក់

គ-សីពែន

សីទាំង៣យ៉ាង មានប្រដាប់សម្រាប់លេងនិង របៀបលេងប្លែកពីគ្នាដូចរៀបរាប់ទៅនេះ :

ក‸សីមីលោង វត្ថុដែលគេយកមកធ្វើសីនេះ គឺគេយកបន្ទោះផ្តៅ ឬរពាក់មកចាក់ជាក្រឡាភ្នែកក្រួច ឱ្យមានសណ្ឋានមូលប្រមាណប៉ុនត្រឡោកដូងធុនតូច ហើយគេនាំគ្នាទាត់លេង ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេងសីមីលោង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខនេះ

អ្នកលេងសីមីលោងគេបបួលគ្នាចំនួន ៤ឬ៥នាក់ ដែលគេស្ម័គ្រ មកឈរដឹកង់ជាវង់មូលធំ ឬតូច តាមចំនួនមនុស្សតិចច្រើន ។

ពេលលេងគេចែកជាគូៗអ្នកណាគូនឹងអ្នកណា ត្រូវឈរទល់មុខអ្នក នោះ ។ មុនដំបូង អ្នកលេងម្នាក់ដែលមានសីនៅនឹងដៃ ក៏តាំងផ្ដើមបោះសីទៅឱ្យគូរបស់ខ្លួន គូនោះក៏ទទួលទាត់ដោយ ខ្នងជើង. លុះទាត់ហើយសីនោះក៏អណ្ដែតឡើងយ៉ាងខ្ពស់ ហើយធ្លាក់មកវិញ ពេលធ្លាក់នោះជួនក៏ចំអ្នកទាត់នោះវិញ ជួន ក៏ចំអ្នកដទៃ ហើយអ្នកដែលសីធ្លាក់មកចំនោះក៏ទទួលទាត់ឡើង ភ្លាម ។ ចំណែកអ្នកឯទៀតៗគេត្រៀម ខ្លួនចាំដោយសំឡឹងប្រុង ប្រយ័ត្នភ្នែកជានិច្ច បម្រុងតែនឹងទាត់ នៅពេលដែលសីធ្លាក់មក ចំខ្លួន ។ ម្នាក់ៗដែលសីធ្លាក់មកចំខ្លួន គេតែងស្ទុះទៅទាត់បញ្ជូន ទៅឱ្យគូរបស់គេ ប៉ុន្តែជួនក៏បានទៅចំគូរបស់ខ្លួន ជួនក៏ធ្លាក់ទៅចំគូរបស់អ្នកដទៃ ម្ល៉ោះហើយ គេដណ្ដើមគ្នាទាត់តែរៀងខ្លួន ។

ខ_សីដក់ គេធ្វើដោយបន្ទោះផ្ដៅ ឬរពាក់ឱ្យមានសណ្ឋានដូចសីមីលោងដែរ ប្លែកតែសីដក់គេធ្វើឱ្យមានទំហំនិងមានក្រឡាធំជាងសីមី លោងបន្តិច ។ សីដក់មានរបៀបលេងស្រដៀងនឹងសីមី លោងដែរ ប្លែក តែសីមីលោងគេទាត់ដោយខ្នងជើង ឯសីដក់គេ គះដោយកែងដៃ ដោយ ក្បាលជង្គង់ ដោយស្មា និងដោយក្បាល ។

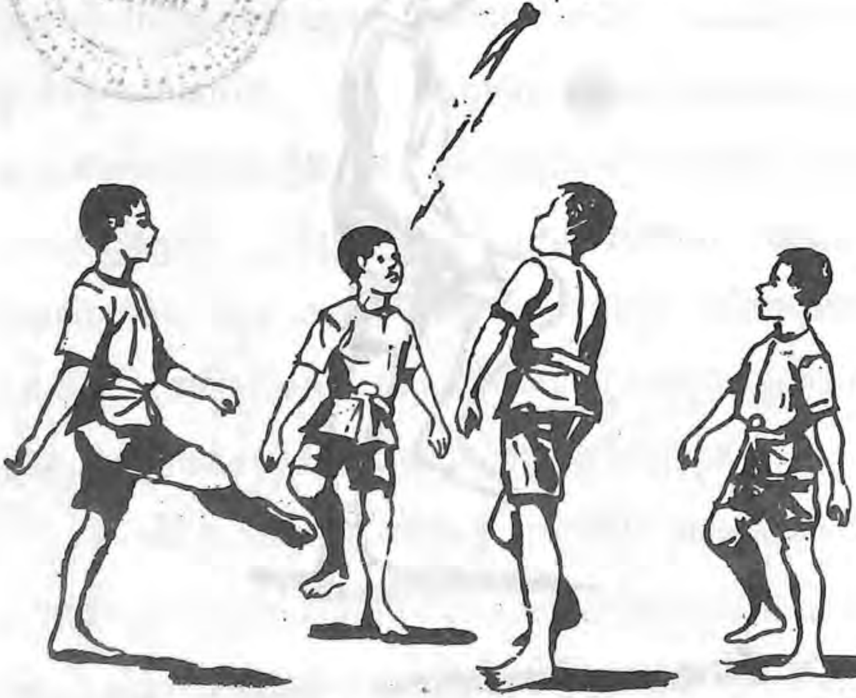
សកម្មភាពរបស់អ្នកលេងសីដក់ ដូចរូបភាពនេះ

បណ្ណាល័យ LIBRARY

គ-សីពែន គេធ្វើដោយស្លាបសត្វ និងស្បែក ឬស្រកាត្រី គឺដាក់ស្បែក ឬស្រកាត្រីត្រួតគ្នា ៣-៤ជាន់ ចៀរជាសណ្ឋានមូល ចោះចំកណ្ដាល ជាប្រហោង ហើយយកស្លាបសត្វ ៤-៥ ដែលខ្លីៗល្មម មកជ្រៃឱ្យស្មើ រួចសឹកគល់ស្លាបនោះក្នុងរន្ធស្បែក ឬស្រកាត្រីនោះ ឱ្យចេញ

មកបន្តិចហើយបត់ទៅខាងៗ ចងដោយខ្សែ លួសឆ្មារ ភ្ជាប់ទៅ នឹងស្បែក ឬស្រកាត្រីនោះ ការពារមិនឱ្យរបូត រួចគេយកទៅទាត់ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេងសីពែន ដូចក្នុងរូបភាពនេះ



របៀបលេងសីពែន គេបបួលគ្នាឱ្យបានចំនួនតាំងពី ២នាក់ឡើងទៅ មកឈរដឹកង់ជារង្វង់មូល ទល់មុខគ្នាជាគូៗ គឺអ្នកណាគូនឹង អ្នកណាត្រូវឈរទល់មុខគ្នានឹងអ្នកនោះ ។ កាលបើឈរស្រួលបួលហើយម្នាក់ដែល

កាន់សីនៅដៃក៏បោះសីទៅឱ្យម្នាក់ទៀត ដែលជាគូរបស់គេ គូនោះក៏ទទួល ទាត់ដោយបាតជើង គឺគេលើក ជើងឡើងហើយរលាស់បត់ត្រង់កជើង ឱ្យបាតជើងខ្វេរឡើងលើ ដូចគេ អង្គុយពែនទើបគេហៅថា "សីពែន" ។ ពេលទាត់ គេទាត់ តម្រង់ឱ្យចំ សី១ក៏អណ្តែតឡើង ហើយធ្លាក់ចុះមកវិញ បើធ្លាក់មក ចំអ្នកណា អ្នកនោះគេទាត់បន្តឡើងទៀត . បើធ្លាក់មកចំអ្នកទាត់ដដែល វិញអ្នក នោះក៏ទទួលទាត់វិញដែរ ។ បើសីធ្លាក់មកចំអ្នកណាហើយ អ្នកនោះ ទទួលទាត់មិនត្រូវ ឬក៏សីនោះធ្លាក់ឆ្ងាយអំពីអ្នកលេងទាំងអស់ គ្មាននាំឱ្យអ្នក លេងរត់ទៅទទួលទាត់មិនទាន់ សីក៏ធ្លាក់ដល់ដី បើធ្លាក់ក្បែរ កន្លែងអ្នក ណាជាងគេ អ្នកនោះគេរើសបោះ ទៅឱ្យគូរបស់គេ ដើម្បី ឱ្យទាត់ តទៅទៀត។ ពេលដែលសីធ្លាក់មកម្តង១ ទាំងអស់គ្នាតែងតែសំឡឹងមើលទៅសីគ្រប់១គ្នាក្រែងធ្លាក់មកចំខ្លួន ជួនក៏អ្នកទាំង ២នាក់នឹក ត្រូវគ្នា គឺអ្នកម្នាក់នឹកថា សីធ្លាក់មកចំនួនខ្លួន ម្នាក់ទៀតក៏ថា ចំខ្លួនដែរ នាំឱ្យស្ទុះទៅទាត់ដណ្តើមគ្នាក៏មាន។

ម្នាក់ៗដែលសីធ្លាក់មកចំហើយ តែងតែមានចិត្តនឹកថា នឹងទាត់បង្វែរទៅឱ្យគូរបស់ខ្លួនៗ តែជួនកាលក៏បានសម្រេច ជួនកាលក៏ មិនបានសម្រេចដែរ ដោយសីនោះមិនទៅចំដូចបំណង ។

សីពែននេះ គេទាត់ឬគះ បានតែដោយបាតជើង ផ្នែកគោល កែងជើង កែងដៃ ក្បាលជង្គង់ ក្បាល ស្មា ប្រហែលសីដក់ដែរ តែគេហាមផ្ដាច់មិនឱ្យទាត់ដោយខ្នងជើង ឬទះដោយបាតដៃឡើយ ។

ល្បែងសីទាំងពាមុខនេះ បើអ្នកលេងសុទ្ធតែប៉ិនប្រសប់ ក្នុងពេលទាត់មួយលើកៗ សីមិនសូវធ្លាក់ដល់ដីទេ យូរៗទើបមានធ្លាក់ ដល់ដីម្ដង ។

ល្បែងសី ជាកីឡាដ៏ប្រសើរមួយរបស់ខ្មែរ តាំងពីអតីតកាល រហូតមកដល់បច្ចុប្បន្នកាលនេះ ក៏នៅតែមានតម្លៃនៅឡើយ ហើយជា កីឡាហាត់ប្រាណមួយយ៉ាងខាងកាយសម្បទា ប្រហែលនឹង កីឡាបាល់ទាត់ដែរ ។

១៤. ល្បែងទាញព្រ័ត្រ

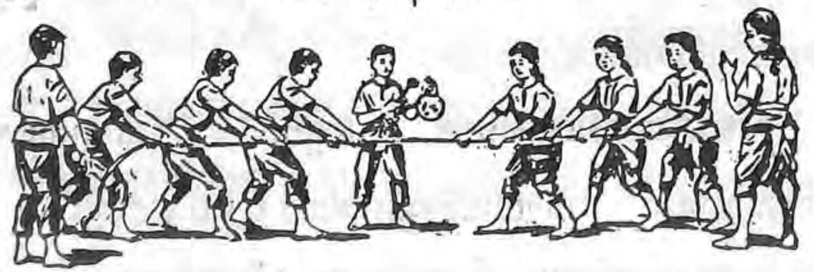
ល្បែងទាញព្រ័ត្រ ជាល្បែងលេងកំសាន្តសប្បាយរបស់យុវជនខ្មែរទាំងបុរស ទាំងស្ត្រី កម្លោះ ក្រមុំ ។ ល្បែងនេះ គេលេងដោយប្រើកម្លាំងកាយជាមូលហេតុ ហើយគេលេងតែ នៅរដូវ ចូលឆ្នាំខ្មែរ គឺខែចែត្រ-ពិសាខប៉ុណ្ណោះ ។ តែច្រើននិយម លេង ក្នុង វត្តអារាម ក្នុងពិធីបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ ព្រោះវត្តមានទីវាល ធំទូលាយ ងាយដល់ការ លេងល្បែងនេះ តែអាចលេងនៅតាមភូមិក៏បាន បើប្រសិន ជាភូមិនោះ មានមនុស្សនៅផ្តុំគ្នាច្រើន ហើយមានទីវាល ល្មមលេងកើត។ ល្បែងនេះ គេច្រើនលេងនៅពេលថ្ងៃ តែបើប្រសិនជា មានចង្កៀងយ៉ាង ភ្លឺឬពន្លឺព្រះចន្ទ ភ្លឺថ្លាល្អ គេអាចលេងនៅពេលយប់ ក៏បាន។

សមាសភាពនៃអ្នកលេង ល្បែងនេះ គេចែកមនុស្សអ្នកលេងជា២ក្រុម ម្ខាង១យ៉ាងតិចត្រឹម ៥នាក់ ឬ ១០ នាក់ឡើងទៅតាមដែលគេរកគ្នាបានប៉ុន្មាន ក៏លេងប៉ុណ្ណោះ តែតាមទម្លាប់អ្នកស្រុកបើមានមនុស្សស្រីចូលលេងផង គេឱ្យស្រី១នៅម្ខាង ប្រុស១នៅម្ខាង

ហើយគេយល់ថា ភេទស្រីតែងមានកម្លាំងខ្សោយជាងបុរស គេតែងដាក់ខាងស្រីឱ្យមានចំនួនច្រើនលើសប្រុស យ៉ាងតិចត្រឹម២នាក់ ជាដរាប គឺបើខាងប្រុស៨នាក់ គេដាក់ខាងស្រី១០នាក់ ។

គ្រឿងប្រដាប់សម្រាប់លេង គេយកខ្សែព្រ័ត្រធ្វើពីស្បែក គោ ស្បែកក្របីធ្វើជាព្រ័ត្រ ឬគេយកពួរធ្វើពីជក់ដូងជាព្រ័ត្រ សម្រាប់ ទាញ ប្រវែងយ៉ាងខ្លីពី២០ហត្ថឡើងទៅ ទំហំប៉ុនកដៃក្មេង ហើយនឹង យកសម្ភោរ ឬគងម៉ង ឬក៏រគាំង១ សម្រាប់ទះ ឬសម្រាប់វាយនៅពេល ដែលទាញ ដំបូង ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ :



របៀបលេង មុនដំបូង គេរើសរកប្រុសម្នាក់ ស្រីម្នាក់ មានមាឌធំមាំ ស្វាគាង កម្លាំងច្រើន ឱ្យជាអ្នកឈរកាន់ចុងព្រ័ត្រ

គឺប្រុសកាន់ចុងម្ខាង ស្រីកាន់ចុងម្ខាង ហើយឱ្យប្រុសម្នាក់ស្រីម្នាក់ទៀត មានមាឌធំ មានកំលាំងឈរកណ្ដាលព្រ័ត្រត្រង់កន្លែងដែលពួកទាំងពីរឈរ សម្រាប់នាំពួកខ្លួនឱ្យខំទាញតែរៀងខ្លួន ឯមនុស្សមាឌតូចៗស្គមៗ កម្លាំងខ្សោយៗ គេឱ្យឈរកណ្ដាលគេ។ លុះរៀបចំរួចហើយ គេឱ្យមនុស្សប្រុសម្នាក់កាន់សម្ពោរ ឬគងម៉ង់ ឬក៏រគាំងឈរត្រង់កណ្ដាល ទីជិតអ្នកទាំងពីរដែលកាន់ឈរប្រទល់មុខគ្នានោះ ផ្ដើមស្រែកឡើងថា យក្សអរ[1] !! ឮយ៉ាងខ្លាំងៗធ្វើសំឡេងវែងៗ រលាក់រលែកយ៉ាងគ្រលួច ។

ឯអ្នកប្រុងទាញព្រ័ត្រទាំងប៉ុន្មានជួយស្រែកទទួលឡើង ព្រមគ្នាថា ហ៊ោរ៉ៀៗពាដង ទើបនាំគ្នាទាញប្រុងយកជ័យជំនះតែរៀងខ្លួន។ ក្នុងពេលពួកអ្នកទាញព្រ័ត្រ កំពុងតែខំប្រឹងទាញ អ្នកកាន់សម្ពោរ ឬគងម៉ង់ ឬក៏រគាំង គេចេះតែបញ្ចៀតសម្ពោរ ឬគងម៉ង់ ឬក៏រគាំងរឿយៗ ឮស្លូរ តាក់ទីងៗ ឬម៉ូងៗម៉ុងៗជាដរាប ទាល់តែឃើញចាញ់ ឃើញឈ្នះម្ខាងៗ ទើបឈប់បញ្ចៀត។

១- ពាក្យ យក្សអរនេះ អ្នកស្រុកតែងហៅថា ឆាកតុម្មា គេទុកជាពាក្យប្ដើម សម្រាប់ប្រើស្រែកក្នុងពិធីផ្សេងៗ មានការទាញព្រ័ត្រ ឬ ការសែងទូកចុះចាកបង្គង ឬក៏លើកដាក់លើបង្គងជាដើម ។

ពេលលេងម្ដងៗ អស់ថិរវេលាពី៥-៦នាទី ដល់១០នាទីឡើងទៅ ទើបឃើញឈ្នះ ឃើញចាញ់ម្ខាងៗ ។

កាលដឹងថាខាងណាឈ្នះខាងណាចាញ់ហើយ គេចាប់ផ្ដើមលេង សាជាថ្មីតទៅទៀត ដរាបហត់តែរៀងខ្លួន ទើបឈប់ ។

ល្បែងនេះ ចាត់ទុកជាការហាត់កម្លាំង ហាត់ប្រាណ ឱ្យរាងកាយមានកម្លាំង មានសុខភាពល្អ ។

១៥_ ល្បែងកូនគោល

ល្បែងកូនគោល អ្នកស្រុកខ្លះគេហៅ "ល្បែងប្រដី " ជាល្បែងរបស់មនុស្សកម្លោះ ក្រមុំ ឬក្មេងជំទង់ តែងលេងនៅពេលទំនេរ នាររដូវប្រាំង ឬរដូវចូលឆ្នាំ ។

ប្រដាប់លេង មាន២មុខ គឺដំបង ឬទំពក់សម្រាប់វាយ ឬប្រដីមួយមុខ កូនគោល ឬកូនប្រដី១មុខ ។ ដំបង ឬ ទំពក់គេ ធ្វើពីគល់ ឬស្សីព្រៃ ឬ គល់ពីងពង់ ទំហំប៉ុនកដៃក្មេង មានដងស្រលូតគល់ក្រងក់ ។ កូនគោល ឬ កូនប្រដី គេធ្វើពីឈើសាច់ ស្គោត១ស្រាល១ មានឈើរលួស ឬគរជាដើម ។

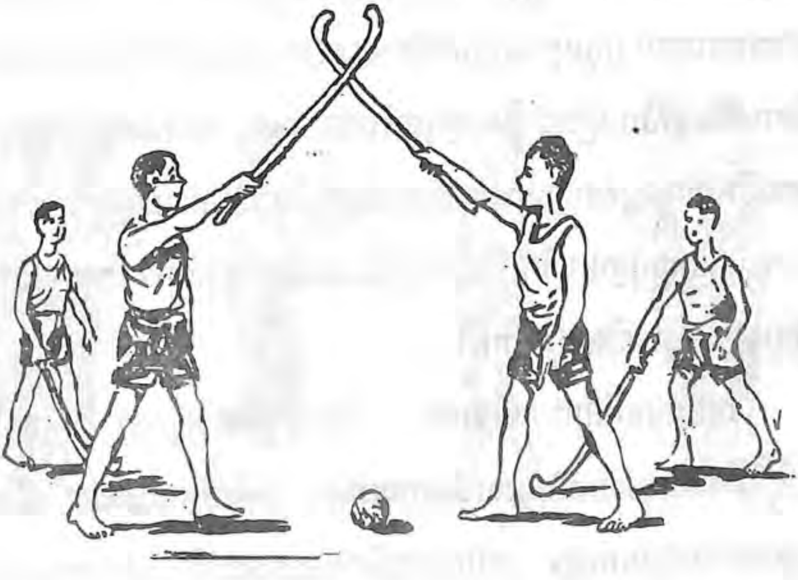
កូនគោល ឬ កូនប្រដីមាន២បែប : ១បែបសម្រាប់លេង ក្នុងវេលាថ្ងៃ ១បែបទៀត សម្រាប់លេងក្នុងវេលាយប់ ។ បើលេងវេលា ថ្ងៃ គេយកឈើរលួស ឬគរមកកាត់ជាកង់១ ហើយលុបជ្រុងធ្វើឱ្យមូល ហាលថ្ងៃឱ្យស្ងួតហើយយកទៅវាយលេង ។ បើលេងវេលាយប់ គេយក ឈើរលួស ឬគរដែលកាត់ជាកង់១ នោះដុតភ្លើងឱ្យឆេះចេញរងើក ហើយយកទៅវាយលេងឱ្យមើលទៅឃើញភ្លឺក្រហមឆ្អៅ ធ្លោចុះ ធ្លោឡើង តាមរយៈ ដែលវាយទៅមក ។ កូនគោលភ្លើង ស្រុកខ្លះគេ លេងជាការកំសាន្ត ស្រុកខ្លះគេលេងជាការបណ្តេញខ្មោចបិសាច ក្នុង ពេលស្រុកកើតជម្ងឺ ។

ទីកន្លែងលេង គេច្រើនយកទីដីវាលស្រែ ឬចម្ការ ដែលមានទំហំធំទូលាយស្អាតល្អឬបើមានផ្លូវថ្នល់ ធំវែងទូលាយជាទីស្ងាត់ ជួនកាល គេក៏យកជាទីលេងខ្លះដែរ។

ល្បែងនេះ គេចែកមនុស្ស អ្នកលេងជា២ពួក មានចំនួន ស្មើគ្នា យ៉ាងតិចពី២ ឬ៤នាក់ឡើងទៅ បើអ្នកលេងមាន ប្រុសផង ស្រីផង ប្រុសលេងជាមួយប្រុសក៏បាន ស្រីលេងជាមួយស្រីក៏បាន ស្រីម្ខាងប្រុសម្ខាងលេងជាមួយគ្នាក៏បាន។ ពេលលេង គេគូសដីចំកណ្តាលទីជាស្នាម ហើយគេយកភ្លឺស្រែ ឬចម្ការ ឬក៏ដោតតម្រុយម្ខាង១ ខាងឆ្វេងដៃរបស់គេធ្វើជាគ្រឿងចំណាំ បើអ្នកលេងសុទ្ធតែប្រុស គេឱ្យប្រុស២នាក់ ឈរចំស្នាមនោះ បើអ្នកលេងសុទ្ធតែស្រី គេឱ្យស្រី២នាក់ ឈរចំស្នាមនោះ បើអ្នកលេងស្រីម្ខាងប្រុសម្ខាង គេឱ្យប្រុសម្នាក់ ស្រីម្នាក់ឈរចំស្នាមនោះ បែរមុខរកគ្នា ហើយបណ្តាអ្នកទាំង២ នោះម្នាក់កាន់កូនគោល ឬកូនប្រដិមកដាក់ត្រង់កណ្តាលស្នាមគូសនោះទើបអ្នកទាំងពីរនោះគេ កាន់ចុងដំបង ឬទំពក់១ម្នាក់ លើកគល់ឡើងប្រទាស់គ្នា ហៅថា "កែ" គឺវាយល១ ផ្លាស់ប្តូរគ្នា ពីស្តាំទៅឆ្វេង ពីឆ្វេងទៅស្តាំ ចំនួន៣ដង ហើយអ្នកកែទាំង២នាក់នោះ សុទ្ធតែលួចល្បក់គ្នា វាយកូនគោល ឬកូន ប្រដិនោះ

ពីស្តាំទៅឆ្វេងរបស់ខ្លួន ដើម្បីឱ្យកូនគោល ឬកូនប្រដំនោះ រត់ទៅកាន់ទីខាងឆ្វេងជានិច្ច ដែលគេទុកជាទី របស់គេរៀងខ្លួន ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ :



ល្បែងនេះមានត្រណមតឹងណាស់ គឺពេលកំពុងប្រយុទ្ធណ្ដើមកូនគោល ឬ កូនប្រដំគ្នា គេតមមិនឱ្យអ្នកវាយទាំងសងខាងយកដៃចាប់កូនគោលឬកូនប្រដំនោះទៅទីរបស់ខ្លួនទេ គ្រាន់តែទាត់នឹងជើងបាន បើខាងណាម្នាក់យកដៃចាប់កូនគោល ឬកូនប្រដំ គេទុកការនោះជាអសារបង់ ត្រូវយកកូនគោល ឬកូនប្រដំទៅកែសាជាថ្មី។ មួយទៀត

គេតមមិនឱ្យអ្នកវាយទាំងសងខាងឈរ ឬរត់ទៅដណ្តើមយកកូន ដល់ទីទេ ត្រណមខាងក្រោយនេះ អ្នកលេងគេប្រយ័ត្នណាស់ ព្រោះដើរខុសត្រណម នេះរមែងមានគ្រោះថ្នាក់។

ល្បែងនេះ គេយកចាញ់ឈ្នះគ្នា ត្រង់ការដែលគូប្រយុទ្ធដណ្តើម វាយកូនគោលឬកូនប្រជំឱ្យចូលទៅដល់ចុងរបស់ខ្លួនបាន។ បើខាងណា គេវាយកូនគោល ឬកូនប្រជំឱ្យចូលទីខាងគេបាន ឈ្មោះថា គេមានជ័យជំនះ ហើយគេលេងសារឡើងជាថ្មី លុះត្រាតែដល់ពេល ឈប់លេងទើបគេយក ចំនួនលើកដែលឈ្នះចាញ់នោះមកគិតមើលឱ្យដឹងថាខាងណាឈ្នះប៉ុន្មានលើក ខាងណាចាញ់ប៉ុន្មានលើក គឺឈ្នះប៉ុន្មាន ទល់នឹងចាញ់ប៉ុន្មាន តែគ្រាន់តែជា កិត្តិយស ឥតមានស៊ីសងជាវត្ថុអ្វីទេ។

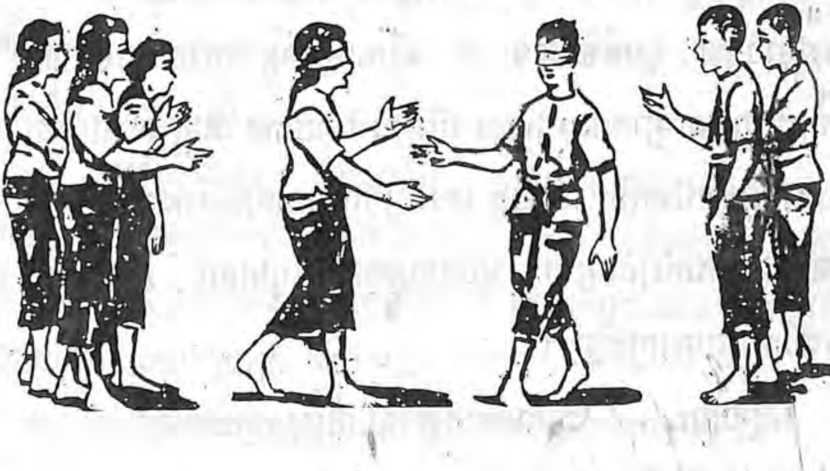
តាមសេចក្តីឱ្យការណ៍ខ្លះថា ល្បែងនេះនៅស្រុកខ្លះ គេយក ស្រគីដូង មកផ្ចូលចងឱ្យមូលធ្វើជាកូនគោល ហើយគេទាត់ដោយជើង។ របៀបយកចាញ់យកឈ្នះ ប្រហែលគ្នានឹងកូនគោលឈើ ដែលវាយដោយ ដំបងនោះដែរ។

ល្បែងនេះ ជាល្បែងរបស់ខ្មែរសម័យបុរាណ ដែលរាប់ចូលក្នុង ពួកកីឡាបាល់ទាត់បាល់បោះ បាល់ទះ កូនឃ្លី ក្នុងសម័យបច្ចុប្បន្ននេះបាន។

១៦- ល្បែងរាវបង្គង

ល្បែងរាវបង្គង[១] ជាល្បែងមួយយ៉ាង សម្រាប់លេងកំសាន្តសប្បាយ នៃពួកកុមារីតូចៗ ឬជំទង់ៗ។ គេលេងនៅពេលរាត្រីខែភ្លឺក៏បាន, ពេលថ្ងៃ ក៏បាន ចំនួនអ្នកលេងមិនកំណត់។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ :



មុននឹងលេង គេបបួលកុមារាកុមារីឱ្យបានច្រើនគ្នា ។ គេយកក្រមាឬកន្សែងចងខ្ទប់ភ្នែកកុមារ ២នាក់ឱ្យជិត ហើយគេលែងកុមារទាំង២នាក់នេះឱ្យដើររាវរកចាប់គ្នា ។ បណ្ដាអ្នកទាំង២នេះ គេឱ្យម្នាក់កាន់បំពង់ឫស្សីឬត្រឡោកដូងក៏បាន ដើរគោះត្រង់នេះ ១ប៉ូក ត្រង់នោះ ១ប៉ូក

---

១ -ស្រុកខ្លះហៅថា ល្បែងអាខ្វាក់អាខ្វិន របៀបលេងប្រហែលគ្នា។

ពេលដែលគោះហើយ អ្នកគោះនោះត្រូវគេចខ្លួន ឱ្យរហ័សដោយកុំឱ្យឮស្នូរជើង ។ ចំណែកម្នាក់ទៀត ជាអ្នករាវរកចាប់ អ្នកគោះបំពង់ឫស្សីឬត្រឡោកដូងនោះ កាលណាឮស្នូរសំឡេងគេគោះ ត្រង់ណា អ្នករាវក៏ស្ទុះទៅស្រវាឱបដោយស្មាននៅកន្លែងនោះ ឬកន្លែង ក្បែរៗនោះ ស្រេចតែកលល្បិចរបស់ខ្លួនយ៉ាងណា ឱ្យតែចាប់អ្នកគោះបាន ។ បើអ្នករាវគេប៉ិនស្ដាប់ស្នូរជើងដើរ គេក៏ស្ទុះទៅឱបស្មាន ៗ ត្រង់កន្លែងស្នូរជើងនោះជួនក៏រាវចាប់បាន ជួនក៏មិនបាន ។ បើកាលណាអ្នករាវរកចាប់មិនបាន គេទុកអ្នកគោះត្រឡោកនោះជាឈ្នះ បើអ្នករាវចាប់បាន គេឱ្យអ្នករាវធ្វើជាអ្នកគោះត្រឡោកវិញម្ដង គេលេង តែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់លេង ឯអ្នកណាជាអ្នកគោះត្រឡោក មុនឬជាអ្នករាវរកមុននោះ ពុំកំណត់ទេ ស្រេចលើការព្រមព្រៀងគ្នា ។

ល្បែងនេះ ជាការហាត់ត្រចៀកឱ្យស្ទាតក្នុងការស្ដាប់សម្លេង និងឱ្យមាន ស្មារតីរឹងប៉ឹងរហ័សដៃ-ជើង ។

១៧_ល្បែងចោះប្រមាត់

ល្បែងចោះប្រមាត់ : ជាល្បែងដែលមានតែនៅភូមិកំពង់ភ្លុក ភូមិកំពង់ឃ្លាំង ស្រុកសូទ្រនិគម និង ស្រុកជីក្រែង ខេត្តសៀមរាប ជាភូមិនៅមាត់ទន្លេសាប ។ អ្នកស្រុកទាំងនេះគេតែងលេង ល្បែងនេះ ប្លែកពីស្រុកឯទៀត ។

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

របៀបលេង: មានទូកពីរ. ១សម្រាប់ដេញ សុទ្ធតែប្រុស. ១សម្រាប់ រត់សុទ្ធតែស្រី ទំហំនឹងចំណុះទូកស្មើគ្នា ហើយចំណុះមានកំរិត ត្រឹម ពី៤នាក់ ទៅ១០នាក់យ៉ាងច្រើន ។ បើមានអ្នកលេងច្រើនគេផ្គូទូក ជាគូៗទូក ប្រុស ១ ទូកស្រី ១ជាមួយគូ ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខនេះ

គេលេងល្បែងនេះ ក្នុងទីដែលមានទឹករាក់ៗជម្រៅត្រឹមក ឬលិចក្បាល ។ ពេលផ្ដើមលេង អ្នកលេងទាំងពីរពួក គេចុះទូកពេញៗចំណុះតែរៀងខ្លួន ហើយទូកខាងប្រុសធ្វើជាអុំលេងៗ ទៅរកទូកខាងស្រីណាដែលជាគូនឹងទូកខ្លួន លុះខាងប្រុសអុំលេងៗ ទៅជិតទូកខាងស្រី ប្រុសៗស្រែកសួរថា "ចោះប្រមាត់?" ស្រីៗជូនកាលឆ្លើយថា "ចោះក៏ចោះ" ជូនកាលឆ្លើយថា "ទេ" ជូនកាលឥតឆ្លើយតប ។ ឯខាងប្រុសទោះបានឮពាក្យថា ព្រមក្ដី មិនព្រមក្ដី ឬស្ងៀមក្ដី ក៏ស្រែកព្រមគ្នាថា "ដេញៗ" ឮតែប៉ុណ្ណោះ ខាងស្រី ក៏អុំទូករត់ ខាងប្រុសក៏ប្រឹងអុំតាម ។ ការដេញតាមនោះ ជូនកាលទាន់ ជូនកាលទេ ស្រេចលើកម្លាំងរៀងខ្លួន បើខាងប្រុសដេញទាន់ ក៏គេលោតទៅតោងទាញទូកខាងស្រីឱ្យលិច ហែលព្រាតព្រោង ។ ពេលនោះខាងស្រីៗឥតមានប្រកាន់ខ្លួនឡើយ គេចេះតែប្រឡែងប្រឡូក គ្នាក្នុងទឹក ប្រុសៗដេញញៀចស្រីៗ ត្រាតែអស់ចិត្តអស់ថ្លើម ហត់រៀងខ្លួន ទើបគេនាំគ្នាស្ដារទូកឡើង ហើយគេនាំគ្នាអុំលេងតទៅ ទៀតសារជាថ្មី កាលដេញទាន់ពន្លិចបាន គេញៀចគ្នាជាថ្មីទៀត ។ បើលេងពេលព្រឹកត្រាតែដល់ពេលបាយ បើលេងពេលយប់ ត្រាតែពាក់ កណ្ដាលអធ្រាត្រ ទើបខាងប្រុសគេបើកឱ្យខាងស្រីទៅផ្ទះរៀងខ្លួន ។

ល្បែងនេះ ជាទំនៀមរបស់អ្នកស្រុក ដូចមានឈ្មោះខាងលើ គេលេងដោយស្មោះត្រង់ ឥតមានប្រកាន់ថាខុសត្រូវអ្វីឡើយ គិតតែនាំគ្នារីករាយសប្បាយជាកំសាន្តមួយយ៉ាងប៉ុណ្ណោះ ។

ល្បែងនេះ រាប់ចូលក្នុងការហាត់ប្រាណ ហាត់កម្លាំងឱ្យរាងកាយឡើង សាច់ ដុំមានសុខភាពល្អ ប្រហាក់ប្រហែលគ្នា នឹងកីឡាហែល ទឹកសព្វថ្ងៃនេះដែរ ។

១៨-ល្បែងចាយខ្ញុំ

ល្បែងចាយខ្ញុំ ជាល្បែងមួយយ៉ាងដែលអ្នកស្រុកគ្រប់ជនបទក្នុងប្រទេសកម្ពុជាទាំងមូល គេតែងលេងកំសាន្តនៅពេលទំនេរម្តងម្កាល ។

របៀបលេង នឹងសម្ភារៈសម្រាប់លេង : គេជីកដីជារណ្តៅតូចៗ ឬគេយកចានតូចៗ ឬគេចោះក្តារ ១បន្ទះធំឱ្យមានជម្រៅចំនួន ៣ ឬ៤ សង្ទីម៉ែត្រ ធ្វើជារន្ធ ១០ដាក់គ្រាប់សម្រាប់លេង ។ បណ្តារន្ធទាំងនោះរន្ធធ្វើពីឈើ ឬចានស្រួលលេងជាងគេ ព្រោះលេងហើយគេអាចយកទៅប្រើទីណាក៏បានឬគេទុកលេងថ្ងៃ ក្រោយទៀតក៏បាន ។ រន្ធទាំងនេះគេធ្វើជា ២ជួរ ១ជួរ ៥ៗឱ្យមានសណ្ឋានដូចពងក្រពើ ។ បណ្តារន្ធទាំង ២ជួរនោះ ក្នុងមួយជួរ មានរន្ធ ១ខាងដើមជាមេ ហៅថារន្ធក្បាលជីមឿង ។ លុះធ្វើហើយគេ យកវត្ថុដែលមានដុំតូចៗ ដូចជាគ្រាប់ចម្បក់ គ្រាប់អម្ពិលសំបកខ្មៅ ឬផ្លែកន្ទួតស្រុក កន្ទួតព្រៃជាដើម[១]. ដែលអ្នកផងនិយមយកមក លេងជាង គេនោះ ច្រើនតែគ្រាប់អម្ពិល ឬក្រួសតូចៗ ព្រោះជារបស់ស្ងួតស្រួលលេង ។ ក្នុងរន្ធទាំង ១០នោះ រន្ធក្បាលជីមឿងត្រូវដាក់គ្រាប់ ៥ក្រៅពីនោះដាក់តែ ៤គ្រាប់ៗស្មើគ្នារួមទាំងអស់ត្រូវជា ៥២គ្រាប់ ។

---

[១] តាមទំលាប់ស្រុកខ្លះ គេសន្មតិហៅគ្រាប់នេះថា :ដៀប ។

ពេលលេង អ្នកលេងទាំង ២នាក់ អង្គុយទល់មុខគ្នាម្ខាងម្នាក់ រន្ធបាយខុំនៅជាកណ្ដាល ។ ឯរន្ធក្បាលជីមឿង ត្រូវនៅខាងស្ដាំដៃរៀង ខ្លួន[1] ។

សកម្មភាពរបស់អ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ

កាលបើដាក់គ្រាប់ហើយគេឱ្យម្នាក់ចាប់ផ្ដើមដើរគ្រាប់មុន[2] អ្នកដើរគេចាប់យកគ្រាប់ដោយដៃស្ដាំ អំពីរន្ធណាមួយខាងស្រុករបស់ខ្លួន ដាក់១គ្រាប់ទៅក្នុងរន្ធ ឬចានខាងស្ដាំ ឬខាងឆ្វេង បន្ទាប់ពីរន្ធ ឬចានដែលខ្លួនបានចាប់ពីដំបូងនោះ ។ ដាក់គ្រាប់១ទៅក្នុងរន្ធ ឬចាននោះ ហើយដាក់គ្រាប់១ទៀតទៅក្នុងរន្ធ ឬចានបន្ទាប់ ដែលនៅជិតគ្នានោះតទៅទៀត ដាក់

---

១ .តាមនិយមស្រុកខ្លះ ស្រេចនោលើសន្មត់គ្នាជាមុន ថាយកខាងឆ្វេង ឬខាងស្ដាំ ។

២. ជួនកាលគេដើរញែកគ្រាប់ គឺមុននឹងដើរទៅស្ដាំ ត្រូវដាក់មួយគ្រាប់មករន្ធខាងឆ្វេងសិន ។

១រន្ធ ១គ្រាប់ៗ ទាល់តែអស់គ្រាប់ ដែលកាន់នៅដៃ ។ កាលបើអស់គ្រាប់នៅក្នុងដៃត្រង់រន្ធណា ទើបគេចាប់យកគ្រាប់ពីរន្ធបន្ទាប់នោះ រាយតទៅទៀត បើអស់គ្រាប់ត្រង់ រន្ធណាមួយហើយ ឃើញរន្ធ១បន្ទាប់នោះទទេ គេលូកកិះរន្ធនោះ ហើយគេចាប់យកគ្រាប់ក្នុងរន្ធបន្ទាប់នោះលើក ឡើងយកមកទុកនៅមុខគេ ហៅថាស៊ី តែបើស៊ីចំរន្ធណាដែលមានរន្ធទទេតទៅទៀត គេអាចកិះ ស៊ីបន្តទៅទៀត ទោះជា២ដំណ ៣ដំណក៏ដោយ ។ បើដើររាយគ្រាប់ទៅអស់ត្រង់រន្ធណា ហើយរន្ធបន្ទាប់នោះគ្មានគ្រាប់ដល់ ទៅ២រន្ធនោះគេហៅថា ឃ្វាង ឥតបានស៊ីទេ បើដើររាយគ្រាប់ទៅអស់ ត្រង់រន្ធណាហើយរន្ធបន្ទាប់នោះឥតមានគ្រាប់ រន្ធបន្ទាប់មកទៀតមាន គ្រាប់តែ១នោះគេហៅថា ស៊ីម៉ង់ គឺស៊ីបានតែមួយម៉ង់ៗ ។

របៀបចាញ់ឈ្នះនោះ គឺអ្នកម្ខាងស៊ីអស់អ្នកម្ខាងរកគ្រាប់ដាក់រន្ធខ្លួនពុំបាន កាលបើដូច្នេះ អ្នកឈ្នះយកគ្រាប់ ២១ដាក់ទៅក្នុងរន្ធ១ម្តងៗឱ្យអ្នកចាញ់ ផ្លុំបញ្ចេញពីរន្ធ ឬដាក់លើមាត់រន្ធឱ្យអ្នកចាញ់ផ្លុំបញ្ចូលឱ្យទាល់តែអស់គ្រាប់. ទាំង ២១នោះ បើផ្លុំមិនចេញ ឬមិនចូលអស់ទេ គេជោះក្បាលជង្គង់អ្នក ចាញ់២១ដៃ ទើបគេចាប់លេងតទៅទៀត ។

ល្បែងបាយខុំ ជាល្បែងមួយយ៉ាងអាចរាប់ចូលក្នុងការហាត់គំនិត ខាងគិត លេខ នឹងកលល្បិចវាងវៃក្នុងស្មារតី ចំពោះរបៀបលៃលករក ចំណេញ ឱ្យឃើញទៅពេលខាងមុខវែងឆ្ងាយជាមុន ។

១៩.ល្បែងលាក់កូនកាស

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

របៀបលេង : ក្មេងៗបបួលគ្នាឱ្យបាន ៤-៥នាក់ឡើងទៅ គេចុះ ទៅក្នុង ទឹកជម្រៅដូចពោលខាងលើ ហើយយកកំណាត់ឈើ ឬដើមស្មៅរ ខ្ចីៗ ដែលជាវត្ថុស្រាលៗអណ្តែតទឹក ធ្វើជាខ្ទាច់ដាក់បណ្តែតលើខ្នងទឹក បង្ហាញអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា ឱ្យឃើញច្បាស់នឹងភ្នែកថានេះ ជា"កូនកាស" កុំឱ្យច្រឡំនឹងកំណាត់ឈើឯទៀត ហើយអ្នកលេងទាំងអស់គ្នា គេនាំគ្នា រើសកំណាត់ឈើផ្សេងៗ ដែលមាននៅក្នុងទឹកត្រង់កន្លែងលេងនោះចេញ

អស់ ដើម្បីកុំឱ្យច្រឡំ នឹងកូនកាសរបស់ខ្លួន ហើយគេនាំគ្នាឈរដឹកង់ជាវង់ក្នុងទឹក ដាក់ខ្នាច់ជាកូនកាសនៅចំកណ្ដាលវង់ ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពខាងមុខនេះ

លុះរៀបស្រួលបួលហើយ គេនាំគ្នាកញ្ជ្រោកទឹកពន្លិច ឬបន្សាត់កូនកាសចេញ ហើយឈប់បង្អង់បន្តិច ទើបនាំគ្នាគន់រកមើលខ្នាច់ ដែលអណ្តែតឡើង ហើយរសាត់ឆ្ងាយពីខ្លួន បើអ្នកណារកឃើញមុនគេ[1] ហើយចាប់យកខ្នាច់នោះបាន អ្នកនោះត្រូវដេញញៀចស្លឹកត្រចៀក គឺមូលស្លឹកត្រចៀកអ្នកទាំងអស់គ្នា ដែលរកពុំឃើញ ។ មុននឹងទៅដេញ ចាប់ញៀចគេ

១ .អ្នកស្រុកខ្លះគេលេងកញ្ជ្រោកដណ្តើមយកក្នុងពេលបោះតែម្តង មិនបាច់ឈប់បង្អង់ទេ ។

នោះ អ្នកបានខ្ទាច់នោះគេស្រែកជាសញ្ញាថា"ញៀប" ។ ពេលនោះបើអ្នកណាមុជទឹកទាន់ អ្នកនោះត្រូវរួចខ្លួន អ្នកដេញញៀចមិន ត្រូវញៀចគេទេ ។ ល្បែងនេះ ជាល្បែងមួយសម្រាប់លេងជាកំសាន្តផង សម្រាប់ហាត់ភ្នែកឱ្យរហ័សឱ្យវៃ ក្នុងការពិនិត្យរកវត្ថុអ្វីផ្សេងៗ នឹងជាកីឡាហែលទឹក គឺការហាត់ហែលទៀតផង ។

២០~ ល្បែងលាក់ឆ្នូង

ល្បែងលាក់ឆ្នូង ជាល្បែងសម្រាប់ក្មេងប្រុស ឬស្រីជំទង់ៗ តែប្រុសសុទ្ធតែប្រុស ស្រីសុទ្ធតែស្រី លេងកំសាន្តនៅពេលទំនេរ គេលេងតែពេលថ្ងៃ នៅក្រោមម្លប់ឈើវឺទីវាលពេលមេឃត្រជាក់ក៏បាន ។

សមាសភាពនៃអ្នកលេង មានគ្នាយ៉ាងតិចត្រឹម ៥នាក់ ឡើងទៅ ។

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចក្នុងរូបភាពនេះ :

មុននឹងលេង គេបបួលគ្នា២នាក់អង្គុយសណ្ដូកជើងទាំង២ជាជួរទន្ទឹមគ្នា ផ្ដាប់បាតដៃទាំង២រឺក្ដោបដៃទាំងពីរដាក់លើក្បាលជង្គង់ទាំងពីរ ។ មានក្មេង ៥នាក់ទៀតមិនសណ្ដូកជើងទេ គេអោយម្នាក់កាន់ត្បូងរឹង១ដុំតូចល្មមរឺដុំក្រួសក៏គបាន ដើរចាប់បាតដៃរបស់អ្នកដែលអង្គុយក្ដោបដៃដាក់លើក្បាលជង្គង់នោះផ្ទឹប៧ល៧ ដូចជាបម្រុងនឹងដាក់ត្បូងទៅបាតដៃអ្នកទាំងនោះ រួចដាក់ត្បូងនោះទៅក្នុងដៃក្ដោបអ្នកណាមួយយ៉ាងរហ័ស ហើយអោយម្នាក់ទៀតចាំទាយ ។ កាលគេដាក់ត្បូងរួចហើយអ្នកទាយក៏ចាប់ទាយឡើងថា: "ត្បូងនៅលើអ្នកនេះ" (ថាចំឈ្មោះអ្នកអង្គុយ ណាមួយដែលខ្លួនយល់ថាគេលាក់ត្បូងនៅដៃរបស់គេ) ។

បើទាយត្រូវ អ្នកដែលទាយត្រូវនោះមានអំណាចកាន់ដុំត្បូង លាក់វិញម្ដង ។ ឯក្មេងដែលត្រូវគេលាក់ត្បូងក្នុងដៃរួចហើយនោះ ក្រោក ទៅចាំទាយត្បូងវិញ ។ ក្មេងដែលកាន់ត្បូងលាក់ពីគ្រាមុននោះ មក អង្គុយសណ្ដូកជើងត្រង់កន្លែងដែលក្មេងក្រោកនោះវិញ ។ តែបើទាយ មិនត្រូវអ្នកដែលលាក់ត្បូងនោះកាន់ត្បូងលាក់តទៅទៀត ។ គេលេងតែ របៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់លេង ។

ល្បែងលាក់ត្បូងនេះ ជាល្បែងមួយ សម្រាប់លេងកំសាន្តផង សម្រាប់ហាត់មើលអាការទឹកមុខរបស់មនុស្សផង ព្រោះធម្មតាអ្នកលាក់

ធ្យូងក្នុងដៃរបស់ខ្លួន តែងតែមានទឹកមុខប្លែកជាងគេ ល្មមឱ្យអ្នក ចាំទាយសង្កេតបាន ទាយត្រូវ ជាល្បែងយោលទៅខាងផ្លូវតុលាការឬ ភ្នាក់ងារអ្នកស៊ើបអង្កេតផ្សេងៗ ដើម្បីឱ្យងាយស៊ើបអង្កេតដោយគ្រាន់តែ ពិនិត្យទឹកមុខមនុស្ស ក៏អាចទាយថា ជាមនុស្សសុចរិត ឬទុច្ចរិតបាន ។

២១_ ល្បែងប៉ក់ចាប

ល្បែងប៉ក់ចាប ជាល្បែងខ្មែរមួយយ៉ាង លេងដោយកុមារាកុមារីជំទង់ៗ ឬកម្លោះក្រមុំក៏អាចលេងបាន តែគេច្រើនលេងដោយពួកៗ គឺប្រុសសុទ្ធតែប្រុស ស្រីសុទ្ធតែស្រី ហើយគេលេងនៅពេលណាក៏បាន តែច្រើនតែពួកក្មេងៗ គង្វាលគោ-ក្របី ដែលដេញហ្វូងគោក្របីរបស់ខ្លួទៅឱ្យស៊ីស្មៅនៅវាលស្រែ ពេលព្រឹក ឬល្ងាច ហើយលេងកំសាន្តសប្បាយនៅក្រោមម្លប់ឈើ ក្នុងពេលដែលក្របី-គោរបស់ខ្លួនកំពុងស៊ីស្មៅយ៉ាងស្ងៀមស្ងាត់ ។

របៀបលេង ដំបូងគេបបួលគ្នាឱ្យបានចាប់ពី ២ នាក់ឡើងទៅ. គេរកគ្រាប់គ្រួសឱ្យបាន ៥ឬ១០គ្រាប់ក្នុងម្នាក់ៗ តែចំនួនគ្រាប់នេះ មិន

កំណត់ជា ៥ឬ១០នោះទេ ស្រេចតែអ្នកលេងទាំងសងខាងព្រមព្រៀងកំណត់គ្នាជាមុន ។ តែតាមធម្មតា គេច្រើនតែកំណត់ត្រឹម ៥គ្រាប់ម្នាក់ប៉ុណ្ណោះ ។ ល្បែងនេះគេលេងដោយចាត់ជាថ្នាក់៧ គឺលាក់.ទាយ.ប៉ក់.រកឈ្នះចាញ់ ។

ក្នុងទីនេះ និយាយចំពោះតែអ្នកលេង ២នាក់ នឹងគ្រាប់សម្រាប់លេង ៥គ្រាប់ម្នាក់ ដើម្បីឱ្យងាយយល់តាមលំដាប់ថ្នាក់ដូចតទៅ :

សកម្មភាពនៃអ្នកលេង ដូចរូបភាពនេះ :

ថ្នាក់ទី១_លាក់ កាលគេរកគ្នាជាអ្នកលេង និងគ្រាប់ សម្រាប់លេងបានហើយ គេអង្គុយទល់មុខគ្នា ដៃម្ខាងក្តាប់គ្រាប់ក្រួស ដៃម្ខាងទុកឱ្យនៅទំនេរគ្រប់គ្នា ។ គេលាក់គ្រាប់ ក្រួសនោះ ដោយដាក់ ដៃទាំង ២មកខាងក្រោយខ្នងទាំងអស់គ្នា ហើយបន្លេចគ្រាប់ ក្រួសមកដាក់ខាងដៃទទេ

(ដាក់ប៉ុន្មានក៏ស្រេចតែចិត្ត របស់ខ្លួនគ្រប់ គ្នា) ដោយប្រុងប្រយ័ត្ន កុំឱ្យអ្នកលេងទាំងអស់គ្នាដឹង. ចំណែកដៃដែល ដាក់គ្រាប់ថ្មីនេះ ក៏គេក្ដាប់ឱ្យជិតមកដាក់ពីមុខរៀងខ្លួន ។

ខ្វាក់ទី២_ទាយ កាលលាក់រួចស្រេចគ្រប់គ្នាអស់ហើយ គេក៏ចាប់ទាយ. ឧបមាថា អ្នកទី ១ទាយថា៣.អ្នកទី២ទាយថា៥ រួចហើយគេបើកដៃក្ដាប់នោះទាំងអស់គ្នាឡើង រាប់គ្រាប់មើលទាំងអស់ គ្នា ឃើញអ្នកទី១ដាក់-១គ្រាប់ អ្នកទី២ដាក់-៣គ្រាប់ រួមចំនួនគ្រាប់ ដែលលាក់ទាំង២នាក់ ត្រូវជា៤គ្រាប់ ដូច្នេះ ការទាយទាំង២ នាក់នេះ ឈ្មោះថា ខុសទាំងអស់គ្នា ត្រូវចាប់ផ្ដើមលាក់សាជាថ្មីម្ដងទៀត.ហើយ ទាយដូចមុន ។ ប្រសិនបើអ្នកទី១ទាយថា៥ អ្នកទី២ទាយថា៣ លុះបើក ដៃឡើងឃើញអ្នកទី១ដាក់២ អ្នកទី២ដាក់៣ រួមគ្រាប់ ទាំង២នាក់ ត្រូវជា៥ដូច្នេះ ការនេះឈ្មោះថាអ្នកទី១ទាយត្រូវ អ្នកទី១ត្រូវប្រមូល គ្រាប់ទាំងអស់ពីអ្នកទី២មកដាក់បញ្ចូលគ្នាជាមួយ នឹងគ្រាប់របស់ខ្លួន ទាំងអស់ ។

ខ្វាក់ទី៣_ប៉ក់ អ្នកប៉ក់ទី ១ ដាក់គ្រាប់ទាំងអស់ ក្នុងកំបង់ដៃម្ខាងហើយលើកគ្រាប់ទាំងអស់នោះបោះទៅលើបន្តិច ដោយដៃម្ខាង([១]) ផ្ទប់ កុំឱ្យគ្រាប់បាចសាចរាយប៉ាយរួចត្រឡប់ត្រង គ្រាប់ទាំង

[១] បើគេបានសន្យាគ្នាថាលេងប៉ក់ដៃ ទើបគេប៉ក់ដៃពីរ បើសន្យាគ្នាថាប៉ក់តែ១ប៉ក់ដៃ១ទៅ ។

អស់នេះ ដោយខ្នងដៃ ឧបមាថាត្រូវបាន៤គ្រាប់ ហើយលើកគ្រាប់៤នោះ បោះទៅលើម្តងទៀត រួចត្រឡប់ត្រងចាប់ ខាងបាតដៃវិញ មេចាប់បាន មិនជ្រុះឈ្មោះថា បាន៤គ្រាប់នោះ បើត្រឡប់ចាប់ខាងបាតដៃនោះ មានជ្រុះខ្លះគេហៅថា"ក្លូត" អ្នកប៉ក់ទី១ នោះត្រូវស្អុយ មិនត្រូវបាន គ្រាប់អ្វីបន្តិចបន្តួចទេ ត្រូវប្រគល់ គ្រាប់ទាំងអស់ទៅអ្នកទី២ ឱ្យគេប៉ក់ម្តងវិញ។ អ្នកទី២ ក៏ត្រូវចាប់ផ្តើមប៉ក់ដូចអ្នកទី១ ដែរ ឧបមាថាបើអ្នកទី២នេះ ប៉ក់ទៅ គ្មានក្លូតបាន ៣គ្រាប់នោះ គ្រាប់ត្រូវនៅសល់តែ៧ទេ អ្នកទី១ ក៏ប្រមូលគ្រាប់ទាំង៧នេះ ទៅប៉ក់ទៀត ឧបមាថាបាន៤គ្រាប់ ដូច្នេះ គ្រាប់ត្រូវសល់តែ៣អ្នកទី២យកគ្រាប់ទាំង៣នេះ ទៅប៉ក់ឧបមាថាអ្នកទីពីរ ប៉ក់បានទាំង៣គ្រាប់នេះតែម្តង ដូច្នេះ ឃើញថាអស់គ្រាប់ហើយ។

ថ្នាក់ទី៤.អ្នកឈ្នះចាញ់ អម្បាញមិញនេះ អ្នកលេងទាំងពីរនាក់ គឺអ្នកទី១ប៉ក់បានតែ៤គ្រាប់ ឯអ្នកទីពីរ ប៉ក់បានដល់ ទៅ៦ គ្រាប់ ដូច្នេះអ្នកទី១ត្រូវខ្វះ១គ្រាប់ អ្នកទីពីរ លើស១គ្រាប់ ហើយអ្នក ទី១ត្រូវខ្ចីពីអ្នកទីពីរមួយគ្រាប់ ដើម្បីឱ្យបានគ្រប់ជា ៥គ្រាប់ ដូច ដែលបានកំណត់ពីខាងដើម ហើយចាប់ ផ្តើមប៉ក់សាជាថ្មីឡើងវិញទៀត។

ការលេងមួយលើកមកនេះ ឃើញថាអ្នកទី១ជំពាក់អ្នកទី២ មួយគ្រាប់ហើយ បើលេង១លើកទៀតអ្នកទី១ជំពាក់គេ២ ឬ៣គ្រាប់

ទៀតសងគេវិញពុំរួចទេ លុះជំពាក់គេដល់១០គ្រាប់ ត្រូវឱ្យគេជោះម្តង ព្រោះល្បែងនេះ គេកំណត់ត្រឹមជំពាក់១០ ត្រូវជោះ ម្តង បានឈ្មោះថាចាញ់១ទឹកដែរ ។ ប៉ុន្តែបើអ្នកទី១នេះ ប៉ក់បានច្រើនគ្រាប់លើស ពីគ្រាប់ដែលកំណត់នោះ គេអាចសងទៅ អ្នកទី២វិញបាន ។សងប៉ុន្មានគ្រាប់ ឈ្មោះថាបានរួចប៉ុណ្ណោះដែរ ។

ការដែលជោះនោះ គឺគេខោកក្បាលជង្គង់ដោយក្រញូដៃ ជោះមាន២បែបគឺជោះបាយក្តៅ១បែប ជោះបាយត្រជាក់១បែប ។ បើជោះ បាយក្តៅ គេខោកឱ្យខ្លាំងៗ ចំនួន១០ឬ១៥ដង ។ បើជោះបាយត្រជាក់គេខោកតិចៗស្រាលៗ ចំនួន១១ឬ១៥ដងដែរ ។ ជោះហើយគេចាប់លេងសាជាថ្មីទៀត គេលេងតែរបៀបនេះរហូតដល់ពេលឈប់ ។

ល្បែងនេះគេលេងដើម្បីជាការកំសាន្តផង ដើម្បីហាត់ហ្វឹក ហ្វឹនចិត្តគំនិត ឱ្យស្គាល់អធ្យាស្រ័យរបស់មនុស្សទូទៅក្នុងការលាក់ពុត ឬអាថ៌កំបាំងអ្វីផ្សេងៗផង ។

២២- ល្បែងចត្រង្គ[១]

នាមនៃចត្រង្គ

ល្បែងប្រភេទនេះ កើតមានមកតាំងអំពីបុរាណកាល ជាល្បែងសម្រាប់កងទ័ពលេង ឱ្យមានប្រាជ្ញាវាងវៃ ក្នុងការប្រើ កលឧបាយក្នុងចម្បាំង ។ ល្បែងនេះ មានឈ្មោះហៅ ៣យ៉ាងគឺល្បែងអុក ល្បែងឈើត្រង់ល្បែងចត្រង្គ។

ល្បែងអុក : បានជាហៅយ៉ាងនេះ ព្រោះល្បែងនេះ មានគោលដៅសម្លាប់ខុន។ តាមធម្មតា បើកូនចត្រង្គណាមួយ ដែលអ្នកលេង ចាប់យកទៅទង្គិចយ៉ាងខ្លាំង ដាក់ក្នុងក្រឡា ដែលអាចស៊ីខុនបាន គេតែងបន្លឺពាក្យថា"អុក"ហេតុនោះ ល្បែងប្រភេទនេះ ទើបគេហៅថា"ល្បែងអុក"។

ឈើត្រង់ : ពាក្យនេះ ស្តាប់ទៅ ហាក់ដូចជាពាក្យផ្ទុយនឹង **ឈើវៀច** តែពិនិត្យរកន័យក្នុងពាក្យ **ឈើត្រង់** ដែលជាឈ្មោះ ល្បែងនេះមិនឃើញមានសោះ។ ព្រោះហេតុនោះ ពាក្យថា ឈើត្រង់ក្នុងទីនេះប្រាកដជាក្លាយមកអំពីពាក្យថា ចត្រង្គ។

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

---

[១] -លោក យូរ-អ៊ុន សមាជិកនៃក្រុមជំនុំព្រះត្រៃបិដក រៀបរៀង ។

ដែលមានសេនាកងទ័ពប្រកបដោយអង្គ៤ គឺ កងទ័ពដំរី កងទ័ពសេះ កងទ័ពរថ និង កងទ័ពថ្មើរជើង ព្រោះហេតុនោះល្បែងនេះ ទើបឈ្មោះថា ចតុរង្គ។ ពាក្យថា"ចត្រង្គ"នេះ មិនមែនក្លាយមក អំពីពាក្យថា ចតុរ័ន្ស៊ ដែលប្រែថា "មានជ្រុងបួន"ទេ ព្រោះមានន័យផ្ទុយពីល្បែងនេះ([1])។

កូនចត្រង្គ

ប្រដាប់សម្រាប់លេងល្បែងនេះ គេហៅថា កូនចត្រង្គ។ កូនចត្រង្គនោះ មានចំនួន៣២ សម្រាប់លេងដើរលើក្តារបួនជ្រុង ដែលមានក្រឡា៦៤ (ក្តារអុក)។ បណ្តាកូនទាំង៣២នោះ មានកូន២ ហៅថាខុន ទុកជាស្តេចសោយរាជ្យ មានកូន២ហៅថា នាង ទុកជាព្រះអគ្គមហេសី មានកូន៤ ហៅថា គោល ទុកជាសេនាបតី ឬមេទ័ព មានកូន៤ហៅថាសេះ មានកូន៤ហៅថាទូក មានកូន១៦ ហៅថាត្រី កូនទាំងអស់នេះ ទុកជាសេនារេហ៍ពល។

---

[1] មានល្បែង២បែបទៀត ជាពួកចត្រង្គឬ ស្រដៀងគ្នានឹងចត្រង្គដែរ គឺ ស្កានិងវែក។

-ស្កា ពាក្យនេះហៅកាត់ខ្លីមកពី បាសកា ជាឈ្មោះល្បែងមួយប្រភេទពួកចត្រង្គដែរ តែមានមេពីរ ហៅថាតៅ មានសណ្ឋានបួនជ្រុង មានរន្ធ៦ សម្រាប់លើកទំលាក់លើក្តារ មានកូន២៤ឬ៣០.....។

-វែក ឈ្មោះល្បែងមួយប្រភេទ ស្រដៀងនិងចត្រង្គ ខុសគ្នាតែឈ្មោះកូន និង ការចាញ់ឈ្នះ មានបែបឱ្យស៊ីវែកទាំងសងខាង ឬបើអ្នកម្ខាងទាល់ច្រក ត្រូវអ្នកលេងកៀរក្រសោប ស៊ីបានទាំងអស់ ជាល្បែងសម្រាប់ពួកទាហានលេង ដូចចត្រង្គដែរ។

កំណើតនៃកូនចត្រង្គ

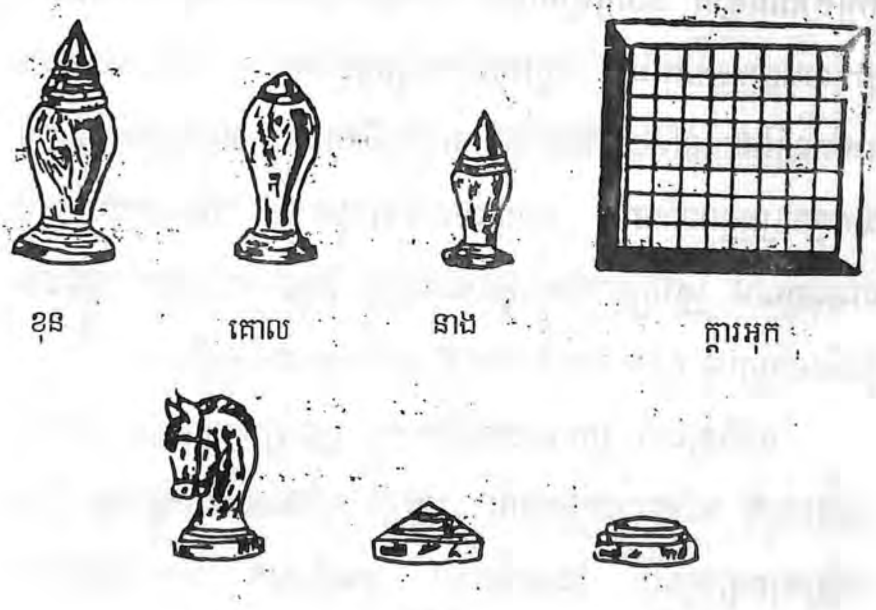
កូនចត្រង្គទាំង៣២នោះ គេធ្វើដោយភ្លុក ស្នែង ឬឈើផ្សេងៗ មានឈើនាងនួន និងដើមដៃខ្លាជាដើម តាមដែលគេមានធនធាន និងមានពេលអាចធ្វើបាន។ ដើម្បីកុំឱ្យអ្នកលេងច្រឡំកូនគ្នា កូនចត្រង្គ ទាំង៣២ នោះ គេធ្វើឱ្យមានពណ៌ជា២ពួក ក្នុងមួយពួកៗ មាន១៦កូន គឺថា បើមួយពួក គេធ្វើដោយភ្លុក មួយពួកទៀត គេធ្វើដោយស្នែង បើមួយពួក គេធ្វើដោយឈើនាងនួន មួយពួកទៀត គេធ្វើដោយឈើគ្រញូងជាដើម។ ឯការធ្វើកូនចត្រង្គទាំងនោះ បើចង់ឱ្យបានល្អស្អាត ហើយឱ្យមានរូបរាងដូចៗគ្នា គេត្រូវធ្វើដោយគ្រឿងក្រឡឹង វៀរលែងតែសេះ៤ ព្រោះសេះ គេក្រឡឹងពុំកើតទេ គេត្រូវឆ្លាក់ដោយគ្រឿងចម្លាក់។ ចំពោះអ្នកដែលគ្មាន គ្រឿងក្រឡឹងវិញ គេឆ្លាក់កូនទាំងអស់នោះ ដោយកាំបិតបន្ទោះ។

រូបសណ្ឋាននៃកូនចត្រង្គ

បណ្ដាកូនទាំង៣២នោះ ខុន២ គេធ្វើឱ្យមានរូបសណ្ឋាន ដូចសន្លឹកសីមា ។ គោល៤គេធ្វើឱ្យមានរូបសណ្ឋាន ដូចសន្លឹកសីមាដែរ តែមាឌតូចជាងខុន។ នាង២ គេធ្វើឱ្យមានរូបសណ្ឋាន ដូចតូចេតិយ តែមាឌតូចជាងគោល។ សេះ៤គេធ្វើឱ្យមានរូបសណ្ឋានជាក្បាលសេះ ដែលមានមាត់ច្រមុះ ត្រចៀក ក និងស្មា។ ទូក៤គេធ្វើឱ្យមានរូប សណ្ឋានថ្មូឬសសីមា។

ត្រីទាំង១៦ គេធ្វើឱ្យមានរូបសណ្ឋានមូលសំប៉ែត ប៉ុនប្រាក់១កាក់ ហើយមានធ្វើសញ្ញាឱ្យដឹងថាពោះ ថាខ្នង។ ឯក្តារចត្រង្គ មានរូបសណ្ឋាន៤ជ្រុងស្មើ មិនកំណត់ទំហំទេ ហើយនៅខាងក្នុង ផ្ទៃក្តារនោះ មានក្រឡា៦៤។

ឯរូបសណ្ឋាន នៃកូនចត្រង្គ និងក្តារអុកទាំងនោះ ដូចមានរូបគំនូរខាងក្រោម :



របៀបរៀបកូនចត្រង្គ

មុននឹងនិយាយពីរបៀបរៀបកូនចត្រង្គ សូមនិយាយពី សមាសភាពនៃអ្នកលេងចត្រង្គសិន។ ឯអ្នកលេងចត្រង្គ ចែកជា២បក្ស ជាបក្សដែលត្រូវប្រកួតតស៊ូ ដោយតាំងចិត្តថាយកជ័យតែរៀងខ្លួន។ ក្នុងបក្សទាំង២ មិនមានកំណត់គ្នា ដោយចំនួនទេ គឺម្នាក់និងម្នាក់ តស៊ូគ្នាក៏បាន បក្សម្ខាងតែម្នាក់ ឯបក្សម្ខាងទៀត មានគ្នា២ឬ៣នាក់ ឡើងទៅក៏បាន។ អ្នកលែងទាំង២បក្សនេះ ត្រូវយកកូនចត្រង្គទាំង៣២ មកចែកជា២ពួក តាមពណ៌នៃកូនចត្រង្គហើយបើខ្លួនពេញចិត្តនឹងកូនចត្រង្គពណ៌ណា ក៏កាន់យកកូនចត្រង្គពណ៌នោះ មកជារបស់សំរាប់ខ្លួន។ ដែលចែកកូនចត្រង្គជា២ពួកនោះ ត្រូវឱ្យមានចំនួនកូន១៦ស្មើគ្នា គឺក្នុង មួយពួកៗ ត្រូវមានកូនដែលហៅថា ខុន១ នាង១ គោល២ សេះ២ ទូក២ និងត្រី៨។

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

-ក្រឡាចុងក្តារទាំងពីរខាងដាក់ទូក២(ក្រឡាមួយដាក់ទូកមួយ)។

-ក្រឡាបន្ទាប់ពីទូក ដាក់សេះ២ (ក្រឡាមួយដាក់សេះមួយ)។

-ក្រឡាបន្ទាប់ពីសេះ ដាក់គោល២(ក្រឡាមួយដាក់គោលមួយ) ។

-ពីរក្រឡាបន្ទាប់ពីគោល ដាក់ខុននិងនាង តែត្រូវដាក់កុំឱ្យស្រប គ្នានិងបក្សម្ខាង ។

ក្រឡាសង្កាត់ទី៣ អំពីកូនដែលរៀបរួចមកហើយ ត្រូវរៀបត្រីទាំង៨ តែត្រូវរៀបដាក់ផ្កាប់ សម្រាប់សំគាល់ថា មិនទាន់បក ។

ចូរមើលរបៀបរៀបកូនចត្រង្គ ខាងក្រោមនេះ :

បីខ្ទង់ខាងលើ កូនចត្រង្គនៃបក្សលើ

ទិសខាងឆ្វេង

	ទូក	សេះ	គោល	នាង	ខុន	គោល	សេះ	ទូក	១
									២
	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	៣
៣	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	ត្រី	
២									
១	ទូក	សេះ	គោល	ខុន	នាង	គោល	សេះ	ទូក	

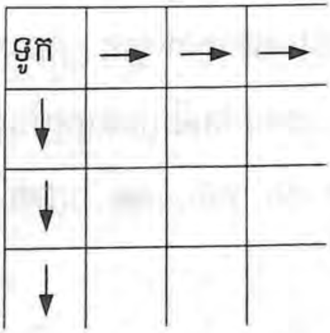
ទិសខាងស្តាំ

បីខ្ទង់ខាងក្រោម កូនចត្រង្គនៃបក្សខាងក្រោម

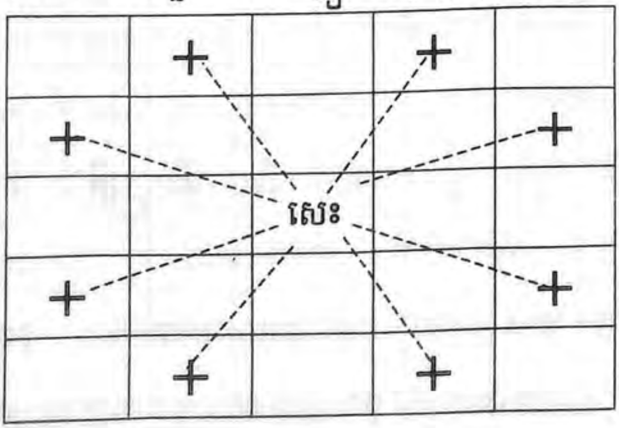
ដំណើរនៃកូនចត្រង្គ

កូនចត្រង្គទាំង៣២នោះ មានការដើរផ្សេងៗគ្នា តែមានដំណើរត្រូវគ្នាតាមឈ្មោះកូនគឺ :

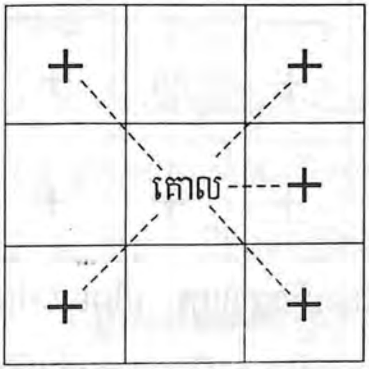
១-ទូក ដើរបណ្ដោយក្រឡា ដោយឥតព្រមដែន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :



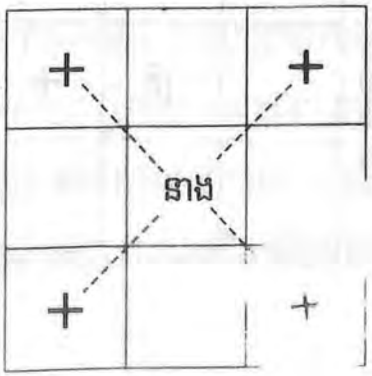
២-សេះ ដើរផ្លោះកាត់បញ្ឆៀង៣ក្រឡាដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :



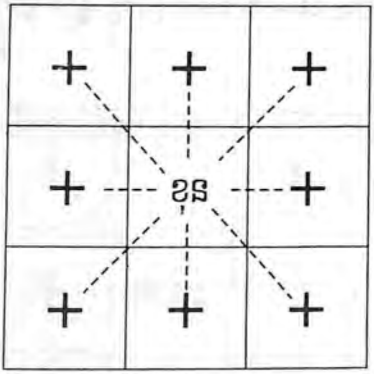
៣-គោល ដើរបាន៥ផ្លូវ គឺដើរទៅក្នុងក្រឡាមុខខ្លួនមួយក្រឡា និងក្រឡានៅជ្រុងទាំង៤ ដែលជាប់នឹងក្រឡាខ្លួន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :



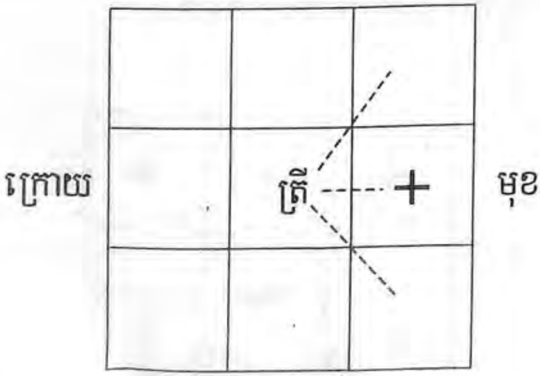
៤-នាង ដើរបាន៤ផ្លូវ គឺដើរទៅក្នុងក្រឡា នៅជ្រុងទាំង៤ ដែលជាប់នឹងក្រឡាខ្លួន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :



៥- ខុន ដើរបាន៨ផ្លូវ គឺក្រឡាទាំង៨ ដែលនៅជុំវិញខ្លួន ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :



៦-ត្រី ដែលមិនទាន់បក ដើររុលទៅក្នុងក្រឡាមុខខ្លួន មួយក្រឡាម្តងៗ ទាំងមានសិទ្ធត្រូវស៊ីកូនចត្រង្គជាបដិបក្សនឹងខ្លួន ដែលនៅក្នុងក្រឡាជ្រុង អមផ្លូវខ្លួនទាំងពីរជ្រុង ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :



បើត្រីនេះបកហើយ ត្រូវដើរបាន៤ផ្លូវ ដូចនាង។ ត្រីដែលឡើងទីជាត្រីបក (ដើរបកមកក្រោយបាន)នោះ ចំពោះតែត្រីណាដែលដើរដល់ក្រឡាជាព្រំដែន នៃកូនចត្រង្គជាបដិបក្ស គឺក្រឡាទាំង៨ដែលតម្រៀបត្រីទាំង៨មុននឹងលេង របស់បដិបក្ស។ ត្រីដែលដើរដល់ទីជាត្រីបកនោះ គេត្រូវដាក់ផ្កាកពោះ ដើម្បីកុំឱ្យច្រឡំនឹងត្រីមិនទាន់បក។

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

ឥទ្ធិពលនៃកូនចត្រង្គ

កូនចត្រង្គទាំង៣២ មានឥទ្ធិពលខ្លាំងនិងខ្សោយខុសគ្នា តែស្មើគ្នាដោយឈ្មោះកូន គឺ ទូក៤ និង សេះ៤ មានកម្លាំងខ្លាំងក្រៃលែងជាងកូនចត្រង្គទាំងអស់។ តែទូក គេអាចបន្ថយឥទ្ធិពលមកត្រឹមត្រី បកបានហៅថា"ទូកបក" សម្រាប់អ្នកលេងជើងឯក លេងប៉ះនឹងអ្នក លេងជើងអន់។ទូកបកនេះគេត្រូវរៀបដាក់ផ្ងារ ក្នុងពូកក្រឡាសង្កាត់ទី២ត្រង់ ក្រឡាណាក៏បាន។ គោល៤មានកម្លាំងខ្លាំងដែរ តែមិនដល់ កម្លាំងទូកនិងសេះទេ។ នាងនិងត្រីបក មានកម្លាំងអន់ជាងគោលទាំង៤។ ត្រីមិនទាន់បក មានកម្លាំងអន់ជាងនាង និងត្រីបក ។ ឯខុននឹងថាមានឥទ្ធិពលឬគ្មានឥទ្ធិពល

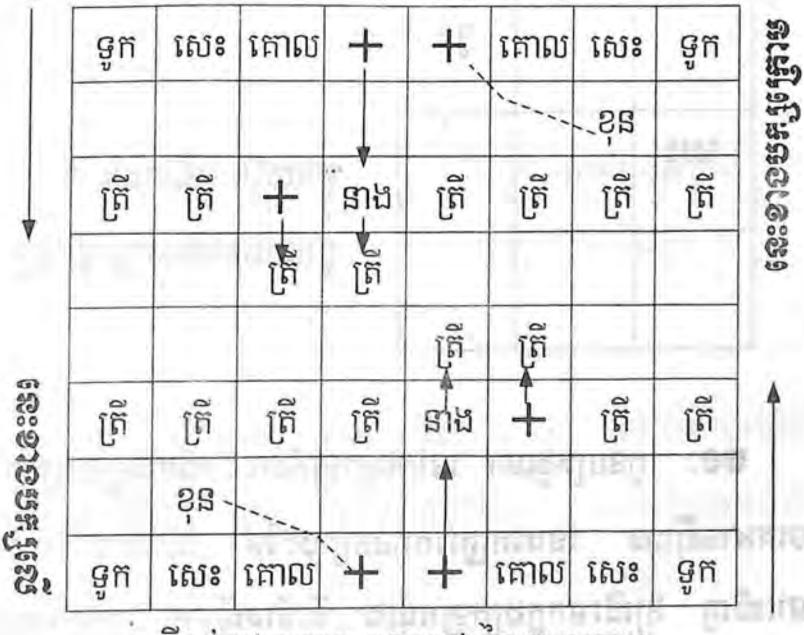
ពុំបានទេ ព្រោះខុនមានមុខនាទីតែរត់គេច កុំឱ្យគេ សម្លាប់ខ្លួន ហើយ ដែលស៊ីគេបាន ចំពោះតែគ្មានគេស៊ីខ្លួនវិញ។

ផ្ដើមចេញតយុទ្ធ

កាលអ្នកលេងបានរៀបកូនចត្រង្គរួចស្រេចហើយ តទៅ ត្រូវ ចេញដំណើរកូនចត្រង្គ។ បណ្ដាអ្នកលេងទាំង២បក្ស ត្រូវឱ្យបក្សណា មួយចេញដំណើរកូនចត្រង្គមុន ស្រេចហើយត្រឹមនិយាយគ្នា។ តែកាល បើលេងលើកទី១ មានចាញ់មានឈ្នះហើយ ដល់មកលេងលើកទី២ ត្រូវបក្សឈ្នះចេញដំណើរកូនចត្រង្គមុន។ តាមទម្លាប់នៃអ្នកលេងចត្រង្គ មុនដំបូងបង្អស់ច្រើនដើរត្រីនៅមុខខុនឱ្យបានត្រី ២ ឬ ៣ សិន រួចហើយទើបចេញដំណើរកូនចត្រង្គដទៃ តាមដំណើរនៃកូន ដូចបាន ពោលហើយ លើកលែងតែដំណើរនាង និងខុនចេញ។ ព្រោះនាង និងខុន ធ្វើដំណើរមុនដំបូងមានសិទ្ធិដើរផ្លោះក្រឡាបាន គឺនាងដើរផ្លោះ រំលង១ក្រឡា ដែលនៅមុខខ្លួនទៅនៅក្នុងក្រឡាទី៣ ត្រង់កន្លែងដែល រៀបត្រីជាដំបូង។ ឯខុនដើរផ្លោះកាត់ ចំហៀង៣ក្រឡាដែលនៅឆ្វេង ខាងមុខខ្លួន។ តែតពីនោះមក

នាងនិងខុន នេះ ត្រូវដើរតាម របៀបប្រក្រតីខ្លួនវិញ។ ចូលមើលរបៀបចេញដំណើរ មុនដំបូង ដូចគំរូខាងក្រោមនេះ :

បីខ្ទង់ខាងលើ កូនចត្រង្គនៃបក្សលើ



បីខ្ទង់ខាងក្រោម កូនចត្រង្គនៃបក្សក្រោម

ពាក្យសម្រាប់ប្រើក្នុងល្បែងចត្រង្គ

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

ស៊ុះ: ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះកូនចត្រង្គណា នៅក្នុងក្រឡាដែលជាជើងរបស់គេ គេអាចស៊ីកូនចត្រង្គនោះបាន ដូចទូកនៅក្នុង ជើងសេះ សេះអាចស៊ីទូកនោះ ចូរមើលគំរូខាងក្រោមនេះ :

		ទូក
សេះ		

ទូកនៅក្នុងជើងសេះ ។

ទូកនិងសេះជាបក្សផ្សេងគ្នា ។

ចង: កូនចត្រង្គណា នៅក្នុងក្រឡាដែលជាជើងនៃកូនចត្រង្គគេ ដែលគេអាចស៊ីបាន នោះគេត្រូវរកកូនចត្រង្គដទៃ ដែលមានជើងអាចស៊ីទៅគេវិញ ឱ្យដើរមកក្នុងក្រឡាផ្សេង គឺបើគេស៊ីមក យើងមានកូនស៊ីទៅគេវិញ ហៅថា "ចង" ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

		ទូក	
សេះ			នាង

ទូកនៅក្នុងជើងសេះ ។

ទូកនិងនាងជាបក្សមួយ ។

ផាយៈ ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះខុននៅក្នុងជើងទូក ដែលមានកូន ចត្រង្គណាមួយ ជាបក្សខាងទូកនៅស្ទះរាំង កាលបើគេដើរកូនដែលស្ទះរាំងជើងទូកនោះ គេពោលថា"ផាយ" ព្រោះទូកនោះ អាចស៊ីខុនបាន ខុននោះត្រូវរត់ បើរត់មិនរួច ឈ្មោះថាចាញ់គេ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

ទូក		ត្រី	ខុន

ទូកនិងត្រីជាបក្សមួយ ។

ត្រីស្ទះរាំងជើងទូក ។

អង់ ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះទូក ដែលដើរទៅនៅក្នុងក្រឡាដែលមានសិទ្ធិស៊ីខុន តែស៊ីមិនទាន់បាន ព្រោះខុននោះមានទ័ពខ្លួននៅស្ទះរាំងផ្លូវទូក ហៅថា"អង់" ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

ទូក		ត្រី	ខុន

ត្រី និងខុនជាបក្សមួយ ។

ត្រីស្ទះរាំងជើងទូក ។

អុកៈ ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះកូនចត្រង្គណា ដែលដើរទៅក្នុងក្រឡាមានជើងខ្លួនត្រូវស៊ីខុន ដោយគេទង្គិចកូននោះយ៉ាងខ្លាំង ហើយពោលថា "អុក" ។ តែខុននិងខុនមិនអាចអុកគ្នាបានទេ ព្រោះខុនទាំង២ ត្រូវដើរចៀសកុំឱ្យប៉ះជើងគ្នាទៅវិញទៅមកជាដរាប ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

ទូក			ខុន

ទូកនិងខុនជាបក្សផ្សេងគ្នា ។
ទូកមានជើងត្រូវស៊ីខុន ។

បិទៈ ពាក្យនេះ ប្រើនិយាយចំពោះការយកកូនណាមួយ ទៅដាក់បិទផ្លូវជើងទូក ដែលគេអុកខុនហើយ ដើម្បីការពារកុំឱ្យគេស៊ីខុន នោះ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

ទូក		+	ខុន
	នាង		

នាងនិងខុនជាបក្សមួយ ។
នាងត្រូវដើរមកបិទជើងទូក

អុកបែក : កូនចត្រង្គណាមួយដែលអុកខុនហើយ ហើយ អាចស៊ីកូនដទៃបានផង ហៅថា"អុកបែក" ឧទាហរណ៍ ដូចគេ យកសេះអុកខុន សេះនោះអាចស៊ីទូកបាន នៅវេលាដែលបក្សម្ខាងដើរខុនចេញហើយ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

		ខុន	
សេះ			...
		ទូក	

ខុននិងទូកជាបក្សមួយ
ដែលនៅក្នុងជើងសេះគេ ។

អាប់: ពាក្យនេះសម្រាប់ប្រើហៅខុន ដែលទ័ពគេតាមដេញ កាលខុននោះត្រូវដើរ តែដើរមិនរួច ព្រោះក្រឡានៅជុំវិញខ្លួនសុទ្ធតែជាជើងរបស់គេ ខុននោះ ត្រូវផ្តួលខ្លួនដេកក្នុងក្រឡាខ្លួន ហើយ គេពោលថា"អាប់"។ ខុនដែលអាប់នេះ មិនបានឈ្មោះថាចាញ់គេ ទាំងខាងគេក៏មិនឈ្មោះថាឈ្នះដែរ ដូចមានគំរូខាងក្រោមនេះ :

ទូក		
	ខុន	
	គោល	

ទូកនិងគោលជាបក្សមួយ
ដែលមានជើងព័ទ្ធខុនជាប់ ។

គស៊ីផ្សេងទ្រៀង

កាលបើទ័ព គឺកូនចត្រង្គរបស់បក្សណាមួយ ដែលបក្សម្ខាងបានស៊ីអស់ហើយ នៅសល់តែខុនមួយ ខុននោះ ត្រូវខុនដែលមានទ័ពគឺកូនចត្រង្គនៅសល់ច្រើន តាមដេញសម្លាប់ ទាល់តែរត់លែងរួច។ តែដែលថាមកនេះ បានចំពោះតែខុននោះ មានត្រីមិនទាន់បក បើត្រីនោះបកហើយ ខុនទាំង២ ត្រូវដើរផ្សងព្រេង ដោយវិធីរាប់ជើង បើរាប់ទៅឃើញហួសព្រំដែន ដែលបានកំរិតទុកហើយ គេទុកជាស្មើគ្នា ខុនទាំង២មិនឈ្នះមិនចាញ់។ តែបើខុនឯកឯងនោះ ស្លាប់មុននឹងដល់ព្រំដែននៃការរាប់ ដែលបានកំរិតទុក គេទុកជាចាញ់។

ឯវិធីរាប់ជើងនោះ មុននឹងរាប់ គេត្រូវបូករួមកូនចត្រង្គទាំង២បក្សបញ្ចូលគ្នាសិន គឺ បើកូនទាំងអស់មាន៤ ត្រូវចាប់រាប់ពី៥ឡើងទៅ បើកូនទាំងអស់ មាន៥ ត្រូវចាប់រាប់ពី៦ឡើងទៅ ។ល។ តាមទម្លាប់ត្រូវអ្នកលេងចត្រង្គ ដែលជាបក្សអន់ មានសល់តែខុនមួយ ដើរខុនហើយរាប់ឱ្យឮ ដល់ត្រចៀកនៃអ្នកដទៃផង ។

ច្បាប់ដែននៃការដើររាប់ជើង

ការដើរហើយរាប់ជើងផងនោះ ពោលតាមទម្លាប់នៃអ្នកលេងចត្រង្គថា : ត្រូវរាប់ទៅតាមជើងនៃកូនចត្រង្គមួយៗ ដែលសល់នៅដូចមានកំណត់ទុកតទៅនេះ :

បើខុនដែលមានសល់កូនចត្រង្គ គឺ

ទូក	១	រាប	១៦	ហៅថា ជើងទូក
សេះ	១	រាប	៦៤	ហៅថា ជើងសេះ
គោល	១	រាប់	៤៤	ហៅថា ជើងគោល

ត្រីបកឬនាង រាប់ ៦៤ ហៅថា ជើងត្រី ។

បើទូក សេះ គោល នៅសល់ទាំងមួយគូៗ ត្រូវរាប់កាត់ពាក់កណ្តាលចោល គឺ

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

ឯត្រីបក បើមានច្រើន ក៏មិនបន្ថយចំនួនរាប់ឡើយ ។

បើនៅសល់កូនចត្រង្គលាយចម្រុះគ្នា ត្រូវរាប់តាមកូនចត្រង្គណាដែលមានជើងតិចជាងកូនឯទៀត 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 ដូចនឹងពោលតទៅនេះ :

បណ្ដាបក្សទាំងពីរ បក្សមួយ នៅមានសល់តែខុននិងកូនចត្រង្គណាមួយតែមួយ បក្សមួយទៀត មានសល់កូនចត្រង្គច្រើនជាង តាំងអំពីពីរបីឡើងទៅ ។ កាលបើមានសល់កូនបែបនេះ គេត្រូវរាប់ ៦៤ ហើយចាប់រាប់ពី ១រៀងរហូតដល់ ៦៤ ។ បក្សអន់(ដែលមានតែខុន១និងកូន១) ត្រូវរាប់ រាប់ឱ្យឮៗ ។ បើបក្សដែលមានព្រៀបជាងនោះ មានត្រី ហើយត្រីនោះដើរដល់ក្រឡាបក បក្សអន់ ត្រូវ ត្រឡប់ រាប់តាមអំណាចជើងនៃកូនចត្រង្គ ដូចដែលពោលខាងលើនោះវិញ ។

ការប្រុងប្រយ័ត្នក្នុងពេលតយុទ្ធ

អ្នកលេងចត្រង្គ កាលបើចាប់ផ្ដើមលេង ត្រូវមានការប្រុង ប្រយ័ត្ន ២យ៉ាង គឺ ប្រយ័ត្នកុំឱ្យកូនចត្រង្គណាខាងគេ ដែលមានឥទ្ធិពលតិចស៊ីកូនចត្រង្គខ្លួន ដែលមានឥទ្ធិពលច្រើន ដូចត្រីខាងគេ ត្រូវស៊ីសេះ ទូក គោល ជារបស់ខ្លួន ទាំងត្រូវប្រយ័ត្នកុំឱ្យគេស៊ីដោយឥតថ្នូរ ។ មួយទៀត ត្រូវប្រយ័ត្នជាបំផុត កុំឱ្យកូនចត្រង្គខាងគេ ចោមសម្លាប់ខុន ជារបស់ខ្លួន ។ ព្រោះគោលដៅក្នុងល្បែងចត្រង្គ ចំពោះត្រង់សម្លាប់ខុន បើគេសម្លាប់ខុនបានហើយ ចាត់ទុកជាចាញ់គេ អស់ផ្លូវតវ៉ា ។

ទោសក្នុងការលេងចត្រង្គ

ល្បែងចត្រង្គ ធ្វើឱ្យអ្នកលេងខ្លះជក់ជាប់ចិត្ត រហូតដល់ភ្លេចបាយ ភ្លេចទឹក ភ្លេចប្រកបការងារដែលត្រូវធ្វើ ទាំងរយៈវេលាដែលលេងមកកន្លងទៅច្រើនម៉ោងហើយ ក៏អ្នកលេងខ្លះភ្លេចគិតដល់ លុះដល់ឈប់លេងព្រោះហេតុតែប្រើឥរិយាបថ អង្គុយគិតជើងចត្រង្គយូរ ហួសពេលវេលាព្រមទាំងខានបរិភោគបាយទឹក អ្នកលេងចត្រង្គខ្លះ ច្រើនទៅជាខ្យល់ចាប់ ដេកមិនលក់ ងេងងោងស្មារតី រសាប់រសល់ កាន់ការអ្វីមិនមុតមាំ ។

ហេតុអ្វីក៏ល្បែងនេះ ធ្វើឱ្យអ្នកលេងជក់ចិត្តខ្លាំងម្ល៉េះ ? ព្រោះល្បែងនេះ អ្នកលេងត្រូវប្រើគំនិតគិតឱ្យឃើញច្រើនជាន់ ច្រើនផ្លូវ ត្រូវប្រើស្មារតីប្រុងប្រយ័ត្ន គ្មានបន្ធូរជាដរាប ត្រូវប្រើកលឧបាយគ្មាន ស្រាកក្នុងទីបំផុត ក៏ត្រូវចាញ់ ឬឈ្នះ ឬក៏ស្មើគ្នា ។ បណ្តាលបក្សទាំង ពីរ បក្សដែលចាញ់ គិតថា "បានជាចាញ់ ព្រោះអញគិតខុសត្រង់នេះ ព្រោះភ្លេច ស្មារតីត្រង់នោះ ព្រោះចាញ់កលគេត្រង់នេះ ដូច្នេះ ដល់ក្តារទី ២អញត្រូវ ប្រុងប្រយ័ត្នកុំឱ្យភ្លាត់សោះ ត្រូវយកជ័យឱ្យបានវិញ" ។ ចំណែកខាងបក្សឈ្នះសប្បាយចិត្តខ្លាំង តាំងចិត្តថា "ដល់ក្តារទី២អញ់ ត្រូវប្រឹងយកជ័យឱ្យបានទៀត"។ តែគួរឱ្យអនិច្ចា ! ការតាំងចិត្តថានឹង យកជ័យឱ្យបាននៃបក្សទាំង២នោះ ឥតបានដូចបំណងរាល់លើក រាល់ក្តារ នោះឡើយ ម៉្លោះហើយ អ្នកលេងទាំងពីរបក្ស ក៏ចេះតែមិនអស់ចិត្តរៀង ខ្លួន បើទុកជា លេងទៅចាញ់គេ ក៏ចិត្តមិនព្រមចាញ់ បើទុកជាលេង ទៅឈ្នះគេ ក៏មិនសុខចិត្តនឹងការឈ្នះមិនដំណាំ ឬឈ្នះមិនច្រើន ។ ព្រោះអាស្រ័យហេតុនេះទើបអ្នកលេងល្បែងនេះជក់ចិត្តជាខ្លាំង ។

អ្នកលេងចត្រង្គ មាន២ពួក គឺពួកមួយ ចូរចិត្តលេងមិនភ្នាល់ មួយពួកទៀត ចូលចិត្តលេងមានដាក់តំណាំង ។ អ្នកលេងទាំង២ពួកនេះបាននាមថាជាអ្នកប្រព្រឹត្តអបាយមុខ ត្រូវទទួល សេចក្តីវិនាស នៃសុខភាព

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

គុណក្នុងការលេងចត្រង្គ

ប្រយោជន៍ក្នុងការលេងចត្រង្គ មានតិចតួចស្តួចស្តើងណាស់ ស្ទើរ តែថាមានពុំបាន ។ តែបើរាវរកឱ្យជ្រៅឆ្ងាយទៅ ក៏គង់ឃើញមានខ្លះថា ល្បែងចត្រង្គនេះ គួរចាត់ទុកជាកីឡា ផ្នែកខាងមនោពលកម្ម គឺល្បែង បង្ហាត់ចិត្តឱ្យរឹង ធ្វើចិត្តឱ្យមានមានះប្រកាន់មាំ ទ្រាំតស៊ូក្នុងកិច្ចការដែល ជាមុខនាទីខ្លួនត្រូវធ្វើ ។ គុណប្រយោជន៍ដោយត្រង់ក្នុងល្បែងនេះ ចំពោះ វីរបុរសយកតម្រាប់តាមកលឧបាយក្នុងល្បែងចត្រង្គទៅប្រើក្នុងនយោបាយ ដឹកនាំប្រទេសជាតិ ឬយកទៅប្រើក្នុងសឹកសង្គ្រាម ។ ព្រោះអ្នកធ្វើ នយោបាយក្តី អ្នកធ្វើចម្បាំងក្តី ត្រូវជាអ្នកចេះធ្វើកលឧបាយច្រើន ជាន់ ច្រើនផ្លូវ មានប្រាជ្ញាវាងវៃ មានកលល្បិចច្រើនស្រទាប់ ធ្វើឱ្យគូស ត្រូវ ងងឹតមុខ វង្វេងស្មារតី ឱ្យភ្ញាក់ស្មៀត ទើបយកជ័យបាន ប្រៀបដូច ជាអ្នក លេងចត្រង្គ ដែលមានប្រាជ្ញាវាងវៃ អាចចេះប្រើកលឧបាយយក ជ័យពីគូ ប្រកួតនឹងខ្លួនបាន ដូច្នោះឯង ។

បរិយោសានគថា

អត្ថបទស្តីពីល្បែងចត្រង្គនេះ ខ្ញុំបាននិយាយសព្វគ្រប់អស់ហើយ គួរចាត់ទុកថាជា **គម្រោល្បែងចត្រង្គ** បានពិត ដែលនៅសល់ចន្លោះតែ ត្រង់និយាយប្រាប់ផ្លូវ ប្រាប់ឧបាយ ឱ្យអ្នកអាន លេងចត្រង្គទៅហើយពូកែវាងវៃ ប៉ិនប្រសប់ ចេះប្រើកលឧបាយ ឱ្យឈ្នះគេរាបរហូត ឱ្យទៅជាអ្នកចត្រង្គជើងឯក ។ បានជានៅសល់ត្រង់រឿងនេះ ព្រោះខ្ញុំរកពាក្យសរសេរប្រាប់ពុំកើត ពុំដឹងជានិយាយដូចម្តេច ។ ព្រោះការវាងវៃប៉ិនប្រសប់ការយល់ជើងចត្រង្គច្រើនជាន់ច្រើនស្រទាប់នៃជនណា ពិតជាជននោះឧស្សាហ៍ លេងចត្រង្គ ជួនលេងប៉ះនឹងអ្នកនេះ ជួនលេងប៉ះនិងអ្នក នោះការប៉ិនប្រសប់ក្នុងជើងចត្រង្គនោះ ក៏កើតមានបន្តិចៗជាលំដាប់ទៅ ។ តែចំពោះមនុស្សខ្លះ បើទុកជាព្យាយាមលេងយ៉ាងណាក៏មិនបាន ទៅជាអ្នកចត្រង្គជើងឯកដែរ ការណ៍នេះព្រោះអ្វី ? ព្រោះអ្នកនោះឯង មានសតិប្បញ្ញាដែលជិតជាប់ពីកំណើត (សជាតិកប្បញ្ញា) ទន់អន់ជាខ្លាំង ។

អ្នកប្រព្រឹត្តគិតតែល្បែងរែងវិនាស
អ្នកលះលាសចៀសចាកល្បែងរែងចម្រើន
អ្នកព្យាយាមប្រកបការណាឱ្យកើន
រែងចំរើនដោយក្តីសុខទុក្ខគ្មានហោង ។

មានលក់ដុំ និងរាយនៅ
តូបលេខ ៤៦ ផ្សារធំថ្មី
តូបលេខ ១៩ ផ្សារអូរឫស្សី
(លើឡៅតឿជ្រុងខាងកើត)
Tel : 015 834 721