ស្វែងយល់អំពីល្បែងបោះអង្គុញ

(Understanding on Angkugn Game)

ដោយៈ ឯកឧត្តមបណ្ឌិត **អ៊ុំ ប៉ុម**

ជំនួយការរាជបណ្ឌិត្យសភាកម្ពុជា

សេចក្តីផ្តើម

ល្បែងបោះអង្គុញ ជាល្បែងប្រជាប្រិយមួយក្នុងចំណោមល្បែងប្រជាប្រិយ (Popular game) *ទាំងឡាយរបស់ខ្មែរ ដែលគេបានកត់សម្គាល់ឃើញនិងនិយមចូលចិត្តលេងមានដូចជា ល្បែងចោលឈូង លាក់កន្សែង ទាញព្រ័ត្រ ចាប់កូនខ្លែង លេងពួន វាយក្អមដណ្តើមលេខ រនុះកាច់ ស្តេចចង់ ជាដើមៗ គេនិយមលេងបោះអង្គុញនៅមុនពេលនិងក្នុងពេលប្រារព្ធពិធីសង្ក្រាន្តឆ្នាំថ្មី ដើម្បីបង្កើតបរិយាកាសរីករាយក្នុងចំណោមយុវវ័យនិងប្រជាជនទូទៅ។ គេច្រើនលេងល្បែងបោះអង្គុញតាមវត្តអារ៉ាម សាលារៀនក្នុងភូមិឋានឬតាមទីសាធារណៈដទៃទៀត ដែលមានបរិយាកាសអំណោយផល ដូចជាក្រោមម្លប់ឈើធំៗ ទីលានរាបស្មើខ្យល់អាកាសល្អ ហើយគេអាចលេងពេលថ្ងៃឬពេលយប់ក៏បានអាស្រ័យលើលក្ខខណ្ឌតម្រូវឱ្យ។ ទាក់ទងនឹងល្បែងបោះអង្គុញមានសំណួរមួយចំនួនបានចោទសួរឡើងថា តើល្បែងរបស់អង្គុញប្រព្រឹត្តទៅយ៉ាងណា? មានរបៀបលេងជាក់ស្តែងដូចម្តេច? មានវិធានល្បែងបែបណា? ហើយមានសារៈប្រយោជន៍អ្វីខ្លះ? ចម្លើយតបទៅនឹងសំណួរដែលបានចោទឡើងបែបនេះអ្នករៀបរៀងនឹងចូលរួមបកស្រាយនូវចម្ងល់ទាំងនោះទៅតាមអ្វីដែលធ្លាប់បានដឹងឮពីចាស់ទុំនិយាយប្រាប់ ក៏ដូចជាធ្លាប់បានចូលប្រឡូកដោយផ្ទាល់ក្នុងពេលយុវវ័យជាមួយនឹងល្បែងបោះអង្គុញដូចតទៅៈ*

១. របៀបលេងបោះអង្គុញ

ដើម្បីឱ្យល្បែងប្រភេទនេះប្រព្រឹត្តទៅបាន ចាំបាច់ត្រូវមានមនុស្សពីរក្រុមមានបរិមាណគ្នីគ្នាសមល្មម ពោលគឺ ប្រុសម្ខាងស្រី

ម្ខាងឬលាយប្រុសស្រីចម្រុះគ្នាទាំងពីរក្រុមក៏បាន ហើយក្រុមនីមួយៗគប្បីមានអ្នកពូកែផ្ទើមខាងបោះត្រង់ឬបាញ់ត្រង់ពីរបីនាក់នៅជាប់ជាមួយដើម្បីជួយក្រុមឱ្យសម្រេចបានជោគជ័យ។ ចំពោះមធ្យោបាយលេងល្បែងនេះវិញ គឺផ្លែអង្គញ់[1]។ ផ្លែនេះមានរាងមូលសំប៉ែតរលោងស្រិលនិងមានសម្បុរស្រគាំ។ អ្នកស្រុកតែងយកផ្លែអង្គញ់មកលក់នៅពេលជិតដល់រដូវកាលចូលឆ្នាំម្តងៗ។ បន្ទាប់មកទៀតត្រូវមានអង្គញ់សម្រាប់បោះ (ហៅថាកើយបោះ) និងអង្គញ់សម្រាប់ដាំ (ហៅថាកើយដាំ) ព្រមទាំងមានវិធានសម្រាប់ល្បែងដែលប្រិយមិត្តអ្នកអាននឹងជ្រាបដោយលម្អិតនៅក្នុងចំណុចទីពីរនៃអត្ថបទ។ គេអាចចែកល្បែងបោះអង្គញ់ជាពីរប្រភេទតាមការនិយមចូលចិត្តលេងនោះគឺៈ ប្រភេទបោះដោះតែម្តងនិងប្រភេទបោះឆ្វេងឆ្ពោះទៅរកជំហានទីប្រាំបីទើបដោះសម្រេច និងមានឈ្មោះសន្មតហៅផ្សេងៗពីគ្នា ហើយដែលជាកម្មវត្ថុនៃការពិពណ៌នារៀបរាប់នាពេលនេះ[2]។

ការលេងបោះអង្គញ់ក្នុងពិធីសង្ក្រាន្តនៅរាជបណ្ឌិត្យសភាកម្ពុជា នាថ្ងៃទី១០ ខែមេសា ឆ្នាំ២០២៣

១.១. ជំហានទី១ៈ បោះឆ្លង

មុននឹងចាប់ផ្តើមអនុវត្តជំហានទី១ហៅថាបោះឆ្វេងតំណាងក្រុមទាំងពីរត្រូវ «ប៉ាវ» ជាមួយគ្នាសិន។ បើក្រុមណាប៉ាវឈ្នះអាចមានសិទ្ធិចាប់ផ្តើមធ្វើមុនគេ។ សូមជម្រាបជូនថា ជំហានទី១នេះមានដំណើរប្រព្រឹត្តទៅដូចប្រភេទបោះដោះដែរ ប៉ុន្តែខុសគ្នាត្រង់ថាគេមិនដោះផ្តាច់តែម្តងបន្ទាប់ពីបោះត្រូវកើយ

១- ផ្លែរបស់ដើមវល្លិ៍អង្គញ់មានដើមធំវែងផ្លែធំវែងៗ។ ក្នុងផ្លែមួយមានគ្រាប់ច្រើន។ គ្រាប់វាធំរាងមូលសំប៉ែតសម្រាប់យកមកលេងល្បែងបោះអង្គញ់។ សូមមើលបន្ថែមវចនានុក្រមសម្តេចសង្ឃរាជជួនណាតទំព័រ ១៥៧៣។

២- ជាឈ្មោះ ដែលអ្នករៀបរៀងអត្ថបទ ធ្លាប់ដឹងតាមចាស់ទុំក្នុងភូមិ និងធ្លាប់បានចូលរួមលេងកាល ពីក្មេងក្នុងភូមិរបស់ខ្លួន ភូមិស្រះកែវ និង ភូមិជិតខាង ក្នុងឃុំវាំងចាស់ ស្រុកឧដុង្គ ខេត្តកំពង់ស្ពឺ។

ដាំ[៣] ទាំងអស់ទេ ផ្ទុយទៅវិញគេត្រូវធ្វើឆ្លងទៅជំហានទី២ ហើយបន្តរហូតដល់ជំហានទីប្រាំបីទើបអាចដោះបាន។ ដូច្នេះក្រុមទាំងពីរត្រូវប្រើពេលវេលាច្រើន ហើយមានលក្ខណៈស្វិតស្វាញមុននឹងឈានទៅដណ្ដើមបានជោគជ័យចុងក្រោយ។

១.២. ជំហានទី២៖ ស៊ីគោល

ក្រុមដែលបោះត្រូវកើយដាំទាំងអស់ក្នុងជំហានទី១ អាចបន្តទៅជំហានទី២ឬត្រូវរង់ចាំការអនុវត្តរបស់ក្រុមម្ខាងទៀតសិនក៏បាន។ ប៉ុន្តែ បន្ទាប់ពីក្រុមនោះបោះអស់កើយហើយ ទោះបីត្រូវឬមិនត្រូវអស់ក្តីក៏ក្រុមបោះត្រូវមុនដែលរង់ចាំអាចបន្តសកម្មភាពទៅជំហានទី២បាន។ សូមបញ្ជាក់ថា ក្នុងជំហានស៊ីគោលនេះ អ្នកលេងម្ខាងៗ ត្រូវយកកើយបោះមកដាក់លើចុងក្មៅស្តាំជិតក្បាលជង្គង់បត់ ហើយបាញ់គ្រាប់អង្គញ់ដោយចង្អុលដៃស្តាំពីទីបោះឆ្ពោះទៅរកកើយដាំ (ដាំបី ឬ ដាំប្រាំ)។ ការបាញ់នេះត្រូវគិតលៃឱ្យមានគម្លាតល្មមស្រួលបាញ់បន្តឱ្យត្រូវកើយដាំទាំងអស់ (កៀកពេកច្រើនបាញ់ខុសព្រោះបាញ់ពីលើក្បាលជង្គង់)។ ក្នុងករណីបាញ់មិនត្រូវកើយដាំទាំងអស់ទេ ត្រូវផ្អាកសកម្មភាពទុកលទ្ធភាពឱ្យក្រុមម្ខាងទៀតធ្វើបន្ត។ ផ្ទុយទៅវិញបើបាញ់ត្រូវបានទាំងអស់ ក្រុមនោះអាចបន្តសកម្មភាពរបស់ខ្លួន ដោយស្វ័យប្រវត្តិទៅជំហានទី៣។

១.៣. ជំហានទី៣៖ស៊ីប៉ារ៉េត

ក្នុងជំហាននេះ ក្រុមអនុវត្តត្រូវយកម្រាមដៃទាំងប្រាំចាប់គ្រវាសកើយ ដោយផ្ទាល់ដីឱ្យកើយរត់ទៅជិតល្មមនឹងកើយដាំ។ ប៉ុន្តែក្នុងការគ្រវាសត្រូវប្រយ័ត្នកុំឱ្យម្រាមដៃចាប់កើយឡើងកំពង់ពេក ព្រោះអាចចូលទៅក្នុងករណីគ្រវាសកើយបែប «កញ្ចប់ប្រហុក» ដែលក្រុមម្ខាងទៀតមិនទទួលយកបាន ដូចដែលបានកំណត់ក្នុងវិធានល្បែង។ ក្នុងករណីពិសេសបើគ្រវាសទៅត្រូវកើយដាំណាមួយចាត់ទុកថាត្រូវកើយដាំមួយរួចជាស្រេច

៣- គេអាចដាំកើយចំនួន៣ ឬកើយចំនួន៥ តាមចំណង់ចំណូលចិត្តអ្នកលេងដែលបានស្រុះស្រួលគ្នាមុនពេលអនុវត្តល្បែង។ សូមមើលរបៀបដាំក្នុងទំព័រ៩ និងទំព័រ១០។

គេមិនចាំបាច់បាញ់ឱ្យត្រូវម្ដងទៀតទេ។ បើប្រឡុំបាញ់ត្រូវម្ដងទៀតគេហៅថា «ម៉ាយ» ត្រូវផ្អាកសកម្មភាព។ ម្យ៉ាងទៀត បើគ្រាប់សទៅកើយនោះរត់ទៅកៀកនឹងកើយដាំក្នុងគម្លាតមួយចំអាមគេហៅថា «ណាប់»។ ដូច្នេះ ត្រូវអនុវត្ត «បកណាប់» ឯរបៀបបកណាប់ គឺអ្នកលេងដែលធ្វើឱ្យណាប់នោះត្រូវឈរត្រង់ខ្លួនជើងស្ដាំដាក់ប្រឡបនឹងកើយដាំក្អែកមិនសម្ងឹងចុះហើយយកកើយដែលណាប់ទៅដាក់ក្បែរគុម្ពត្របៀករួចទម្លាក់ឱ្យត្រូវកើយដាំ។ បើទម្លាក់ត្រូវទើបអាចបន្តសកម្មភាពបាញ់ឱ្យត្រូវកើយដាំទាំងអស់បាន។ ជាចៃដន្យអាក្រក់បើទម្លាក់កើយពីគុម្ពត្របៀកមកខុសកើយដាំបានន័យថា សកម្មភាពត្រូវផ្អាកត្រឹមនេះទុកឱ្យក្រុមម្ខាងទៀត បន្តធ្វើតាមជំហានរបស់គេ។ ដូច្នេះ ហើយសមាជិកក្រុមលេងទាំងអស់ត្រូវមានអាកប្បកិរិយាប្រុងប្រយ័ត្នជាប់ជាប្រចាំកុំឱ្យថ្ងោះធ្លោយ ដើម្បីធានាជោគជ័យដល់ក្រុមរបស់ខ្លួន។

១.៤.ជំហានទី៤៖ ត្រកងឆា

គេអនុវត្តជំហាននេះ ដោយធ្វើឱ្យកើយបោះមានចលនាវិលទៅមុខឆ្ពោះទៅជិតល្មមកើយដាំ ប៉ុន្តែ លៃយ៉ាងណាកុំឱ្យហួសកើយដាំជាមេដំបូល។ បើហួសមេដំបូលគេហៅថា «ឡើង»[៤] មិនអាចបន្តសកម្មភាពបាន ហើយតួនាទីអនុវត្តត្រូវបានទៅក្រុមម្ខាងទៀត។ គួរកត់សម្គាល់ថាត្រកងឆា ក៏គេបាញ់កើយបោះផ្ទាល់ដីដូចជំហានស៊ីប៉ារ៉េតដែរ។

១.៥. ជំហានទី៥៖ ត្រកងខ្ទប់

ក្នុងជំហាននេះមានសភាពខុសប្លែកពីត្រកងឆាបន្តិច ដោយអ្នកលេងបោះកើយឱ្យមានចលនាទៅមុខហើយរត់តាមពីក្រោយឱ្យកើយ ដែលវិលនោះរត់ទៅកៀកល្មមនឹងកើយដាំទើបយកដៃខ្ទប់ឱ្យឈប់វិល។ ក្នុងករណី ខុសឆ្គងគឺកុំឱ្យកើយឈប់វិល (កើយងាប់) ទើបយកដៃទៅខ្ទប់។ បើមានហេតុការណ៍យ៉ាងនេះគេហៅថា «ឡើង» ដូចគ្នា។ ធ្វើអស់កើយហើយទើបអនុវត្តការបាញ់នឹង

---

៤ «ឡើង» មានន័យថាខុស ពីវិធានដែលបានកំណត់ត្រូវផ្អាកសកម្មភាពមិនឱ្យធ្វើបន្តហើយលើកក្រោយត្រឡប់សាមកធ្វើ ក្នុងជំហានដដែលវិញ។

ម្រាមដៃផ្ទាល់ដីឱ្យត្រូវកើយដាំទាំងអស់។ គួររំលឹកឡើងវិញថា ទាំងស៊ីគោល ស៊ីប៉ារ៉េត ត្រកងឆាត្រកងខ្ទប់ គេត្រូវប្រយ័ត្នកុំឱ្យកើយបាញ់ខ្ទាតទៅត្រូវកើយដាំមួយហើយមួយទៀតផ្ទួនគ្នា។ កាលបើមានករណីបែបនេះកើតឡើងគេហៅថា «រះ ម៉ាយ» មិនអាចធ្វើសកម្មភាពទៅជំហានមួយទៀតបានទេត្រូវទុកលទ្ធភាពឱ្យក្រុមម្ខាងទៀតធ្វើជំហានរបស់គេបន្តទៀត។

១.៦. ជំហានទី៦៖ លោតកន្ទែក

លោតកន្ទែកឬលោតកន្ទែកមានន័យថា អ្នកលេងម្នាក់ដែលពូកែលោតក្នុងចំណោមអ្នកឯទៀត ត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យរត់ពីចម្ងាយហើយជាន់ឱ្យត្រូវកើយបោះ ដែលគេពង្រាយលើខ្សែទីរួចលោតឱ្យទៅកៀកនឹងកើយដាំ បន្ទាប់មកគេនាំគ្នាគូសយកជាខ្សែទីត្រង់កន្ទែងដែលលោតទៅនោះ ដើម្បីធ្វើសកម្មភាព។ គេអនុវត្តសកម្មភាពដោយយកកើយបោះដាក់លើខ្នងជើងស្តាំ ឈានជើងឆ្វេងយកកម្លាំងហើយរលាស់គ្រវែងកើយដែលនៅលើខ្នងជើងស្តាំនោះឱ្យទៅត្រូវកើយដាំណាមួយ រួចធ្វើបន្តដដែលឱ្យត្រូវអស់កើយដាំ ប៉ុន្តែ មិនឱ្យត្រូវកើយដាំមួយពីរដង។ ក្នុងករណីចៃដន្យបើកើយលើខ្នងជើងស្តាំរបូតធ្លាក់កណ្តាលផ្លូវ គេហៅថា «ប៉ាក់កលៀនអណ្តាត»។ បើមានយ៉ាងនេះអ្នកលេងត្រូវដាក់កើយដែលជ្រុះលើខ្នងជើងស្តាំដដែល ងើយក្បាលឡើងលើលៀនអណ្តាតឈានជើងឆ្វេងមួយជំហានយកកម្លាំងរួចរលាស់គ្រវែងកើយលើខ្នងជើងឱ្យទៅត្រូវកើយដាំណាមួយ ទើបក្រុមម្ខាងទៀតយល់ព្រមឱ្យបន្តសកម្មភាពទៅបាន។ បើមិនត្រូវទេមិនអាចមានសិទ្ធិបន្តសកម្មភាពទៅមុខទៀតបានទេទុកឱកាសឱ្យក្រុមម្ខាងទៀតអនុវត្តជំហានរបស់គេវិញម្តង។

១.៧. ជំហានទី៧៖ ចាក់អន្ទង់

ជំហានចាក់អន្ទង់ប្រព្រឹត្តទៅដោយគៀតកើយបោះមួយនឹងមេជើងរួចលោតជើងមួយពីទីបោះទៅដល់កើយដាំហើយត្រូវចាក់លោតបង្វិលខ្លួនជុំវិញកើយដាំមួយជុំរួចញល់កើយដាំមួយឲ្យរលំដោយមិនឱ្យកើយគៀតនឹងមេជើងនោះប៉ះដីរួចបន្តសកម្មភាពតាមចលនាដូចមុនទៅកើយដាំទីពីរ ទីបី រហូតទាល់តែរលំអស់ទើបចាក់ត្រឡប់ទៅទីបោះវិញ។ គេអាចឃើញមានរបៀបចាក់អន្ទង់មួយបែប

ទៀតដែលពិបាកជាងមុន ពោលគឺ គេតឿនកើយបោះនឹងមេដើងដូចគ្នា ហើយលោតជើងមួយពីទីបោះទៅញល់កើយដាំមួយឱ្យរលំ ហើយចាក់ត្រឡប់មកទីវិញ រួចចាក់ត្រឡប់ពីទីបោះទៅញល់កើយដាំមួយទៀតឱ្យដួលរលំ រួចចាក់ត្រឡប់មកទីបោះវិញ ដោយមិនឱ្យជើងតឿនអង្គញ់ប៉ះដី ធ្វើសាចុះសាឡើងរហូតទាល់តែរលំកើយដាំទាំងអស់ទើបឈប់។ សូមបញ្ជាក់ថាក្រុមម្ខាងទៀតដែលរង់ចាំធ្វើមិនទៅស្មៀមទេពួកគេដាំកើយឡើងវិញនិងពិនិត្យមើលសកម្មភាពរបស់ក្រុមកំពុងធ្វើជាប់ជានិច្ចក្រែងក្រុមនោះធ្វើប្រឡំខុសឆ្គងនឹងវិធានល្បែងដែលបានស្រុះស្រួលគ្នាកន្លងមកដើម្បីក្រុមគេមានលទ្ធភាពបានធ្វើជំហានបន្តអាស្រ័យដោយការខុសឆ្គងនោះ។

១.៨. ជំហានទី៨៖ ចោះដោះ

បោះដោះជាជំហានចុងបញ្ចប់នៃល្បែងបោះអង្គញ់ប្រភេទទីពីរ។ ក្រុមដែលមកដល់ជំហាននេះមុនគេត្រូវបោះឱ្យត្រូវកើយដាំទាំងអស់។ បោះត្រូវអស់ហើយគប្បីរង់ចាំក្រុមមួយទៀតធ្វើរហូតដល់ជំហាននេះដូចគ្នា។ ប៉ុន្តែក៏មានករណីពិសេសខ្វះរបស់ក្រុមម្ខាងទៀត ជួនកាលធ្វើមកដល់ជំហានចុងក្រោយតែបោះមិនត្រូវអស់ឬមួយក៏ធ្វើមិនទាន់ដល់ជំហាននេះផងតែបែជន្យមានកំហុសឆ្គងក្នុងវិធាន។ ក្រុមដែលបោះត្រូវអស់មុនគេនោះមានសិទ្ធិដោះក្រុមម្ខាងទៀតដោយស្វ័យប្រវត្តិតែម្តង។ ចំពោះរបៀបដោះវិញ គេដោះដោយយកអង្គញ់មួយទៅដាក់ផ្ទាប់ពីលើឆ្អឹងក្បាលជង្គង់ហើយយកកើយមួយទៀតដំពីលើតាមចំនួនដែលបានកំណត់គ្នាមុនពេលលេង។ ឬមួយក៏យកអង្គញ់ មួយដាក់ផ្តេកមួយទៀតដាក់បញ្ឈរលើគ្នាហើយយកម្រាមដៃទប់កុំឱ្យកើយដល់គ្នារួច ដំលើក្បាលជង្គង់។ ពេលដោះទៅឮសំឡេង «ផ្ទក់!ផ្ទក់!» តាមចំនួនដែលបានកំណត់។ បើដោះគេលើសសាម៉ីខ្លួនដែលឱ្យគេដោះអាចដោះអ្នកនោះវិញបាន ហើយបរិយាកាសក៏កាន់តែសប្បាយរីករាយជាមួយគ្នាពិសេសរវាងយុវជន យុវនារី។ របៀបដោះម្យ៉ាងទៀតគឺគេប្រើបំពង់ឬស្សីដែលគេពុះសាប់ ជាចម្រៀកស្តើងៗដល់គល់បំពង់ដោះទៅមានបញ្ចេញសំឡេង«ផូង!ផូង!» តែពុំសូវឈឺទេ។ គេហៅរបៀបដោះទាំងពីរថារបៀបដោះបែប«បាយត្រជាក់»។ ឯរបៀបដោះចុងក្រោយគឺដោះបែប«បាយក្តៅ» ដោយយក

អន្ទាក់សម្រាប់បោះមកគប់ផ្ទាល់លើឆ្អឹងក្បាលជង្គង់អ្នកចាញ់។ គួរកត់សម្គាល់ថាមុនពេលដោះអ្នកឈ្នះតែងសួរទៅអ្នកចាញ់ថាឱ្យគេដោះតាមបែបបាយក្ដៅឬបាយត្រជាក់? បើសាមីខ្លួនឆ្លើយថា«បាយត្រជាក់»គឺគេដោះតាមបែបពីរខាងដើម។ ប៉ុន្តែបើឆ្លើយថា«បាយក្ដៅ»គឺគេដោះតាមបែបចុងក្រោយដែលឈឺផងហើយដាំក្បាលជង្គង់ផង។ ចំពោះរបៀបដោះចុងក្រោយនេះចាស់ៗក្នុងភូមិហាមជាបណ្ដឹបមាំទាំណាស់ព្រោះនាំឱ្យហើមក្បាលជង្គង់ខានសប្បាយពេលចូលឆ្នាំ។ ប៉ុន្តែទោះបីជាយ៉ាងនេះក្ដីក៏ក្រុមយុវវ័យ នៅតែចង់ធ្វើតាមរបៀបចុងក្រោយនេះ ពីព្រោះគេមានបំណងចង់កសាងអនុស្សាវរីយ៍ជាមនោសញ្ចេតនាជ្រាលជ្រៅជាមួយគ្នា ក្នុងពេលសង្ក្រាន្តឆ្នាំថ្មី ដោយអាការៈខ្នក់ខ្នាញ់ផងនិងចាប់ចិត្តស្រឡាញ់គ្នាផង។

២. វិធាននៃល្បែងបោះអន្ទាក់

ជាទូទៅល្បែងនីមួយៗ តែងមានវិធាន (Rules) ដើម្បីជានាឱ្យដំណើរប្រព្រឹត្តទៅរបស់ល្បែងមានភាពរលូនគ្មានឧបសគ្គ។ ដោយឡែក ល្បែងបោះអន្ទាក់ក៏មានវិធានរបស់ខ្លួនដែរ ដើម្បីជានាទូវសណ្ដាប់ធ្នាប់របៀបរៀបរយក៏ដូចជាការសម្រេចគោលដៅគឺឈ្នះលើគូប្រកួត។ ដាក់ស្ដែងវិធានទាំងនោះរួមមាន៖

- ត្រូវមានមនុស្សពីរក្រុមជាចាំបាច់
- ត្រូវមានកើយបោះនិងកើយដាំ
- ត្រូវមានកំណត់កើយដាំ : ដាំបីឬដាំប្រាំឬដាំរបៀបណាទៀត?
- មិនឱ្យយកអន្ទុញពីក្រៅឬកើយដាំមកបន្ទំបោះ
- កើយដាំមួយមិនអាចបោះត្រូវពីរដង
- កុំឱ្យមានករណី «រះម៉ាយ»
- កុំឱ្យមានករណី «កញ្ចប់ប្រហុក»
- បើមានណាប់ត្រូវបកណាប់ទើបឱ្យបន្តសកម្មភាព
- កើយវិលក្នុងត្រកងធាមិនឱ្យចលនាទៅមុខហួសមេដំបូល
- កើយឈប់វិលក្នុងត្រកងខ្ទប់ចាត់ទុកថាងាប់ មិនឱ្យយកដៃខ្ទប់
- បើមានករណី «ឡើង» មិនអាចបន្តទៅជំហានថ្មីបាន
- អស់កើយបោះហើយមិនត្រូវកើយដាំអស់មិនអាចបន្តជំហានថ្មី

- ក្រុមចាញ់ឱ្យក្រុមឈ្នះដោះតាមចំនួនកំណត់
- បោះត្រូវកើយដាំមួយហើយកើយបោះត្រូវអាចយកទៅបោះម្តងទៀតបាន
- ដោះលើសចំនួនអ្នកចាញ់អាចដោះវិញបាន
- កើយត្បៀតនឹងមេជើងកុំឱ្យជ្រុះឬប៉ះដី
- គោរពទីបោះឱ្យបានត្រឹមត្រូវ
- កើយជ្រុះពីខ្នងជើងត្រូវអនុវត្តបាក់កលៀនអណ្តាត
- មិនបន្លំជម្លោះក្នុងពេលលេង

៣. សារៈប្រយោជន៍នៃល្បែងបោះអង្គុញ

ល្បែងប្រជាប្រិយនីមួយៗដែលចាស់បុរាណបានខិតខំបង្កើតឡើងអាចចាត់ទុកថាមានប្រយោជន៍សម្រាប់សង្គមជាតិ។ដោយឡែក ចំពោះល្បែងបោះអង្គុញបើពិចារណាឱ្យបានដិតដល់ទៅឃើញថាល្បែងនេះមានសារៈប្រយោជន៍ដូចខាងក្រោម៖

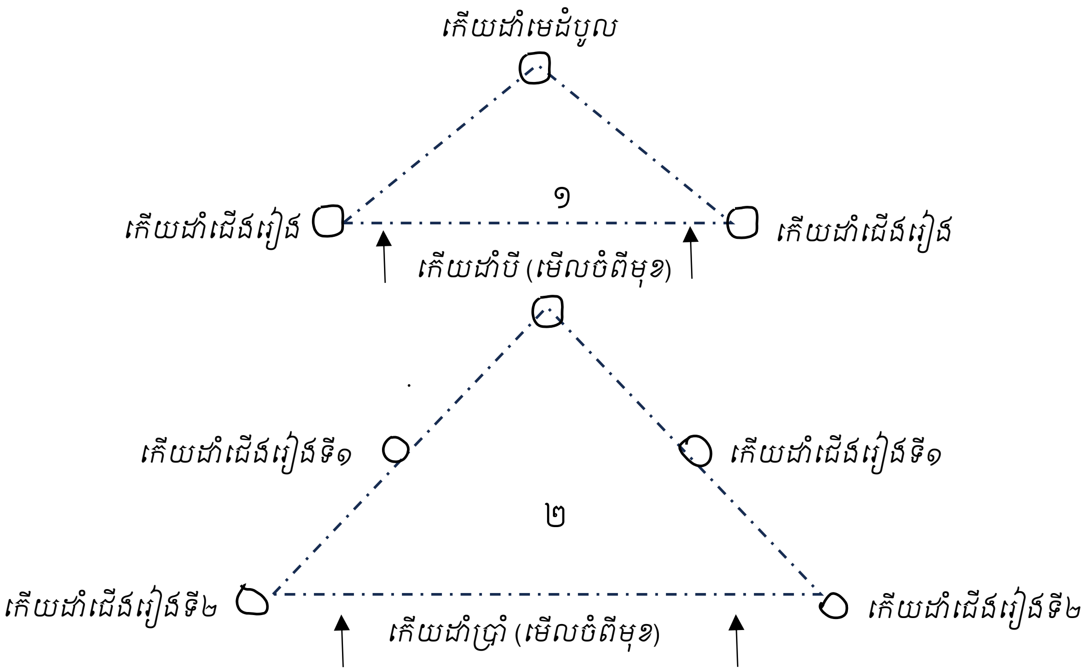
- រួមចំណែកជួយអភិរក្សដើមវល្លិ៍អង្គុញឱ្យនៅស្ថិតស្ថេរគង់វង្សជាមួយនឹងល្បែងអង្គុញ
- ជួយអ្នកស្រុកឱ្យបានចំណូលពីការលក់ផ្លែវល្លិអង្គុញ
- បង្កើនសុខភាពដល់យុវវ័យព្រោះគេបានប្រើថាមពលច្រើនតាំងពីជំហានទី ១ រហូតដល់ទី៨
- បង្កើនភាពឈ្លាសវៃនិងប៉ិនប្រសប់
- មានជំនាញតម្រង់ដោយប្រើភ្នែកដៃនិងជង្គើមចេញចូល
- មានជំនាញប៉ាន់ស្មានដោយប្រើភ្នែកនិងកម្លាំងដៃដើម្បីបោះឬបាញ់ឱ្យត្រូវចំគោលដៅឬចំណុចដៅ
- បង្កើនស្មារតីភ្ញាក់រលឹកក្នុងការគោរពវិធាន។ គោរពវិធានបានល្អនាំមកនូវជោគជ័យ។ បំពានវិធាននាំមកនូវបរាជ័យ
- បង្កើននូវស្មារតីប្រុងប្រយ័ត្ននិងមានអំណត់ព្យាយាមក្នុងពេលលេង ដើម្បីបានទៅដល់ជំហានចុងបញ្ចប់
- បង្កើននូវស្មារតីអភិបាលកិច្ចដោយជំរុញទឹកចិត្តអ្នកលេងក្នុងក្រុមនិងត្រួតពិនិត្យជាប់ជាប្រចាំចំពោះដំណើរប្រព្រឹត្តទៅនៃល្បែងកុំឱ្យមានសភាពខុសធម្មតា

- ស្គាល់ពីតួនាទីនិងសិទ្ធិអំណាចរបស់ក្រុមនីមួយៗ
- បណ្តុះនូវមនោសញ្ចេតនាយោគយល់គ្នាស្រឡាញ់រាប់អានគ្នារវាងភូមិមួយទៅភូមិមួយ
- បង្កើតនូវវិយាបថស្មោះត្រង់នឹងគ្នាមិនបន្ទែបន្ទំគ្នា
- រួមចំណែកទ្រទ្រង់នូវវប្បធម៌របស់ជាតិមិនឱ្យបាត់បង់។

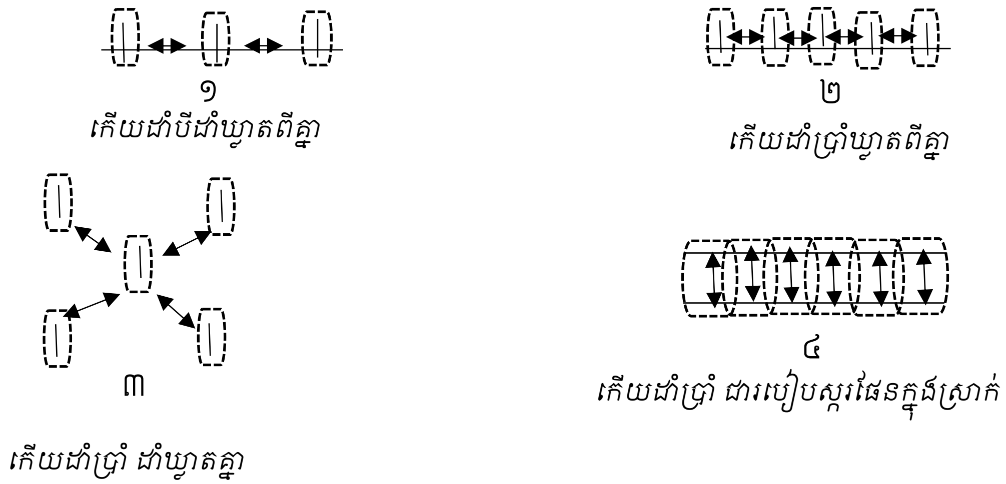
សេចក្តីសន្និដ្ឋាន

ទោះបីជាវិទ្យាសាស្ត្រនិងបច្ចេកវិទ្យាក្នុងសង្គមទំនើបកំពុងទទួលនូវការរីកចម្រើនដ៏គំហុកស្ទើរតែរត់តាមមិនទាន់យ៉ាងណាក្តីក៏យើងជាខ្មែរគួរគប្បីថែរក្សាល្បែងមួយនេះឱ្យស្ថិតក្នុងសន្តានចិត្តរបស់យុវវ័យតទៅមុខទៀតដោយហេតុផលថាល្បែងបោះអង្គញ់ជាតំណាងឱ្យវប្បធម៌រូបីមួយរបស់ជាតិ។ ដូច្នេះអំណឹះតទៅ ដើម្បីកុំឱ្យបុរាណចេះតែបាត់បង់ទៅដោយឆាប់រហ័សពេកជាមួយនឹងការរត់តាមទំនើបដោយមិនសមហេតុផលព្រមជាមួយនឹងការនិយមទំនើបដោយគ្មានមូលដ្ឋានរក្សាអត្តសញ្ញាណជាតិច្បាស់លាស់យើងជាខ្មែរគួរនាំគ្នាគិតពិចារណាយ៉ាងណាបញ្ចូលបុរាណទៅក្នុងទំនើបដើម្បីឱ្យបុរាណដ៏សមហេតុផលរបស់យើងអាចមានលទ្ធភាពរស់រានមានជីវិតទៅបានជាមួយនឹងសង្គមទំនើបព្រោះយើងទាំងអស់គ្នាសុទ្ធតែទទួលនូវការអប់រំពីទស្សនវិជ្ជាដ៏មានតម្លៃរបស់ជាតិរួចមកហើយនោះគឺ៖

«នាំងកាន់ទំនើបកុំចោលបុរាណរក្សាលំអានដំណែលជាតិយើង»។
«វប្បធម៌រលត់ជាតិរលាយវប្បធម៌ពណ្ណរាយជាតិថ្កើងថ្កាន» យ៉ាងនេះឯង។



ប្រើប្រាស់របៀបដាំទាំងពីរសម្រាប់ត្បោះជោះនិងត្បោះឆ្លូង



ប្រើប្រាស់របៀបដាំទាំងបួនសម្រាប់ត្បោះជោះ