
LIVEWORKSHEETS

ปริศนาคำทายของไทย

ดร. ศิริพร ภักดีผาสุข ผู้เขียน

ส่วนเด็กเล็ก
ศาสตราจารย์กิตติคุณ สุมน อมรวิวัฒน์ ผู้เรียบเรียง

อะไรเอ่ย เขียวชอุ่มพุ่มไสว ไม่มีใบมีแต่เม็ด

ตอบว่า *ฝน* เพราะเมื่อฝนใกล้จะตก ท้องฟ้ามืดครึ้ม เมฆลอยลงต่ำ หยดน้ำคือเม็ดฝน ตกลงมาเป็นสาย ดูชุ่มฉ่ำไปทั่ว

เมื่อสมาชิกในครอบครัวอยู่พร้อมหน้า หรือหมู่มิตรสหายมาพบกันในยามว่าง นอกจากการสนทนากันแล้ว ยังมีการคุยสนุกด้วยการเล่นปริศนาคำทาย

ถ้อยคำในภาษาไทยนั้นมีหลายความหมาย เราสามารถแต่งร้อยเรียง หรือผูกขึ้นเป็นปริศนาให้ถาม-ตอบ เพื่อทายกันให้ถูก เป็นการฝึกคิด ฝึกเชาวน์ไวไหวพริบ และยังสนุกสนานไม่ว่าจะตอบได้หรือไม่ได้

LIVEWORKSHEETS

คนไทยเล่นทายปริศนากันทุกภาค ปริศนาคำทายที่เล่นกันในภาคกลางใช้คำขึ้นต้นว่า “อะไรเอ่ย” ภาคเหนือใช้คำขึ้นต้นว่า “อะหยังเก๊าะ” หรือ “อะหยังเอ๊าะ” ภาคใต้ใช้คำว่า “ไอ้ไหรหา” ส่วนภาคอีสานลงท้ายปริศนาว่า “แม่นหยัง” หรือ “แม่นอีหยัง” ตัวอย่างเช่น

อะไรเอ่ย นั่งเท้าแขนอ่อน กินข้าวก่อนพระ (ทัพพี)



อะหยังเก๊าะ สุกก็บ่หอม งอมก็บ่หล่น คนกิ๋นก็บ่ได้ (พระจันทร์)



ไอ้ไหรหา สูงเทียมเขาเขียว กินคนเดียว เมาหมดทั้งเมือง (ราหูอมจันทร์)



แต่น้อยๆ นุ่งซิ่นขาว พอเป็นสาวนุ่งซิ่นเขียว บัดเฒ่านุ่งซิ่นแดง *แม่นหยัง* (พริก)



ปริศนาคำทายมีเนื้อหาและรูปแบบที่หลากหลาย ผู้ถามและผู้ตอบต้องสามารถตีความหมายของคำและเชื่อมโยงกันจนได้คำตอบ ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายต้องมีความรู้รอบตัว และรู้จักสังเกตลักษณะของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จึงจะเล่นได้สนุกและฝึกการคิดได้อย่างรวดเร็ว

LIVEWORKSHEETS

ส่วนเด็กกลาง

ศาสตราจารย์กิตติคุณ สุมน อมรวิวัฒน์ ผู้เรียบเรียง

ปริศนา คือ ถ้อยคำหรือรูปภาพที่แต่งหรือประดิษฐ์ขึ้นมาให้มีเงื่อนงำ - ความหมายแฝง ที่ผู้ทายต้องมีความรู้รอบตัว และมีเชาวน์ไวไหวพริบในการตีความจนสามารถทายปริศนานั้นได้ ปริศนาที่เป็นข้อความมักขึ้นต้นว่า "อะไรเอ่ย" แล้วตามด้วยถ้อยคำที่คล้องจองกัน ผู้ตอบต้องสามารถคิดเชื่อมโยง และมีความสามารถในการใช้ภาษา จึงจะโต้ตอบเล่นทายปริศนากันได้สนุก

การเล่นทายปริศนามีมานานนับตั้งแต่สมัยกรีกจนถึงปัจจุบัน และมีอยู่ในประเทศต่างๆ การทายปริศนาเน้นการฝึกสมองและความสนุกสนาน และเป็นกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม

คนไทยนิยมเล่นทายปริศนากันมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน นอกจากผู้ถามต้องมีความสามารถทางการคิดและการใช้ภาษาแล้ว ยังต้องมีความเข้าใจด้านวัฒนธรรมและวิถีชีวิตอีกด้วย ปริศนาคำทายคำตอบเดียวอาจใช้ภาษาถิ่นและสำนวนที่แตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น ปริศนาคำทายในแต่ละภาคจึงมีลักษณะเฉพาะตามประเพณี ความเชื่อ และธรรมชาติแวดล้อมในภูมิภาคนั้นๆ

ปริศนาคำทายแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ แบ่งตามเนื้อหา และแบ่งตามรูปแบบ

๑. การแบ่งปริศนาคำทายตามเนื้อหา เป็นการแบ่งโดยพิจารณาว่า ข้อความและคำเฉลยเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม มนุษย์ สัตว์ สิ่งของ หรือปรากฏการณ์ต่างๆ ดังตัวอย่างเช่น

เนื้อหาเกี่ยวกับ *สิ่งแวดล้อม*

อะไรเอ่ย สูงเยี่ยมเทียมฟ้า ต่ำกว่าหญ้านิดเดียว

(เฉลย : ภูเขา)



LIVEWORKSHEETS

เนื้อหาเกี่ยวกับ *สัตว์*

อะไรเอ่ย สี่คนหาม สามคนแห่ สองคนพัด คนหนึ่งปัดแส้

(เฉลย : ช้าง ๔ ขา งวงงา หู หาง)



เนื้อหาเกี่ยวกับ *พืช*

อะไรเอ่ย ต้นเท่าขา ใบวาเดียว (เฉลย : ต้นกล้วย)

ต้นเท่าแขน ใบแล่นเสี้ยว (เฉลย : ต้นอ้อย)

ต้นเท่าครก ใบปรกดิน (เฉลย : กอตะไคร้)







๑. ต้นกล้วย
๒. ต้นอ้อย
๓. ต้นตะไคร้

๒. การแบ่งปริศนาคำทายตามรูปแบบ เป็นการแบ่งโดยพิจารณาจากรูปแบบการแต่งปริศนา ได้แก่ ปริศนาที่สื่อด้วยถ้อยคำ ซึ่งอาจเป็นร้อยแก้วหรือคำประพันธ์ร้อยกรอง เช่น โคลงทาย ผะหมี โจ๊ก และอีกรูปแบบหนึ่งเป็นปริศนาคำทายที่สื่อด้วยภาพ

ปริศนาคำทายมีองค์ประกอบหลัก ๒ ส่วน คือ ปริศนา และคำเฉลย *ปริศนา* เป็นถ้อยคำ ข้อความ หรือภาพที่อธิบาย บอกใบ้ และบางครั้งลวงให้ผู้ตอบหลงทาง ส่วน *คำเฉลย* นั้นช่วยสร้างความสนุก ปลุกเร้าความสนใจ ให้แง่คิด ผู้ที่ตอบปริศนาได้จึงมีความพึงพอใจที่ทำได้สำเร็จ

LIVEWORKSHEETS

เนื้อหาของปริศนาคำทายเกิดจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทั้งที่เป็นธรรมชาติ สิ่งของ บุคคล และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ บางครั้งมีการนำลักษณะพิเศษของภาษามาสร้างเป็นปริศนา เช่น คำพ้อง คำผวน หรือนำคำไทยที่ออกเสียงคล้ายกับภาษาอื่นมาแต่งเป็นปริศนาคำทาย เนื้อหาอีกรูปแบบหนึ่ง คือ การคิดสร้างสรรค์ถ้อยคำที่แหวกแนวและหลายความหมายมาแต่งปริศนา การตอบคำทายรูปแบบนี้ไม่มีหลักเกณฑ์ความรู้ตามแบบแผน เช่น “อะไรเอ่ย อยู่บนบ้าน” คำเฉลยคือ “ไม้ไท”

การเล่นปริศนาคำทายบ่งบอกถึงความสามารถทางภาษาไทย และการคิดสร้างสรรค์ของผู้แต่งและผู้ตอบ เพราะมีการเล่นเสียงสัมผัส การใช้คำซ้ำ การใช้คำผวน การใช้ความเปรียบ การใช้คำกำกวม และการใช้ข้อความที่มีความหมายขัดแย้งกัน

ปัจจุบันสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยเปลี่ยนแปลงไปทั้งในด้านการดำเนินชีวิตประจำวัน การใช้ภาษา สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เนื้อหาและรูปแบบของปริศนาคำทาย ตลอดจนการนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ ก็แปลกใหม่และเพิ่มรูปแบบหลากหลายขึ้นด้วย การเล่นปริศนาคำทายให้สนุก ผู้ถามและผู้ตอบจึงต้องมีไหวพริบ ช่างสังเกต สนใจสิ่งแวดล้อม และมีความรู้เรื่องภาษา ถ้อยคำ คำศัพท์ การแต่งคำประพันธ์ จึงจะทำให้สามารถถามและตอบได้คล่อง

ปริศนาคำทายจึงเป็นการละเล่นของไทยแบบหนึ่งที่มีพื้นฐานสอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย



การเล่นทายปริศนาที่เผยแพร่ในสื่อสิ่งพิมพ์

LIVEWORKSHEETS

ส่วนเด็กโต
ดร. ศิริพร ภักดีผาสุข ผู้เขียน

๑. ความหมายของ "ปริศนา"

ปริศนา คือ สิ่งหรือถ้อยคำที่ผูกขึ้นเป็นเงื่อนงำเพื่อให้แก้ให้ทาย (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒) เงื่อนปมปัญหาในปริศนาส่วนใหญ่มุ่งเน้นเพื่อทดสอบเชาวน์ปัญญา ปริศนามีส่วนประกอบ ๒ ส่วน คือ ตัวปริศนา และคำเฉลย ปริศนาที่รู้จักกันดีในประเทศไทย คือ ปริศนาอะไรเอ่ย ซึ่งเป็นปริศนาที่มักจะขึ้นต้นด้วยคำขึ้นต้นว่า "อะไรเอ่ย" แล้วตามด้วยคำบรรยายปริศนา เช่น "อะไรเอ่ย ต้นเท่าครก ใบปรกดิน" นอกจากนี้ยังมีปริศนาประเภทอื่นๆ ที่น่าสนใจอีก อาทิ ปริศนารูปภาพ และปริศนาร้อยกรอง เช่น ผะหมี โคลงทาย และโจ๊ก

๒. ภูมิหลังเกี่ยวกับปริศนาคำทาย

๒.๑ ปริศนาคำทายในวัฒนธรรมต่างๆ

ปริศนาคำทายนับเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่เก่าแก่ที่สุดประเภทหนึ่ง สันนิษฐานว่าปริศนาคำทายที่เก่าแก่ที่สุดคือ ปริศนาคำทายโบราณที่ค้นพบในบริเวณดินแดนฝั่งตะวันออกของทะเลเมดิเตอร์เรเนียน และยังพบปริศนาคำทายในแหล่งอารยธรรมโบราณต่างๆ ได้แก่ สุเมเรียน บาบิโลน อัสซีเรีย อียิปต์ และกรีก

มีบันทึกว่า ในวัฒนธรรมกรีกโบราณ ปริศนาคำทายใช้เป็นเครื่องทดสอบเชาวน์ในยามว่างหลังมื้ออาหาร ในการเล่นดังกล่าวผู้แพ้จะต้องดื่มเหล้าองุ่นแก้วใหญ่ หรือถูกลงโทษวิธีอื่น นอกจากนี้ อาริสโตเติล (Aristotle) ปราชญ์ชาวกรีก ได้กล่าวถึงปริศนาคำทายไว้ด้วยในตำราอันเลื่องชื่อของเขา คือ *Poetics* (เล่มที่ ๑๒) และ *Rhetorics* (เล่มที่ ๓ บทที่ ๒) ทำให้สันนิษฐานได้ว่า ปริศนาคำทายเป็นที่รู้จักกันดีในยุคสมัยดังกล่าว

ในจารึกของฮีบรูและในคัมภีร์ไบเบิล ภาคพระคัมภีร์เก่า (The Old Testament) มีการกล่าวถึงการเล่นปริศนาคำทายไว้ ๒ แห่ง คือ เรื่องของแซมซัน (Samson) และเรื่องของกษัตริย์โซโลมอน (King Solomon) ในเรื่องของแซมซันนั้น แซมซันได้ถามปริศนาข้อหนึ่งความว่า "มีอะไรบางอย่างที่กินได้ออกมาจากจอมเขมือบ มีอะไรที่หวานออกมาจากสิ่งที่ดุดัน" คำเฉลยของปริศนานี้มาจากประสบการณ์ส่วนตัวที่แซมซันได้เห็นซากศพสิงโตตัวหนึ่ง และในซากศพนั้นมีฝูงผึ้งเข้าไปทำรังอยู่ คำเฉลยของปริศนานี้ก็คือ "น้ำผึ้งในซากศพสิงโต" ส่วนในเรื่องของกษัตริย์โซโลมอน กล่าวไว้ว่า ราชินีแห่งชีบา (Queen of Sheba) ได้ทราบเรื่องของความฉลาดปราดเปรื่องของกษัตริย์โซโลมอน จึงได้เดินทางมายังกรุงเยรูซาเล็มเพื่อทดสอบ

LIVEWORKSHEETS

เชาวน์ของพระองค์ พระนางได้ถามปริศนาหลายข้อ และกษัตริย์โซโลมอนก็ตอบได้ทั้งหมด พระนางจึงได้ถวายทองคำ เครื่องเทศ และอัญมณีที่พระนางนำติดมาด้วยแด่กษัตริย์โซโลมอนเพื่อแสดงความคารวะ

นอกจากนี้ในปัจจุบันก็พบว่ายังมีการเล่นทายปริศนาคำทายกันในประเทศต่างๆ อาทิ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ ฟินแลนด์ เยอรมนี สเปน อิตาลี อิสราเอล อินเดีย จีน ญี่ปุ่น ฟิลิปปินส์ ไทย และในทวีปแอฟริกา ตัวอย่างเช่น ในทวีปแอฟริกา มีบันทึกว่า ชนเผ่าบางเผ่านิยมเล่นปริศนาคำทายกันในเวลาเย็น และมักจะเล่นกันในที่ร่ม แต่หากอากาศเย็นสบายก็อาจเล่นกันในที่แจ้ง ปริศนาคำทายนิยมเล่นกันในหมู่เด็กมากกว่าผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่มักเป็นผู้สอนให้เด็กรู้จักปริศนาคำทาย วัตถุประสงค์หลักของการเล่นทายปริศนาเน้นที่การให้ความสนุกสนานและการฝึกสมอง

ในบรรดาปริศนาที่พบในวัฒนธรรมต่างๆ นั้น มีปริศนาชนิดหนึ่งในวัฒนธรรมจีนที่มีลักษณะเป็นที่น่าสนใจ และมีความสัมพันธ์กับปริศนาร้อยกรองชนิดหนึ่งในสังคมไทย ปริศนาดังกล่าวเรียกว่า "เต็งหมี" ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า "ปริศนาโคมไฟ" (คำว่า "เต็ง" แปลว่า โคมไฟ และ "หมี" แปลว่า ปริศนา) ปริศนาโคมไฟ หรือเต็งหมี มีความเกี่ยวเนื่องกับเทศกาลเฉลิมฉลองที่เรียกว่า "เทศกาลโคมไฟ" เทศกาลโคมไฟ (Lantern festival) เป็นเทศกาลที่จัดในคืนวันเพ็ญเดือนอ้าย เพื่อเป็นกิจกรรมปิดท้ายการเฉลิมฉลองเทศกาลปีใหม่และฤดูใบไม้ผลิ ซึ่งในคืนดังกล่าว ชาวจีนจะแขวนโคมไฟประดับประดาหน้าบ้านและตามถนนหนทางอย่างสวยงาม นอกจากนี้บรรดาเจ้าของบ้านมักจะเขียนปริศนาปิดไว้บนโคมไฟที่ประดับไว้หน้าบ้าน เพื่อเชิญชวนให้ผู้คนที่เดินเที่ยวชมโคมไฟได้ลองทาย มีธรรมเนียมปฏิบัติว่า หากมีผู้สามารถทายปริศนาได้ถูกต้อง เจ้าของบ้านที่แขวนโคมไฟปริศนาก็จะเชื้อเชิญผู้นั้นเข้าไปร่วมดื่มน้ำชาภายในบ้าน เพื่อเป็นเกียรติและมอบสิ่งของบางอย่างให้เป็นรางวัล



บรรยากาศ "งานเทศกาลโคมไฟ" ในประเทศไต้หวัน

ปัจจุบันประเพณีการฉลองเทศกาลโคมไฟและการเล่นทายปริศนาโคมไฟยังคงมีการปฏิบัติสืบเนื่องกันมา ทั้งในประเทศจีนและประเทศไต้หวัน นอกจากนี้ชาวจีนที่อพยพเข้ามาอยู่ในประเทศไทยก็ได้นำการละเล่นดังกล่าวเข้ามาด้วย แต่แทนที่จะเล่นทายกันโดยการเขียนปริศนาลงบนโคมไฟก็มีการปรับเปลี่ยนมาเป็นเขียนปริศนาลงบนแผ่นกระดาษ และแขวนไว้บนราวแทน ปัจจุบันในงานพบปะสังสรรค์ประจำปีของสมาคมหรือองค์กรของชาวจีนบางสมาคม

LIVEWORKSHEETS



การเล่นทายปริศนาผะหมีของชาวไทยเชื้อสายจีนในประเทศไทย

ในประเทศไทย ก็ยังมีการเล่นทายปริศนาเต็งหมีเพื่อเป็นกิจกรรมบันเทิงในงานด้วย นอกจากนี้ทุกเช้าวันอาทิตย์ในบริเวณสวนลุมพินี กรุงเทพฯ ก็ยังเป็นอีกสถานที่หนึ่งที่กลุ่มชาวจีนที่สนใจการเล่นทายปริศนาชนิดนี้จะมาชุมนุมและเล่นทายปริศนาร่วมกัน ต่อมา คนไทยได้คิดค้นปริศนาร้อยกรองขึ้นชนิดหนึ่งเรียกว่า "ปริศนาผะหมี" โดยได้ประยุกต์มาจากรูปแบบและแนวคิดของปริศนาเต็งหมี

๒.๒ ปริศนาคำทายในวัฒนธรรมไทย

ในประเทศไทย พบว่าคนไทยน่าจะรู้จักปริศนาคำทายมาเป็นเวลานาน ดังมีหลักฐานปรากฏในตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ ซึ่งเป็นวรรณคดีสมัยสุโขทัย มีการกล่าวถึงปริศนาคำทายไว้ในเนื้อหาส่วนที่เกี่ยวกับตำนานนางสงกรานต์ ในตำนานกล่าวถึงการท้าพนันระหว่างท้าวกบิลมหาพรหมกับธรรมบาลกุมาร ท้าวกบิลมหาพรหมได้ท้าให้ธรรมบาลกุมารแก้ปริศนา ๓ ข้อ หากธรรมบาลกุมารแก้ปริศนาดังกล่าวได้ ท้าวกบิลมหาพรหมจะยอมให้ตัดศีรษะ แต่หากแก้ไม่ได้ ธรรมบาลกุมารก็จะต้องยอมเป็นฝ่ายให้ท้าวกบิลมหาพรหมตัดศีรษะแทน ปริศนา ๓ ข้อมีว่า "ตอนเช้าราศีอยู่ที่ไหน" "ตอนกลางวันราศีอยู่ที่ไหน" และ "ตอนค่ำราศีอยู่ที่ไหน" ธรรมบาลกุมารซึ่งเข้าใจภาษาของนกบังเอิญได้ยินบทสนทนาระหว่างนกผัวเมียคู่หนึ่ง ทำให้ได้รู้คำตอบว่า "ตอนเช้าราศีอยู่ที่หน้า ตอนกลางวันราศีอยู่ที่อก และตอนค่ำราศีอยู่ที่เท้า" ทั้งนี้ เพราะตอนเช้าคนเราล้างหน้า ราศีก็จะอยู่ที่ใบหน้า ส่วนในตอนกลางวันเมื่ออากาศร้อน ก็เอาน้ำและแป้งหอมประพรมที่หน้าอก ราศีจึงอยู่ที่หน้าอก และในตอนค่ำคนก็จะล้างเท้าเพื่อเตรียมตัวเข้านอน ราศีจึงอยู่ที่เท้า

สมัยอยุธยา พบว่ามีการใช้ปริศนาในการสั่งสอนธรรมะในรูปแบบที่เป็นกระทู้ปริศนาธรรมที่เรียกกันว่า "ประคนธรรม" นอกจากนี้ยังกล่าวถึงการเล่นทายปริศนาในนิทานพื้นบ้าน เช่น เรื่องศรีธนญชัย และในวรรณคดีไทย เช่น เรื่องสมุทรโฆษคำฉันท์

สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว มีการออกสลากกินแบ่ง ที่เรียกว่า "หวย ก ข" เมื่อมีผู้มาขอให้นายโรงบอกใบ้ว่าสลากจะออกอะไร นายโรงก็บอกใบ้เป็นปริศนาให้ลองทาย ต่อมา ในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว หอพระสมุด

LIVEWORKSHEETS

วชิรญาณ (ต่อมาคือ หอสมุดแห่งชาติ) ได้ออกหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์ชื่อ "วชิรญาณสัปดาห์" ใน พ.ศ. ๒๔๒๕ คณะกรรมการหอพระสมุดฯ ได้ชำระโคลงปริศนาชุดหนึ่งชื่อว่า "โคลงทาย" ซึ่งต่อมาได้นำมาตีพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือพิมพ์ "วชิรญาณสัปดาห์" และเปิดโอกาสให้ประชาชนส่งจดหมายมาร่วมทายปริศนาเพื่อรับของรางวัลด้วย

นอกจากนี้ยังมีบันทึกว่า พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเมื่อครั้งยังทรงดำรงพระอิสริยยศเป็น สมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สยามมกุฎราชกุมาร โปรดการละเล่นทายปริศนาที่เรียกว่า "ผะหมี" โดยครั้งหนึ่งในงานฤดูหนาวประจำปีของวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม เคยโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งโรงทายปริศนาผะหมีในงานนี้ด้วย

สมัยต่อมา เมื่อมีการพิมพ์และวิทยุโทรทัศน์เกิดขึ้นในประเทศไทย ก็พบว่ามีการนำปริศนาคำทายมาเผยแพร่ในสื่อต่างๆ ด้วย เช่น ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ชื่อว่า "ผะหมี" ซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง ๔ บางขุนพรหม (ปัจจุบันคือสถานีโทรทัศน์ช่อง ๙ อสมท) มีการนำปริศนาคำทายชนิดหนึ่งที่เรียกว่า "ผะหมี" มาเล่นทายในรายการและเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านโทรศัพท์มาร่วมทายด้วย

ในปัจจุบันปริศนาคำทายโดยเฉพาะปริศนาอะไรเอ่ยยังเป็นการละเล่นที่รู้จักกันดีในสังคมไทย นอกจากเป็นการเล่นทายปริศนาในหมู่เพื่อนฝูงคนรู้จักแล้ว ยังมีการนำเสนอและเผยแพร่ปริศนาคำทายผ่านสื่อต่างๆ ที่น่าสนใจ เช่น นิตยสารเกมสำหรับเด็ก รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ แผ่นซีดีเกมทายปริศนาสำหรับเล่นด้วยคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ กระดานสนทนาบนอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังมีอาจารย์ภาษาไทยนำปริศนาคำทายโดยเฉพาะปริศนาร้อยกรองที่เรียกว่า "ผะหมี" หรือ "โจ๊ก" มาประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมประกอบการเรียนวิชาภาษาไทยด้วย



การเล่นทายภาพปริศนาในรายการเกมโชว์ "เวทีทอง"

ในท้องถิ่นต่างๆ ของประเทศไทยล้วนมีปริศนาคำทายเฉพาะถิ่น ปริศนาคำทายเหล่านี้มีลักษณะที่บ่งบอกความเป็นท้องถิ่น ได้แก่ ภาษาถิ่นที่ใช้ในตัวปริศนาคำทาย และคำขึ้นต้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ภาคเหนือ - *น้ำทุ่งน้อย ห้อยปลายหลัก ตักก็เต็มบ่ตักก็เต็ม* (เฉลย : มะพร้าว)

ภาคอีสาน - *ห้อยอยู่หลักบ่ตักก็เต็ม* (เฉลย : มะพร้าว)

LIVEWORKSHEETS

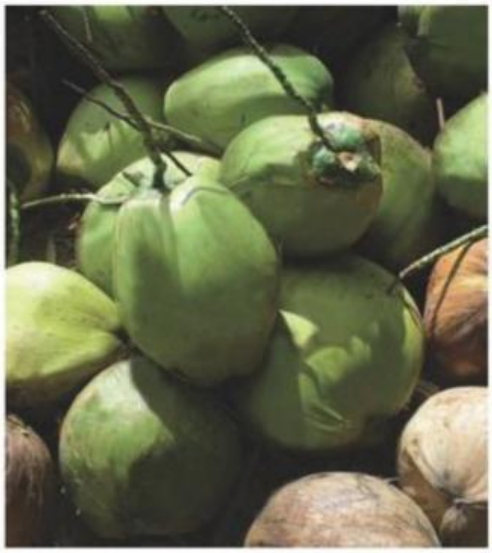
ภาคกลาง - *อะไรเอ่ย เขียวเหมือนพระอินทร์ มีวารินอยู่กลาง จะว่าแจ็กก็ไม่ใช่ จะว่าไทยก็ไม่ผิด มีหางอยู่นิดๆ*
(เฉลย : มะพร้าว)

ภาคใต้ - *ไอ้ไหรหา หนังหุ้มขน ขนหุ้มโคก โคกหุ้มเนื้อ เนื้อหุ้มน้ำ น้ำรุแก้ว*
(เฉลย : มะพร้าว)

จะเห็นได้ว่า ปริศนาเหล่านี้มีคำเฉลยตรงกันคือ มะพร้าว ในส่วนของตัวปริศนานั้นกล่าวถึงลักษณะเด่นของมะพร้าวในแง่มุมต่างๆ เช่น ข้างในมีน้ำอยู่เต็ม มีเปลือกสีเขียวหุ้มใยมะพร้าวและกะลา และภายในมีน้ำใส ปริศนาบางภาคเนื้อความมีความคล้ายคลึงกัน ส่วนที่แตกต่างกันของปริศนาในแต่ละภาคคือ ภาษาถิ่นที่ใช้ นอกจากนี้ปริศนาคำทายของภาคใต้มักมีคำขึ้นต้นว่า "ไอ้ไหรหา" ด้วย

สำหรับคำขึ้นต้นหรือคำลงท้ายนั้นถือเป็นลักษณะเฉพาะของปริศนาคำทายของแต่ละภาค ซึ่งปริศนาแต่ละภาคจะมีคำที่ต่างกันไป ดังนี้ คำขึ้นต้น ภาคกลางใช้คำว่า "อะไรเอ่ย" ภาคใต้มักใช้คำว่า "ไอ้ไหรหา" ภาคเหนือมักใช้คำว่า "อะหยังเก๊าะ" หรือ "อะหยังเอ๊าะ" ส่วนปริศนาภาคอีสานมักลงท้ายว่า "แม่นหยัง" หรือ "แม่นอีหยัง" คำเหล่านี้แม้ศัพท์และสำเนียงจะผิดแผกกันไปบ้าง แต่โดยรวมแล้วก็สามารถเปรียบเทียบได้กับคำว่า "อะไรเอ่ย" ในปริศนาคำทายของภาคกลาง

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า ปริศนาคำทายเป็นการละเล่นที่เป็นที่นิยมในสังคมไทย ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน



๓. การจัดหมวดหมู่ปริศนาคำทาย

ปริศนาคำทายสามารถจัดหมวดหมู่ด้วยเกณฑ์ต่างๆ อาทิ การแบ่งโดยใช้พื้นที่ทางภูมิศาสตร์เป็นเกณฑ์ เช่น แบ่งปริศนาของไทยออกเป็น ปริศนาคำทายภาคกลาง ปริศนาคำทายภาคเหนือ ปริศนาคำทายภาคอีสาน และปริศนาคำทายภาคใต้ นอกจากนี้ยังมีเกณฑ์ที่นิยมใช้ในการจัดหมวดหมู่ปริศนาคำทายอีก ๒ อย่าง คือ เนื้อหา และรูปแบบ

๓.๑ การจัดหมวดหมู่ตามเนื้อหา

เนื้อหาของปริศนาคำทายสามารถใช้เป็นเกณฑ์ในการจัดประเภทปริศนาคำทายได้ เนื้อหาของปริศนาคำทายก็คือ สิ่งที่ปริศนากล่าวถึงดังที่ปรากฏอยู่ในคำเฉลย เนื้อหาปริศนาคำทายของไทยมีหลากหลาย อาทิ เนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น พืช สัตว์ และปรากฏการณ์ธรรมชาติ เนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์ เช่น ร่างกายมนุษย์ เครื่องมือเครื่องใช้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

LIVEWORKSHEETS

เนื้อหาเกี่ยวกับ *พืช*

- อะไรเอ่ย ต้นเท่าขา ใบวาเดียว (เฉลย : ต้นกล้วย)

- อะไรเอ่ย เรือนปิ้นหยาสีเขียว เด็กดำนอนกางมุ้งขาว (เฉลย : น้อยหน่า)



เนื้อหาเกี่ยวกับ *สัตว์*

- อะไรเอ่ย สี่ตีนยันพื้นธรณี สองมือขยี้หน้าผาก มีลูกมากไม่เหมือนแม่ (เฉลย : แมลงวัน)

- อะไรเอ่ย สองขาเดินมา หลังคามุงจาก (เฉลย : ไก่)



เนื้อหาเกี่ยวกับ *ปรากฏการณ์ธรรมชาติ*

- อะไรเอ่ย เช้าๆ เข้าถ้ำ ค่ำออกมาเรียงราย (เฉลย : ดาว)



- ไอ้ไหรหา สูงเทียมเขาเขียว กินคนเดียว เมาหมดทั้งเมือง (เฉลย : ราหูอมจันทร์)

เนื้อหาเกี่ยวกับ *ร่างกายมนุษย์*

- อะไรเอ่ย กอไผ่เต็มกอ หาข้อไม่พบ (เฉลย : ผม)



- อะไรเอ่ย อยู่ในวัง ท่านไม่สั่งไม่ออกมา (เฉลย : น้ำมูก)

เนื้อหาเกี่ยวกับ *เครื่องมือเครื่องใช้*

- อะไรเอ่ย นกกะปูดตาแดง น้ำแห้งก็ตาย (เฉลย : ตะเกียงน้ำมัน)



- อะไรเอ่ย ตัวยาวเกือบวา มีฟันซี่เดียว กินดินเป็นอาจิณ (เฉลย : จอบ)



LIVEWORKSHEETS

๓.๒ การจัดหมวดหมู่ตามรูปแบบ

นอกเหนือจากการจัดหมวดหมู่ของปริศนาคำทายตามเนื้อหาแล้ว ปริศนาคำทายสามารถจัดกลุ่มได้โดยอาศัยรูปแบบเป็นเกณฑ์ หากพิจารณาตามรูปแบบจะพบว่าปริศนาคำทายสามารถจัดแบ่งได้เป็นกลุ่มใหญ่ๆ ๒ กลุ่ม โดยพิจารณาจากลักษณะตัวปริศนา คือ ปริศนาที่สื่อด้วยถ้อยคำ และปริศนาที่ไม่ได้สื่อด้วยถ้อยคำ ปริศนาที่สื่อด้วยถ้อยคำสามารถแยกย่อยได้เป็น ปริศนาร้อยแก้ว หรือที่มักเรียกกันว่า "ปริศนาอะไรเอ่ย" และปริศนาร้อยกรอง เช่น โคลงทายผะหมี ส่วนปริศนาที่ไม่ได้สื่อด้วยถ้อยคำนั้นได้แก่ ปริศนารูปภาพ

ก. ปริศนาที่สื่อด้วยถ้อยคำ

ปริศนาที่สื่อด้วยถ้อยคำนั้นสามารถแยกย่อยได้เป็น ๒ ประเภท ตามลักษณะของถ้อยคำที่ผูกเป็นปริศนา คือ ปริศนาร้อยแก้ว และปริศนาร้อยกรอง

๑) ปริศนาร้อยแก้ว

ปริศนาร้อยแก้ว หมายถึง ปริศนาที่ผูกขึ้นด้วยภาษาร้อยแก้วธรรมดา ในบางครั้งอาจมีเสียงสัมผัสคล้องจองกันบ้างแต่ก็ไม่ได้เป็นไปตามแบบแผนข้อบังคับของการแต่งคำประพันธ์อย่างปริศนาร้อยกรอง ปริศนาร้อยแก้วโดยทั่วไปมักมีคำขึ้นต้นว่า "อะไรเอ่ย" ต่อมา จึงมีผู้เรียกปริศนาร้อยแก้วที่มีคำขึ้นต้นนี้ว่า "ปริศนาอะไรเอ่ย" ตัวอย่างเช่น

- อะไรเอ่ย สี่ตีนเดินมา หลังคามุงกระเบื้อง (เฉลย : เต่า)



- อะไรเอ่ย ต้นเท่าลำเรือ ใบห่อเกลือไม่มิด (เฉลย : ต้นมะขาม)



จะเห็นว่า มีส่วนที่บรรยายปริศนานั้นเป็นภาษาร้อยแก้วธรรมดา เข้าใจง่าย แต่มีเสียงสัมผัสสระระหว่างคำว่า "มา" กับ "คา" และ "เรือ" กับ "เกลือ" ตามลำดับ

นอกจากปริศนาอะไรเอ่ยแล้ว ปริศนาอักษรไขว้ก็สามารถจัดอยู่ในกลุ่มปริศนาร้อยแก้วได้ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้เพราะคำบอกใบ้ในปริศนาอักษรไขว้มักเป็นภาษาร้อยแก้ว

LIVEWORKSHEETS

๒) ปริศนาร้อยกรอง

ปริศนาร้อยกรอง หมายถึง ปริศนาที่ตัวปริศนาเขียนด้วยคำประพันธ์ไทยรูปแบบต่างๆ ได้แก่ โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน ปริศนาร้อยกรองที่จะกล่าวถึงในที่นี้มี ๓ กลุ่มด้วยกันคือ ผะหมี โคลงทาย และโจ๊ก

ผะหมี

"ผะหมี" เป็นคำศัพท์ที่ยืมมาจากภาษาจีนซึ่งแสดงให้เห็นต้นกำเนิดของการละเล่นชนิดนี้ว่ามาจากวัฒนธรรมจีน คำว่า "ผะ" แปลว่า ตี ส่วนคำว่า "หมี" แปลว่า ปริศนา รวมความแล้ว ผะหมี หมายถึง การตีความปริศนาเพื่อไขไปสู่คำตอบที่ถูกต้อง ปริศนาผะหมีมีต้นกำเนิดมาจากปริศนา "เต็งหมี" หรือปริศนาโคมไฟ ในวัฒนธรรมไทยคำว่า "ผะหมี" ใช้หมายถึงทั้งตัวบทปริศนาและวิธีการเล่นทายปริศนา ในขณะที่ในวัฒนธรรมจีนนั้นจะใช้คำศัพท์ที่แตกต่างกัน

อาจกล่าวได้ว่า ปริศนาผะหมีของไทยนั้นเป็นการประยุกต์รูปแบบการเล่นตอบปริศนาของจีนให้เข้ากับวัฒนธรรมทางภาษาของไทย กล่าวคือ ยังคงใช้วิธีการปฏิบัติแบบจีน คือ มีการเขียนปริศนาคำทายลงบนแผ่นกระดาษเพื่อติดให้ผู้ชมแข่งกันทาย และมีการให้รางวัลตอบแทนแก่ผู้ที่สามารถตอบได้ แต่แทนที่จะเขียนปริศนาเป็นภาษาจีนด้วยคำประพันธ์แบบจีน คนไทยก็ปรับการละเล่นดังกล่าวให้เข้ากับวัฒนธรรมไทย โดยแต่งบทปริศนาด้วยคำประพันธ์ไทยในรูปแบบต่างๆ และนำลักษณะเด่นของคำในภาษาไทยมาเป็นกฎเกณฑ์ในการสร้างตัวคำตอบของปริศนา



การเล่นทายโจ๊กปริศนาที่ จ. ชลบุรี

ปริศนาผะหมีของไทยแต่ละบทจะมีคำตอบเป็นชุด ส่วนใหญ่จำนวนคำตอบมักสอดคล้องกับจำนวนวรรคของคำประพันธ์ที่นำมาใช้แต่งปริศนา กล่าวคือ หากปริศนาแต่งด้วยคำประพันธ์ ๑ บท ซึ่งมี ๔ วรรค ชุดคำเฉลยก็จะประกอบด้วยคำเฉลย ๔ คำ เฉลย คำเฉลยเหล่านี้มีลักษณะเด่นอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน เป็นต้นว่า ขึ้นต้นด้วยพยางค์หรือคำเดียวกัน ดังในตัวอย่างที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้

ปริศนาบทนี้แต่งด้วยกลอนสักวา และคำเฉลยทั้งหมดขึ้นต้นด้วยคำว่า "ชัก"

สักวาท่าละครชนิดหนึ่ง (**ชัก**แป้งผัดหน้า)

การเล่นดึงกันไปมาน่าสนุก (**ชัก**เย่อ)

เปิดน้ำขับล้างไต้หลังถ่ายทุกข์ (**ชัก**โครก)

อาการกระดูกตาตั้งทั้งดิ้นงอ (**ชัก**ดิ้นชักงอ)

ประเพณีแบบลบลองของภาคใต้ (**ชัก**พระ)

เป็นหนี้ไว้แล้วไม่ยอมล่ายืนหนอ (**ชัก**ดาบ)

ทำโอ้เอ่อีดอาดให้ญาติรอ (**ชัก**ช้า)

สำนวนสอบองการสั่งเบื้องหลังเลย (**ชัก**ใย)

(สามารถ ศักดิ์เจริญ ๒๕๔๓ ข : ๘๐)

LIVEWORKSHEETS

นอกจากนี้แล้ว ลักษณะเด่นอื่นๆ ของชุดคำเฉลย ได้แก่ คำเฉลยที่ลงท้ายด้วยพยางค์หรือคำเดียวกัน เช่น ราคี โยคี อัคคี สามัคคี คำเฉลยเป็นคำผัน เช่น ขา ข่า ข้า หรือเป็นคำผวนดังตัวอย่างต่อไปนี้

สาว หนึ่งบริสุทธิ์แล้ สะอาดตา
(สาว-ขี ผวนได้เป็น สีขาว)
สาว หนึ่งทั่วกายา จุดแต้ม
(สาว-เดือ ผวนได้เป็น เสือดาว)
สาว หนึ่งวากย์วาจา กร้าวหยาบ
(สาว-หาม ผวนได้เป็น สามหาว)
สาว หนึ่งยามยลแย้ม เบิ่งได้ไกลตา
(สาว-ตา-ยาย ผวนได้เป็น สายตายาว)

(สามารถ ศักดิ์เจริญ ๒๕๔๓ ก : ๒)

ปริศนาบทนี้แต่งด้วยโคลงสี่สุภาพ มีลักษณะเด่นคือ คำเฉลยขึ้นต้นด้วยพยางค์เดียวกัน และต้อง "ผวนคำ" หรือสลับเสียงสระและพยัญชนะท้ายของพยางค์ในคำ จึงจะได้คำเฉลยที่แท้จริงของปริศนา จากตัวอย่างปริศนาทั้งสองบทที่ยกมา มีข้อสังเกตว่าจำนวนพยางค์ของคำเฉลยนั้นอาจไม่เท่ากัน และบางส่วนของคำเฉลยอาจปรากฏอยู่ในตัวปริศนา เช่น มีคำว่า "ดิ้น" และ "งอ" ในปริศนาวรรคที่คำตอบคือ "ชักดิ้นชักงอ" และมีคำว่า "ตา" ในปริศนาวรรคที่คำเฉลยคือ "สาวตายาย" ซึ่งต้องผวนเป็น "สายตายาว" ลักษณะทั้งสองประการนี้ไม่พบในปริศนาร้อยกรองที่เรียกว่า "โจ๊ก"

โคลงทาย

โคลงทาย คือ ปริศนาที่แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทโคลง โคลงที่เป็นคำถามเรียกว่า "โคลงทาย" และโคลงที่เป็นคำเฉลยเรียกว่า "โคลงแก้" สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงอธิบายไว้ว่า ไม่ทราบแน่ชัดว่าการเล่นโคลงทายเริ่มมีขึ้นเมื่อใด แต่คงจะมีมาแล้วก่อนการก่อตั้งหอพระสมุดวชิรญาณ ในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ใน พ.ศ. ๒๔๒๙ คณะกรรมการหอพระสมุดฯ ได้นำโคลงทายมาลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์วชิรญาณสัปดาห์ ฉบับละ ๒ บท และเปิดโอกาสให้ผู้อ่านเขียนโคลงแก้ส่งเข้ามาร่วมกิจกรรมด้วย ต่อไปนี้คือตัวอย่างหนึ่งของโคลงทายและโคลงแก้

(โคลงทาย)

สามชายแนบสนิทด้วย นารี
ใช่บุตรใช่สามี ร่วมท้อง
เข็ญใจไพร่ผู้ดี มีทั่ว กันนา
บุรุษใดแนบน้อง ช่วยชี้เฉลยความ

(โคลงแก้)

สามชายซึ่งแนบน้อง นารี
อันออกบอกวาที ที่ตั้ง
ใช่ชายชาติชาตรี ตรงเหมาะ แล้วพ่อ
ชายพกชายสะไบทั้ง อีกไซร้ชายกระเบน

(วิภา สิริสวัสดิ์ ๒๕๒๖ : ๒๔)

LIVEWORKSHEETS