

ใบความรู้ที่ ๓ เรื่อง สิบทราบ กาพย์ฉับ ๑๖ (๒)
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง บทพากย์เอราวัณ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สิบทราบ กาพย์ฉับ ๑๖ (๒)
รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท๒๓๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

กาพย์ฉับ ๑๖ ในวรรณคดี บทพากย์เอราวัณ

กาพย์ฉับ หมายถึง คำประพันธ์ประเภทกาพย์ บทหนึ่งมีเพียงหนึ่งบาท บาทละ ๓ วรรค บังคับจำนวนคำและสัมผัส ไม่มีบังคับเอก-โท หรือครุ-ลหุ กาพย์ฉับที่กวีนิยมใช้ในวรรณกรรมตั้งแต่โบราณคือ กาพย์ฉับ ๑๖ เคยเชื่อกันว่ากาพย์เป็นคำประพันธ์ที่ดัดแปลงมาจากฉันท แต่สำหรับ กาพย์ฉับ นี้ไม่ปรากฏว่ามาจากฉันทชนิดใด และไม่เหมือนกาพย์ชนิดใดในตำรากาพย์ ขณะที่สุจิตต์ วงษ์เทศ ระบุว่ากาพย์ฉับเป็นฉันทลักษณะเขมร โดย ฉับ มีรากจากคำเขมรว่า “จ๊อบัง” หรือ “จ๊อบัง” (ไทยใช้ว่า จ๊าบัง) แปลว่า รบ, สงคราม แต่กวีเขมรบรรยายฉากสงคราม, เคลื่อนทัพ, สู้รบ ด้วยฉันทลักษณะที่เขมรเรียกบทพินอล(ปุมโนล) แล้วไทยเรียกฉับ

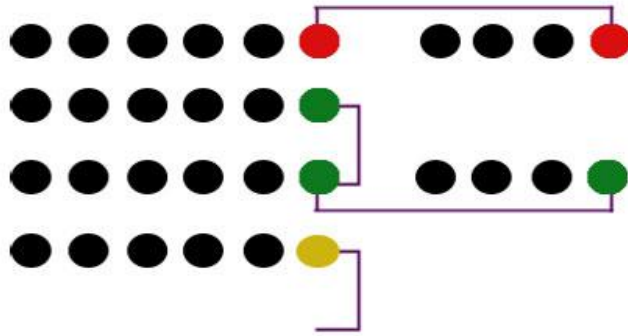
๑. คณะ (จำนวนคำและวรรค)กาพย์ฉับ ๑๖ หนึ่งบท มี ๑ บาท แบ่งออกเป็น ๓ วรรค ดังนี้.
 - วรรคที่หนึ่ง (วรรคสดับ): มี ๖ คำ (พยางค์)
 - วรรคที่สอง (วรรครับ): มี ๔ คำ (พยางค์)
 - วรรคที่สาม (วรรคส่ง): มี ๖ คำ (พยางค์)
 - {รวมทั้งบทมี ๖ + ๔ + ๖ = ๑๖ คำ
๒. สัมผัส (สัมผัสบังคับ) สัมผัสของกาพย์ฉับ ๑๖ แบ่งเป็น ๒ ชนิด ที่ถือเป็นสัมผัสบังคับ คือ

ชนิดของสัมผัส	ตำแหน่งสัมผัส	แผนผัง
สัมผัสระหว่างวรรค (สัมผัสนอก)	คำสุดท้ายของวรรคที่ ๑ สัมผัสกับ คำสุดท้ายของวรรคที่ ๒	○○○○○ (ก) ○○○ (ก) ○○○○○ (ข)
สัมผัสระหว่างบท	คำสุดท้ายของวรรคที่ ๓ (วรรคส่ง) สัมผัสกับ คำสุดท้ายของวรรคที่ ๑ ของบทถัดไป	บทที่ ๑: ...○○○○○ (ข) บทที่ ๒: ○○○○○ (ข)...

- หมายเหตุ: กาพย์ฉับ ๑๖ ไม่บังคับเรื่องเสียงวรรณยุกต์ หรือครุ-ลหุ เหมือนคำประพันธ์ประเภทฉันท แต่โดยทั่วไปมักนิยมใช้คำท้ายวรรคที่ ๓ (คำส่งสัมผัส) เป็นคำที่มีเสียงสามัญ หรือเสียงจัตวา เพื่อความไพเราะ+

๓. แผนผัง (ฉันทลักษณ์)

ผังภาพย้งม้งด๖



ที่มา แอม วิเชียรฉาย (อ้างถึงใน <https://pantip.com/topic/๓๒๔๐๘๘๑๕>) สบคนวนที่ ๒๑ ตุลาคม ๒๕๖๘