

សកម្មភាព ៖ ល្បែង សែម៉ុននិយាយ
ចិត្តចលនា (បំនិនចលនាធំ)៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង
 និងការសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូច និងចលនាធំ។
ភាសាខ្មែរ (ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍)៖ ការយល់ពីវេយ្យាករណ៍
 និងល្បះ។

គោលបំណង ៖
ចិត្តចលនា ៖ ប្រាប់ពីរបៀបដើរ រត់ លូន វារ លោត បោះចុះឡើង
 តាមគោលដៅ។
ភាសាខ្មែរ ៖ ប្រាប់បានពីរ ឬឃ្លា ដែលទាក់ទងទៅនឹងសម្ភារប្រើប្រាស់
 ប្រចាំថ្ងៃ និងសកម្មភាពចាំបាច់មួយចំនួន។

រយៈពេល ៖ ៣០ នាទី
ឧបករណ៍ ៖ គ្មាន
កម្រិតសិក្សា ៖ ទាប មធ្យម និង ខ្ពស់
ការរៀបចំ ៖ ត្រៀមពាក្យដែលត្រូវប្រើប្រាស់ក្នុងការលេងល្បែងនេះ

សេក្តីណែនាំ៖

- (ល្បែងនេះលេងក្រោយពីក្មេងៗស្តាប់រឿងនិទានរួច «យើងអាច គ្រាន់តែតាមវិធីផ្សេងគ្នា»ក៏បាន។)
1. និយាយទាក់ទងទៅនឹងជនពិការត្រចៀក ហើយប្រាប់ក្មេងៗពីការប្រើបច្ចុប្បន្នមាត់ក្នុងការនិយាយ
 ។
 2. ត្រូវច្បាស់ថាក្មេងៗទាំងអស់គ្នាបានមើលមាត់របស់អ្នកឃើញច្បាស់ដែរ។
 3. ប្រាប់ក្មេងឱ្យមើលទៅកាន់មាត់ និងកាយវិការមាត់របស់អ្នកហើយនិយាយយឺតៗថា
 «សែម៉ុននិយាយ»មិនចាំបាច់បន្លឺសម្លេងនោះទេ។
 4. និយាយពាក្យដែលឱ្យបានច្រើនដងដើម្បីឱ្យអ្នកផ្សេងឆាប់យល់ថាគាត់និយាយអំពីអ្វី

5. និយាយពីពាក្យបញ្ជាមួយចំនួនដូចជាសូម អង្គុយចុះ ក្រោកឈរ ទះដៃ លោត ជាដើម...
6. និយាយតែពាក្យបញ្ជាតែប៉ុណ្ណោះ បើមានពាក្យផ្សេងប្រើកាន់តែច្រើនកាន់តែល្អ
7. នៅពេលដែលអ្នកនិយាយនោះនិយាយថា <<ស៊ែម៉ុននិយាយ <<អង្គុយចុះ>>
(និយាយមិនប្រើសម្លេងទេ គ្រាន់ធ្វើមាត់តាមតែប៉ុណ្ណោះ) ក្មេងៗដែលនៅសល់ត្រូវអង្គុយចុះ
ទាំងអស់គ្នា។
8. តែប្រសិនបើអ្នកនិយាយ និយាយដោយមិនបានផ្ដើមពីពាក្យ <<ស៊ែម៉ុននិយាយថា>> ទេ
គឺមិនចាំបាច់ធ្វើតាមអ្នកនិយាយនោះទេ បើធ្វើតាមអ្នកនឹងក្លាយជាអ្នកចាញ់តែម្ដង។
9. អ្នកអាចប្រើប្រាស់ពាក្យបញ្ជា ៥ ឬ ៦ ពាក្យគឺគ្រប់គ្រាន់
បើមានពាក្យផ្សេងប្រើកាន់តែច្រើនកាន់តែល្អ ។