អង្គការរ៉ឺម៉កកង់បី
សម្រាប់កុមារ R4C

សកម្មភាព ៖ **ល្បែងសៃម៉ុននិយាយ (ល្បែងតាថា)**
ចិត្តចលភាព (បំនិនចលនាធំ)៖ ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង និងការសម្របសម្រួលរវាងចលនាសាច់ដុំតូច និងចលនាធំ។
ភាសាខ្មែរ៖ (ការប្រើពាក្យតាមវេយ្យាករណ៍)៖ ការយល់ពីវេក្យស័ព្ទឃ្លា និងល្បះ។

គោលបំណង ៖
ចិត្តចលភាព ៖ ប្រាប់ពីរបៀបដើរ រត់ លូន វារ លោត បោះចុះឡើង តាមគោលដៅ។
ភាសាខ្មែរ ៖ ប្រាប់បានពីរ ឬបីឃ្លា ដែលទាក់ទងទៅនឹងសម្ភារប្រើប្រាស់ប្រចាំថ្ងៃ និងសកម្មភាពចាំបាច់មួយចំនួន។

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

សេចក្តីណែនាំ៖
(ល្បែងនេះលេងក្រោយពីក្មេងៗស្តាប់រឿងនិទានរួច «យើងអាច គ្រាន់តែតាមវិធីផ្សេងគ្នា»ក៏បាន។)

1. និយាយទាក់ទងទៅនឹងជនពិការត្រចៀក ហើយប្រាប់ក្មេងៗពីការប្រើបបូរមាត់ក្នុងការនិយាយ ។
2. ត្រូវច្បាស់ថាក្មេងៗទាំងអស់គ្នាបានមើលមាត់របស់អ្នកឃើញច្បាស់ដែរ។
3. ប្រាប់ក្មេងឱ្យមើលទៅកាន់មាត់ និងកាយវិការមាត់របស់អ្នកហើយនិយាយយឺតៗថា «សៃម៉ុននិយាយ»មិនចាំបាច់បន្លឺសម្លេងនោះទេ។
4. និយាយពាក្យដដែលឱ្យបានច្រើនដងដើម្បីឱ្យអ្នកផ្សេងឆាប់យល់ថាគាត់និយាយអំពីអ្វី
5. និយាយពីពាក្យបញ្ជាមួយចំនួនដូចជាសូម អង្គុយចុះ ក្រោកឈរ ទះដៃ លោត ជាដើម…

6. និយាយតែពាក្យបញ្ជាតែប៉ុណ្ណោះ បើមានពាក្យផ្សេងប្រើកាន់តែច្រើនកាន់តែល្អ
7. នៅពេលដែលអ្នកនិយាយនោះនិយាយថា ‹‹សៃម៉ុននិយាយ ‹‹អង្គុយចុះ›› (និយាយមិនប្រើសម្លេងទេ គ្រាន់ធ្វើមាត់តាមតែប៉ុណ្ណោះ) ក្មេងៗដែលនៅសល់ត្រូវអង្គុយចុះទាំងអស់គ្នា។
8. តែប្រសិនបើអ្នកនិយាយ និយាយដោយមិនបានផ្តើមពីពាក្យ ‹‹សៃម៉ុននិយាយថា›› ទេ គឺមិនចាំបាច់ធ្វើតាមអ្នកនិយាយនោះទេ បើធ្វើតាមអ្នកនឹងក្លាយជាអ្នកចាញ់តែម្តង។
9. អ្នកអាចប្រើប្រាស់ពាក្យបញ្ជា ៥ ឬ ៦ពាក្យគឺគ្រប់គ្រាន់ បើមានពាក្យផ្សេងប្រើកាន់តែច្រើនកាន់តែល្អ ។