

“শিক্ষা নিয়ে গড়ব দেশ
শেখ হাসিনার বাংলাদেশ”

গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার
কারিগরি শিক্ষা অধিদপ্তর
এফ-৮/বি, আগারগাঁও প্রশাসনিক এলাকা
শেরে বাংলা নগর, ঢাকা-১২০৭।
www.techedu.gov.bd

স্মারক নং-৩৭.০৩.০০০০.০৬১.১৮.০১৪.১৬-৮৭

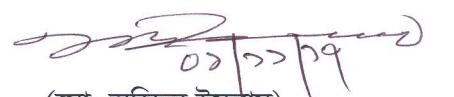
তারিখ : ০১ মে ২০১৭ ২০১৭খ্রি।

বিষয় : অষ্টাদশ রোভার মুট-২০১৭ এর পরিপত্র-১ প্রেরণ প্রসঙ্গে।

সূত্র : বাংলাদেশ স্কাউটস রোভার অঞ্চল, কাকরাইল, ঢাকা এর স্মারক নং-বাঃকাঃরোঃঅঃ (মুট/ৱ-২০১)২০(৩৫৮)
২০১৭, তারিখ: ১৯ অক্টোবর, ২০১৭খ্রি :

উপর্যুক্ত বিষয় ও সূত্রের আলোকে বাংলাদেশ স্কাউটস রোভার অঞ্চল, কাকরাইল, ঢাকা হতে প্রাপ্ত (কপি
সংযুক্ত) পত্রের ছায়ালিপি এতদ্সঙ্গে প্রেরণ করা হলো। পত্রের মর্মানুযায়ী প্রয়োজনীয় ব্যবস্থা গ্রহণের জন্য অনুরোধ করা
হলো।

সংযুক্তি : বর্ণনা মোতাবেক


(মো: অহিদুল ইসলাম)
যুগ্মসচিব
ও
পরিচালক (পিআইডব্লিউ)

বিতরন

অধ্যক্ষ, টেকনিক্যাল টিচার্স ট্রেনিং কলেজ/সিলেট ইঞ্জিনিয়ারিং কলেজ/
ময়মনসিং ইঞ্জিনিয়ারিং কলেজ/ফরিদপুর ইঞ্জিনিয়ারিং কলেজ।

অধ্যক্ষ.....পলিটেকনিক ইনসিটিউট/সমমানের ইনসিটিউট

বাংলাদেশ ইনসিটিউট অব প্রাসেন্স সিরামিক, ঢাকা/গাফিক আর্টস ইনসিটিউট/

বাংলাদেশ সার্ভে ইনসিটিউট/ফেনো কম্পিউটার ইনসিটিউট/ভোকেশনাল টিচার্স ট্রেনিং ইনসিটিউট, বগুড়া।

অধ্যক্ষ, টেকনিক্যাল স্কুল ও কলেজ।

৫০৩১

অনুলিপি সদয় জ্ঞাতার্থে:

১-৪। পরিচালক (পিআইডব্লিউ/প্রশাসন/পরিঃ ও উন্নঃ/ভোকেশনাল), কারিগরি শিক্ষা অধিদপ্তর, ঢাকা।

৫। জনাব এ কে এম সেলিম চৌধুরী, সদস্য সচিব, অষ্টাদশ রোভার মুট সাংগঠনিক কমিটি ও সম্পাদক, বাংলাদেশ
স্কাউটস রোভার অন্তর্গত।

৬। ভারপ্রাপ্ত কর্মকর্তা, ICT সেল, পত্রখানা জরুরী ভিত্তিতে ওয়েব সাইটে প্রকাশের অনুরোধসহ।

৭। নথি।



বাংলাদেশ স্কাউটস রোভার অঞ্চল

৬০, আগ্রামান মুফিদুল ইসলাম সড়ক, কাকরাইল, ঢাকা-১০০০

ফোন: ৮৮৩১৭৯৭১, ফ্যাক্স: ৯৬০১৭৩, www.roverscoutbd.org

roverscoutbd@gmail.com, roverscoutbd@yahoo.com

স্মারক নং: বাংকাঃরোভাঃ(মুট/ৰ-২০১)/২০(৩৮)/২০১৭

তারিখ: ১৯ অক্টোবর, ২০১৭

অষ্টাদশ রোভার মুট-২০১৭

পরিপত্র-১

বাংলাদেশ স্কাউটস রোভার অঞ্চলের উদ্যোগে আগামী ২৬-৩১ ডিসেম্বর, ২০১৭ পর্যন্ত রোভার স্কাউট প্রশিক্ষণ কেন্দ্র, বাহাদুরপুর, গাজীপুরে অষ্টাদশ রোভার মুট অনুষ্ঠিত হবে। রোভার মুট প্রত্যেক রোভার স্কাউট জীবনে বহুল আকর্ষিত একটি সমাবেশ। রোভার মুটে অংশগ্রহণকারী রোভাররা একদিকে যেমন বহিরাসনে অনবিল অনন্দের মাঝে হারিয়ে যায়, অন্যদিকে তারা রোভারিং এর দক্ষতা প্রদর্শনেরও সুযোগ পায়। রোভারদের সুপ্ত প্রতিভার বিকাশ এবং মানবীয় গুণাবলীর উন্নয়ন ঘটানোর মাধ্যমে তাদের আগামী দিনের আদর্শ নাগরিক হিসেবে গড়ে তোলার লক্ষ্যে মুট প্রোগ্রাম বাস্তবায়নের পরিকল্পনা গ্রহণ করা হয়েছে। মুট প্রোগ্রামে এবার কিছু সমসাময়িক বিষয় সংযোজন করে চ্যালেঞ্জসমূহকে যথাসম্ভব মুগোপযোগী, আকর্ষণীয়, আনন্দময়, শিক্ষণীয় ও বৈচিত্র্যময় করার চেষ্টা করা হচ্ছে। মুট প্রোগ্রাম সুষ্ঠু ও যথাযথভাবে বাস্তবায়নের জন্য যোগ্য, দক্ষ, কৃতি রোভার এবং রোভার লিডারগণকে মুটে অংশগ্রহণের সুযোগ প্রদানের লক্ষ্যে ইতোমধ্যেই প্রয়োজনীয় উদ্যোগ গ্রহণ করা হচ্ছে।

১.০ মুট থীমঃ “শতবর্ষে রোভারিং, সুনাগরিক প্রতিদিন”(Centennial Rovering, Good Citizens Preparing)।

২.০ কোটা বটন : বাংলাদেশ স্কাউটস এর দ্বিতীয় চতুর্বর্ষিকী প্রোগ্রাম পরিকল্পনা অনুযায়ী জেলা রোভার মুটে অংশগ্রহণকারী ইউনিটগুলোর ৬০% অষ্টাদশ রোভার মুটে অংশগ্রহণ করতে পারবে। জেলা মুটে অংশগ্রহণকারী ইউনিট সংখ্যা বিজোড় হলে ডালাংশ হবে বিধায় পরবর্তী পূর্ণ সংখ্যা অনুযায়ী একটি ইউনিট বেশী হবে (যেমন-অংশগ্রহণকারী ২২ টি ইউনিটের ক্ষেত্রে ১৩টি ইউনিট সুযোগ পাবে)। উল্লেখ্য যে, কোন জেলার অতিরিক্ত কোটার প্রয়োজন হলে লিখিতভাবে অঞ্চলে আবেদন পাঠানোর পর জাতীয় সদর দফতরের পরামর্শক্রমে অতিরিক্ত কোটার বিষয়টি নিশ্চিত করা হবে।

৩.০ দলীয় সংখ্যা : আট জন রোভার স্কাউট ও একজন রোভার স্কাউট লিডারের সমন্বয়ে একটি রোভার স্কাউট ইউনিট বা দল গঠিত হবে। প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত (ন্যূনতম বেসিক) রোভার স্কাউট লিডার ব্যক্তিত কোন ইউনিটকে রোভার মুটে অংশগ্রহণের সুযোগ প্রদান করা হবে না। গার্ল-ইন-রোভার দলের সাথে অবশ্যই প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত মহিলা রোভার স্কাউট লিডার থাকতে হবে।

৩.১ অংশগ্রহণ : শারীরিক দিক থেকে সুস্থ, সবল, কর্মসূচী, কষ্ট সহিষ্ণু, সাঁতার জানা, সমাজসেবা ও সমাজ উন্নয়নমূলক কাজে উৎসাহী নিয়মিত ক্রু মিটিং-এ অংশগ্রহণকারী রোভার ও রোভার লিডারগণ মুটে অংশগ্রহণের যোগ্য বলে বিবেচিত হবেন।

মুট চলাকালীন ইউনিট লিডারদের সার্বক্ষণিকভাবে দলের সাথে অবস্থান করতে হবে। প্রত্যেক অংশগ্রহণকারীকে পূর্ণসংখ্যক স্কাউট পোশাক, কেডস, ব্যক্তিগত ব্যবহার্য প্রয়োজনীয় সামগ্রী, সময়োপযোগী বিচানাপত্র, কাগজ, কলম, পেন্সিল, খাওয়ার প্লেট, গ্লাস/মগ, টর্চ লাইট, কম্পাস, খাবার স্যালাইন, পানির বোতল, ছুরি, রশি, ইত্যাদি অবশ্যই সাথে আনতে হবে।

৩.২ রেজিস্ট্রেশনঃ অষ্টাদশ আঞ্চলিক রোভার মুটে অংশগ্রহণের লক্ষ্যে নিম্নবর্ণিত হারে রেজিস্ট্রেশন ফি প্রদান করতে হবে :

ক)	প্রতি ইউনিট/দল	- ১,৫০০.০০ (এক হাজার পাঁচশত) টাকা
খ)	মুট কর্মকর্তা প্রতিজন	- ৩০০.০০ (তিনশত) টাকা
গ)	বেচাসেবক প্রতিজন	- ২০০.০০ (দুইশত) টাকা
ঘ)	বিভিন্ন সংস্থার প্রতিনিধি প্রতিজন	- ৫০০.০০ (পাঁচশত) টাকা

রোভার স্কাউট ও রোভার স্কাউট লিডারদের অত্য পরিপত্রের সাথে সংযুক্ত রেজিস্ট্রেশন ফরম যথাযথভাবে (সংযোজনী-ক) পূরণ করে সংশ্লিষ্ট জেলা রোভারের মাধ্যমে আগামী ১৫ নভেম্বর, ২০১৭ তারিখের মধ্যে সম্পাদক, বাংলাদেশ স্কাউটস রোভার অঞ্চল, ৬০, আগ্রামান মুফিদুল ইসলাম সড়ক, কাকরাইল, ঢাকা-১০০০ বরাবরে আবশ্যিকভাবে পাঠাতে হবে। পাশাপাশি স্ক্যান করে অঞ্চলের ই-মেইল ঠিকানায় প্রেরণ করা যাবে।

রেজিস্ট্রেশন ফি এর অর্ধ পে-অর্ডার/ব্যাংক ড্রাফট “বাংলাদেশ স্কাউটস রোভার অঞ্চল” এই শিরোনামে করতে হবে। তাছাড়া জেলার সকল দলের রেজিস্ট্রেশন ফি এর টাকা একত্রিত করে জনতা ব্যাংক লিমিটেড, পুরানা পল্টন শাখা, হিসাব নম্বর-০০০০০০২০১৮৪৫৯ এ অন লাইনে পাঠানো যাবে। তবে অন লাইনে প্রেরিত টাকা ব্যাংকে পাঠানোর ফটোকপি ও এই সংক্রান্ত ফরোয়ার্ডিং এর কপি অবশ্যই অঞ্চলে প্রেরণ করতে হবে।

উল্লেখ্য যে, মুটের রেজিস্ট্রেশন ফরমের সাথে ইউনিটের বিশ্ব স্কাউট সংস্থার মেধারশীল ফি প্রতিটি একপের জন্য ২১০.০০ টাকা এবং একই একপের অতিরিক্ত প্রতিটি শাখার জন্য ১২০.০০ টাকা করে “বাংলাদেশ স্কাউটস রোভার অঞ্চল” এই শিরোনামে ব্যাংক ড্রাফট/পে-অর্ডার মারফত অথবা অন লাইনে পাঠাতে হবে। ইউনিটের মেধারশীল ফি ২০১৩ থেকে ২০১৭ সাল পর্যন্ত পর্যন্ত পরিশোধ না থাকলে সংশ্লিষ্ট ইউনিটকে মুটে অংশগ্রহণের সুযোগ দেয়া সম্ভব হবে না। উল্লেখ্য, সংশ্লিষ্ট জেলা রোভারের বার্ষিক নবায়ন ফি ৪০০.০০ টাকা পরিশোধ করার জন্য জেলা সম্পাদককে অনুরোধ করা হল।

অপর পৃঃ পৃঃ

৪০৬৬
৮০৯৭

৮.০ মুটে নিম্নে উল্লেখিত ১৪ (চৌক) টি আকর্ষণীয় চ্যালেঞ্জ থাকবে :

৮.১ চ্যালেঞ্জ-১ : সু-প্রভাত (Good morning)

মিউজিকের সাথে সাথে ভোরের পথিবির মত প্রত্যায়ে অংশগ্রহণকারীদের কলরবে সমগ্র মুট এলাকা মুখারিত হবে। প্রাত্যহিক কার্যক্রমের শুরুতে মুক্ত বায়ুতে শারীরিক কসরতের মাধ্যমে এই চ্যালেঞ্জ শুরু হবে। এই চ্যালেঞ্জে অ্যারোবিজ্ঞ এবং পিটি (বিপি পিটিসহ) অন্তর্ভুক্ত থাকবে। প্রত্যেক ইউনিটের সকল রোভারকেই এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করতে হবে। প্রতিদিন নির্ধারিত সময় পর্যন্ত এই কার্যক্রম পরিচালিত হবে। তাঁবু জীবনে এই কার্যক্রমের শুরুত্ব বিবেচনা করে মুটের উদ্বোধনী দিবস থেকে নির্ধারিত সময়ে প্রতিদিন সাবক্যাম্প ভিত্তিক এই চ্যালেঞ্জের কার্যক্রম চলবে এবং কার্যক্রম শেষে মুট সংগীতের তালে তালে সকল দল তাঁবুতে ফিরে যাবে। এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণকারীদের শারীরিক কসরতের উপরোগী পোশাক ও কেডস সাথে আনতে হবে।

৮.২ চ্যালেঞ্জ-২ : তাঁবুকলা (Camp Craft)

রোভাররা তাদের অস্থায়ী আবাসস্থলী স্কাউট কুশলতার মাধ্যমে নিজস্ব পরিকল্পনা মাফিক গড়ে তুলতে পারলে তাঁবু জীবন হয়ে উঠে আনন্দময় ও আরামদায়ক। মুট চলাকালীন প্রত্যেক ইউনিট তাঁবু এলাকা নিজস্ব স্বীকীয়তার পরিপাটি করে সাজিয়ে রাখবে। এই চ্যালেঞ্জে যে সকল বিষয় বিবেচনায় আনা হবে তা নিম্নরূপ :

ক) মুটে অংশগ্রহণের লক্ষ্যে ইউনিটকে মুট অ্যারিনায় উপস্থিত হয়ে রিপোর্টিংয়ের পর নির্ধারিত স্থানে সঠিক গেরো ব্যবহার করে তাঁবু খাটানো। রংহরের ব্যবহারে প্রাথম্য না দিয়ে যথাস্থ গাছের ডাল, পাতা-লতা ছেঁড়া ব্যতিরেকে প্রাকৃতিক সামগ্রী ব্যবহার করে তাঁবু এলাকাকে সাজানো, তাঁবুর চারপাশে ট্রেশ কেটে পানি নিষ্কাশনের ব্যবস্থা করা।

খ) তাঁবুবাসের সুবিধার্থে তাঁবুবাসের এলাকাকে রান্না, ময়লা ফেলার গর্ত, খাবার গ্রহণ স্থান, কাপড়-চোপড় ও বিছানাপত্র এবং অন্যান্য দ্রব্যাদি রাখার গ্যাজেটের জায়গাসহ সুন্দর ও পরিপাটি করে সাজানোর পরিকল্পনা অনুযায়ী স্কাউটিং পদ্ধতিতে গেরো ও ল্যাশিং ব্যবহারের মাধ্যমে গ্যাজেট তৈরি করা।

গ) তাঁবু এলাকায় সার্বিক পরিক্ষার-পরিচ্ছন্নতা ও তাঁবুবাসের নিয়মাবলী মেনে সার্বক্ষণিকভাবে শৃঙ্খলা বজায় রাখা।

ঘ) রান্নার জন্য নতুন প্রযুক্তি ব্যবহার করে পরিবেশবান্ধব, খোয়াবিহীন ও বুকিমিকু চুলা ব্যবহার করা।

ঙ) ইউনিটের দলগত চেতনা বৃদ্ধির লক্ষ্যে ইউনিটের বিভিন্ন ছবি, দলীয় অর্জনের বিভিন্ন স্মৃতি শ্মারক, সংগৃহীত স্কার্ফ, ওয়াগল, ব্যাজ ও অন্যান্য স্কাউট সামগ্রী প্রদর্শন করা।

চ) নির্ধারিত সময় ছাড়াও সাব ক্যাম্প কর্মকর্তাগণ যাতে অনানুষ্ঠানিকভাবে তাঁবু এলাকা পরিদর্শন করতে পারেন; তার জন্য প্রস্তুত থাকা।

ছ) প্রতিটি চ্যালেঞ্জে দলীয় চেতনা ও দলীয় শৃঙ্খলা মেনে অংশগ্রহণ করা।

উল্লেখিত বিষয় বিবেচনা করা ছাড়াও রোভার স্কাউটদের ব্যক্তিগত শৃঙ্খলা ও আচরণ শুরুত্ব পাবে।

এই চ্যালেঞ্জের সার্বিক সাফল্যের জন্য ইউনিট লিডার রোভার সদস্যদের সার্বক্ষণিক উপদেশ ও পরামর্শ দিয়ে তাদের সাফল্য নির্দিষ্ট করবেন। প্রতিদিন নির্দিষ্ট সময়ে প্রত্যেক সাবক্যাম্পে পরিদর্শক দল প্রতিটি তাঁবু পরিদর্শন করবেন। তাই এই চ্যালেঞ্জের সার্বিক মান যাচাইয়ের জন্য প্রত্যেক ইউনিটের সদস্যদের সার্বক্ষণিক সর্তর্কতা ও দলীয় শৃঙ্খলা বজায় রেখে তাঁবুতে অবস্থান করতে হবে। গ্যাজেটের জন্য প্রয়োজনীয় বাঁশ ও সাজ-সজ্জার সরঞ্জাম ইউনিটগুলোকে নিজ দায়িত্বে আনতে/সংযুক্ত করতে হবে।

৮.৩ চ্যালেঞ্জ-৩ : হাইকিং (Hiking)

হাইকিং রোভার জীবনের একটি আকর্ষণীয় ও রোমাঞ্চকর প্রোগ্রাম। দলগত এই অভিযানে রোভার স্কাউটেরা তাদের স্কাউট অভিজ্ঞতা ও দক্ষতা কাজে লাগানোর সুযোগ পাবে। এই চ্যালেঞ্জে মূলতঃ হাইকিং এবং প্রতিবন্ধকতা কার্যক্রমের সমন্বয় হবে। তাই হাইকিংয়ের সাথে নানা কার্যক্রম অন্তর্ভুক্ত থাকবে। এছাড়াও বনভূমি, গাছ-গাছালির মধ্য দিয়ে পথ অতিক্রম করে নির্দিষ্ট স্থানে পৌছাতে হবে। এই চ্যালেঞ্জের অনুসরণীয় বিষয়সমূহ হলো- ক) ফিল্ডবুক, অনুসরক চিহ্ন, খ) কম্পাসের সাহায্যে নিক নির্ণয়, গ) অনুমোদন, ঘ) গোপন বার্তা উদ্বার, ঙ) ব্যাক উডস ম্যান কুকিং, চ) বিকল্প আবাস তৈরি, ছ) প্রাথমিক প্রতিবিধান, জ) হাইক রিপোর্ট তৈরি ও উপস্থাপন এবং ঘ) নানান প্রতিবন্ধকতা অতিক্রম করা।

ইউনিট লিডারের জন্য ইউনিটের সাথে হাইকে অংশগ্রহণ বাধ্যতামূলক। ইউনিটগুলোর সার্বিক কার্যক্রম মূল্যায়ন করার জন্য আয়োজন পরিদর্শক দল থাকবে। প্রত্যেক ইউনিটকে এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণের লক্ষ্যে মুটে আসার সময় কম্পাস, ফাস্টএইড বক্স, ক্লিপবোর্ড, সাদা কাগজ, জ্যামিতি বক্সসহ হাইক উপযোগী সরঞ্জামাদি নিজেদের তত্ত্বাবধানে সাথে রাখতে হবে।

৮.৪ চ্যালেঞ্জ-৪ : ইয়ুথ ভয়েস (Youth Voice)

এই চ্যালেঞ্জটি ইয়ুথ ফোরাম/ইয়ুথ পার্লামেন্ট দুই ভাগে সম্পন্ন হবে। নির্ধারিত বিষয়ের উপর কিংবা উপস্থিতি বক্তৃতার মাধ্যমে সাব ক্যাম্প ও ডিলেজ পর্যায়ে ইয়ুথ ফোরামের মাধ্যমে বাছাইকৃত রোভার ইয়ুথ পার্লামেন্টে অংশগ্রহণ করবে। ইয়ুথ পার্লামেন্টে জাতীয় সংসদের অধিবেশনের আদলে অনুষ্ঠিত হবে। এর জন্য ছায়া প্রধানমন্ত্রী, স্পিকার, ডেপুটি স্পিকার, মন্ত্রী, বিবোধী দলীয় নেতা, চীফ হাইপ, হাইপ ইত্যাদি অংশগ্রহণকারী রোভারদের মধ্য থেকে নির্ধারণ করা হবে। উক্ত সংসদে একটি বিল উত্থাপন করা হবে। বিলের উপর সরকারি দল এবং বিবোধী দল অংশগ্রহণ করে আলোচনাতে বিলটি পাশ করবে। উত্থাপিত বিল ৪ ‘শিক্ষার্থীদের নেতৃত্বকৃত সুরক্ষায় ইন্টারনেটের অপব্যবহার রোধ’।

অপর পৃঃ পৃঃ

- ৮.৫ চ্যালেঞ্জ-৫ : ক্যাম্প ফায়ার (Camp Fire)**
 স্কাউটিংয়ে প্রচলিত নিয়মানুসারে সন্ধ্যাকালীন আনন্দদায়ক অনুষ্ঠানের নামই তাঁবু জলসা (Camp fire)। মুঠে অংশগ্রহণকারী রোভার স্কাউটরা দিনভর বিভিন্ন কার্যক্রমে অংশগ্রহণের পর সারাদিনের কর্মবাস্তুর ক্লান্তি দূর করার জন্য দলীয় ও নিজস্ব ধান ধারণায় চিত বিনোদনের জন্য তাঁবু জলসার আয়োজন করবে। দলসমূহ ১ম ও ২য় দিন সাব ক্যাম্প ভিত্তিক এবং তৃতীয় দিন ভিলেজ ভিত্তিক তাঁবু জলসায় অংশগ্রহণ করবে। ভিলেজ ভিত্তিক নির্বাচিত আইটেমসমূহ হতে বাছাইকৃত নির্দিষ্ট সংখ্যক আইটেম মহাত্মা তাঁবু জলসায় প্রদর্শিত হবে।
- তাঁবু জলসায় পরিবেশিত বিষয়সমূহ অবশ্যই শিক্ষামূলক, শোনীয়, আনন্দদায়ক এবং পরিচ্ছন্ন হতে হবে। একক কোন উপস্থাপনা তাঁবু জলসায় পরিবেশন করা যাবে না। দৃষ্টিকূল, অশালীন, আপত্তিকর ও কোন ব্যক্তি বা সম্প্রদায়ের মনে বিরুদ্ধ প্রতিক্রিয়া সৃষ্টি করতে পারে এমন বিষয় অবশ্যই পরিহার করতে হবে। দেশের কৃষি ও সংস্কৃতির ধারাবাহিকতায় আঁকড়লিক গান, নৃত্য, জারি, নাট্যভিন্ন, কোর্তুক, লোকন্যতা, লোকগীতি, মুক্তিযুদ্ধের চেতনা বিষয়ক ও সমাজ উন্নয়নমূলক কর্মকাণ্ডের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ বিষয় তাঁবু জলসায় পরিবেশন করা যাবে।
- তাঁবু জলসায় অংশগ্রহণের জন্য প্রতিটি ইউনিটকে প্রয়োজনীয় উপকরণ, বাদ্যযন্ত্র, কস্টিউম বা বিষয় ভিত্তিক সাজ পোশাক এবং আনুষঙ্গিক অন্যান্য জিনিসপত্র নিজের ব্যবস্থাপনায় সাথে নিয়ে আসতে হবে। তাঁবু জলসায় গতানুগতিক ও প্রচলিত আইটেমের পরিবর্তে নতুন ধ্যান ধারণায় সৃষ্টি আকর্ষণীয় আইটেমসমূহকে প্রাধান্য দেয়া হবে। তাঁবু জলসায় মোবাইল, ক্যাসেট প্লেয়ার ইত্যাদির ব্যবহার পরিহার করার জন্য পরামর্শ দেয়া হলো।
- ৮.৬ চ্যালেঞ্জ-৬ : খেলাধূলা (Games)**
 প্রতিটি ইউনিট মুচি চলাকালীন সময়ে দেশীয় খেলায় অংশগ্রহণের সুযোগ পাবে। এতে আমাদের দেশে কম প্রচলিত ও হারিয়ে যাওয়া খেলাগুলোকে রোভার স্কাউটদের সাথে পরিচিত তথা খেলার সুযোগ করে দেয়া হবে। এজন্য পূর্বাহোই সকলকে মোরগ লড়াই, দড়িয়া বাঙা, হা-ডু-ডু, গোল্লাছুট, বৌচি, কানামাছি, কপাল টোকাটুকি, ডাঙুলী ইত্যাদি খেলা অনুশীলন তথা তার নিয়মাবলী জেনে আসার জন্য বলা হলো। এছাড়াও ওয়াইড গেম, ভলিবল, ওয়াটার পোলো, পানির অন্যান্য খেলা এই চ্যালেঞ্জে যুক্ত হবে।
- ৮.৭ চ্যালেঞ্জ-৭ : জ্ঞান যাচাই (Knowledge Evaluation)**
 মুঠে অংশগ্রহণকারী রোভার স্কাউটরা জ্ঞান যাচাই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করবে। এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করে রোভার স্কাউটরা স্কাউটিংহ সাধারণ জ্ঞান সম্পর্কে তাদের ধারণা তুলে ধরতে পারবে। সাবক্যাম্প ভিত্তিক এই চ্যালেঞ্জ অনুষ্ঠিত হবে। নির্দিষ্ট সময় ও স্থানে ইউনিট ভিত্তিক প্রশ্নপত্র দেয়া হবে। ইউনিট ভিত্তিক একটি উত্তরপত্র তৈরি করে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে বিচারকমণ্ডলীর কাছে জমা দিবে। ইউনিটে সংরক্ষণের জন্য প্রতিযোগিতা শেষে প্রত্যেক ইউনিটকে প্রশ্ন সরবরাহ করা হবে। প্রশ্নের বিষয়সমূহ-১) স্কাউটিং, ২) বিজ্ঞান ও প্রযুক্তি, ৩) খেলাধূলা, ৪) সাম্প্রতিক বিশ্ব, ৫) ইতিহাস ও সংস্কৃতি, ৬) শিল্প ও সাহিত্য, ৭) ভূগোল, ৮) গণিত, ৯) মুক্তিযুদ্ধ, ১০) আইটি, ১১) বিশ্বায়ন ইত্যাদি।
- ৮.৮ চ্যালেঞ্জ-৮ : তথ্য প্রযুক্তি (ICT)**
 বর্তমান যুগ বিশ্বায়ন ও তথ্য প্রযুক্তির যুগ। বিজ্ঞান ও প্রযুক্তিতে যার যত দখল সে ততই দক্ষ ও অগ্রগামী। তাই দেখা-শেখায় নবীনদেরকে পরিচিত করানো হবে আজ ও আগামী দিনের মানা প্রযুক্তির সাথে এবং দেখানো হবে এর ব্যবহার যাতে করে তারা ভবিষ্যৎ প্রযুক্তির চেয়ের সাথে পাঞ্চা দিয়ে নিজেকে এগিয়ে নিতে সক্ষম হয়। এই চ্যালেঞ্জে স্কাউটিংয়ের বিভিন্ন বিষয়ের উপর প্রজেক্টেশন, ডাটাবেজ তৈরি, এ্যাপস তৈরি, দলীয় কার্যক্রমের ফটো কন্টেন্ট (সেলফি ব্যক্তিত), ইউনিটের ওয়েব সাইট তৈরি ইত্যাদি বিষয়ের উপর প্রযুক্তিভাবে প্রতিযোগিতার ব্যবস্থা করা হবে। চ্যালেঞ্জ ডি঱েন্টের কর্তৃক প্রদত্ত নির্ধারিত ই-মেইলে প্রতিযোগিতার বিষয়ে অংশগ্রহণ করে আকর্ষণীয় পুরুষের অর্জনের সুযোগ থাকবে। প্রতিযোগিতায় প্রদত্ত কন্টেন্টগুলোর স্বত্ত্বাধিকার বাংলাদেশ স্কাউটস রোভার অঞ্চল সংরক্ষণ করবে। এই চ্যালেঞ্জে চলমান বিশ্বের সাথে তার মিলিয়ে চলার জন্য রোভার স্কাউটদের আইসিটি বিষয়ে যুগোপযোগী ধারণা প্রদান করা হবে। এই চ্যালেঞ্জে অ্যামেচার রেডিও তথা রেডিও স্কাউটিং এবং অনলাইন স্কাউট জামুরী সম্পর্কে সম্যক ধারণা প্রদান করা হবে।
- ৮.৯ চ্যালেঞ্জ-৯ : বাঁধা (Obstacle)**
 পাইওনিয়ারিং প্রজেক্ট, দড়ির কাজ, বিভিন্ন প্রকার প্রাকৃতিক ও কৃতিম প্রতিবন্ধকতা অতিক্রম বিষয়ে প্রতিযোগিতামূলক অংশগ্রহণের জন্য প্রয়োজনীয় উপকরণাদিসহ চ্যালেঞ্জ বাস্তবায়ন ভেন্যুতে ইউনিট ভিত্তিক উপস্থিত হয়ে প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করবে। এছাড়া রোভারদের দক্ষতা বৃদ্ধির জন্য রয়েছে বোটিং, রক ক্লাইমিং, স্পাইডার নেট, টায়ার পাসিং, কেইড ক্রেলিং, এরিয়েল রানওয়ে, কমান্ডো ব্রিজ, রোপ মানকি ব্রিজ, পোল মানকি ব্রিজ, ফ্রেঞ্চ ট্রাপেজ, হ্যান্ড ওয়ার্ক, লিফট এন্ড রোপ, সোয়ালিং, নেট পাসিং, সাসপেনশন ব্রিজ এর মত কার্যক্রম এ চ্যালেঞ্জে অন্তর্ভুক্ত থাকবে।
- ৮.১০ চ্যালেঞ্জ-১০ : স্বাস্থ্য ও সমাজ সেবা (Health & Social Service)**
 সামাজিক চাহিদার সাথে স্কাউটদের পরিচিত করা এবং সামাজিক সমস্যাগুলোর সমাধানে তাদের সম্পৃক্ত ও দক্ষ করার কৌশল হিসেবে স্কাউট প্রেসার্মে সমাজ সেবামূলক কর্মসূচি অন্তর্ভুক্ত করা হয়েছে। এ ধরণের কর্মসূচি স্কাউট কার্যক্রমে জনসংযোগ বৃক্ষি, স্বাস্থ্য সচেতনতা ও সমাজ বিনির্মানে প্রয়োজনীয় বিষয়গুলো এ চ্যালেঞ্জে অন্তর্ভুক্ত থাকবে। অংশগ্রহণকারী সকল রোভার দলগতভাবে সাবক্যাম্প ভিত্তিক এ চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করবে।

অপর পৃঃ পৃঃ