



একাদশ জাতীয় রোভার মুট ২০১৭

টুংগীপাড়া-গোপালগঞ্জ
২৫-৩১ জানুয়ারি ২০১৭

পরিপত্র-২

একাদশ জাতীয় রোভার মুটকে আকর্ষণীয়, চ্যালেঞ্জিং, রোমাঞ্চকর, শিক্ষামূলক, আনন্দদায়ক করে তোলা এবং অংশগ্রহণকারী রোভার স্কাউটরা যাতে তাদের রোভারিং-এর দক্ষতা প্রদর্শনের সুযোগ পায়, সেই লক্ষ্যে মুট প্রোগ্রাম প্রণয়ন করা হয়েছে। এবারের মুট প্রোগ্রামে রোভার স্কাউটদের চাহিদা, আকাঙ্ক্ষা ও পছন্দের ওপর গুরুত্ব দিয়ে মুটের কর্মকান্ড বিন্যস্ত করা হয়েছে। এ সকল কর্মকান্ডে অংশগ্রহণ করে দেশী-বিদেশী রোভার স্কাউটরা তাদের শারীরিক, মানসিক ও আধ্যাত্মিক উৎকর্ষ লাভ করার সুযোগ পাবে।

একাদশ জাতীয় রোভার মুটের সকল কার্যক্রম ভিলেজভিত্তিক অনুষ্ঠিত হবে। প্রতিটি ভিলেজে ৩টি করে সাবক্যাম্প থাকবে (১টি সাবক্যাম্প গার্ল ইন রোভার স্কাউটদের জন্য এবং অপর ২টি সাবক্যাম্প রোভার স্কাউটদের জন্য)। ভিলেজভিত্তিকে প্রোগ্রাম বাস্তবায়নের দায়িত্ব ডেপুটি ভিলেজ চীফ (প্রোগ্রাম) এর ওপর ন্যস্ত থাকবে। তিনি সাব-ক্যাম্প চীফ ও চ্যালেঞ্জ ডাইরেক্টর এর সাথে পরামর্শ করে মুটের সমগ্র কর্মসূচি বাস্তবায়ন ও তদারক করবেন।

সর্বকালের সর্বশ্রেষ্ঠ বাঙালি জাতির পিতা বঙ্গবন্ধু শেখ মুজিবুর রহমানের সমাধিস্থল পরিদর্শন ও শ্রদ্ধা নিবেদনে রোভার স্কাউটদের সুযোগ সৃষ্টির লক্ষ্যে এবার একাদশ জাতীয় রোভার মুটের মূল ভেন্যু গোপালগঞ্জ জেলা সদরে এবং ক্যাম্প ইন ক্যাম্প গোপালগঞ্জ জেলার টুংগীপাড়ায় আয়োজন করা হয়েছে।

মুটের উদ্বোধনী দিন থেকে শেষ দিন (২৬-৩১ জানুয়ারি ২০১৭) পর্যন্ত অংশগ্রহণকারী রোভার স্কাউটরা মুট প্রোগ্রামে অংশগ্রহণের সুযোগ পাবে। চ্যালেঞ্জে যারা অংশগ্রহণ করবে, তারা কোন বিষয়ে সাফল্য অর্জন করলেই চ্যালেঞ্জ ডাইরেক্টর সফল রোভারকে স্টিকার প্রদান করবেন। এ স্টিকার মুট সার্টিফিকেটের নির্ধারিত স্থানে লাগাতে হবে। যে সকল ইউনিট সকল চ্যালেঞ্জের স্টিকার অর্জন করতে পারবে শুধুমাত্র সে সকল ইউনিটকে বঙ্গবন্ধুর পোর্ট্রেট সম্বলিত স্মারক প্রদান করা হবে।

মুট প্রোগ্রামে ১৫টি চ্যালেঞ্জ থাকবে। এছাড়াও উদ্বোধনী অনুষ্ঠান, সমাপনী অনুষ্ঠান ও গ্রাড ক্যাম্পফায়ার, উডব্যাজার'স গ্যাদারিং, টপ অ্যাচিভার'স গ্যাদারিং অনুষ্ঠানাদি অন্তর্ভুক্ত থাকবে। একাদশ জাতীয় রোভার মুট প্রোগ্রামের বিবরণ নিম্নে তুলে ধরা হলোঃ

চ্যালেঞ্জ ১ : সুস্থ দেহ সুন্দর মন (Morning Exercise)

চ্যালেঞ্জ ৩ : জল তরঙ্গ (Water Activities)

চ্যালেঞ্জ ৫ : অজানার পথে (Hiking)

চ্যালেঞ্জ ৭ : মানুষ মানুষের জন্য (Community Development)

চ্যালেঞ্জ ৯ : জিডিভি (Global Development Village)

চ্যালেঞ্জ ১১ : বঙ্গবন্ধু বাংলাদেশ (Bangabandhu Bangladesh)

চ্যালেঞ্জ ১৩ : তাঁবুজলসা (Campfire)

চ্যালেঞ্জ ১৫ : আমার সময় (Youth Zone)

চ্যালেঞ্জ ২ : তাঁবু কলা (Camp Craft)

চ্যালেঞ্জ ৪ : বাঁধা পেরিয়ে (Obstacle)

চ্যালেঞ্জ ৬ : আনন্দ খেলা (Fun and Game)

চ্যালেঞ্জ ৮ : যাবো বহুদূর (Career Planning)

চ্যালেঞ্জ ১০ : আমার দক্ষতা (Scout Skill)

চ্যালেঞ্জ ১২ : আমরাও পারি (Youth Forum)

চ্যালেঞ্জ ১৪ : শান্তি ও সম্প্রীতি (Faith & Belief)

অনুষ্ঠানাদি : ১ : উদ্বোধনী অনুষ্ঠান (Opening Ceremony)

২ : টপ অ্যাচিভার'স গ্যাদারিং (Top Achiever's Gathering)

৩ : উডব্যাজার'স গ্যাদারিং (Wood Badger's Gathering)

৪ : মহা তাঁবুজলসা ও সমাপনী অনুষ্ঠান (Grand Campfire & Closing Ceremony)

চ্যালেঞ্জ ০১ঃ সুস্থ দেহ সুন্দর মন (Morning Exercise) : প্রতিদিন প্রত্যুষে ভোরের পাখির মতো অংশগ্রহণকারীদের কলরবে সমগ্র মুট এলাকা মুখরিত হবে। এই চ্যালেঞ্জে অ্যারোবিঙ্ক, বিপি পিটি, টার্গ আপ, মার্চ পাস্ট, ইয়োগা, ফিটনেস ব্যায়াম ও স্ট্রেইচিং অন্তর্ভুক্ত থাকবে। ফলে রোভার প্রোগ্রামের চর্চা করার সুযোগ হবে। প্রত্যেক ইউনিটের সকল রোভারকেই এ চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করতে হবে। নির্ধারিত সময় পর্যন্ত এ কার্যক্রম পরিচালিত হবে। প্রতিদিন 'সুস্থ দেহ সুন্দর মন'-এ অংশগ্রহণ করে চ্যালেঞ্জ কার্ডে স্বাক্ষর নিতে হবে। প্রতিদিন অ্যারোবিঙ্কে অংশগ্রহণ করলে স্টিকার প্রদান করা হবে।

মুটের ২য় দিন থেকে নির্ধারিত সময়ে প্রতিদিন এ চ্যালেঞ্জের কার্যক্রম চলবে এবং সর্বশেষে মুট সঙ্গীতের তালে তালে সকল দল তাঁবুতে ফিরে যাবে। এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণকারীদের অ্যারোবিঙ্কের উপযোগী পোশাক ও কেডস পরতে হবে। ভিলেজভিত্তিক চারটি এক্টিভিটি এরিয়া থাকবে। এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণের নিয়মাবলী চ্যালেঞ্জ কার্ডের পেছনে লেখা থাকবে।

চ্যালেঞ্জ ০২ঃ তাঁবু কলা (Camp Craft) : ক্যাম্পে তাঁবু বাস একটি আনন্দদায়ক বিষয়। রোভার স্কাউটরা তাঁবু বাসে দেহ ও মন সুন্দর রাখার জন্য নিজেদের তাঁবুকে সুন্দরভাবে পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন ও পরিপাটি করে রাখবে। প্রতিদিন নির্দিষ্ট সময়ে প্রত্যেক সাব ক্যাম্পে পরিদর্শক দল প্রতিটি তাঁবু পরিদর্শন করবেন। ডেপুটি সাব ক্যাম্প চীফ (প্রোগ্রাম) পরিদর্শনের সকল ব্যবস্থা করবেন। প্রতিদিন পতাকা উত্তোলনের সময় পরিদর্শনে সর্বোচ্চ নম্বরপ্রাপ্ত ভিলেজভিত্তিক ১০টি ইউনিটকে গৌরব পতাকা প্রদান করা হবে। তাঁবু কলা চ্যালেঞ্জের বিবেচ্য বিষয় নিম্নরূপ :

- ✱ সঠিকভাবে তাঁবু খাটানো, তাঁবুর যত্ন নেয়া, প্রাকৃতিক সামগ্রী ব্যবহার করে তাঁবু এলাকাকে সুন্দরভাবে সাজিয়ে রাখা;
- ✱ তাঁবু ও তাঁবু এলাকা পরিষ্কার পরিচ্ছন্ন রাখা ;
- ✱ নখ ও চুলের যত্নসহ দেহের ও পোশাকের পরিচ্ছন্নতা, স্মার্টনেস ও দলীয় শৃংখলা বজায় রাখা;
- ✱ প্রয়োজনীয় গ্যাজেট তৈরি করে যথাযথ ব্যবহার নিশ্চিত করা এবং ব্যবহার্য কোন কিছু মাটিতে না রাখা;
- ✱ রান্নার জন্য উন্নত প্রযুক্তি ব্যবহার করে ধোঁয়াবিহীন চুলা তৈরি ও ব্যবহার করা;
- ✱ তাঁবু এলাকায় ট্রাইপডের সাহায্যে পতাকা উড়ানো ও স্কাউট পদ্ধতিতে গেইট তৈরি করা;
- ✱ প্রতিটি ইউনিটের নিজ তাঁবুর সাজসজ্জার জন্য তাঁবুর সীমানায় নিজেদের তৈরি হস্তশিল্প সামগ্রী ও বিভিন্ন সংগ্রহ প্রদর্শন করা;
- ✱ সকল কাজ উপদল পদ্ধতিতে সম্পন্ন করা ও সঠিকভাবে টার্গ আপ করা;
- ✱ উল্লেখ্য যে, রঙিন কাগজ, ফিতা, বালর বা কৃত্রিম কোন সাজসজ্জার সামগ্রী দিয়ে তাঁবু এলাকা সাজানো যাবে না;

চ্যালেঞ্জ ০৩ঃ জল তরঙ্গ (Water Activities) : রোভার স্কাউটদের শারীরিক ও মানসিক বিকাশের উদ্দেশ্যে এবং মন খুলে উল্লাসের জন্য এই চ্যালেঞ্জ। সামান্য গভীর পানিতে এই চ্যালেঞ্জের আয়োজন করা হবে। সর্বমোট দশটি বিষয় থাকবে এই চ্যালেঞ্জে। একটি ইউনিটকে কমপক্ষে পাঁচটি বিষয়ে সাফল্যের সাথে অংশগ্রহণ করতে হবে। প্রতিটি স্টেশন সাফল্যের সাথে অতিক্রমের পর স্টেশন লিডার চ্যালেঞ্জ কার্ডে স্বাক্ষর করবেন এবং সকল অংশগ্রহণকারীকে স্টিকার প্রদান করবেন। তবে স্টিকার নিশ্চিত করার পর রোভার স্কাউটরা বাকি বিষয়গুলোতেও অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে। এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করতে অংশগ্রহণকারীদের আবশ্যিকভাবে সাঁতার জানতে হবে। চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণের জন্য পানিতে নামার উপযোগী পোশাক পরিধান করতে হবে। নিম্নে বিষয়সমূহের বিবরণ দেয়া হলোঃ-

- ✱ **ওয়াটার হ্যান্ডবল :** এই ইভেন্টে একটি ইউনিটের সকল সদস্য অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে। প্রতিবারে দুইটি ইউনিট পরস্পরের সাথে প্রতিযোগিতা করবে। বুক পরিমাণ গভীর পানির ভেতরে হ্যান্ডবলের নিয়ম অনুযায়ী এই প্রতিযোগিতা হবে। প্রতিযোগিতার মোট সময় দশ মিনিট।
- ✱ **ওয়াটার ভলিবল :** এই ইভেন্টে একটি ইউনিটের সকল সদস্য অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে। সামান্য গভীর পানিতে ভলিবলের নিয়ম অনুসারে এই প্রতিযোগিতা হবে। একই সাথে দুইটি ইউনিট এই প্রতিযোগিতা করবে। প্রতিযোগিতার সময় দশ মিনিট।
- ✱ **সুইমিং রেস :** সুইমিং রেস এ একটি ইউনিটের ০৪ জন রোভার স্কাউট অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে। সামান্য গভীর পানিতে রোভার স্কাউটদের ফ্লি স্টাইলে সাঁতার কেটে নির্দিষ্ট দূরত্ব পার হতে হবে।
- ✱ **ভেলা পারাপার :** এই ইভেন্টে রোভার স্কাউটরা কলা গাছের ভেলায় চড়ে লগি বা বৈঠার সাহায্যে খাল পার হতে হবে। একটি ইউনিটের ০৪ জন রোভার স্কাউট অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে।
- ✱ **টিউব রেস :** টিউব রেস ইভেন্টে রোভার স্কাউটরা টিউবের উপর বসে হাতের সাহায্যে সামান্য গভীর পানিতে রেস করবে। এই ইভেন্টে একটি ইউনিটের ০৩ জন রোভার স্কাউট অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে।
- ✱ **নৌকা বাইচ :** সামান্য গভীর পানিতে রোভার স্কাউটরা নৌকায় চড়ে বৈঠার সাহায্যে এক প্রান্ত থেকে অন্য প্রান্তে যাবে। এই নৌকা বাইচ এ একটি ইউনিটের সকল রোভার স্কাউট অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে।
- ✱ **ওয়াটার স্পিয়ার :** এই ইভেন্টে একজন রোভার স্কাউট বালির উঁচু স্তুপ থেকে স্পিয়ারের সাহায্যে স্পিয়ার করে পানিতে গিয়ে পড়বে। এই ইভেন্টে ইউনিটের সকল রোভার স্কাউট অংশগ্রহণের সুযোগ পাবে।
- ✱ **মাছ ধরা :** এই ইভেন্টে নদীতে বা খালের পানিতে নেমে প্রতিটি ইউনিটের রোভার স্কাউটরা নিজস্ব কৌশল অবলম্বন করে মাছ ধরার চেষ্টা করবে। ইউনিটের একজন অংশগ্রহণকারী অন্ততঃ একটি মাছ ধরতে পারলেই সেই ইউনিট সফলতা অর্জন করেছে মর্মে বিবেচিত হবে।
- ✱ **পানিতে সুড়ঙ্গ অতিক্রম :** কৃত্রিম শ্রোতের পানিতে সুড়ঙ্গ থাকবে। অংশগ্রহণকারীদের ঐ সুড়ঙ্গ অতিক্রম করতে হবে।
- ✱ **বালিশ খেলা :** পুকুরের উপর একটি বাঁশের সাঁকো থাকবে। অংশগ্রহণকারী দুইজন প্রতিযোগীর হাতে দুইটি কোল বালিশ থাকবে। ঐ সাঁকোতে বসে বালিশ দিয়ে একে অপরকে আঘাত করবে। যে শেষ পর্যন্ত সাঁকোতে থাকবে সেই জয়ী।

চ্যালেঞ্জ ০৪ঃ বাঁধা পেরিয়ে (Obstacle) : এটি একটি রোমাঞ্চকর কার্যক্রম যা রোভার স্কাউটদের সাহসী, উদ্যোগী ও কষ্টসহিষ্ণু হিসেবে তৈরি করতে সাহায্য করবে। এ চ্যালেঞ্জের মাধ্যমে অংশগ্রহণকারীরা তাদের দুঃসাহসী মনোভাবের বহিঃপ্রকাশ ঘটাতে সক্ষম হবে। তাদের কাঙ্ক্ষিত অগ্রযাত্রায় তারা বেশ কয়েকটি প্রতিবন্ধকতার সম্মুখীন হবে। স্বীয় বুদ্ধিমত্তা, দক্ষতা, অগ্রহ ও জয়ের আকাঙ্খা কাজে লাগিয়ে অংশগ্রহণকারীদের পথের বন্ধুরতা অতিক্রম করে পৌঁছাতে হবে নির্দিষ্ট গন্তব্যে, হতে হবে বিজয়ী ও অপ্রতিরোধ্য। রোভার স্কাউটদেরকে ইউনিট ভিত্তিক নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে অন্ততঃ ০৫টি বাঁধা অতিক্রম করতে হবে। প্রতিটি স্টেশন সাফল্যের সাথে অতিক্রমের পর স্টেশন লিডার চ্যালেঞ্জ কার্ডে স্বাক্ষর করবেন এবং সকল অংশগ্রহণকারীকে স্টিকার প্রদান করবেন। এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণের জন্য স্কাউট পোশাক বাধ্যতামূলক নয়, তবে মুট স্কার্ফ পরতে হবে। অর্থাৎ মার্জিত পোশাকে প্রত্যেককে হ্যান্ড গ্লাভস ও কেডস পরে আসতে হবে।

- ✱ **স্পাইডার নেট :** একটি নেটের মাধ্যমে এ প্রতিবন্ধকতা তৈরি করা থাকবে। অংশগ্রহণকারীরা নেট বেয়ে উপরে উঠবে এবং অপর প্রান্ত দিয়ে নেমে আসবে।
- ✱ **ফ্লেক্স ট্রিপেজ :** এই প্রতিবন্ধকে অংশগ্রহণকারীরা একটি উঁচু টাওয়ার থেকে দড়িতে বুলে খাড়াভাবে ঝুলানো একটি নেটে লাফিয়ে পড়বে এবং ঝুলন্ত দড়ি ছেড়ে নেট বেয়ে নিচে নেমে আসবে।
- ✱ **টায়ার পাসিং :** ঝুলন্ত টায়ার ও বাঁশ বা কাঠের ব্যবহার করে তৈরিকৃত এই প্রতিবন্ধকতায় অংশগ্রহণকারীরা তাদের শারীরিক দক্ষতা প্রমাণের সুযোগ পাবে।
- ✱ **এরিয়াল রানওয়ে :** এই প্রতিবন্ধকে অংশগ্রহণকারীরা মইয়ের সাহায্যে উপরে উঠে এরিয়াল রানওয়ের চেয়ারে বসে এক প্রান্ত থেকে অপর প্রান্তে চলে আসবে।

- * লিফট এন্ড রোপ : এই প্রতিবন্ধকটির সাহায্যে অংশগ্রহণকারী নীচ স্থান থেকে উপরে এবং উচু স্থান থেকে নীচে নামার সুযোগ পাবে।
- * রক ক্লাইম্বিং : মাটির উঁচু টিলা বা কাঠের তৈরি রক বানানো থাকবে। রোভার স্কাউটরা ঐ রক-এ ক্লাইম্বিং করে উপরে উঠবে। একটি ইউনিটের সর্বোচ্চ ৬ জন রক ক্লাইম্বিং-এ অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে। স্টেশন লিডার কর্তৃক নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে অংশগ্রহণ সম্পন্ন করতে হবে।
- * সুড়ঙ্গ অতিক্রম : মাটির নিচে একটি সুড়ঙ্গ পথ থাকবে। অংশগ্রহণকারীরা সুড়ঙ্গের এক দিক দিয়ে ঢুকে অন্যদিক দিয়ে বের হয়ে আসবে। প্রতিটি ইউনিটের সর্বোচ্চ ৩ জন এই ইভেন্টে অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে।
- * দড়ি দিয়ে খাল পারাপার : একটি খাল থাকবে যার নিকটবর্তী গাছে দড়ি বেঁধে দড়ির সাহায্যে এক প্রান্ত থেকে অন্য প্রান্তে যেতে হবে এক প্রান্ত থেকে অপর প্রান্তে যেতে হবে। তবে গাছে ওঠা যাবে না। দড়ি ইভেন্ট থেকে সরবরাহ করা হবে। এই ইভেন্টের সর্বোচ্চ সময় তিন মিনিট। ইউনিটের সকল সদস্য অংশগ্রহণ করতে পারবে।

চ্যালেঞ্জ ০৫: অজানার পথে (Hiking) : এই চ্যালেঞ্জ হবে খুবই রোমাঞ্চকর। উপস্থিত বুদ্ধি, আধুনিক প্রযুক্তি, কৌশল ও সাহসের সাথে এই চ্যালেঞ্জ পার হতে হবে। আধুনিক প্রযুক্তি, ইন্টারনেট, তথ্যচিত্র, ধাঁধা, কোড-সাইফার, ফিল্ডবুকের ব্যবহার এই চ্যালেঞ্জে নতুন মাত্রা যোগ করবে। গন্তব্য স্থলে সকল ইউনিট-কে ব্যাক উডস ম্যান কুইং করতে হবে। হাইকিং শেষে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে পূর্ণাঙ্গ ফিল্ড বুক, ম্যাপ ও প্রতিবেদন হাইক মাস্টারের নিকট জমা দিতে হবে। ইউনিট লিডার ব্যতিত কোন ইউনিট হাইকিং এ অংশগ্রহণ করতে পারবে না। রাতের নির্দিষ্ট সময়ে ক্যাম্পফায়ার হবে বিধায় ক্যাম্প ফায়ারের পরিবেশনার জন্য প্রয়োজনীয় সামগ্রী (যেমন- বাদ্যযন্ত্র, বিষয়ভিত্তিক সাজ-পোশাক এবং আনুষঙ্গিক অন্যান্য জিনিসপত্র) সাথে আনতে হবে।

- * হাইক সম্পন্ন করতে হলে প্রত্যেক ইউনিট থেকে ইন্টারনেট ডাটা প্যাকেজসহ ন্যূনতম একটি স্মার্ট ফোন প্রয়োজন হবে।
- * ইউনিটসমূহকে ফেসবুকে একটি নির্দিষ্ট পেইজে (Hike Master's Corner '11th National Rover Moot-2017') কানেক্টেড থাকতে হবে, যেখানে প্রতিনিয়ত হাইকের তথ্য ও নির্দেশনা দেয়া হবে।
- * সকল নির্দেশনা নিশ্চিত করার জন্য সাবক্যাম্প ও ভিলেজ স্টাফ মিটিং-এ হাইকিং চ্যালেঞ্জ এর একজন প্রতিনিধি থাকবে এবং ফেসবুকে যে সকল তথ্য আপলোড করা হয়েছে তা তিনি সকলকে জানাবেন। হাইক কার্ড অবশ্যই সঙ্গে নিতে হবে। হাইক কার্ডে হাইকিং এর নির্দেশনা দেয়া থাকবে।
- * ফেসবুক পেজে থাকবে- তথ্য নির্ভর মানচিত্র, হাইক কমিটির হেল্প লাইন নম্বর, কোড-সাইফার, ধাঁধা ও অন্যান্য নির্দেশনা।

হাইকিং তিনটি পর্বে করা হবে।

- * প্রথম পর্বে হাইক শুরু করার জন্য প্রত্যেক ইউনিট তাদের চ্যালেঞ্জ কার্ড অনুযায়ী ফেসবুক থেকে মানচিত্র খুঁজে বের করে যথা সময়ে যথাস্থান থেকে মানচিত্রের নির্দেশনা অনুযায়ী হাইক শুরু করবে। ইউনিটগুলো এই মানচিত্র অনুযায়ী ফিল্ডবুক তৈরি করতে করতে নির্দিষ্ট গন্তব্যে পৌঁছাবে।
- * দ্বিতীয় পর্বে অংশগ্রহণকারীরা গোপন বার্তা উদ্ধারের মাধ্যমে তৃতীয় পর্বের যাত্রা শুরু জন্য প্রয়োজনীয় নির্দেশনা পাবে।
- * তৃতীয় পর্বে অংশগ্রহণকারীরা গোপন বার্তা থেকে উদ্ধারকৃত নির্দেশনা অনুযায়ী ফিল্ডবুক খুঁজে বের করবে। ফিল্ডবুক খুঁজে পাওয়ার পর তারা তৃতীয় পর্বের যাত্রা শুরুর জন্য প্রয়োজনীয় নির্দেশনা পাবে। নির্দেশনা অনুযায়ী তারা গন্তব্যে পৌঁছাবে এবং রাত্রি যাপন করবে। ব্যাক উডস ম্যান কুইং এর মাধ্যমে সন্ধ্যার নাশ্তা গ্রহণ করতে পারবে। পরবর্তীতে দৈনিক সিডিউল অনুযায়ী অন্যান্য প্রোগ্রাম চলবে।

ইউনিটভিত্তিক যা যা সাথে রাখতে হবে-

- * হাইক রিপোর্ট ও ফিল্ডবুক তৈরির জন্য পর্যাপ্ত কাগজ, কলম, পেন্সিল, ইরেজার, রুলার ইত্যাদি;
- * কম্পাস ও টর্চ লাইট;
- * ইন্টারনেট ডাটা প্যাকেজসহ ইউনিটভিত্তিক একটি স্মার্টফোন;
- * রাতে থাকা ও খাওয়ার জন্য আসবাব ও বিছানাপত্র;
- * ক্যাম্পফায়ারে অংশগ্রহণের জন্য প্রয়োজনীয় সরঞ্জামাদি;
- * প্রয়োজনীয় ঔষধপত্র ও খাবার পানি।

***বিশেষ নির্দেশনা :** প্রোগ্রাম সিডিউল অনুযায়ী যেদিন যে ভিলেজের চ্যালেঞ্জ “অজানার পথে” আছে, সেদিন ঐ ভিলেজের জন্য দুপুরে শুকনো খাবার দেয়া হবে। দুপুরে ইউনিটসমূহের রান্না করার প্রয়োজন নেই। এছাড়াও ক্যাম্প ইন ক্যাম্প থাকাকালীন ও ক্যাম্পের মূল এরিনায় পৌঁছানোর পূর্ব পর্যন্ত মুট কর্তৃপক্ষ কর্তৃক রান্না করা খাবার সরবরাহ করা হবে। তবে ইউনিটসমূহকে খাবার সংগ্রহ করার জন্য প্রয়োজনীয় তৈজসপত্র (সসপেন/গামলা, খালা, গ্লাস ইত্যাদি) সঙ্গে নিতে হবে।

চ্যালেঞ্জ ০৬: আনন্দ খেলা (Fun and Game) : ফান ও গেম চ্যালেঞ্জের মাধ্যমে রোভার স্কাউটরা আনন্দের মাধ্যমে বিভিন্ন ধরনের প্রচলিত ও মজাদার খেলায় অংশগ্রহণ করতে পারবে। প্রত্যেক অংশগ্রহণকারীকে কমপক্ষে ২টি ফান গেম-এ অংশগ্রহণ করতে হবে। আনন্দ খেলা এর মধ্যে থাকবে-

- * দড়ি টানা : একটি দড়ির দুইপাশে দুইটি ইউনিট ধরে টানবে। যে ইউনিট নির্দিষ্ট লাইন পার করতে পারবে তারাই জয়ী।
- * পিচ্ছিল কলা গাছ বেয়ে ওঠা : কয়েকটি পিচ্ছিল কলা গাছ থাকবে। কলা গাছের মাথায় একটি গুপ্তধন থাকবে। নির্দিষ্ট স্থান থেকে দৌড়ে এসে যে সবার আগে কলা গাছ বেয়ে উঠে ঐ গুপ্তধন সংগ্রহ করতে পারবে, সেই জয়ী হবে।
- * তিন পায়ে দৌড় : একটি ইউনিটের দুইজনের পাশাপাশি দুইটি পা একসাথে বেঁধে দেয়া হবে যাতে দুই পা একত্রে একসাথে চলতে পারে। এর পর বাঁশি বাজানোর সাথে সাথে দৌড়ে নির্দিষ্ট দূরত্ব অতিক্রম করতে হবে।

গেম : প্রত্যেক রোভার স্কাউটকে কমপক্ষে ৩টি প্রচলিত খেলায় অংশগ্রহণ করতে হবে। গেম এর মধ্যে থাকবে-

- ✱ ফুটবল : প্রচলিত নিয়মে ৫ মিনিটের জন্য ফুটবল খেলা হবে।
- ✱ স্ট্রট পীচ ক্রিকেট : অল্প জায়গায় দুই দলের জন্য সুপার ওভারের (১ ওভার-১ ওভার) খেলা হবে।
- ✱ ভলিবল : প্রচলিত নিয়মে ৫ মিনিটের জন্য ভলিবল খেলা হবে।
- ✱ হ্যান্ডবল : প্রচলিত নিয়মে ৫ মিনিটের জন্য হ্যান্ডবল খেলা হবে।
- ✱ গোল্লাছুট : প্রচলিত নিয়মে এই খেলা হবে। একটি ইউনিটের সকলকে এই খেলায় অংশগ্রহণ করতে হবে।
- ✱ কাবাডি : প্রচলিত নিয়মে এই খেলা হবে। একটি ইউনিটের ২ জনকে এই খেলায় অংশগ্রহণ করতে হবে।

চ্যালেঞ্জঃ ০৭ঃ মানুষ মানুষের জন্য (Community Development) : স্বাস্থ্য, সামাজিক ও প্রাকৃতিক সমস্যাবলী সম্পর্কে এলাকাবাসীকে সচেতন করার জন্য রোভার স্কাউটরা সাব ক্যাম্পভিত্তিক এই কার্যক্রমে অংশগ্রহণ করবে। এ কার্যক্রমে অংশগ্রহণ করে একদিকে যেমন স্থানীয় জনগণকে সেবা প্রদান করতে পারবে এবং অন্যদিকে রোভার স্কাউটরা নিজেদের দক্ষতা বৃদ্ধি করতে পারবে এবং জনগণের সক্রিয় সহযোগিতায় বিভিন্ন কর্মকান্ড সম্পাদন করবে। এই কার্যক্রমের মাধ্যমে স্কাউটিং সম্পর্কে যেমন স্থানীয় জনগণের ধারণা ও আগ্রহ সৃষ্টি হবে; অপরদিকে অংশগ্রহণকারী স্কাউটরা সমাজ, পরিবেশ, স্বাস্থ্য বিষয়ক সমস্যা এবং এর সমাধান সম্পর্কে জানতে পারবেন। এই চ্যালেঞ্জে নিম্নবর্ণিত কার্যক্রমসমূহ থাকবে-

- ✱ র্যালী : সমাজ, পরিবেশ ও স্বাস্থ্য, বৈশ্বিক উষ্ণতা ইত্যাদি বিষয়ে র্যালী ও লিফলেট বিতরণ কার্যক্রমসমূহে অংশগ্রহণ করা।
- ✱ রাস্তা মেরামত : এলাকার ভাঙ্গা রাস্তা মেরামত কাজে অংশগ্রহণ করা।
- ✱ বীজ বিতরণ ও সবজি বাগান : সবজি চাষ সম্পর্কে উদ্বুদ্ধ করার লক্ষ্যে মৌসুমী সবজি বাগান তৈরির জন্য বীজ বিতরণ এবং স্থানীয় জনগণকে সবজি বাগান তৈরিতে সহায়তা প্রদান।
- ✱ গবাদি পশু -পাখির স্বাস্থ্য পরীক্ষা : এলাকার হাঁস-মুরগী ও গবাদি পশুর স্বাস্থ্য পরীক্ষার জন্য নির্দিষ্ট স্থানে অবস্থানরত চিকিৎসকের নিকট প্রেরণে উদ্বুদ্ধকরণ এবং সেবা প্রদান।
- ✱ স্বাস্থ্য শিক্ষা : জনসাধারণকে সচেতন করার লক্ষ্যে ইপিআই, নিউমোনিয়া, যক্ষ্মা, কুষ্ঠ, ডায়রিয়া ইত্যাদি বিষয়ে স্বাস্থ্য শিক্ষা বার্তা প্রচার করা এবং প্রয়োজনীয় তথ্যপত্র বিতরণ করা। কৃষির ঔষধ বিনামূল্যে বিতরণ করা।
- ✱ মশারী ব্যবহার : ম্যালেরিয়া ও ডেঙ্গু জ্বর থেকে উত্তরণের জন্য মশারী ব্যবহারের সুফল সম্পর্কে ধারণা দেয়া।
- ✱ হাত ধোয়া : হাত ধোয়া স্বাস্থ্যের জন্য অতি জরুরী একটি বিষয়। সঠিক নিয়মমত হাত ধোয়ার মাধ্যমে অনেক রোগ-ব্যাদি থেকে নিজেকে নিরাপদ রাখা যায়। এ জন্য সঠিক পদ্ধতিতে হাত ধোয়ার নিয়ম জেনে নেয়া এবং গ্রামবাসীকে সে সম্পর্কে সচেতন করা।
- ✱ খাবার সংরক্ষণ : খাবারে ময়লা, মাছি প্রভৃতি পড়ার মাধ্যমে খাবার স্বাস্থ্যের জন্য ক্ষতির কারণ হয়। কিভাবে খাবার সংরক্ষণ করতে সে সম্পর্কে উদ্বুদ্ধ করণ।
- ✱ স্যানিটেশন : স্যানিটেশন সম্পর্কে সচেতনতামূলক প্রচারণা চালানোর মাধ্যমে গ্রামবাসীকে উদ্বুদ্ধ করা।
- ✱ জৈব সারঃ বিভিন্ন গাছের বরে যাওয়া পাতা এবং পচনশীল গাছের দ্বারা কিভাবে জৈব সার প্রস্তুত করা যায় এ বিষয়ে স্কাউট ও স্থানীয় জনসাধারণকে ধারণা দেয়া এবং জৈব সার তৈরির ক্ষেত্র প্রস্তুত করা।
- ✱ বন্ধু চুলা : প্রাচীন পদ্ধতিতে গ্রাম অঞ্চলে ব্যবহৃত চুলার মাধ্যমে স্বাস্থ্য এবং পরিবেশের ক্ষতিকারক বিষয় সম্পর্কে স্থানীয় জনসাধারণকে (পুরুষ ও নারী) সচেতন করা এবং স্বাস্থ্যসম্মত চুলা ব্যবহারে (স্থানীয় জনসাধারণকে) উদ্বুদ্ধ করা। এ ছাড়া অংশীদারিত্বের ভিত্তিতে উন্নতমানের চুলা স্থাপন করা।
- ✱ চারা রোপন : রাস্তার দুধারে গাছের চারা রোপন করা এবং প্রতিটি পরিবারকে গাছের চারা বিতরণ।
- ✱ বিদ্যুৎ সাশ্রয় : আপ্রয়োজনে বিদ্যুৎ ব্যবহার না করা এবং কাজ শেষে বাতি, বৈদ্যুতিক পাখা, টেলিভিশন ইত্যাদি বন্ধ রেখে দেশের বিদ্যুৎ ও নিজের অর্থ সাশ্রয় করা।
- ✱ ভূমিকম্প ও বজ্রপাতে করণীয় : ভূমিকম্প ও বজ্রপাতের সময় করণীয় সম্পর্কে এলাকাবাসীকে সচেতন করা।
- ✱ শিশু সুরক্ষা : শিশুদের পানিতে পড়ে ডুবে যাওয়া, শিশু নির্যাতন, শিশু যৌন নির্যাতন, বাল্য বিবাহ ইত্যাদি রোধে এলাকাবাসীকে সচেতন করা।
- ✱ ইভ টিজিং (Bulling) : ইভ টিজিং রোধে এলাকাবাসীকে সচেতন করা।

কমিউনিটি ডেভেলপমেন্ট কার্যক্রমে অংশগ্রহণের জন্য প্রতিটি ইউনিটকে উপরোক্ত বিষয়ে জনসাধারণকে সচেতন করার লক্ষ্যে কমপক্ষে তিনটি করে পোস্টার/ প্ল্যাকার্ড /ফেস্টুন/ছোট ব্যানার তৈরি করে সাথে আনতে হবে। এগুলো প্রথমে র্যালীতে ব্যবহৃত হবে এবং পরবর্তীতে স্টেশন লিডারের নির্দেশে তা বিভিন্ন স্থানে স্থাপন করতে হবে। সফল অংশগ্রহণকারীকে স্টিকার প্রদান করা হবে।

চ্যালেঞ্জঃ ০৮ঃ যাবো বহুদূর (Career Planning)ঃ এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণের মাধ্যমে একজন রোভার স্কাউট জানবে ক্যারিয়ার প্ল্যানিং এর প্রয়োজনীয়তা, কিভাবে ক্যারিয়ার প্ল্যানিং করতে হয়, সে অনুযায়ী কি তার পেশাগত লক্ষ্য হওয়া উচিত, কিভাবে সেখানে পৌঁছাতে হবে এবং এজন্য কেমন প্রস্তুতি থাকা চাই ইত্যাদি। এ বিষয়ে অংশগ্রহণকারীদের সাথে মতবিনিময় করার জন্য দেশের খ্যাতনামা ক্যারিয়ার বিশেষজ্ঞদের আমন্ত্রণ জানানো হবে। অংশগ্রহণকারীরা তাঁদের জিজ্ঞাসা অতিথিদের সাথে শেয়ার করতে পারবে।

পেশাগত ক্যারিয়ার প্ল্যানিং এর পাশাপাশি রোভার স্কাউট হিসেবে চূড়ান্ত সাফল্য “প্রেসিডেন্টস রোভার স্কাউট অ্যাওয়ার্ড ” অর্জন করতে হলে কিভাবে প্রোগ্রাম অনুযায়ী পরিকল্পনা করে অগ্রসর হতে হয় তারও একটি দিক নির্দেশনা থাকবে এই চ্যালেঞ্জে। এই চ্যালেঞ্জে প্রত্যেক অংশগ্রহণকারীকে একটি করে হ্যান্ডবুক দেয়া হবে যাতে নমুনা CV, কাভার লেটার, রোভার প্রোগ্রাম, পিআরএস অ্যাওয়ার্ড অর্জনের কৌশল ইত্যাদি বিষয়ে সংক্ষিপ্ত ধারণা দেয়া হবে। হ্যান্ডবুকের তথ্যের সাহায্যে একটি আকর্ষণীয় মূল্যায়ন কার্যক্রম অনুষ্ঠিত হবে। যার ভিত্তিতে চ্যালেঞ্জ স্টিকার প্রদান করা হবে।

চ্যালেঞ্জঃ ০৯ঃ জিডিভি (Global Development Village) : এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণের মাধ্যমে রোভার স্কাউটগণ জাতির পিতা বঙ্গবন্ধু শেখ মুজিবুর রহমান এর জীবনীসহ সমসাময়িক বিশ্বের স্বাস্থ্য, পরিবেশ ও জলবায়ু, তথ্য প্রযুক্তিসহ গুরুত্বপূর্ণ বিষয় সম্পর্কে ধারণা লাভের পাশাপাশি নিজ দেশের ঐতিহ্য সম্পর্কে ধারণা লাভ করতে সক্ষম হবে। মুট প্রোগ্রামে নির্ধারিত সময়ে ভিলেজ ভিত্তিক বাংলাদেশের বিভিন্ন অঞ্চলের ঐতিহ্যবাহী পোশাক পরে অংশগ্রহণকারীরা নির্ধারিত স্থানে উপস্থিত হয়ে নিম্নবর্ণিত কার্যক্রমে অংশগ্রহণ করবে। প্রতিটি ইউনিটকে জিডিভিতে প্রবেশের পূর্বে একটি করে প্রশ্নপত্র দেয়া হবে। জিডিভি বুথে সকল প্রশ্নের উত্তর পাওয়া যাবে। প্রশ্নপত্র পূরণ করে জিডিভি চ্যালেঞ্জ শেষ করে প্রস্থান করার সময় পূরণকৃত প্রশ্নপত্র জমা দিয়ে চ্যালেঞ্জ স্টিকার গ্রহণ করতে হবে। প্রশ্নপত্র মূল্যায়ন করে পরের দিন পতাকা উত্তোলন অনুষ্ঠানে সর্বোচ্চ নম্বরপ্রাপ্ত ১০ টি ইউনিটকে পুরস্কার দেয়া হবে।

- ✳️ **জিডিভি বুথ :** আমাদের দেশের রয়েছে গৌরবান্বিত স্বাধীনতার ইতিহাস। স্বাধীনতার ইতিহাস ও জাতির পিতা বঙ্গবন্ধু শেখ মুজিবুর রহমানের জীবনের উপর বিভিন্ন তথ্যচিত্র থাকবে জিডিভি বুথে। এছাড়াও পরিবর্তনশীল এই বিশ্ব প্রতিনিয়ত নানাবিধ চ্যালেঞ্জের সম্মুখীন; যেমন, স্বাস্থ্য, পুষ্টি, নিরাপদ পানি, স্যানিটেশন, পরিবেশ, জলবায়ুর পরিবর্তন, দুর্যোগ, অগ্নি নির্বাপন, শিশু স্বাস্থ্য, মাতৃস্বাস্থ্য, এইচআইভি/এইডস, টিবি, লেপ্রসী, ডেঙ্গু, ম্যালেরিয়া, জেডার ইস্যু, তথ্য প্রযুক্তি ইত্যাদি যা আমাদের দৈনন্দিন জীবনে নানানভাবে প্রভাব বিস্তার করে থাকে। এই চ্যালেঞ্জ মোকাবেলায় দেশী বিদেশী, সরকারী বেসরকারী প্রতিষ্ঠান বিভিন্ন কর্মসূচি বাস্তবায়ন করে যাচ্ছে। এ সকল বিষয় সম্পর্কে সম্যক ধারণা ও জ্ঞান অর্জন করে ভবিষ্যতের চ্যালেঞ্জ মোকাবেলায় রোভার স্কাউট ও জনসাধারণকে সচেতন করার লক্ষ্যে মুটের নির্দিষ্ট এলাকায় বিভিন্ন সরকারী বেসরকারী সংস্থা ও এনজিও প্রতিষ্ঠানের সমন্বয়ে প্রদর্শনী পল্লী স্থাপিত হবে। এছাড়াও ক্যাম্প ইন ক্যাম্প আরেকটি প্রদর্শনী পল্লী স্থাপিত হবে। মুটে অংশগ্রহণকারী দেশ বিদেশের রোভার স্কাউটরা নির্ধারিত সময়ে জিডিভি বুথ পরিদর্শন ও মতবিনিময় করে নিজেদের জ্ঞান ও অভিজ্ঞতাকে সমৃদ্ধ করে পরবর্তীতে বাস্তব জীবনে তা প্রয়োগ করতে পারবে।
- ✳️ **ফুড ফেস্টিভাল :** বাংলাদেশের বিভিন্ন অঞ্চলের খাবারে বৈচিত্র্যতা ও স্বকীয়তা বিদ্যমান। এর মাঝে রয়েছে বিভিন্ন পদের পিঠা, পুলি, পায়েস, মিষ্টি ও রকমারী ঐতিহ্যবাহী খাবার। দেশের বিভিন্ন অঞ্চলের এসব খাবারের বৈচিত্র্যতা ও ঐতিহ্যকে তুলে ধরার লক্ষ্যে জিডিভির নির্ধারিত বুথে অনুষ্ঠিত হবে ফুড ফেস্টিভাল। মুটে অংশগ্রহণকারী বিভাগসমূহ এই ফুড ফেস্টিভালে অংশগ্রহণ করে তাদের স্ব-স্ব এলাকার ঐতিহ্যবাহী খাবার প্রদর্শন করবে। এজন্য প্রতিটি বিভাগের আওতায় জেলাসমূহের জন্য পৃথক বুথ ও রেলওয়ে, এয়ার ও নৌ অঞ্চলের জন্য পৃথক বুথ থাকবে। ফুড ফেস্টিভালে অংশগ্রহণের জন্য সংশ্লিষ্ট সকলকে প্রয়োজনীয় প্রস্তুতি গ্রহণ করে মুটে আসতে হবে। অংশগ্রহণকারী দেশ বিদেশের রোভার স্কাউট ও স্কাউটারগণ এই ফুড ফেস্টিভালে অংশগ্রহণ করে নানা রকম বৈচিত্র্যময় খাবারের সাথে পরিচিত হওয়ার সুযোগ লাভ করবে। ফেস্টিভালে অংশগ্রহণকারী অঞ্চল ও কন্টিনেন্ট প্রদর্শনীর পাশাপাশি দর্শনার্থীদের নিকট খাবার বিক্রয় করতে পারবে।
- ✳️ **ঘুড়ি উৎসব :** আবহমান বাংলায় ঘুড়ি তৈরি ও উড়ানো একটি প্রাচীন ও ঐতিহ্যময় উৎসব। রোভার স্কাউটদের জন্য নির্ধারিত স্থানে ঘুড়ি উৎসবের আয়োজন করা হবে। এই উৎসবে রোভার স্কাউটরা ঘুড়ি উড়ানোর প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করবে। ঘুড়ি উৎসব প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের জন্য প্রত্যেক ইউনিটকে দুটি করে সুতাসহ নাটাই নিয়ে আসতে হবে। জিডিভি থেকে শুধুমাত্র ঘুড়ি সরবরাহ করা হবে। এই প্রতিযোগিতায় ইউনিট ভিত্তিক অংশগ্রহণ করতে হবে। ঘুড়ি উড়ানোর প্রতিযোগিতায় প্রতিদিন বিচারকদের মূল্যায়নের ভিত্তিতে পুরস্কার প্রদান করা হবে।
- ✳️ **মেলা :** আবহমান গ্রাম বাংলার অন্যতম সংস্কৃতি ও ঐতিহ্য হচ্ছে মেলা ; যেমন : বৈশাখী মেলা, পৌষ মেলা ইত্যাদি। এবারের মুটে আবহমান বাংলার সংস্কৃতিকে তুলে ধরার লক্ষ্যে প্রদর্শনী এলাকায় গ্রাম বাংলার ঐতিহ্যবাহী মেলার আয়োজন থাকবে। এ মেলায় নাগরদোলা, পুতুল নাচ, বায়োস্কোপ ও হাওয়াই মিঠাই এর ব্যবস্থা থাকবে। অংশগ্রহণকারী রোভার স্কাউটরা চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণকালীন বা অবসর সময়ে এই মেলা পরিদর্শন ও উপভোগ করবে।
- ✳️ **সাংস্কৃতিক উৎসব :** আমাদের এই দেশ হচ্ছে গানের দেশ। দেশের বিভিন্ন এলাকায় লোকজ সংগীতের রয়েছে বিশাল সমাহার। দেশীয় সাংস্কৃতিক ঐতিহ্যকে তুলে ধরার জন্য প্রদর্শনী এলাকায় লোক গানের উৎসব অনুষ্ঠিত হবে। অগ্রহী কন্টিনেন্ট ও অঞ্চলসমূহ মুট প্রোগ্রামের চ্যালেঞ্জ-০৯ এর সিডিউল মোতাবেক প্রতিদিন অপরাহ্নে এই উৎসবে তাদের স্ব-স্ব এলাকার ঐতিহ্যবাহী সংগীত ও নৃত্য পরিবেশনার সুযোগ লাভ করবে। উৎসবে অংশগ্রহণকারী অঞ্চল বা কন্টিনেন্টসমূহকে লালনগীতি, পল্লীগীতি, ভাওয়ালিয়া, পালাগান, জারী, সারী, গম্ভীরা, ভাটিয়ালী গান, হাছন রাজার গান, রাখা রমনের গান, শাহ আব্দুল করীমের গানসহ আরো যে সমস্ত লোকজ গান এবং নৃত্য রয়েছে তা আকর্ষণীয়ভাবে উপস্থাপন করতে পারবে। সংগীত পরিবেশনার মঞ্চ ও সাউন্ড সিস্টেম প্রস্তুত থাকবে।

চ্যালেঞ্জঃ ১০ঃ আমার দক্ষতা (Scout Skill) : মূলত স্কাউটিং-এ দক্ষতা যাচাই করাই হবে এই চ্যালেঞ্জের মূল চেতনা। মুটে অংশগ্রহণকারী সকল রোভার স্কাউটের দক্ষতা যাচাই করার জন্য ‘আমার দক্ষতা’ এর তিনটি বিষয় হলোঃ- পাইওনিয়ারিং, প্রাথমিক প্রতিবিধান ও অনুমান। এই বিষয়গুলি প্রতিযোগিতামূলক হবে এবং তা বিচারক কর্তৃক মূল্যায়ন করা হবে।

- ✳️ **প্রাথমিক প্রতিবিধান এর বিষয়গুলো হল :** স্কাল ব্যান্ডেজ, জো ব্যান্ডেজ, নী ব্যান্ডেজ, কলারবোন ফ্র্যাকচার, রোগী বহন পদ্ধতিসহ স্কাউট প্রোগ্রামভুক্ত অন্যান্য প্রাথমিক প্রতিবিধানের বিষয়। প্রতিটি ইউনিটের কমপক্ষে ৩ জন এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করবে।
- ✳️ **অনুমান এর বিষয়গুলো হল :** জ্যামিতিক পদ্ধতি, ইঞ্চি টু ফুট পদ্ধতি (সেন্টিমিটার টু মিটার), ছায়া পদ্ধতি, টি মেথড, থাম্ব মেথড প্রভৃতি। প্রতিটি ইউনিটের কমপক্ষে ৩ জন এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করবে।
- ✳️ **পাইওনিয়ারিং এর বিষয়গুলো হল :** ট্রাসেল, ফ্ল্যাগ পোল, পোল মাংকি ব্রিজ, রোপ মাংকি ব্রিজ, ট্রান্সপোর্টারসহ রোভার স্কাউট প্রোগ্রামভুক্ত অন্যান্য পাইওনিয়ারিং বিষয়। প্রতিটি ইউনিটের কমপক্ষে ৬ জন এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করবে।

‘আমার দক্ষতা’-তে অংশগ্রহণের জন্য প্রয়োজনীয় সামগ্রী সংশ্লিষ্ট ইউনিটকে সঙ্গে আনতে হবে। প্রতিটি বিষয়ে নির্ধারিত সময়ে সুন্দরভাবে কাজটি সম্পাদনের উপর গুরুত্ব প্রদান করে বিচার কাজ সম্পন্ন করা হবে। চ্যালেঞ্জ শেষে অংশগ্রহণকারীদের স্টিকার প্রদান করা হবে।

চ্যালেঞ্জঃ ১১ঃ বঙ্গবন্ধু বাংলাদেশ (Bangabandhu Bangladesh) : এই চ্যালেঞ্জের মাধ্যমে রোভার স্কাউটরা সর্বকালের সর্বশ্রেষ্ঠ বাঙালি জাতির পিতা বঙ্গবন্ধু শেখ মুজিবুর রহমানের সমাধিসৌধে শ্রদ্ধা নিবেদন ও তাঁর সংগ্রামী জীবন সম্পর্কে জানার সুযোগ পাবে। ক্যাম্প ইন ক্যাম্প-এ চ্যালেঞ্জের পূর্ব রাতে বঙ্গবন্ধুর জীবনের উপর ভিডিও ডকুমেন্টারী প্রদর্শন করা হবে। ইউনিটগুলোকে কয়েকটি ভাগে ভাগ করে প্রয়োজনীয় নির্দেশিকা প্রদান করা হবে।

অংশগ্রহণকারীরা নির্দিষ্ট সময়ে ফুলের বুকট সংগ্রহ করে নির্দিষ্ট গেট দিয়ে বঙ্গবন্ধুর সমাধিস্থলে শ্রদ্ধা নিবেদন করবে। শ্রদ্ধা নিবেদন শেষে সকলে বঙ্গবন্ধুর আলোকচিত্র গ্যালারী (বঙ্গবন্ধুর ছেলেবেলা, বিশ্ব নেতাদের সাথে বঙ্গবন্ধু, বঙ্গবন্ধুর পরিবার, বিশ্ব মঞ্চে বঙ্গবন্ধু ইত্যাদি) দেখার সুযোগ পাবে। এর পর ইউনিটভিত্তিক প্রশ্নপত্র ও বুকলেট দেয়া হবে। ইউনিটের সকল সদস্য মিলে একটি প্রশ্নপত্রে উত্তর প্রদান করবে। সকল প্রশ্নের উত্তর ভিডিও ডকুমেন্টারী, বঙ্গবন্ধুর আলোকচিত্র গ্যালারী ও বুকলেটে পাওয়া যাবে বিধায় পরিদর্শনের সময় নোট করা যাবে। যথাযথভাবে যাচাই-বাছাই ও মূল্যায়নের মাধ্যমে ফলাফল তৈরি করা হবে। ভিলেজভিত্তিক ১০টি ইউনিটকে পরের দিন পতাকা উত্তোলন অনুষ্ঠানে পুরস্কৃত করা হবে।

চ্যালেঞ্জঃ ১২ঃ আমরাও পারি (Youth Forum): এটি রোভার স্কাউটদের দলীয় এবং ব্যক্তিগত মেধা যাচাইয়ের জন্য প্রতিযোগিতামূলক একটি চ্যালেঞ্জ। এখানে থাকবে কুইজ প্রতিযোগিতা, ডকুমেন্টারী তৈরি, বিতর্ক, উপস্থিত বক্তৃতা এবং পার্লামেন্ট।

- ❖ **কুইজ প্রতিযোগিতা :** এমসিকিউ টেস্ট এর মাধ্যমে ১০টি দল বাছাই এবং প্রতি দল থেকে মনোনীত ১জন অংশগ্রহণ করবে ফাইনাল রাউন্ডে। প্রতি দল ৬ টি বিখ্যাত ছবি (স্থান, ব্যক্তি, প্রতীক ইত্যাদি) দেখে উত্তর করবে, লাইফ লাইন থাকবে নিজ দল থেকে ১টি ও অন্যান্য অডিয়েন্স থেকে ১টি।
- ❖ **ডকুমেন্ট তৈরী :** পাওয়ার পয়েন্ট, স্থির ছবি, ভিডিও ইত্যাদি মাধ্যমে নিজ ইউনিট / কলেজ / বিশ্ববিদ্যালয়, স্কাউটিং, মুক্তিযুদ্ধ, সংস্কৃতি, বিখ্যাত স্থান, বাংলাদেশ ইত্যাদি বিষয় নিয়ে ডকুমেন্টারী তৈরী। কোন দল ইচ্ছা করলে আগে থেকেও ডকুমেন্টারী তৈরী করে আনতে পারবে। ১০টি দল নির্বাচিত হবে। দলের সকল সদস্যের উপস্থিতি, খাতা, কলম, এন্ড্রয়েড মোবাইল ফোন/ ল্যাপটপ/ট্যাব/নোট প্যাড ইত্যাদি দলীয়ভাবে সঙ্গে আনতে হবে।
- ❖ **বিতর্ক :** লটারীর মাধ্যমে বিষয় নির্ধারণ হবে প্রাথমিক বাছাই এ ২ টি স্টেশন থাকবে। ফাইনাল এ ২টি দল থাকবে। বিতর্কের বিষয় : “শান্তিময় জীবন উন্নত দেশ”, “ডিজিটাল বাংলাদেশ বিনির্মাণে রোভার স্কাউট”, “সহশিক্ষা কার্যক্রমে অংশগ্রহণ পরীক্ষায় ভালো ফলাফলের অন্তরায়”, “মেধা বিকাশে সৃজনশীল শিক্ষা ব্যবস্থা-ই উত্তম”, “কোচিং সেন্টার-ই বিদ্যালয়ের ভালো ফলাফলের সুনামের মূল”, “মেট্রো রেল ও ফ্লাই ওভার ব্যবস্থা-ই যানজট নিরসনের একমাত্র উপায়” ইত্যাদি।
- ❖ **উপস্থিত বক্তৃতা :** লটারীর মাধ্যমে বিষয় নির্ধারণ হবে। উপস্থিত বক্তৃতার বিষয় : ভাষা আন্দোলন, বঙ্গবন্ধু, ১৯৭১ সাল, স্মার্ট ফোন, গুড টার্ন, কিমস গেম, সুন্দরবন, ২৬শে মার্চ, হাইকিং, রবীন্দ্রনাথ, বিদ্রোহী কবি, জাতীয় সংগীত, রিফ নট, ব্রাউসী দ্বীপ, জাতীয় পতাকা, মুসা ইব্রাহিম, এভারেস্ট, বিজয় দিবস, সৃজনশীল পদ্ধতি, মেট্রো রেল, অতিথি পাখি, ১লা বৈশাখ, পরিবেশ দিবস, শিশু দিবস, ওরা ১১ জন, হুমায়ূন আহমেদ, স্মৃতিসৌধ, কিমস গেম, ত্রিকোণী ব্যান্ডেজ, ফিল্ডবুক, মানচিত্র, yahoo, Facebook, Apps, SHAREit, viber, youTube, play Store, google, bdjobs.com, মার্ক জুকারবার্গ, বিল গেটস, উপদল পদ্ধতি, পোলিও টিকা, ভিটামিন এ ক্যাপসুল, খাবার স্যালাইন, সমাজ সেবা, সাকিব-আল হাসান, লিওনেল মেসি, বারাক ওবামা, গাইড বই এর প্রয়োজনীয়তা, ফরমালিন, চার্লস ব্যাবেজ, ইন্টারনেট, স্কাউটস ওন, বাংলাদেশ, বি.পি দিবস, বাংলাদেশ ব্যাংক, জাতীয় জাদুঘর, রণ সংগীত, পারদর্শিতা ব্যাজ, স্কাউট ডেন, ট্রুপ মিটিং, আর্সেনিক, পানি দূষণ, সৃজনশীল শিক্ষা পদ্ধতি, ইত্যাদি।
- ❖ **পার্লামেন্ট :** লটারীর মাধ্যমে বিষয় নির্ধারণ হবে। উপস্থিত বক্তৃতা থেকে বাছাইকৃত ১৫টি দলের থেকে মনোনীত ১জন করে অংশগ্রহণকারী থাকবে। সরকারী দলে ৭ জন ও বিরোধী দলে ৭ জন, ১ জন স্পিকার হিসেবে মোট ১৫ জন পার্লামেন্ট এ অংশগ্রহণ করবে।

চ্যালেঞ্জঃ ১৩ঃ তাঁবু জলসা (Camp Fire) : দিনভর বিভিন্ন কর্মসূচিতে ব্যস্ততায় কাটানোর পর স্বতঃস্ফূর্ত আনন্দ উপভোগের মাধ্যমে রোভার স্কাউটদের সজিবতা ও প্রাণচাঞ্চল্য ধরে রাখার লক্ষ্যে দলীয় ও নিজস্ব ধ্যান-ধারণায় চিন্তাবিনোদনের জন্য তাঁবুজলসা বা ক্যাম্প ফায়ারের আয়োজনই হচ্ছে এই চ্যালেঞ্জের মূল উদ্দেশ্য। স্কাউটিং এর প্রচলিত নিয়মানুযায়ী ক্যাম্প ফায়ার পরিচালিত হবে। ক্যাম্প ফায়ারে রোভার স্কাউটরা দুইভাবে অংশগ্রহণ করবে। প্রথমতঃ ইউনিট ভিত্তিক, দ্বিতীয়তঃ কন্টিনেন্ট ভিত্তিক। ক্যাম্প ফায়ারে রোভার স্কাউটদের ইউনিটভিত্তিক কমপক্ষে দুইটি পৃথক বিষয় (একটি গান/নৃত্য, অপরটি কমিক/নাটিকা) উপস্থাপন করতে হবে।

ক্যাম্প ফায়ারে দেশাত্ববোধক গান, আঞ্চলিক গান, নৃত্য, জারী সারি, নাট্যাভিনয়, কৌতুক, লোক নৃত্য, লোকগীতি এবং সমাজ উন্নয়নমূলক কর্মকাণ্ডের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ আইটেম পরিবেশন করা যাবে (সময় সর্বোচ্চ ০৫ মিনিট)। ক্যাম্প চলাকালীন সময়ে নির্দিষ্ট দিনে সাবক্যাম্প ও ভিলেজ ভিত্তিক ইউনিট বাছাই করা হবে। ভিলেজ থেকে বাছাইকৃত আইটেমসমূহ গ্রাউ ক্যাম্প ফায়ারে পরিবেশনের সুযোগ পাবে। ক্যাম্প ফায়ারে অংশগ্রহণের জন্য প্রতিটি ইউনিট বা কন্টিনেন্টকে প্রয়োজনীয় উপকরণ (যেমন- বাদ্যযন্ত্র, বিষয়ভিত্তিক সাজ-পোশাক এবং আনুষঙ্গিক অন্যান্য জিনিসপত্র) সাথে নিয়ে আসতে হবে। ক্যাম্প ফায়ারে গতানুগতিক ও প্রচলিত আইটেমের পরিবর্তে নতুন ধ্যান-ধারণাপুষ্ট আকর্ষণীয় ও শিক্ষামূলক আইটেমসমূহকে প্রাধান্য দেয়া হবে। ক্যাম্প ফায়ারে বাণিজ্যিকভাবে তৈরি করা মিউজিক/গানের সহায়তায় অর্থাৎ সিডি/মোবাইল নির্ভর পরিবেশনা নিরুৎসাহিত করা হবে। তবে স্কাউটরা নিজেরা গেয়ে অথবা কণ্ঠ দিয়ে

রেকর্ডিং করে আনলে তা উপস্থাপনে উৎসাহিত করা হবে। সাব ক্যাম্পভিত্তিক ক্যাম্প ফায়ারে অংশগ্রহণকারী সকল ইউনিটকে ঐ রাতেই স্টিকার প্রদান করা হবে।

হাইকিং এ অংশগ্রহণকারী ভিলেজ নির্দিষ্ট দিনে নির্দিষ্ট ক্যাম্প ফায়ারে অংশগ্রহণ করবে। এজন্য হাইকিং শুরু করার পূর্বেই ক্যাম্প ফায়ারে অংশগ্রহণের জন্য প্রয়োজনীয় সকল উপকরণ সঙ্গে নিয়ে নিতে হবে।

চ্যালেঞ্জঃ ১৪ঃ শান্তি ও সম্প্রীতি (Faith & Belief) : শান্তি ও সম্প্রীতি - একটি মনস্তাত্ত্বিক চ্যালেঞ্জ। এখানে ধর্ম পালনের জন্য অবশ্য পালনীয় বিষয়সমূহ ও বিভিন্ন ধর্মের নীতিগত সাদৃশ্য নিয়ে ওপেন ফোরামের আয়োজন করা হবে। সকল ধর্মের একজন করে বিশেষজ্ঞ এই ফোরামে থাকবেন এবং অংশগ্রহণকারীদের প্রশ্নের উত্তর দিবেন। এর ফলে তাদের মধ্যে ভ্রাতৃত্ব বন্ধন দৃঢ় হবে। এছাড়াও নিজ নিজ ধর্ম পালনের জন্য সকল ধর্মের অনুসারীগণের জন্য ক্যাম্প এলাকায় প্রয়োজনীয় ব্যবস্থা থাকবে।

চ্যালেঞ্জঃ ১৫ : আমার সময় (Youth Zone) : রোভার স্কাউটদের জন্য ‘আমার সময়’ হলো একটি মজার চ্যালেঞ্জ। নির্দিষ্ট সময়ে এই অংশগ্রহণকারী রোভার স্কাউটরা এই চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করবে। ‘আমার সময়’-এ রোভার স্কাউটরা যে সব বিষয়ে অংশগ্রহণের সুযোগ পাবে তা হলো :-

- ✳️ ভাস্কর্য তৈরিঃ স্তুপাকারে বালু বা মাটির ব্যবস্থা করা থাকবে। অংশগ্রহণকারীর ইচ্ছা অনুযায়ী ভাস্কর্য বানানোর প্রয়াস চালাবে।
- ✳️ আকাশের ঠিকানায় চিঠি লেখাঃ একটি ডাকবাক্স থাকবে। নির্দিষ্ট করা বিষয়ে পত্র লিখে উক্ত ডাকবাক্সে ফেলতে হবে।
- ✳️ এসএমএস প্রতিযোগিতাঃ বাংলা ও ইংরেজিতে এসএমএস এর বিষয় প্রদর্শন করা হবে। তা দেখে অংশগ্রহণকারীকে নির্দিষ্ট নাম্বারে এসএমএস করতে হবে।
- ✳️ স্বপ্নের ক্রিকেট টিম বানাতে ভোটাভোটিঃ এই স্টেশনে বাংলাদেশের ক্রিকেট টিম কেমন হলে ভালো হয় তার প্রস্তাব গ্রহণ করে ভোটাভোটির ব্যবস্থা করা হবে। যার প্রস্তাব সর্বাধিক ভোট পাবে তাকে পুরস্কৃত করা হবে।
- ✳️ দেয়াল পত্রিকাঃ ইউনিটের অংশগ্রহণকারী ইউনিটের অন্যান্য সদস্যদের সহায়তা নিয়ে আগেই প্রস্তুত করা দেয়াল পত্রিকা স্টেশনের নির্দিষ্ট স্থানে প্রদর্শন করবে।
- ✳️ মোবাইলগ্রাফিঃ এই স্টেশনে অংশগ্রহণকারী রোভারদের ২০ মিনিট সময় দেয়া হবে, যাতে চ্যালেঞ্জ অ্যারিনায় চলমান কার্যক্রমসমূহের ছবি তুলে নিজের ও নিজের ইউনিটের নাম লিখে মোবাইলগ্রাফি ‘হেস (#) ট্যাগ’ এর মাধ্যমে ফেসবুকে আপলোড দিতে হবে। একজন ১টির বেশি ছবি আপলোড দিতে পারবে না। সুন্দর আপলোড নির্বাচন করে পুরস্কৃত করা হবে।
- ✳️ ধাঁধাঃ গ্রাম বাংলার প্রচলিত সর্বোচ্চ ১০টি ধাঁধা অংশগ্রহণকারীদের নিকট উপস্থাপন করা হবে। সঠিক জবাব প্রদানকারীকে পুরস্কৃত করা হবে।
- ✳️ যেমন খুশি তেমন সাজো : যে অংশগ্রহণকারী এই স্টেশনে অংশ নেওয়ার সুযোগ পাবে সে যেমন খুশি তেমন সেজেই চ্যালেঞ্জে অংশ নিবে।
- ✳️ পাজল : বিভিন্ন ধরনের পাজল থাকবে। অংশগ্রহণকারীরা অন্য ইউনিটের সদস্যদের সাথে গ্রুপ তৈরী করে তার সমাধান করবে। পাজল সমাধানের সময় বিবেচনা করে পুরস্কার দেয়ার ব্যবস্থা থাকবে।
- ✳️ পাথ ফাইন্ডার : পোর্টেবল নির্দিষ্ট লক্ষ্য স্থির করে অংশগ্রহণকারীদের চোখ বেঁধে ছেড়ে দেয়া হবে। চোখ বাঁধা অবস্থায় অংশগ্রহণকারীকে উক্ত লক্ষ্যে পৌঁছাতে হবে। পৌঁছানোর সময়কাল ও সফলতার উপর নির্ভর করে পুরস্কৃত করা হবে।
- ✳️ স্বরচিত কবিতা পাঠ : এই স্টেশনে অংশগ্রহণকারীরা নিজেদের লেখা কবিতা বা ছড়া উপস্থাপনের সুযোগ পাবে।
- ✳️ আইকন জোন : এই স্টেশনে বর্তমান সময়ের দেশি-বিদেশী যুব আইকনদের কাট আউট থাকবে। অংশগ্রহণকারী তাদের সাথে ছবি তোলার সুযোগ থাকবে। নিজের ও নিজের ইউনিটের নাম লিখে ‘হেস (#) ট্যাগ’ এর মাধ্যমে উক্ত ছবি ফেসবুকে আপলোড দিতে হবে। একজন ১টির বেশি ছবি আপলোড দিতে পারবে না। সুন্দর আপলোড নির্বাচন করে পুরস্কৃত করা হবে।
- ✳️ এমগপি- “ম্যাসেঞ্জার অব পীস” : মেসেঞ্জার অব পীস এর বিভিন্ন এক্টিভিটিজ থাকবে। এছাড়াও স্কাউটিং এক্টিভিটিজের তথ্য ও ছবি কিভাবে ওয়ার্ল্ড স্কাউট ব্যুরোর ওয়েবসাইটে পোস্ট করতে হয় তা জানা যাবে। এজন্য অংশগ্রহণকারীদের পূর্বেই (scout.org) তে রেজিস্ট্রেশন করে আসতে হবে।
- ✳️ বাংলা কারাওকের গান : বাংলা কারাওকের গান শেখার ও করার সুযোগ থাকবে।

কেন্দ্রীয় অনুষ্ঠানাদি : চ্যালেঞ্জ ছাড়াও একাদশ জাতীয় রোভার মুটে মোট চারটি অনুষ্ঠান হবে।

১ : উদ্বোধনী অনুষ্ঠান : একাদশ জাতীয় রোভার মুটের উদ্বোধনী অনুষ্ঠানকে বর্ণাঢ্য ও আকর্ষণীয় করার লক্ষ্যে মুটে অংশগ্রহণকারী ছাড়াও পারদর্শী বিভিন্ন রোভার স্কাউটদের ডিসপ্লুতে অংশগ্রহণের সুযোগ থাকবে। উদ্বোধনী অনুষ্ঠানে সকল রোভার স্কাউটকে পরিপাটি স্কাউট পোশাকে নির্দিষ্ট সময়ে মেইন অ্যারিনায় উপস্থিত হতে হবে। উদ্বোধনী অনুষ্ঠানে অংশগ্রহণের সময় মোবাইল ফোন, ক্যামেরা, পানির বোতল, ইলেকট্রনিক্স ডিভাইস, চাবির রিং ইত্যাদি সাথে রাখা যাবে না। উদ্বোধনী অনুষ্ঠানকে আকর্ষণীয় করার উদ্দেশ্যে প্রত্যেক ইউনিটের ৬ জন রোভার স্কাউটকে মহড়ায় অংশগ্রহণ করতে হবে। যে সকল রোভার স্কাউট মহড়ায় অংশগ্রহণ করবে শুধুমাত্র তারাই উদ্বোধনী অনুষ্ঠানে উপস্থিত থাকতে পারবে।

২ : গ্র্যান্ড ক্যাম্প ফায়ার ও সমাপনী অনুষ্ঠান : মুটে দেশী ও বিদেশী ইউনিট ও কন্টিনেন্ট-এর সমন্বয়ে নির্দিষ্ট সময়ে একই সাথে গ্র্যান্ড ক্যাম্প ফায়ার ও সমাপনী অনুষ্ঠান অনুষ্ঠিত হবে। এ অনুষ্ঠান দুটি পর্বে বিভক্ত থাকবে। প্রথম পর্বে অতিথিবৃন্দের বক্তব্য ও দ্বিতীয় পর্বে সাংস্কৃতিক অনুষ্ঠান অনুষ্ঠিত হবে।

৩ : টপ অ্যাচিভারস গ্যাদারিং : একজন কাব স্কাউট, স্কাউট ও রোভার স্কাউটের স্কাউটিং জীবনের সর্বোচ্চ স্বীকৃতি হল যথাক্রমে শাপলা কাব অ্যাওয়ার্ড, প্রেসিডেন্টস স্কাউট অ্যাওয়ার্ড ও প্রেসিডেন্টস রোভার স্কাউট অ্যাওয়ার্ড অর্জন। যারা উক্ত অ্যাওয়ার্ড অর্জন করেছে তাঁদের নিয়ে নির্ধারিত এই দিনে টপ অ্যাচিভারস গ্যাদারিং অনুষ্ঠিত হবে। এতে দেশী বিদেশী অংশগ্রহণকারী টপ অ্যাচিভারগণ যোগদান করবেন। মুটের ৩য় দিন অর্থাৎ ২৭ জানুয়ারি ২০১৭ তারিখ শুক্রবার সকাল ৯.৩০ মিনিট থেকে বিকাল ৪.৩০ মিনিট এর মধ্যে টপ অ্যাচিভারস রি-ইউনিয়ন আয়োজন করা হবে।

গ্যাদারিং-এ অংশগ্রহণেচ্ছু সকলকে ৩১ ডিসেম্বর ২০১৬ তারিখের মধ্যে ১০০.০০ (একশত) টাকা রেজিস্ট্রেশন ফি পরিশোধ করে রেজিস্ট্রেশন সম্পন্ন করতে হবে এবং মুটে অংশগ্রহণকারী ছাড়া অন্যান্য টপ অ্যাচিভারদের ২০০.০০ (দুইশত) টাকা রেজিস্ট্রেশন ফি পরিশোধ করে রেজিস্ট্রেশন সম্পন্ন করতে হবে। অংশগ্রহণকারীদেরকে নিজ দায়িত্বে স্কাউট পোশাকে (যদি থাকে) মুটের ভেন্যুতে উপস্থিত হতে হবে।

৪ : উডব্যাচারস গ্যাদারিং : বিভিন্ন শাখায় উডব্যাচারপ্রাপ্ত স্কাউটারদের নিয়ে মুট চলাকালীন উডব্যাচার গ্যাদারিং আয়োজন রাখা হয়েছে। মুটের ৪র্থ দিন অর্থাৎ ২৮ জানুয়ারি ২০১৭ তারিখ শনিবার দুপুর ২.৩০ মিনিট থেকে বিকাল ৫.০০ টা পর্যন্ত উডব্যাচার গ্যাদারিং-এর আয়োজন করা হবে। গ্যাদারিং-এ অংশগ্রহণেচ্ছু সকলকে ৩১ ডিসেম্বর ২০১৬ তারিখের মধ্যে ১০০.০০ (একশত) টাকা রেজিস্ট্রেশন ফি পরিশোধ করে রেজিস্ট্রেশন সম্পন্ন করতে হবে এবং মুটে অংশগ্রহণকারী ছাড়া অন্যান্য উডব্যাচারদের ২০০.০০ (দুইশত) টাকা রেজিস্ট্রেশন ফি পরিশোধ করে রেজিস্ট্রেশন সম্পন্ন করতে হবে। অংশগ্রহণকারীদেরকে নিজ দায়িত্বে স্কাউট পোশাকে (যদি থাকে) মুটের ভেন্যুতে উপস্থিত হতে হবে।

'scout.org' তে রেজিস্ট্রেশন করার নিয়ম : www.scout.org এই ওয়েব এড্রেস এ প্রবেশ করলে ওয়েব পেইজ এর উপরে Register বাটনে ক্লিক করলে একটি রেজিস্ট্রেশন ফরম পাওয়া যাবে। রেজিস্ট্রেশন ফরমটিতে প্রয়োজনীয় তথ্যাদি পূরণ করে creat new account এ ক্লিক করলে রেজিস্ট্রেশন কার্যক্রম সম্পন্ন হবে এবং একই সাথে ইমেইলের মাধ্যমে একটি account verification এর জন্য একটি মেইল পাওয়া যাবে। প্রাপ্ত মেইলে verify বাটন ক্লিক করলে একাউন্টটি চূড়ান্তভাবে কার্যকর হবে।

স্কাউট শপ : একাদশ জাতীয় রোভার মুটে একটি অস্থায়ী স্কাউট শপ স্থাপন করা হবে। স্কাউট শপে প্রাপ্ত মালামালের তথ্য নিম্নে দেয়া হলো-

ক্রম	দ্রব্যের নাম	বিক্রয় মূল্য
১	স্কাউট শাড়ী কাপড়	৪৫০.০০
২	রোভার ইউনিট পতাকা	৩০০.০০
৩	কোর্ট পিন (স্কাউট লগোযুক্ত)	৯০.০০
৪	কোর্ট পিন (ব্রাদার হুড লগোযুক্ত)	৯০.০০
৫	কাফলিং (স্কাউট লগোযুক্ত)	২০০.০০
৬	কাফলিং (ব্রাদার হুড লগোযুক্ত)	২০০.০০
৭	টাই ক্লিপ বড় (স্কাউট লগোযুক্ত)	১৬০.০০
৮	টাই ক্লিপ বড় (ব্রাদার হুড লগোযুক্ত)	১৬০.০০
৯	টাই ক্লিপ ছোট (স্কাউট লগোযুক্ত)	১৬০.০০
১০	টাই ক্লিপ ছোট (ব্রাদার হুড লগোযুক্ত)	১৬০.০০
১১	কাঠের চাবির রিং (স্কাউট লগোযুক্ত)	৩০.০০
১২	ক্যাপ ছোট (স্কাউট লগোযুক্ত)	১০০.০০
১৩	ক্যাপ বড় (স্কাউট লগোযুক্ত)	১০০.০০
১৪	গেঞ্জী বডি নেভী ব্লু কলার সাদা (স্কাউট লগোযুক্ত)	৩০০.০০
ক্রম	দ্রব্যের নাম	বিক্রয় মূল্য

১৫	গেঞ্জী বডি সাদা কলার নীল (স্কাউট লগোযুক্ত)	৩০০.০০
১৬	মেরুন কলার ম্যাগি হাতা কোটি কলারসহ (স্কাউট লগোযুক্ত)	১,০০০.০০
১৭	এ্যাস কলার ম্যাগি হাতা কোটি কলার ছাড়া (স্কাউট লগোযুক্ত)	১,০০০.০০
১৮	সুয়েটার-স্কাউট লগোযুক্ত ভি গলা নেভী ব্লু কলার	৪৫০.০০
১৯	রোপ ব্যাগ (স্কাউট লগোযুক্ত)	১০০.০০
২০	রোপ ব্যাগ (ব্রাদার হুড লগোযুক্ত)	১০০.০০
২১	ওয়েস্ট ব্যাগ (স্কাউট লগোযুক্ত)	১৭০.০০
২২	ল্যাপটপ ব্যাগ (স্কাউট লগোযুক্ত)	৪৫০.০০
২৩	জুট ব্যাগ (স্কাউট লগোযুক্ত)	১৬৫.০০
২৪	প্লাস্টিক কি রিং (রোভার মুট লগোযুক্ত)	৩০.০০
২৫	কোর্ট পিন (রোভার মুট লগোযুক্ত)	৫০.০০
২৬	ক্যাপ (রোভার মুট লগোযুক্ত)	১০০.০০

একাদশ জাতীয় রোভার মুট বাস্তবায়নে সংশ্লিষ্ট সকলের সহযোগিতা কামনা করি।

(মোঃ শাহ্ কামাল)

সভাপতি

একাদশ জাতীয় রোভার মুট সাংগঠনিক কমিটি

ও

সচিব

দুর্যোগ ব্যবস্থাপনা ও ত্রাণ মন্ত্রণালয়

তারিখ: ২০/১২/২০১৬

স্মারক নম্বর- বাঃ স্কাঃ (রোভার মুট)/১৫৪০(১০০০)/২০১৬

বিতরণ : জ্ঞাতার্থে ও কার্যার্থে :

- ১। আঞ্চলিক সম্পাদক, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল অঞ্চল;
- ২। আঞ্চলিক উপ কমিশনার (প্রোগ্রাম), বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল অঞ্চল;

- ৩। সভাপতি/সম্পাদক, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল জেলা রোভার;
- ৪। প্রফেশনাল স্কাউট এক্সিকিউটিভ (সকল), বাংলাদেশ স্কাউটস;
- ৫। ট্রেনিং টিমের সদস্য (সকল), বাংলাদেশ স্কাউটস;

সদয় জ্ঞাতার্থে :

- ১। সভাপতি, বাংলাদেশ স্কাউটস;
- ২। প্রধান জাতীয় কমিশনার, বাংলাদেশ স্কাউটস;
- ৩। জাতীয় নির্বাহী কমিটির সদস্য (সকল), বাংলাদেশ স্কাউটস ;
- ৪। সভাপতি, জাতীয় কমিটি (সকল), বাংলাদেশ স্কাউটস;
- ৫। মুট সাংগঠনিক কমিটির সদস্য (সকল), বাংলাদেশ স্কাউটস;
- ৬। জাতীয় উপ কমিশনার (সকল), বাংলাদেশ স্কাউটস।

(আরশাদুল মুকাদ্দিস)
নির্বাহী পরিচালক (ভারপ্রাপ্ত)
বাংলাদেশ স্কাউটস

ও

সদস্য সচিব
একাদশ জাতীয় রোভার মুট সাংগঠনিক কমিটি