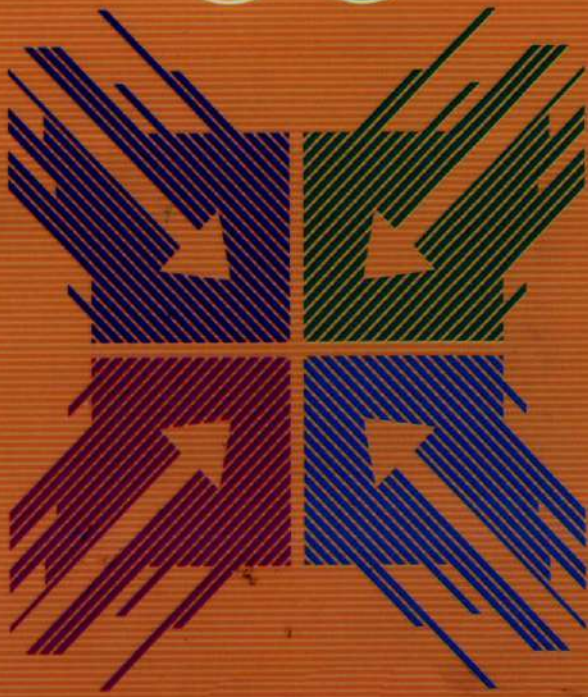
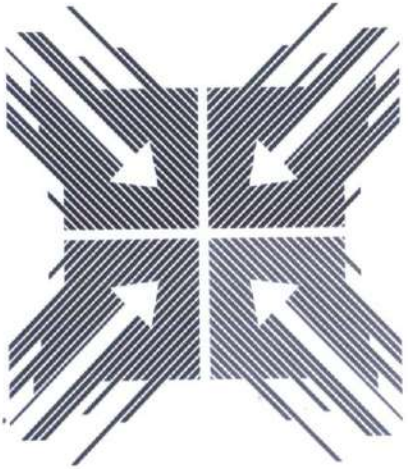
খেলাধূলা



মোঃ মজিবর রহমান মান্নান

খেলাধূলা



মোঃ মজিবর রহমান মান্নান

খেলাধূলা
মোঃ মজিবর রহমান মান্নান

গ্রন্থস্বত্ব
মাশহুদা আখতার রীনা

প্রকাশক
কাজী সাহিনা সুলতানা
৭৮, কলাবাগান, ২য় লেন, ঢাকা-১২০৫

প্রকাশকাল
ফেব্রুয়ারি, ২০১৫ খ্রিষ্টাব্দ
ফাল্গুন, ১৪২১ বঙ্গাব্দ

অলংকরণ
লেখক এবং মতুরাম চৌধুরী

প্রচ্ছদ
কাজী নাজমূল হক

মুদ্রণে ঃ
থিংকবক্স এ্যাডভারটাইজিং এন্ড প্রিন্টিং
ফকিরাপুল, ঢাকা।

দাম ঃ ১২০.০০ টাকা

ISBN.984-32-0175-3

উৎসর্গ

আমার পরম শ্রদ্ধেয়

বাবা ও **মা**

যাঁদের আপত্য স্নেহ ও শাসনে

আজ অবধি আমার অবস্থান।

লেখকের কথা

স্কাউটিং একটি 'খেলা' আর এ খেলার ছলে স্কাউটিং প্রোগ্রাম বালক-বালিকাদের মাঝে প্রয়োগ করে আদর্শ মানুষ গড়ার প্রয়াস আজ সারা বিশ্বময়। আধুনিক সভ্যতায় শিক্ষাঙ্গনে পুঁথিগত শিক্ষার পাশাপাশি মুক্তাঙ্গনে প্রকৃতির নিবিড় বন্ধনে খেলাধূলার অনুশীলন ও স্কাউটিং পাঠ্যক্রমের প্রশিক্ষণ শিশু, কিশোর ও যুবদের চারিত্রিক উন্নয়ন, স্বাবলম্বী ও দেশপ্রেমিক আদর্শ নাগরিক গঠনে বলিষ্ঠ ভূমিকা রাখছে।

বাংলাদেশ স্কাউটসের প্রকাশিত বইয়ের তালিকায় 'খেলাধূলা' সংক্রান্ত একখানা বইয়ের অভাব দীর্ঘদিনের। কল্পনা শক্তির প্রয়োগে খেলার উদ্ভাবন ও বাস্তবে খেলা পরিচালনা করা কিছুটা সহজসাধ্য হলেও শব্দের গাঁথুনিতে খেলার মূল চিত্রটি বর্ণনায় প্রকাশ করা বেশ কষ্টসাধ্য। তবুও দীর্ঘদিনের লব্ধ অভিজ্ঞতা ও অদম্য ইচ্ছার বাস্তব রূপায়নে এ সাহসী কাজে হাত দেই। খেলার উপর গবেষণা নয় বরং খেলাধূলা চর্চায়, বিভিন্ন প্রশিক্ষণ কোর্স পরিচালনায়, স্কাউটিং কার্যক্রমে ও বিভিন্ন মাধ্যমে খেলাধূলার ব্যবহারিক জ্ঞানের আলোকে এবং গবেষণামূলক চিন্তাচেতনায় উদ্ভাবিত বিভিন্ন খেলার সমন্বয়ে বইখানা রচনায় মনোনিবেশ করি।

সুস্থ দেহে সুস্থমন এ পরম সত্য কথাটির প্রতিফলনে খেলাধূলা বালক-বালিকাদের দৈহিক, মানসিক ও নৈতিক উন্নয়নে সহায়তা করে। ক্রীড়াই শক্তি দেহে, মনে, কর্মে, সুস্থ সমাজ গঠনের দৃপ্ত শপথে ও চেতনায়। তাই খেলার মাধ্যমে কিশোর-কিশোরীদের খেলার প্রতি আগ্রহ সৃষ্টিতে এবং স্কাউটদের ক্রমোন্নতিশীল প্রোগ্রাম ফলপ্রসূ করণে আমার এ প্রয়াস। বিভিন্ন প্রশিক্ষণ কোর্সে শিক্ষার্থী ও প্রশিক্ষকগণ খেলাগুলো পাওয়ার আগ্রহ দেখিয়েছেন। এসব উৎসাহ ও দীর্ঘদিনের ইচ্ছাপূরণের লক্ষ্যে কর্মব্যস্ততার মাঝেও ২৮ এপ্রিল ১৯৯৪ খ্রিষ্টাব্দ ১৪ বৈশাখ ১৪০১ বঙ্গাব্দে খেলাধূলার পান্ডুলিপি লেখা চূড়ান্ত করি। অতঃপর তা বাংলাদেশ স্কাউটসের মাসিক পত্রিকা অগ্রদূতে ধারাবাহিক প্রকাশিত হয়। পরবর্তীতে বই আকারে প্রকাশের চূড়ান্ত প্রস্তুতি নেয়ার পর নানা কারণে অগ্রযাত্রা থেমে যায়, ২০০২ সালে আত্মপ্রকাশের দ্বারপ্রান্তে এসেও তা আলোর মুখ দেখেনি, দীর্ঘ বিরতির ২০ বছর পর পান্ডুলিপি বই আকারে প্রকাশের প্রান্ত রেখা স্পর্শ করে। বই আকারে প্রকাশের জন্য সহধর্মিণী মাশহুদা আখতার রীনা ও স্নেহাস্পদ আত্মজা ফারজানা তাসনিম রহমান ঐশী ক্রমাগত উৎসাহ ও প্রেরণা যুগিয়েছেন। বন্ধুমহল ও স্কাউট অনুরাগীদের চাহিদা ও উৎসাহ এবং অনুরাগী, শুভানুধ্যায়ী ও প্রিয় হিতৈষীগণের আন্তরিক সহায়তায় 'খেলাধূলা' বই আকারে প্রকাশের আগ্রহ বেগবান করেছে।

বই প্রকাশে যাঁরা প্রত্যক্ষ ও পরোক্ষভাবে সহায়তা করেছেন আমি তাঁদের সকলের কাছে কৃতজ্ঞ।

গ্রীষ্মের খরতাপের মাঝে শীলাবৃষ্টি যেমন প্রকৃতির মাঝে ধবল আকার ধারণ করে স্বস্তি ও শীতল হাওয়া প্রবাহিত করে। তেমনী খেলাধূলা ধমনির রক্ত সঞ্চালন প্রবাহ সচল করে দেহের সুস্থ্যতা বজায় রাখতে অগ্রণী ভূমিকা রাখতে সহায়ক।

খেলাগুলো শুধুমাত্র স্কাউটিং কার্যক্রমে সম্পৃক্ত থাকবে তা কিন্তু নয়, স্কাউটিং কারিকুলামের আদলে লেখা হলেও বইয়ে বর্ণিত খেলাগুলো সমবয়সী সকলের জন্য প্রযোজ্য হবে। আন্তরিক চেষ্টা ও সতর্কতা সত্ত্বেও বইয়ের শব্দ বিন্যাসে হয়তো কিছু ত্রুটি বিচ্যুতি থেকে যেতে পারে, এ বিষয়ে সহৃদয় পাঠকগণের পরামর্শ সাদরে গ্রহণপূর্বক পরবর্তী সংস্করণে সংশোধনের উদ্যোগ নেয়া হবে।

যাদের উদ্দেশ্যে বইখানা লেখা হয়েছে তারা যদি খেলাগুলোর যথাযথ প্রয়োগে উপকৃত হয় তাহলে আমার এ শ্রম স্বার্থক বলে মনে করবো।

মোঃ মজিবর রহমান মান্নান

লিডার ট্রেনার
১৫ এপ্রিল, ১৯৯৮ খ্রিষ্টাব্দ
০২ বৈশাখ, ১৪০৪ বঙ্গাব্দ, ঢাকা।

সূচি

খেলা	৭
স্কাউটিংয়ে খেলা	৮
খেলা পরিচালনাকারীর করণীয় বিষয়সমূহ	১০
খেলার ডায়েরি	১১
খেলার উপকরণ	১২
দলীয় খেলা (Team Game)	১৩
রিলে খেলা (Relay Game)	৩৫
কার্যকর খেলা (Active Game)	৪৩
কিমের খেলা (Kimes Game)	৬৩
বিস্তৃত অঙ্গনের খেলা (Wide Game)	৬৬

খেলা

পৃথিবীতে শুধুমাত্র মানব সন্তানই নয়, জন্মের পরে প্রতিটি প্রাণী তার আপন খেয়ালে হাত-পা ছুঁড়ে বা লম্প-ঝম্প দিয়ে খেলায় মত্ত হতে চেষ্টা করে। পরবর্তীতে বয়সবৃদ্ধির সাথে সাথে পারিবারিক পরিবেশ, পারিপার্শ্বিকতা, সমাজ ও রাষ্ট্রীয় পরিবেশে বিভিন্নমুখী নিয়মতান্ত্রিক খেলায় অংশ নিতে চায়। কিন্তু সাধ ও সাধ্যের ব্যবধানে অনেকেই খেলার প্রতি আগ্রহী বা অনাগ্রহী হয়ে পড়ে। সকল কর্মে, চিন্তা ও চিন্তনে খেলার অর্ন্তনিহিত উপলব্ধি অনুধাবন করা যায়। কথা ও কাজে যেমন মস্তিস্ক ও দৈহিক শ্রম ব্যয় হয় তেমনি খেলাধূলায় কায়িক শ্রমের ফলে অঙ্গ প্রত্যঙ্গ ও শিরা উপশিরায় রক্ত সঞ্চালন করে সুস্থ দেহ ও মনের অঙ্গীকারে দীর্ঘায়ুর পথ দৃঢ় করে। ছেলে ও মেয়ে উভয়েই খেলার প্রতি আগ্রহী কিন্তু দৈহিক ও মানসিক তারতম্য অনুসারে তাদের খেলার নিয়ম, পদ্ধতি ও গঠনপ্রণালী ভিন্নতর।

আদিম সভ্যতার ঊষালগ্ন থেকেই মানব জাতির মাঝে খেলার অদম্য বাসনা লক্ষণীয়। তখনকার দিনে বনের পশুপাখি শিকারে যেমন খেলার আনন্দ ছিল তেমনি একে অপরে বা গোত্রে আত্মহনন বা হত্যার জন্য জঘন্য ক্রীড়াকলাপ বা কর্তৃত্ব নিয়ন্ত্রণে জীবননাশের মত উন্মাদনা, পশু ও মানুষের মরণ ঘাতি লড়াইয়ের মত কার্যক্রম আদিম জাতির মনে খেলার আনন্দে রোমাঞ্চের সৃষ্টি করতো, পর্যায়ক্রমে মানব সভ্যতার ক্রম বিকাশের ফলে খেলার ধরণ ও কৌশলগত পদ্ধতির বিবর্তন ও পরিবর্তন ঘটেছে।

আধুনিক সভ্যতায় বহু ব্যয়ে বহুবিধ উপকরণের সমন্বয়ে নানাবিধ খেলার প্রচলন সারা বিশ্বময়। খেলা এখন নেশা ও পেশায় পর্যবসিত। তাই বর্তমান বিশ্বে সকল রাষ্ট্র ও জাতিতে খেলাধূলা শিক্ষা পাঠ্যক্রমে অন্তর্ভুক্ত করা হয়েছে। খেলা শুধুমাত্র চিত্তাকর্ষক আনন্দই নয়, এর মাধ্যমে দৈহিক, মানসিক উৎকর্ষ সাধনসহ সুস্থ ও সবলতার মাঝে শৃঙ্খলা, জাতিসত্ত্বাবোধ, দেশপ্রেম, দলীয় চেতনা, নেতৃত্ব, ভ্রাতৃত্ব ও মমত্ববোধের উন্মেষ সাধনে সাহায্য করে।

স্কাউট আন্দোলনের প্রবর্তক লর্ড ব্যডেন পাওয়েল স্কাউটিং কার্যক্রমে খেলার মাধ্যমে সুস্থ ও সবল দেঁহে চারিত্রিক উন্নয়ন এবং আদর্শ দেশ প্রেমিক নাগরিক গঠনে খেলার প্রতি গুরুত্ব আরোপ করেছেন, তিনি সর্বদা যে কথাটি বলতেন তা হলো স্কাউটিং বালকদের কাছে খেলা কিন্তু লিডারদের নিকট একটি গুরুত্বপূর্ণ কাজ। স্কাউটদের শারীরিক, মানসিক ও আধ্যাত্মিক প্রশিক্ষণের সাথে স্কিল বিষয়ে দক্ষ হিসেবে গড়ে তোলার বিভিন্নমুখী কার্যক্রমের ব্যবস্থা স্কাউট প্রোগ্রামে রয়েছে। আর এ সবই খেলার ছলে শেখানো হয়। ফলে খেলার মাধ্যমে ব্যক্তির শারীরিক, মানসিক ও মনস্তাত্ত্বিক উন্নয়ন এবং সমষ্টিগত সামাজিক উন্নয়নে সহায়ক ভূমিকা রাখে।

খেলা শুধুমাত্র বিনোদন নয়, খেলা একটি শিল্প। ঐকান্তিক কসরত ও কলা কৌশল প্রয়োগে একজন খেলোয়াড় তার শৈল্পিক উৎকর্ষতা ফুটিয়ে তুলতে সক্ষম হয়। তাই খেলা সর্বকালে সকল বয়সী মানব, মানবী, জাতি ও গোষ্ঠীর কাছে সমাদৃত ও গ্রহনীয়। খেলাই শক্তি-চিন্তা চেতনা ও কর্মকান্ডে। খেলাধূলা ঐক্যের প্রেরণা, শান্তির সোপান এবং ভ্রাতৃত্বের দিশারী।

বর্তমান বিশ্বে খেলাধূলা সকল দেশ, জাতি ও গোষ্ঠীর মধ্যে ভ্রাতৃত্ব ও সৌহার্দ গড়ে তুলছে, ক্রিকেট, ফুটবল এবং অ্যাথলেটিকস এর মতো জনপ্রিয় খেলায় সারা বিশ্ব একাত্ম হয়ে মেতে উঠে। প্রাত্যহিক ব্যয়াম বা শরীরচর্চা রোগ বালাই থেকে মুক্ত থাকার জন্য মানুষকে আকৃষ্ট করছে তেমনি মেধা বিকাশে সুস্থ দেহও বলিষ্ঠ ভূমিকা রাখছে। ফলে পুথিগত শিক্ষার পাশাপাশি সকল দেশে এক্সট্রা কারিকুলাম হিসেবে খেলার প্রচলন রয়েছে। তথ্য প্রযুক্তির যুগে টেলিভিশনের পর্দায় লাইভ প্রোগ্রামে খেলাধূলা প্রত্যক্ষ করেও অনেকে পছন্দনীয় খেলায় আকৃষ্ট হচ্ছে।

খেলাধূলা শরীরের রক্ত সঞ্চালনে সহায়ক হয়ে রোগ প্রতিরোধে যেমন ভূমিকা রাখে তেমনি মনন ও মেধাবিকাশে সহায়ক শক্তি হিসেবে কাজ করে।

স্কাউটিংয়ে খেলা

লর্ড ব্যাডেন পাওয়েল তাঁর রচিত Scouting For Boys পুস্তকে আন্দোলনের সামগ্রিক কার্যক্রম খেলার মাধ্যমে প্রশিক্ষণ দিয়ে আদর্শ নাগরিক গঠনে দিক নির্দেশনা দিয়েছেন। বই প্রকাশের পর তার আলোকে ইংল্যান্ডের বিভিন্ন প্রতিষ্ঠান বালকদের মাঝে স্কাউটিং কার্যক্রম শুরু করে এবং বিভিন্ন বিদ্যালয়ে বালকদের স্বাস্থ্যগত দিকটি দুর্বল বলে পরিলক্ষিত হয়, যার রিপোর্ট বিপি'র কাছে আসতে থাকে। স্কাউটিং বালকদের কাছে গ্রহণযোগ্য কিনা তা যাচাইয়ের লক্ষ্যে বিপি ১৯০৭ সালে ব্রাউনসী দ্বীপের পোলহারবারে ২১ জন বালক নিয়ে পরীক্ষামূলক তাঁবুবাস করেন। বিপির এই নবযাত্রায় সহায়তা করেন ইংল্যান্ডের বয়েজ ব্রিগেডের প্রতিষ্ঠাতা জনাব উইলিয়াম স্মীথ। এই ক্যাম্পে ইংল্যান্ডের ইটর ও হ্যারোর পাবলিক স্কুল থেকে ১০ জন, বর্ন মাউথ বয়েজ ব্রিগেডের ৭ জন, পোল বয়েজ ব্রিগেডের ৩ জন এবং বিপির ভাইপো নয় বছর বয়সী ডোনাল্ড অংশগ্রহণ করে। বিপি সে ক্যাম্পের দৈনিক কার্যক্রমে সকালে শরীর চর্চা, বিকালে খেলাধূলা এবং রাতে স্বাভাবিক ব্যয়াম শেখাতেন। বিশ্বের প্রথম স্কাউট তাঁবুবাসে বালকদের কাছে উপদল পদ্ধতির কার্যক্রম, বিস্তৃত অঙ্গনের খেলা ও উত্তেজনাপূর্ণ খেলার আকর্ষণে তাঁবুবাসের মেয়াদ বৃদ্ধি করা হয়। পরবর্তীতে তিনি ব্রাউনসী দ্বীপ থেকে ফিরে এসে স্কাউটিং কার্যক্রমে খেলার উপর অধিক গুরুত্বারোপ করেন। স্কাউটিং কার্যক্রম

মুক্তাঙ্গনে করার পক্ষে তিনি জোর দেন। বিপি বলেন যে, আমরা যদি সময়ানুযায়ী বালকদের শারীরিক যোগ্যতার বিষয়ের প্রতি লক্ষ্য রাখতে পারি এবং স্কাউটিং কার্যক্রমে তার যথাযথ অনুশীলন অব্যাহত থাকে তা হলে প্রতি বছর সুস্থ ও সবল দেহে চারিত্রিক উন্নয়নে আর্দশ দেশপ্রেমিক নাগরিক গড়ে তুলতে তা সহায়ক হবে। বিপি ইউনিট লিডারদের নিকট ধারাবাহিকভাবে লিখলেন "বালকদের শারীরিক অনুন্নতি একটি জাতীয় সমস্যা, যার সমাধানকল্পে ব্যক্তিগত উদ্যোগে গুরুত্ব অনুধাবন করে তার যথাযথ পদক্ষেপ গ্রহণ অত্যাবশ্যক"। খেলাধূলা ও শারীরিক প্রশিক্ষণের মাধ্যমে আগামী প্রজন্মের স্বাস্থ্যগত ক্রমোন্নতির প্রচেষ্টা অব্যাহত রাখতে হবে এবং সর্বত্র স্কাউটিং কার্যক্রম পরিচালনার প্রারম্ভে এ বিষয়ের প্রতি গুরুত্ব দিতে হবে।

প্রকৃতির অপরূপ পরিবেশে মুক্তবিহঙ্গনে খেলধূলা, হাইকিং ও তাঁবুবাস বালক-বালিকাদের শারীরিক, মানসিক উন্মেষ ঘটিয়ে সুস্বাস্থ্যের অধিকারীরূপে গড়ে উঠতে সাহায্য করে। পক্ষান্তরে স্কুল বা ক্লাব সংগঠনে শিশু-কিশোর, বালক-বালিকাদের বয়ঃবৃদ্ধির সন্ধিক্ষণে প্রচলিত ও জনপ্রিয় খেলার বহির্ভূত শরীর গঠনমূলক অন্যান্য বৈচিত্র্যময় খেলার নিয়মিত অনুশীলন শারীরিক কাঠামো গড়নে এবং একতাবদ্ধ সুশৃঙ্খল হয়ে গড়ে উঠতে সহায়তা করে। তাই খেলা শুধু মানুষের ক্ষেত্রেই নয় বরং সকল প্রাণীকুলের দেহ ও মনের প্রশান্তিতে অগ্রণী ভূমিকা রাখছে। স্কাউটিংয়ের অধিকাংশ বিষয় খেলার ছলে শেখানো হয় এবং খেলা স্কাউটিংয়ের একটি গুরুত্বপূর্ণ অংশ যা বালক/বালিকাদের জন্য অপরিহার্য। বিপি সর্বদা বলতেন ''খেলা স্কাউটিংয়ের একটি অবিচ্ছেদ্য অংশ যদি তা পদ্ধতিগত কলা কৌশলের মাধ্যমে স্বাস্থ্য উন্নয়নকল্পে অনুশীলন করা হয়। স্কাউটিংয়ের উদ্দেশ্য বাস্তবায়নে উপদল পদ্ধতির সঠিক প্রয়োগে স্কাউটিং কার্যক্রমে খেলাধূলার ব্যবহার করে বালক-বালিকাদের সুস্বাস্থ্য ও দৈহিক শক্তি বৃদ্ধি করে চারিত্রিক উন্নয়ন ত্বরান্বিত করা সম্ভব।

স্কাউটিংয়ে বিষয়ভিত্তিক কার্যক্রমে খেলাধূলা বালক-বালিকাদের যোগ্য ও কার্যকর দক্ষ হিসেবে গড়ে তুলতে সাহায্য করে। তারা খেলার মাধ্যমে বৈচিত্র্যময়, রোমাঞ্চকর, আত্মনিয়ন্ত্রণ, নিয়মানুবর্তিতা, কর্মঠ, পরার্থপরতা, ভ্রাতৃত্ব বোধ, নেতৃত্ব ও দলীয় চেতনাবোধ জাগ্রত করতে সক্ষম হয়।

ক্রমোন্নতিশীল প্রশিক্ষণ কার্যক্রমে ট্রুপ মিটিং/প্যাক মিটিংয়ের প্রোগ্রাম পরিকল্পনা ও তার বাস্তবায়নে বিষয়ভিত্তিক খেলার সন্নিবেশ অপরিহার্য। ট্রুপ মিটিংয়ে এবং অন্যান্য কার্যক্রমের আনন্দময়, বৈচিত্র্যপূর্ণ ও রোমাঞ্চকর পরিবেশে খেলাধূলা শারীরিক কসরত ও বিষয়ভিত্তিক অনুশীলনে দক্ষ হয়ে গড়ে উঠতে উদ্দীপ্ত করে এবং একঘেয়েমী দূর করে প্রোগ্রামভিত্তিক বিষয়াদি জানার ও শেখার আগ্রহ সৃষ্টি করে। তাই খেলা দৈহিক উন্নতি, মনের প্রশান্তিএবং চিন্তা ও কর্মে শক্তি সঞ্চালনের দিশারী হিসেবে সাহায্য করে। যাঁরা স্কাউটিংয়ের সাথে সম্পৃক্ত নয় তাঁরাও খেলাধূলা বইয়ে

সন্নিবেশিত খেলাগুলোতে অংশ নিয়ে অনুরূপ আনন্দ ও উপকার পেতে পারেন।

খেলা পরিচালনাকারীর করণীয় বিষয়সমূহ ঃ

খেলা আকর্ষণীয়, প্রাণবন্তও বৈচিত্র্যময় করে গড়ে তুলতে এবং খেলার সফল বাস্তবায়নে খেলার পরিচালককে নিম্নবর্ণিত বিষয়গুলোর প্রতি আস্থা এবং যত্নবান হতে হবে ঃ

- ❑ স্কাউটদের ক্ষেত্রে স্কাউট প্রোগ্রামের সাথে সামঞ্জস্য রেখে খেলা নির্বাচন করতে হবে। অন্যদের ক্ষেত্রে বয়সও খেলার উদ্দেশ্য নির্ণয় করতে হবে।
- ❑ খেলার নিয়ম পদ্ধতি সম্পর্কে পরিস্কার ব্যাখ্যা ও নির্দেশনা দেয়ার সক্ষমতা থাকতে হবে, যাতে অংশগ্রহণকারীগণ পরিস্কার বুঝতে পারে।
- ❑ খেলা সম্পর্কে স্বচ্ছ ধারণা, খেলার পরিকল্পনা ও পরিচালনায় মানসিক প্রস্তুতি।
- ❑ খেলা আরম্ভের পূর্বে খেলায় ব্যবহৃত প্রয়োজনীয় দ্রব্যাদি প্রস্তুত রাখা।
- ❑ খেলা চলাকালীন যে কোন অমীমাংসিত বিষয়ে তাৎক্ষণিক সিদ্ধান্তদেয়ার যোগ্যতা ও গুণাবলী থাকা।
- ❑ কোন আপত্তি বা অনুরোধ যা আসুক না কেন নিয়মতান্ত্রিক সিদ্ধান্তেঅটল থাকা।
- ❑ খেলার নিয়মানুযায়ী নিরপেক্ষ খেলা পরিচালনায় যোগ্যতা থাকা।
- ❑ খেলায় অংশগ্রহণকারীদের দৈহিক, মানসিক যোগ্যতা ও চাহিদার উপর ভিত্তি করে খেলা নির্বাচন করা।
- ❑ যে কোন দূর্ঘটনার বা বিপদের আশঙ্কা থাকতে পারে-তা যাচাই করার মতবিচক্ষণতা ও পর্যবেক্ষণ ক্ষমতা থাকা।
- ❑ পরিচালক-খেলার সর্ববিষয়ে তদারকি ও পর্যবেক্ষণকারী, তাই তার বিচার ক্ষমতাও নিরপেক্ষ হবে।
- ❑ খেলা আরম্ভ, থামানো বা অংশগ্রহণকারীদের সতর্ক করার জন্য বাঁশি, পতাকা, হস্ত সংকেত, টসের জন্য মুদ্রা, ফলাফল নির্ধারনী নোটবই, যখন যা প্রযোজ্য তা প্রয়োগ করতে পারা।
- ❑ যে সকল খেলায় (Wide game, Active game etc) একাধিক পরিচালক বা সাহায্যকারী প্রয়োজন তখন সহকর্মী, উপদল নেতা বা খেলায় অংশ নেবে না এমন কাউকে দায়িত্ব দিয়ে প্রস্তুত রাখা।
- ❑ নিয়মানুবর্তিতা, সময়ানুবর্তিতা ও শৃঙ্খলার প্রতি শ্রদ্ধাশীল হয়ে সঠিক নেতৃত্বদানের ক্ষমতা।
- ❑ ট্রুপ মিটিং/প্যাক মিটিং ও স্কাউট কার্যক্রমে পর্যাপ্ত সংখ্যক খেলা প্রস্তুত রাখা

(যাতে প্রয়োজনীয় খেলাটি ও অবস্থাগত পার্থক্যের খেলাটি পরিচালনা করা যায়)।

- ❑ আইনের প্রতি আস্থা ও অবিচল থেকে উপদল বিভক্ত না করে আন্তউপদল/ আন্তষষ্ঠক প্রতিযোগিতামূলক খেলা পরিচালনা করার দক্ষতা।
- ❑ খেলার স্থান, উপকরণসহ বক্স, খেলার ডায়েরী প্রস্তুত রাখা এবং অনিবার্য কোন দূর্ঘটনা ঘটলে তার তাৎক্ষণিক সন্তোষজনক সমাধানের দক্ষতা।
- ❑ স্কিল বিষয়ের সাথে সামঞ্জস্য রেখে উত্তেজনা পূর্ণ চ্যালেঞ্জিং খেলা উদ্ভাবনের ব্যবস্থা করা।
- ❑ খেলা আকর্ষণীয় ও আনন্দময় করে তোলার জন্য তাৎক্ষণিক বিভিন্ন কৌশল প্রয়োগে প্রস্তুত থাকা।
- ❑ বয়স অনুপাতে ছেলে-মেয়েদের কোন খেলাটি প্রয়োজন তা যাচাই করে সামঞ্জস্যপূর্ণ খেলার ব্যবস্থা করা।
- ❑ ধৈর্য, সহনশীলতা, বিচক্ষণতা ও নিজে শারীরিকভাবে সুস্থ থেকে খেলার প্রায়োগিক কৌশল প্রদর্শনসহ খেলা পরিচালনা করা।
- ❑ দেশীয় কৃষ্টি ও সংস্কৃতির সাথে সামঞ্জস্য পূর্ণ হারিয়ে যাওয়া ঐতিহ্যময় খেলা প্রয়োগ ও পরিচালনার দক্ষতা।

খেলার ডায়েরি

বার্ষিক প্রোগ্রাম পরিকল্পনা প্রণয়নে সাপ্তাহিক ট্রুপ/প্যাক মিটিংয়ে ব্যবহারিক বিষয়ের সাথে যে সকল খেলাধূলা লিপিবদ্ধ হবে, তার যাচাই ও বাস্তবায়নে পরিচালনার কলাকৌশল অবলম্বন, নিজস্ব ধ্যান ধারণা এবং খেলার খুটিনাটি বিষয় বিশ্লেষণ ও মূল্যায়নকল্পে খেলার ডায়েরী সহায়ক হিসেবে কাজ করে। ডায়েরিতে সাপ্তাহিক, মাসিক, ত্রৈমাসিক ও বার্ষিক স্কাউট প্রোগ্রামের বা অন্যান্য ক্লাব বা সংগঠনের কর্মসূচির সাথে সামঞ্জস্য রেখে খেলার তালিকা, শ্রেণি বিন্যাস, পরিচালনা কৌশল, উপকরণ তালিকা ইত্যাদি লিপিবদ্ধ থাকা বাঞ্ছনীয় এবং প্রতিটি খেলা শেষে তার মূল্যায়নে ত্রুটি চিহ্নিতকরণ, খেলার আউটপুট বা উপকারিতা ও ফলাফল ডায়েরিতে লেখা থাকলে পরবর্তীতে খেলা নির্বাচন, সঠিক ও সফল বাস্তবায়নে ত্রুটিসমূহ দূরীকরণে সহায়তা করে। নিজস্ব চিন্তা ভাবনায় নতুন কোন খেলার ধারণা, উদ্ভাবন ও কলাকৌশল ডায়েরিতে লিখে রাখা যায়। এছাড়াও খেলার সুষ্ঠু পরিচালনার সুবিধার্থে নিম্নরূপ ছকের সাহায্যে খেলার বাস্তবায়ন ও মূল্যায়ণ সহজতর করা সম্ভবঃ

ক্রমিক নং	খেলার শিরোনাম	কত তম সপ্তাহে প্যাক/ট্রুপ মিটিংয়ে হবে	দিন ও তারিখ	কোন শ্রেণির খেলা	খেলার স্থান ও পরিবেশ

উদ্দেশ্য বা উপকারিতা	খেলার উপকরণ সমূহ	কোন শাখার জন্য (কাব, স্কাউট, রোভার)	কে পরিচালনা করবে	ফলাফল বা দলীয় অবস্থান	মন্তব্য

খেলার উপকরণ ঃ

স্কাউটিংয়ে সকল ধরনের খেলা হাতের কাছে প্রাপ্ত দ্রব্যের সাহায্যে পরিচালিত হয় এবং মাইনর গেমের সংখ্যা বেশি থাকার কারণে খেলার পরিকল্পনা ও পরিচালকের বিচক্ষণতার ফলে উপকরণ তেমন কোন সমস্যা সৃষ্টি করতে পারে না। স্কাউটিংয়ের বাইরে যারা খেলা পরিচালনা করবেন তাঁদের ক্ষেত্রেও অনুরূপ উপকরণ সহজলভ্য হবে। এ বইয়ে উল্লেখিত প্রতিটি খেলার বর্ণনায় উপকরণ সম্পর্কে বিশদভাবে আলোচনা করা হয়েছে। তবুও খেলার স্বার্থে যে সকল উপকরণ একান্তঅপরিহার্য তার তালিকা নিম্নে দেয়া হলোঃ (পরিচালককে মিতব্যয়ী হয়ে প্রাপ্ত সম্পদের মাধ্যমে উপকরণ সংগ্রহের বিষয়ে বেশি যত্নবান হতে হবে এবং খেলার পূর্বে দ্রব্যাদি প্রস্তুত রাখতে হবে)।

১) বাঁশি, মুদ্রা, ঘন্টা, পতাকা, কাগজ, কলম, রাবার ব্যান্ড, পেন্সিল, স্কার্ফ, ব্যান্ডেজ, রুমাল, নোট বই ইত্যাদি।

২) টেবিল টেনিস বল, টেনিস বল, ফুটবল, ভলিবল।

৩) দড়ি (ছোট, মাঝারি, বড়) গেরো বাঁধার দড়ি, লাঠি, স্টাফ, রিং, বাঁশের কঞ্চি, তার, পেরেক, থ্রেডবল, চুন, ব্যাট ইত্যাদি।

৪) আর্টপেপার, পিসবোর্ড, পোস্টার পেপার, কার্টুন, মার্কপেন, ব্লাক বোর্ড, স্ট্যান্ড, চার্ট, খবরের কাগজ, ব্লেড, চাকু, কাঁচি, বেলুন, সুতা, চক, ডাস্টার, টেবিল, চেয়ার, আলু, ট্রে, গামছা, চকলেট, বিস্কুট ইত্যাদি।

৫) বালতি, মগ, কাপ, বোতল, চামচ, মার্বেল, তেঁতুলের বিচ, সসপ্যান, থালা ইত্যাদি ও অন্যান্য তাৎক্ষণিক প্রয়োজনীয় দ্রব্যাদি।

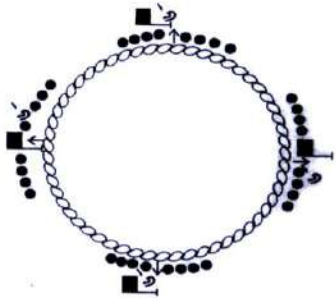
[১] দলীয় খেলা (TEAM GAME)

বালক-বালিকা বা স্কাউটদের দৈহিক বাড় বৃদ্ধি ও উৎকর্ষতার জন্য দলীয় খেলা অত্যন্ত ফলপ্রসূ ভূমিকা রাখে। সর্বদা ষষ্ঠক/উপদল পদ্ধতির সঠিক প্রয়োগ ও ষষ্ঠক/উপদলীয় প্রতিযোগিতামূলক খেলা কার্যকর হয়।

দলীয় খেলার প্রয়োজনে বা চাহিদা অনুসারে গ্রুপ বা উপদলকে/ষষ্ঠককে একাধিক দলে ভাগ করে নিতে হয়। কিছু কিছু খেলায় ষষ্ঠক/উপদলসমূহ সংমিশ্রিত করে দল তৈরি করতে হয়, সকল ষষ্ঠক/উপদলেই খেলার প্রতি আগ্রহী ও অনাগ্রহী এ দু'ধরনের কাব/স্কাউট বা ছেলে মেয়ে থাকতে পারে। তাই ইউনিট লিডারকে কাব/স্কাউটদের দৈহিক, মানসিক ও উৎসাহ উদ্দীপনার প্রতি লক্ষ্য রেখে খেলার পরিকল্পনা গ্রহণ করতে হবে। খেলার মানোন্নয়ন ও চিত্তাকর্ষক করার জন্য নিত্য নতুন খেলা উপস্থাপন করা সমীচীন। আন্তঃউপদলীয় খেলাসমূহ ট্রুপ মিটিং কার্যক্রমে অন্তর্ভুক্ত করে পর্যায়ক্রমিক প্রশিক্ষণে বৈচিত্র্য ও রোমাঞ্চকর অনুভূতির আলোকে বিষয়ভিত্তিক কার্যক্রমের অগ্রগতির জন্য উপদল ভিত্তিক পয়েন্ট ভাগ বা তাৎক্ষণিক স্বীকৃতির মাধ্যমে খেলার প্রতি আগ্রহ সৃষ্টি করা যেতে পারে।

দলীয় খেলায় স্কাউটদের উপদল/ষষ্ঠক/দলীয়চেতনা, সহমর্মিতা, সহনশীলতা, মমত্ববোধ, ভ্রাতৃত্ব ও একতাবদ্ধ মনোভাবের উন্নয়ন অনুশীলনে সহায়তা করে।

১) দড়ি টেনে পতাকা উদ্ধার ঃ উপকরণ-লম্বা মোটা রশি একটি, ২ ফুট ৬ ইঞ্চি লম্বা দন্ড চারটি, ভিন্ন রংয়ের পতাকা চারটি।



এ খেলায় স্কাউটদের সমান সংখ্যক চারটি দলে ভাগ করতে হবে। রশিটির দুই প্রান্তমজবুত করে জোড়া লাগাতে হবে যাতে ফসকে বা ছিড়ে না যায়। রশিটি দিয়ে ভূমিতে একটি বৃত্ত তৈরি করে রাখতে হবে। চারটি দল রশির কাছে এসে বৃত্তে মুখোমুখি হয়ে চার প্রান্তেদাঁড়াবে। প্রতিটি দলের পেছনে (দড়ির বৃত্ত রেখা থেকে) ছয় ফুট দূরত্বে পতাকাসহ দন্ডগুলো পুতে দিতে হবে। প্রথম সংকেতে সকলে রশি হাতে তুলে ধরবে। দ্বিতীয় সংকেত পেলে প্রত্যেক দল রশি ধরা অবস্থায় শক্তি

প্রয়োগ করে স্ব স্ব পতাকার দিকে আগাবে এবং পতাকা তুলে নিবে। যে দল রশি ধরা অবস্থায় প্রথমে পতাকা উদ্ধার করবে (পতাকা তুলবে) সে দল বিজয়ী হবে। কোন দলের কেউ রশি ছেড়ে পতাকা স্পর্শ করতে পারবে না। এ ধরনের ঘটনা ঘটলে খেলা পুনরায় শুরু করতে হবে। খেলাটি ১৫-২০ মিনিট চলতে পারে।

২) বোতলে পানি ভরাঃ উপকরণ-প্রতিদলের জন্য একটি বালতি, একটি বোতল এবং একটি টেবিল চামচ।

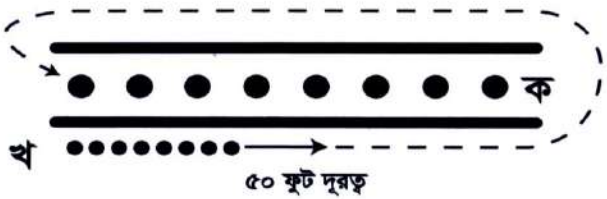
কাব/স্কাউটদের সমান সংখ্যক দলে ভাগ করে প্রতি দল সারিবদ্ধভাবে একজনের পেছনে অপর জনকে সমান দূরত্বে রেখে দাঁড়াবে। প্রতি দলের পেছনে পানি ভর্তি একটি বালতি থাকবে। বালতি যার পেছনে তার কাছে অর্থাৎ প্রতি দলের শেষের জনের হাতে একটি চামচ থাকবে। খালি বোতলটি থাকবে দলের সম্মুখে দাঁড়ানো জনের কাছে। সংকেত পেলে খেলা শুরু হবে এবং সর্বশেষের জন বালতি থেকে চামচে পানি তুলে তা তার সামনের জনকে দিবে সে দিবে তার সামনের জনকে ক্রমান্বয়ে পানি ভর্তি চামচ চলে আসবে সামনের জনের নিকট, সে চামচের পানি বোতলে পুরে চামচটি পূর্বের ন্যায় পেছনে পাঠাবে শেষ জনের কাছে। সে আবার পানি ভর্তি চামচ সামনে পাঠাবে। এমনি করে যে দল আগে পানি দিয়ে বোতল পূর্ণ করতে পারবে তারা জয়ী হবে। (অবস্থার প্রেক্ষিতে যারা বেশি পানি বোতলে পুরতে পারবে তারাই জয়ী হবে)। একটি নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলতে পারে।

৩) পানি সংগ্রহঃ উপকরণ-প্রতিদলের জন্য বালতি/সসপ্যান, মগ (মাঝারি) একটি।

সমান সংখ্যক স্কাউট দলে ভাগ হয়ে পাশাপাশি সমান দূরত্বে ফাইলে দাঁড়াবে। (একজন অন্যজনের পেছনে পা ফাঁক করে দাঁড়াবে)। প্রত্যেক দলের পেছনে পানি ভর্তি বালতি থাকবে এবং একটি খালি বালতি দলের সম্মুখে থাকবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে। পরিচালক সংকেত দিলে প্রতি দলের পেছনে দাঁড়ানো স্কাউট

বালতি থেকে মগে করে পানি তুলে তার সামনের জনকে দিবে। সে পেছনে হাত প্রসারিত করে ধরবে এবং তার সামনের জনকে দিবে। এমনিভাবে হাত পেছনে বাড়িয়ে মাথার উপর থেকে মগ ধরে ক্রমান্বয়ে তা সামনের জনকে দিয়ে মগের পানি খালি বালতিতে রাখতে হবে এবং খালি মগটি সামনে ঝুকে দু পায়ের ফাঁক দিয়ে পেছনের দিকে পাস্ করবে। এমনি করে মগ ক্রমান্বয়ে পেছনে পৌছাবে। শেষের জন আবার মগে পানি ভরে তা পূর্বের ন্যায় সামনে পাঠাবে। নির্দিষ্ট সময় উত্তীর্ণ হলে সংকেত দিয়ে খেলা বন্ধ করতে হবে। অতঃপর কোন দল কতটুকু পানি সংগ্রহ করেছে তা মগ দিয়ে মেপে যাচাই করতে হবে। যে দল সবচেয়ে বেশি পানি সংগ্রহ করবে তারা জয়ী হবে।

৪) গেরো ক্রিকেট ঃ উপকরণ-সকলের জন্য গেরো বাঁধার দড়ি, দাগ দেয়ার জন্য চুন।



খেলা আরম্ভের পূর্বে মাঠে ৫০ ফুট লম্বা দুটি সমান্তরাল লাইন টানতে হবে। খেলায় দুটি সমান সংখ্যক দল থাকবে। একটি দল লাইনের ভেতরে ছয় ফুট অন্তর একই দিকে মুখ করে দাঁড়াবে। এদের সকলের হাতে দড়ি থাকবে। অন্য দলটি লাইনের বাইরে দাঁড়াবে। মনে করি ক দল ভেতরে এবং খ দল বাইরে। ক দলের কাজ হলো দড়িতে গেরো দেয়া আর খ দলের কাজ রান করা কিন্তু তা কিভাবে? তাহলো ক দল যে গেরোগুলো দড়িতে দিবে তা পরিচালক কর্তৃক নির্দিষ্ট করা থাকবে (যেমন ২ জন রীফনট, ২ জন ক্লোভহীচ, ২ জন সীটবেন্ড, ২ জন বো-লাইন ইত্যাদি)। সংকেত পেলে ক দল জায়গায় দাঁড়িয়ে নির্দেশিত গেরো স্ব স্ব দড়িতে দিতে থাকবে আর খ দল লাইনের চতুর্দিকে দৌড়ায়ে রান সংগ্রহ করবে। (যাত্রার শুরু থেকে সকলে এক চক্কর ঘুরে আসলে একরান হবে)। ক দলের সকলে সঠিকভাবে গেরো দেয়া শেষ করলে সমন্বয়ে উপদলের ডাক শুরু করবে। খ দল ডাক শুনে দৌড় বন্ধ করবে। পরিচালক ইতোমধ্যে খ দল কত রান সংগ্রহ করেছে তা রেকর্ড রাখবেন এবং ক দলের গেরোগুলো সঠিক হয়েছে কিনা তা যাচাই করবেন। যদি কোন একটি গেরো সঠিক না হয় তবে খেলা পুনরায় শুরু হবে। ক দল নতুন করে আবার সব গেরোগুলো দিবে এবং খ দল রান সংগ্রহ করবে (এ ক্ষেত্রে গণনায় খ দলের পূর্ব রান যোগ হবে)। আর যদি ক দলের গেরো প্রথমেই সঠিক হয় তবে খেলা এক রাউন্ড হবে এবং স্থান পরিবর্তন করে দ্বিতীয় রাউন্ড শুরু হবে। তখন খ দল গেরো দিবে এবং ক দল রান সংগ্রহ করবে। এভাবে খেলা চলবে। নির্ধারিত সময় শেষে

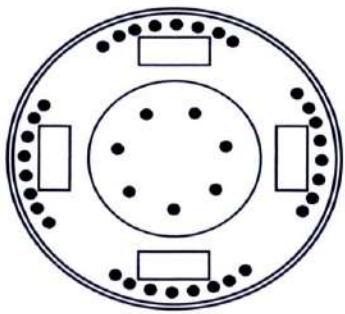
যে দল বেশি রান সংগ্রহ করবে সে দল বিজয়ী হবে। লক্ষনীয় ঃ পরপর দুইবার কোন দলের গেরো দেওয়া ভূল হলে আর সুযোগ না দিয়ে অন্য দলকে গেরো দেওয়ার স্থানে এনে খেলা পুনরায় শুরু করলে খেলার আকর্ষণ বজায় থাকবে।

৫) গেরো বন্ধন ঃ উপকরণ-প্রতিজনের জন্য একটি করে দড়ি।

সমান সংখ্যক স্কাউট দলবদ্ধভাবে একজন অপর জনের পেছনে দাঁড়াবে। প্রত্যেকের হাতে একটি করে দড়ি থাকবে। পরিচালক সংকেত দিলে প্রতি দলের প্রথম জন নিজ পায়ে একটি ক্লোভহীচ দিয়ে দড়ির অন্য প্রান্তের সাথে দ্বিতীয় জনের দড়ির এক প্রান্তেএকটি সীটবেন্ড দিয়ে দড়ির অন্য প্রান্তদ্বিতীয় জনের নিকট ছুড়ে দিবে। দ্বিতীয় জন ঐ দড়ির প্রান্তদিয়ে নিজ পায়ে ক্লোভহীচ দিয়ে অবশিষ্ট প্রান্তেতৃতীয় জনের দড়ির এক প্রান্তেসীট বেন্ড গেরো দিবে। এমনিভাবে পর্যায়ক্রমে গেরো শেষ প্রান্তেপৌছাবে। দলের সকলে গেরো বাঁধা শেষ করলে পরিচালক তা যাচাই করবেন এবং অধিক ও সঠিক গেরো বাঁধা দলকে বিজয়ী বলে ঘোষণা দিবেন। খেলার শুরুতে সময় বেঁধে দেয়া যেতে পারে।

৬) মুদ্রা সংগ্রহ ঃ উপকরণ-সাতটি মুদ্রা বা যে কোন দ্রব্য।

খেলায় সমান সংখ্যক চারটি দল অংশ নিবে। একটি বড়বৃত্তে সমান দূরত্বে দলগুলো দাঁড়াবে। বড় বৃত্তের মাঝখানে অপেক্ষাকৃত একটি ছোট বৃত্ত থাকবে। ছোট বৃত্তে সাতটি মুদ্রা ছড়িয়ে রাখতে হবে। প্রতিদলের সম্মুখে বড় বৃত্তের নিকটে একটি করে বক্স আঁকা থাকবে। দলের সকল সদস্যের ক্রমিক নম্বর থাকবে। পরিচালক যে কোন একটি নম্বর (৫,৮,২,৪,১...) ঘোষণা করলে প্রতি দলের সংশ্লিষ্ট নম্বরের সদস্য দৌড়ে এসে ছোট বৃত্ত থেকে একটি মুদ্রা সংগ্রহ করে তা তার দলের সামনের বক্সে রাখবে এবং আবার মুদ্রা সংগ্রহ করতে যাবে। যদি সে তখন ছোট বৃত্তে কোন মুদ্রা না পায় অর্থাৎ অন্য তিন জন নিয়ে যেয়ে থাকে তখন সে অন্য দলের বক্স থেকে একটি মুদ্রা সংগ্রহ করে নিজ দলের বক্সে রাখবে। এমনিভাবে থামার সংকেত না পাওয়া পর্যন্ত চারজনেই একে অপরের বক্স থেকে মুদ্রা সংগ্রহ ও জমা করার কাজ অব্যাহত রাখবে। প্রতিবার শুধু মাত্র একটি করে মুদ্রা সংগ্রহ করা যাবে, তার বেশি নয় এবং দলীয় বক্স থেকে মুদ্রা সংগ্রহকালীন সময়ে অন্য কেউ বাঁধার সৃষ্টি করতে পারবে না।



নির্দিষ্ট সময় (২-৩ মিনিট) পার হলে সংকেত দিয়ে প্রথম পর্ব শেষ করতে হবে। যে দল প্রতিপর্বে তাদের নিজস্ব বক্সে কমপক্ষে তিনটি মুদ্রা সংগ্রহ করতে পারবে তারা প্রতি পর্বে এক নম্বর পাবে। খেলা শেষে যে দল বেশি নম্বর অর্জন করবে তারা বিজয়ী হবে।

৭) জীবন রক্ষাকারী বল ঃ উপকরণ-প্রতিদলে একটি করে টেনিস বল।

সমান সংখ্যক দলে ভাগ হয়ে সকলেই ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতি দলের সামনে দাঁড়ানো ব্যক্তির কাছে একটি টেনিস বল থাকবে। সংকেত পেলে সামনের জন এক পা ভাজ করে এক হাত দিয়ে পেছনে শক্ত করে ধরবে (কক ফাইট বা মোরগ লড়াইয়ের মতো)। অন্য হাত দিয়ে বলটি মাটিতে ড্রপ দিয়ে এক পায়ে ভর করে লাফিয়ে তার দলের শেষের জনকে এক পাক ঘুরে তার নিজ স্থানে ফিরে এসে বলটি দ্বিতীয় জনকে দিবে, সেও অনুরূপভাবে এক চক্কর ঘুরে তার নিজ স্থানে ফিরে এসে বলটি তৃতীয় জনকে দিবে। এমনিভাবে যে দল সঠিকভাবে এক চক্কর ঘুরে স্ব স্ব স্থানে ফিরে এসে আগে শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে। (লাফানোর সময় পা পরিবর্তন করা যাবে না এবং বল মাটিতে ড্রপ দিয়ে এগোতে হবে)। যদি কোন দলের কারো (ভাজ করা) পা মাটি স্পর্শ করে তখন তাকে তার আরম্ভ স্থান থেকে পুনরায় শুরু করতে হবে।

৮) চাকতি উদ্ধার ঃ উপকরণ-লোহা/দড়ির চাকতি একটি।

সমান সংখ্যক খেলোয়াড় লাইনে দাঁড়াবে। দুটি দল অংশ নিবে, এক দল থেকে অন্য দলের দূরত্ব থাকবে ৩০ ফুট, উভয় দল মুখোমুখি হয়ে লাইনে দাঁড়াবে। দু'দলের মাঝে (উভয় দল থেকে ১৫ ফুট দূরে) একটি লোহার বা দড়ির (এক ফুট ব্যাসার্ধ) চাকতি রাখতে হবে। উভয় দলের সদস্যদের ক্রমিক নম্বর থাকবে, পরিচালক একটি নম্বর ঘোষণা দিলে উভয় দলের সে নম্বরের ব্যক্তি দৌড়ে এসে চাকতি ধরবে এবং শক্তি ও কৌশল প্রয়োগ করে তা ছিনিয়ে বা যার যার নিজের আয়ত্তে নিতে চেষ্টা করবে (কোন প্রকার কাউকে আঘাত না করে শুধুমাত্র টেনে নিতে হবে) যে দলের সদস্য তার লাইনে চাকতি নিয়ে আসতে পারবে সে দল এক নম্বর পাবে। এমনিভাবে খেলা চলতে থাকবে। নির্দিষ্ট সময় শেষে বেশি নম্বর প্রাপ্ত দল বিজয়ী হবে।

সতর্কতা ঃ লোহার চাকতি হলে তা কাপড় বা নরম কিছু দিয়ে পেচিয়ে নিতে হবে যাতে হাতে ব্যথা না লাগে এবং মোটা দড়ি হলে তা এমনভাবে বৃত্ত তৈরি করতে হবে যাতে ছিড়ে না যায়।

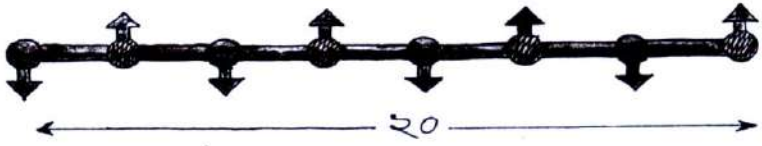
৯) জায়গা দখল ঃ এ খেলা গ্রাম বাংলার ঐতিহ্যবাহী অত্যন্ত আনন্দদায়ক একটি

খেলা। খেলাটি বর্তমান কাব স্কাউট প্রোগ্রামে অন্তর্ভুক্ত। সমান সংখ্যক কাব স্কাউট দুই দলে ভাগ হয়ে মুখোমুখি লাইনে দাঁড়াবে। এক দল থেকে অন্য দলের দূরত্ব হবে কমপক্ষে ৩০ ফুট। প্রতি দলে একজন নেতা থাকবে। নেতা গোপনে স্ব স্ব দলের সদস্যদের কানে কানে নাম ঠিক করে দিবে (যেমন-ফুল, ফল, পশু, পাখি, রং বা যে কোন আকর্ষণীয় নাম হতে পারে) পরিচালক টস করে ঠিক করে দিবেন কোন দল প্রথম নাম ডাকবে। মনে করি ক ও খ দুটি দল এবং ক দল প্রথম নাম ডাকার সুযোগ পেল। ক দলের নেতা খ দলের যে কোন পছন্দ মত একজনের চোখ চেপে ধরে তার দলের যে কোন একটি নাম ধরে ডাকবে (যেমন-আয়রে আমার গোলাপ) তখন ক দলের গোলাপ নামধারী কাব সাবধানে এসে চোখ বন্ধ করা খ দলের কাবের কপালে আলতো করে একটা টোকা দিয়ে নিজ স্থানে ফিরে গিয়ে বসে পড়বে। অতঃপর চোখ ছেড়ে দিলে তাকে বলতে হবে ক দলের কে এসে তাকে টোকা দিয়েছে। যদি বলতে পারে তবে সে তার অবস্থান থেকে এক লাফ দিয়ে সামনে জায়গা দখল করবে। আর যদি সঠিকভাবে বলতে না পারে তবে ক দলের (গোলাপ) এক লাফ দিয়ে সামনে জায়গা দখল করবে। ক দলের নেতা গোলাপের নতুন নাম ঠিক করে দিবে। অতঃপর খ দলের নেতা ক দলের যে কোন কাবের চোখ চেপে ধরে নাম আহ্বান করবে। এমনিভাবে খেলা চলতে থাকবে এবং যে দল আগে অন্য দলের সীমারেখা অর্থাৎ ৩০ ফুট দূরত্ব অতিক্রম করবে সেই দল বিজয়ী হবে।

১০) খো-খো ঃ উপকরণ-চুন/দাগ দেয়ার উপযোগী দ্রব্যাদি।

এ খেলাটিও কাব প্রোগ্রামের অন্তর্ভুক্ত। খেলার মাঠে মাঝখানে ২০ ফুট লম্বা একটি লাইন টানতে হবে। সমান সংখ্যক খেলোয়াড় দুই দলে ভাগ হয়ে একটি দল লাইনের উপর বসবে (বসার সময়ে ফরমেশন হবে এ রকম, প্রথমজন যে মুখো দ্বিতীয় জন তার বিপরীত মুখো অর্থাৎ দলে যদি ১৬ জন, খেলোয়াড় থাকে তবে ১,৩,৫,৭,৯,১১,১৩,১৫ বসবে একদিকে মুখ করে এবং ২,৪,৬,৮,১০,১২,১৪,১৬ বসবে বিপরীতমুখী হয়ে)। অন্য দলটি লাইনের নিকটে এলোমেলো ভাবে দাঁড়িয়ে থাকবে। মনে করি ক দল বসে এবং খ দল দাঁড়িয়ে আছে। ক দলের ১নং খেলোয়াড় উঠে যে কোন পাশ দিয়ে চক্কর দিতে থাকবে এবং তার আয়ত্তে খ দলের যাকে পাবে তাকে ছুঁয়ে দিলে সে আউট হবে। খ দলের খেলোয়াড়রা ইচ্ছামত ছুটাছুটি করে নিজেকে রক্ষা করতে পারবে। ক দলের দৌড়ানো খেলোয়াড় (ইচ্ছামতো) বসা যে কোন খেলোয়াড়কে পেছন দিক থেকে হাত দিয়ে খো বললে বসা খেলোয়াড় উঠে সামনের খ দলের যাকে পাবে তাকে ছুঁতে পারবে এবং অন্য কাউকে ছোঁয়ার জন্য সে চক্রাকারে দৌড়াবে, যে খো দিয়েছে সে শূন্যস্থানে বসে পড়বে। ক দলের খেলোয়াড়দের চক্কর একই মুখো হতে হবে। এমনিভাবে খেলা

চলতে থাকবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে একদল খো দেয়ার সময় পাবে। এমনিভাবে উভয় দলই আক্রমণ ও আত্মরক্ষার সুযোগ পাবে, যে দল বেশি আউট করতে পারবে তারা বিজয়ী হবে।

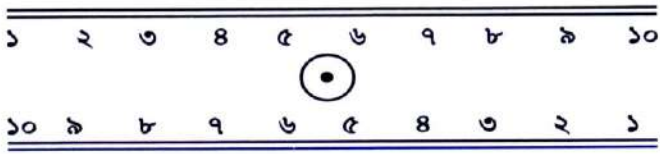


১১) মৌখিক সংবাদ প্রেরণ ঃ উপকরণ-কাগজ, কলম, বাঁশি ইত্যাদি।

কাবদের প্রোগ্রামভুক্ত খেলা, স্মৃতি বা স্মরণ শক্তিকে কার্যকর করার জন্য এ খেলা অত্যন্ত ফলপ্রসূ। চারটি দলে ভাগ হয়ে প্রতিদল ফাইলে দাঁড়াবে। একদল থেকে অন্য দলের দূরত্ব হবে কমপক্ষে ১২ ফুট এবং প্রতি দলে সদস্যদের একজন থেকে অন্যজনের পেছনে দাঁড়ানোর দূরত্ব থাকবে কমপক্ষে ১০ ফুট। প্রতি দলের শেষের জনের নিকট এক টুকরা সাদা কাগজ ও একটি কলম থাকবে। খেলা শুরু করার পূর্বে পরিচালককে ২০-২৪টি শব্দের সমন্বয়ে একটি আকর্ষণীয় মজাদার সংবাদ বা যে কোন বিষয়ে লেখা চার টুকরা কাগজে লিখে প্রস্তুত রাখতে হবে। খেলার জন্য সর্বমোট সময় ৩০ মিনিট রাখা যেতে পারে। প্রতি দলের দাঁড়ানো প্রথম জনের নিকট সংবাদটি দেয়া হবে, সংকেত পেলে সে সংবাদটি মুখস্ত করবে, মুখস্ত হলে কাগজটি রেখে সে দ্বিতীয় জনের কাছে যাবে এবং সংবাদটি তার কানে কানে বলে তাকে মুখস্ত করাবে। দ্বিতীয় জনের মুখস্ত হলে বা তাকে বলে প্রথম জন তার জায়গায় ফিরে আসবে অতঃপর দ্বিতীয় জন অনুরূপ তৃতীয়, তৃতীয় জন চতুর্থ এমনিভাবে সংবাদ পৌঁছে যাবে শেষের জনের কাছে। শেষের জনের আগের জন তার জায়গায় ফিরে গেলে শেষ ব্যক্তি সংবাদটি তার নিকট রক্ষিত কাগজে লিখে তা পরিচালকের নিকট জমা দিবে। সময় অতিক্রম হলেই সংকেত দিয়ে খেলা বন্ধ করতে হবে। পরিচালক সকলকে একত্র করে মূল সংবাদটি পাঠ করে শোনাবেন এবং কোন দল কি লিখেছে কত শব্দ সঠিক ও ভুল হয়েছে তা ঘোষণা দিবেন। যে দল সঠিকভাবে বেশি শব্দ লিখতে সক্ষম হবে সে দল বিজয়ী হবে।

১২) বিড়াল ও এক টুকরা হাড় (Cat And The Bone) : সমান সংখ্যক খেলোয়াড় দুই দলে ভাগ হয়ে মুখোমুখি লাইনে দাঁড়াবে। একদল থেকে অন্য দলের দূরত্ব হবে ৩০ ফুট। দুই লাইনের মাঝখানে দুই ফুট ব্যাসার্ধ নিয়ে একটি বৃত্ত আঁকতে হবে। ঐ বৃত্তে একটি রুমাল বা এক খন্ড কাপড় রাখতে হবে। দু'দলের সকলেরই ক্রমিক নম্বর থাকবে। নম্বর হবে দু'দলের বিপরীত প্রান্তমুখী অর্থাৎ একদলের নম্বর যদি শুরু হয়ে ডান দিক থেকে অন্যদলের হবে বাম দিক থেকে।

পরিচালক যে কোন একটি নম্বর ঘোষণা দিলে উভয় দলের সেই নম্বরধারী খেলোয়াড় দু'জন দৌড়ে এসে একজন অন্যজনকে ফাঁকি দিয়ে (মাঝখানের বৃত্তে রক্ষিত রুমালটি) নিয়ে নিজ দলের সীমারেখায় পৌঁছালে এক পয়েন্ট পাবে, আর যদি রুমাল ধরা অবস্থায় বিপক্ষজন তাকে ছুঁয়ে দেয় তাহলে যে ছুঁবে সে দল এক পয়েন্ট পাবে। রুমাল বা কাপড় নেয়ার সময় বৃত্তের মধ্যে কেউ পা রাখতে পারবে না, যদি রাখে তবে সে দল এক পয়েন্ট হারাবে। এভাবে যারা বেশি পয়েন্ট সংগ্রহ করবে সে দল বিজয়ী হবে।



১৩) পিরামিড দৌড় ঃ প্রতি দলে ছয় জন স্কাউট ও একটি করে ৫ ফুট লম্বা বাঁশের লাঠি থাকবে। প্রতি দল সমান্তরালভাবে একই লাইনে ৮ ফুট দূরত্বে দাঁড়াতে হবে। সম্মুখ দিকে মাঠের অন্যপ্রান্তে ৫০ ফুট দূরে একটি দাগ/চিহ্ন দিতে হবে। প্রথম সংকেত পেলে প্রতি দলের খেলোয়াড় একটি পিরামিড তৈরি করবে। পিরামিড তৈরির কৌশলঃ প্রথম দুজন পাশাপাশি দাঁড়াবে এবং ডান ও বাম হাত দিয়ে উভয়ে গলা পেচিয়ে ধরবে। বাইরের দু'হাত দিয়ে লাঠিখানা আড়াআড়িভাবে ধরে রাখবে। এ দু'জনকে সামনে রেখে পরবর্তী দু'জন হাত দিয়ে কোমড় ভাজ করে তাদের মাথা সামনের দু'জনার হীপের সাথে ঠেকিয়ে কোমড় জড়িয়ে ধরবে। অতঃপর মাঝের দু'জনের হিপ মাথা দিয়ে ঠেকিয়ে কোমড় ভাজ করে দু'জনার কোমড় জড়িয়ে ধরে পঞ্চম জন দাঁড়াবে। ৬ষ্ঠ জন মাঝের দুজনার পিঠের উপর উঠে দুপা রেখে দাঁড়াবে এবং দু'হাত দিয়ে লাঠি শক্ত করে ধরবে। পরিচালকের দ্বিতীয় সংকেত পেয়ে পিরামিড দৌড় শুরু হবে, যে দল সঠিকভাবে দৌড়াঁয়ে শেষ প্রান্তে আগে পৌছাবে, সে দল বিজয়ী হবে।

১৪) আঁকা বাকা পথে চলা ঃ সমান সংখ্যক খেলোয়াড় ফাইলে দাঁড়াবে। একদল থেকে অন্য দলের দূরত্ব থাকবে ৬ ফুট, একজন অপর জনের পেছনে ৩ ফুট দূরত্ব

নিয়ে দাঁড়াবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের শেষের জন দৌড় শুরু করে সামনের দিকে সকলকে পেঁচিয়ে অর্থাৎ ডান বায়ে জিক জাক পদ্ধতিতে আঁকা বাকা পথে সর্ব সামনের জনকে ঘুরে অনুরূপভাবে ফিরে এসে নিজ জায়গায় দাঁড়াবে এবং তার সামনের জনের পেছনে স্পর্শ করবে। সে অনুরূপভাবে আঁকাবাকা পথে ফিরে এসে তৃতীয় জনকে স্পর্শ করবে। এমনিভাবে সকলকেই আঁকাবাকা পথে ঘুরে এসে স্ব স্ব স্থানে দাঁড়াতে হবে। যারা সর্বাগ্রে সঠিকভাবে শেষ করতে পারবে তারা বিজয়ী হবে। যে দল ভুল করবে তারা প্রথম থেকে শুরু করবে।

প্রথম খেলোয়াড়

দ্বিতীয় খেলোয়াড়

১৫) ছবি আঁকা ঃ উপকরণ- ব্লাকবোর্ড, চক, আর্টপেপার বা পোস্টার পেপার, কলম, ক্যানভাস ইত্যাদি।

চার থেকে ছয় জন নিয়ে একটি দল হবে। প্রতিটি দল ছয় ফুট দূরত্বে ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতি দলের সামনে একটি ব্লাকবোর্ড বা পেপার ক্যানভাসে লাগিয়ে দিতে হবে। পাশে কলম, চক বা পেন্সিল থাকবে। নির্দিষ্ট সময়ব্যাপী খেলাটি চলবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের সামনের ১নং উঠে নিজ বোর্ড বাদে অন্য যে কোন বোর্ড বা ক্যানভাসে যে কোন একটি ছবির অংশ বিশেষ আঁকবে। (যেমন-একটি রেখা, চোখ, কান, লেজ, পা, হাত, মাথা বা যে কোন দৃশ্যের আংশিক ইত্যাদি) প্রথম ব্যক্তি আঁকা শেষে ফিরে এসে নিজ দলের পেছনে আলাদা বসবে। ১নং সদস্যরা নিজ দলে ফিরে আসার পর প্রতিদলের ২ নং সদস্যরা উঠে নিজ দলের সামনে রক্ষিত বোর্ড বা ক্যানভাসে যে আংশিক ছবি আঁকা আছে তার সাথে সামান্য কিছু সংযোজন করে দলে ফিরে আসলে ৩নং যাবে, এমনিভাবে দলের (১নং বাদে) সকলে পর্যায়ক্রমে ছবিটি আঁকা শেষ করবে। প্রথম যারা ছবির অংশ বিশেষ একেঁ ছিল তাদের কল্পিত ছবির সাথে বোর্ডে পূর্ণাঙ্গ ছবির মিল থাকলে সে দল জয়ী হবে। (নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে এবং প্রথম ব্যক্তিরা আংশিক ছবি এঁকে দলে ফিরে এসে গোপনে পরিচালককে জানিয়ে রাখবে যে, তার কল্পিত ছবিটি কি?)

১৬) বোমায় আক্রান্ত শহর ঃ সমান সংখ্যক দলে ভাগ করে প্রতি দলের জন্য একটি করে বৃত্ত তৈরি করতে হবে। দলগুলো এক একটি বৃত্তে দাঁড়াবে। বৃত্তের নামকরণ করতে হবে, বিভিন্ন শহরের নামের সাথে মিল রেখে। শহরের নাম আলাদা কাগজে লিখে তা ভাজ করে প্রতিটি বৃত্তে রেখে দিতে হবে। শহরের নাম সম্বলিত কাগজের টুকরাগুলোয় যে কোন একটিতে লেখা থাকবে ''বোমায় আক্রান্ত''। (যদি পাঁচটি দল হয় তা হলে চারটি কাগজে শহরের নাম এবং একটিতে বোমায় আক্রান্ত লেখা থাকবে) কোন দল পূর্বাহ্নে কাগজ খুলে দেখতে পারবেনা, সংকেত পেলে প্রত্যেক দল এক বৃত্ত থেকে অন্য বৃত্তে চক্রাকারে বা এলোমেলো দলবদ্ধভাবে ঘুরতে থাকবে। দ্বিতীয় সংকেত পেলে সকলে থামবে এবং দলবদ্ধভাবে যে কোন বৃত্তে জড়ো হয়ে বৃত্তে রক্ষিত কাগজ তুলে দেখবে তাতে কি লেখা আছে। যে দলের প্রাপ্ত কাগজে লেখা ''বোমায় আক্রান্ত'' তারা সকলেই আহত এবং আউট হবে। আবার খেলা শুরু হবে। এই পর্বে দলের সংখ্যা একটি কমে চারটা হবে ফলে একটি শহরের নাম বাদ যাবে। কাগজগুলো তুলে এলোমেলো ভাবে বৃত্তে পুনরায় ফেলতে হবে। সর্বশেষে যে দলটি টিকে থাকবে তারা বিজয়ী হবে।

১৭) জালের মধ্যে মাছ ঃ সমান সংখ্যক খেলোয়াড় দুটি দলে ভাগ হয়ে ৪০ ফুট দূরত্বে বৃত্তাকারে হাত ধরে দাঁড়াবে। একটি ক দল অন্যটি খ দল। ক দলের একজন খ দলের বৃত্তে এবং খ দলের একজন ক দলের বৃত্তের মাঝে দাঁড়াবে। সংকেত পেলে খেলা শুরু হবে। উভয় দলের বৃত্তে আটকাপড়া খেলোয়াড় চেষ্টা করবে বেড়িয়ে আসতে এবং অন্যরা শেকল ধরে চেষ্টা করবে তাকে বৃত্তে ধরে রাখতে। যে দলের আটকে পড়া খেলোয়াড় আগে মুক্ত হয়ে নিজ দলে আসতে সক্ষম হবে সে দল এক পয়েন্ট পাবে। এভাবে নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলতে থাকবে।

১৮) অন্ধের নিয়ন্ত্রণ ঃ বক্স ফরমেশনে চারটি দলে ভাগ হয়ে খেলোয়াড়রা বসবে। চারটি দলের মাঝখানে একটা বল রাখতে হবে। খেলার প্রতিপর্বে চারজন অংশ নিবে। প্রতি দলের একজন রুমাল দিয়ে চোখ বাঁধা অবস্থায় প্রস্তুত থাকবে। সংকেত পেলে চোখ বাঁধা খেলোয়াড় হামাগুড়ি দিয়ে সামনে আগাবে এবং বলটি নিজের নিয়ন্ত্রণে নিয়ে নিজ দলে ফিরে যাবে। যে দল আগে বল নিয়ন্ত্রণ করে দলে ফিরবে তারা এক পয়েন্ট পাবে। পুনরায় অন্য চারজনকে চোখ বেঁধে খেলতে দিতে হবে। এমনিভাবে খেলা চলবে। তবে বল নিয়ন্ত্রণে নেয়ার সময় প্রতিপর্বে কত মিনিট থাকবে তা উল্লেখ করে দিতে হবে। পয়েন্ট গণনায় যে দল এগিয়ে থাকবে তারা বিজয়ী হবে।

১৯) বাক্সে বেলুন ভর্তি ঃ দুটি দল থাকবে। ঘরে অথবা মাঠে এ খেলা চলবে। দল দুটো ১০ ফুট দূরত্বে দাঁড়াবে এবং উভয় দলের মাঝখানে একটি কাগজের বাক্স

বা কার্টুন থাকবে। (কার্টুনটি এমন সাইজের হবে যেন দু'দলের ফুলানো বেলুন সব কটি না ধরে) সকলের হাতে একটি করে বেলুন দিতে হবে। নিজেরা তাতে বাতাস পুরে মুখ বেঁধে হাতে ধরে রাখবে। দু'দলের বেলুনের রং হবে ভিন্ন ধরনের। সংকেত পেলে সকলে দৌড়ে এসে স্ব স্ব হাতের বেলুন বাক্সে পুরতে চেষ্টা করবে। নির্দিষ্ট সময় অতিক্রম করলে সংকেত দিয়ে খেলা বন্ধ করতে হবে। পরিচালক গণনা করে দেখবেন বাক্সে কোন দলের বেলুন বেশি, বাক্সে যে দলের বেলুন বেশি হবে সে দলকে বিজয়ী ঘোষণা দিবেন।

২০) ডজ বল (Dodge Ball) ঃ খেলোয়াড়দের দুটি দলে ভাগ করে একটি দল একটি বড় বৃত্তে হাত ধরে গোল হয়ে দাঁড়াবে এবং অন্য দলটি বৃত্তের মধ্যে এলোমেলো দাঁড়াবে। বৃত্তে দাঁড়ানো দলের কাছে একটি ভলিবল থাকবে। সংকেত পেলে বৃত্তে দাড়ানো খেলোয়াড়রা বল নিক্ষেপ করে বৃত্তের মাঝে দাঁড়ানো দলের সদস্যদের কোমড়ের ওপরে লাগিয়ে আউট করার চেষ্টা করবে। বৃত্তের মাঝের দল বল থেকে নিজেদের রক্ষা করার জন্য চেষ্টা করবে কিন্তু বৃত্তের বাইরে কেউ যেতে পারবে না। নিক্ষিপ্ত বল যার গায়ে লাগবে সে বৃত্তে এসে বল ছোড়া দলে যোগ দিবে। শেষ পর্যন্ত বৃত্তের মাঝে যে টিকে থাকবে সে জয়ী হবে।

২১) লেজ রক্ষা ঃ সমান সংখ্যক খেলোয়াড় দুই দলে ভাগ হয়ে দাঁড়াবে। দলের প্রথম জন দাঁড়িয়ে থাকবে আর অন্যরা পর্যায়ক্রমে একে অন্যের কোমর পেছন দিক থেকে জড়িয়ে ধরে সাপের ন্যায় লম্বা লাইন তৈরি করবে। সামনে নিচু হয়ে কোমড় দু'হাত দিয়ে এমনভাবে পেঁচিয়ে ধরবে যাতে ফসকে না যায়। দলের শেষে অবস্থানকারীর পেছনে কোমড়ের বেল্টের সাথে রুমাল দিয়ে একটি লেজ বানিয়ে ঝুলিয়ে দিতে হবে। যা টান দেয়া মাত্র ফসকে হাতে চলে আসে। সংকেত পেলে প্রতিদলের সম্মুখে দাঁড়ানো খেলোয়াড় বিপক্ষ দলের লেজটি নিজের আয়ত্তে আনতে চেষ্টা করবে এবং তখনই দলের অন্যরা সাপের মত একে বেঁকে নিজ দলের লেজ নিয়ন্ত্রণে রাখার চেষ্টা করবে। যে দল আগে অন্য দলের লেজ নিতে সক্ষম হবে সে দল বিজয়ী হবে। খেলা চলাকালীন যে দলের হাত ফসকে শেকল (কোমর ধরা হাত) ছুটে যাবে তাদের এক নম্বর বাদ যাবে। তাৎক্ষণিক সে দল পুনঃরায় শেকল

বেঁধে খেলায় অংশ নিবে।

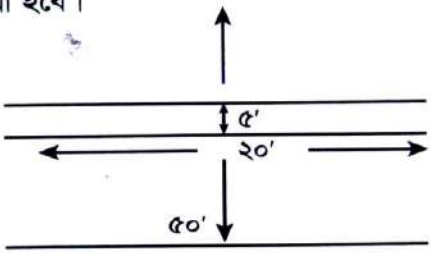
২২) পানি নিয়ে দৌড় ঃ উপকরণ-একটি বালতি, ৪টি গামলা/সসপ্যান ও ৪টি মগ/কাপ।

সমান সংখ্যক স্কাউট চারটি দলে ভাগ হয়ে মাঠে খেলার নির্দিষ্ট সীমারেখার চার প্রান্তে সমান দূরত্বে দাঁড়াবে। মাঝখানে পানি পূর্ণ একটি বালতি রাখতে হবে। প্রতি দলে একটি করে গামলা বা সসপ্যান নিজ নিজ কর্ণারে রাখবে। দলের সকলে বালতি থেকে গামলা বা সসপ্যান পর্যন্ত সমান দূরত্ব নিয়ে একজন অপর জনের পেছনে সারিবদ্ধভাবে দাঁড়াবে। সংকেত পেলে প্রথম জন বালতি থেকে এক মগ বা কাপ পানি ভর্তি করে দ্বিতীয় জনকে দিবে, সে কাপটি ক্রমান্বয়ে পানিসহ পেছনে পাঠাবে, সর্বশেষ ব্যক্তি পানি সসপ্যানে রেখে খালি কাপটি ফেরত পাঠাবে। এমনিভাবে যে দল নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে বেশি পরিমাণ পানি সসপ্যানে জমা করতে পারবে তারা বিজয়ী হবে।

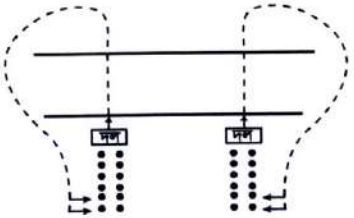
২৩) তুষার ও তুহীন ঃ উপকরণ-চুন বা দাগ দেয়ার জন্য দড়ি বা অনুরূপ কোন দ্রব্য।

সমান সংখ্যক স্কাউট দু'দলে ভাগ হবে। মাঠের মাঝখানে পাঁচ ফুট ব্যবধানে ২০ ফুট লম্বা দুটি সমান্তরাল দাগ টানতে হবে। মাঝখানের দাগ থেকে উভয় পার্শ্বে ৫০ ফুট দূরত্বে দুটি সীমানা রেখা টানতে হবে। উভয় দল মাঝখানের (২০ লম্বা) দাগে মুখোমুখি হয়ে দুটি লাইনে দাঁড়াবে, একদল তুষার এবং অন্য দল তুহীন নামে

পরিচিত হবে। পরিচালক শুধুমাত্র তু-শব্দটি ১০ সেকেন্ড টেনে একটি নামের শেষের অংশ উচ্চারণ করবেন। (যেমন- তু.....ষার বা হীন) যে নাম উচ্চারিত হবে সে নামের দল উল্টাদিকে ঘুরে পেছনের ৫০ ফুট দূরত্বের সীমারেখায় দৌড়ে পৌঁছানোর চেষ্টা করবে। অন্য দল দৌড়ানো দলের পেছনে ছুটে তাদের ধরার চেষ্টা করবে। দৌড়ানো দল সীমারেখায় পৌঁছানোর পূর্বে যদি আক্রমণকারী দল কাউকে ছুঁয়ে দেয় তবে আক্রমণকারী দল এক নম্বর পাবে। আর আক্রমণকারী দল কাউকে ছোয়ার আগেই দৌড়ানো দলের সকলে সীমারেখায় পৌঁছাতে পারে তবে তারা এক নম্বর পাবে। আবার মাঝ রেখায় দাঁড়াবে এবং পূর্বের ন্যায় খেলা চলবে। যারা বেশি নম্বর অর্জন করবে তারা জয়ী হবে।



২৪) রোগী নিয়ে নদী পার ঃ দুই দলে সমান সংখ্যক স্কাউট থাকবে। ভূমিতে ১৫ ফুট দূরত্বে দুটি সমান্তরাল দাগ টানতে হবে যা নদী হিসেবে চিহ্নিত হবে। দল দুটি নদীর এক পাড়ে থাকবে। প্রতি দলে দুই জনে জোড় হবে। প্রথম জন দ্বিতীয় জনকে পিঠে তুলবে (পিক এ ব্যাক পদ্ধতি ব্যবহার করে)। সংকেত পেলে দলের প্রথম জন রোগী নিয়ে নদী পার হয়ে ওপারে পৌঁছাবে এবং রোগীকে মাটিতে নামিয়ে হাত ধরে দৌড়ে ফিরে এসে নিজ দলের শেষে দাঁড়াবে অতঃপর দ্বিতীয়, তৃতীয় ইত্যাদি জোড় পর্যায়ক্রমে অনুরূপভাবে নদী পার হয়ে ক্রমানুসারে ফিরে এসে দলের পেছনে দাঁড়াবে। যে দল সঠিক পদ্ধতিতে আগে শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।

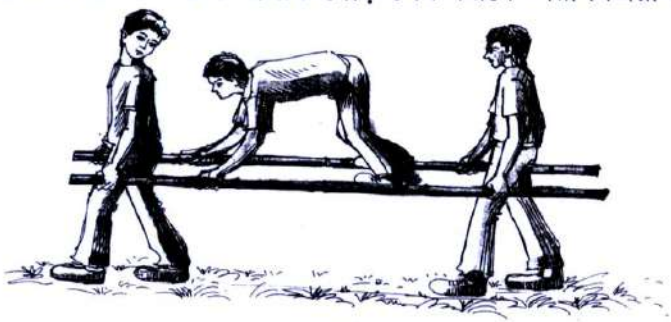


২৫) মার্বেল পাস ঃ প্রত্যেক দল ফাইলে একজনের পেছনে আর একজন দাঁড়াবে। পরিচালক প্রতি দরের প্রথম জনের নিকট কয়েকটি মার্বেল (কয়টি তা গুনে) দিবেন, সংকেত পেলে প্রথম জন পেছনে না ঘুরে হাত মাথার উপর দিয়ে দ্বিতীয় জনকে মার্বেলগুলো দিবে। দ্বিতীয় জন পেছনে থেকেই হাত বাড়িয়ে অর্থাৎ সে পেছন দিকে বাঁকা হয়ে হাত বাড়িয়ে যে কোন এক হাতে তা গ্রহণ করবে। অতঃপর একইভাবে দ্বিতীয় জন তৃতীয় জনকে দিবে (মার্বেল দেয়া নেয়ার সময় সকলেই একটি মাত্র হাত ব্যবহার করতে পারবে)। এমনিভাবে দলের সর্বশেষ ব্যক্তির নিকট মার্বেল পৌঁছাবে। যে দল আগে ও সঠিকভাবে সব মার্বেল পৌছাতে পারবে তারা জয়ী হবে।

২৬) উড়োজাহাজ দৌড় ঃ খেলাটি আন্তঃউপদলীয় খেলা, চার জনে একটি দল হবে প্রতিদলের দুজন একটি লাঠি বা স্টাফ মাথার উপর তুলে ধরে অনুভূমিকভাবে দাঁড়াবে। তৃতীয় জন লাঠির মাঝখানে দু'হাত দিয়ে ধরে ঝুলে থাকবে, চতুর্থ জন তৃতীয় জনের ঝুলন্ত দু'পা পিছন দিক থেকে উচু করে কোমড় বরাবর ধরে রাখবে। সংকেত পেলে ঝুলন্ত জনকে নিয়ে বাকি তিন জন দৌড় শুরু করবে এবং একটি নির্দিষ্ট সীমারেখায় পৌছে শেষ করবে। স্বাভাবিকভাবে দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় উড়োজাহাজ (অন্য ৪ জন) তৈরি করে প্রথম দলের ন্যায় কাজ করবে। প্রতি উপদলের চারজন করে দুটি গ্রুপে উড়োজাহাজ তৈরিপূর্বক দুইবার দৌড়াবে। যে উপদল সঠিকভাবে আগে শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।

২৭) পালকি দৌড় ঃ উপকরণ-প্রতি উপদলের জন্য দুটি করে শক্ত বাঁশের লাঠি।

প্রতি উপদলের দু'জন স্কাউট লাঠির সাহায্যে স্ট্রেচারের মত ধরে দাঁড়াবে, একজন স্কাউট লাঠির উপর উঠে দু পা বাঁশে ভর করে দাঁড়াবে এবং দুই হাত দিয়ে উপুর হয়ে সামনে ঝুকে দুই লাঠি ধরবে। আরম্ভ রেখা থেকে ১৫ ফুট দূরে একটি সীমারেখা টানা থাকবে। সংকেত পেলে দাঁড়ানো স্কাউটদ্বয় পালকিতে উপুর হয়ে থাকা স্কাউটকে নিয়ে দৌড় দিয়ে সামনের সীমানা স্পর্শ করে দলে ফিরে এসে আরহণকারীকে নামিয়ে দিয়ে অন্য আর একজন তুলে দৌড় দিবে। পালকিতে যারা আরোহণ করবে তারা ফিরে এসে দলের পেছনে ক্রমান্বয়ে দাঁড়িয়ে যাবে। এভাবে সঠিক পদ্ধতিতে যে দল আগে পালকি দৌড় শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।



২৮) বল নিক্ষেপ ঃ উপকরণ-প্রতি উপদলের জন্য একটি ফুটবল।

উপদলের সকলে ফাইলে দু'পা ফাঁক করে একজনের পেছনে অন্যজন দাঁড়াবে। সারির প্রথম জনের হাতে বলটি থাকবে। সংকেত পেলে প্রথম জন সামনে ঝুকে বলটি তার দু'পায়ের ফাঁক দিয়ে পেছনের দিকে গড়িয়ে দিবে, বল সকলের দু'পায়ের মাঝখান দিয়ে গড়িয়ে শেষের জনের কাছে পৌছালে সে বল হাতে ধরে দৌড়ে সামনে এসে পূর্বের ন্যায় বল পেছনে পাঠাবে। এমনিভাবে সকলেই একবার করে সামনে আসবে এবং বল ছুড়বে, যে উপদল সঠিকভাবে আগে শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে। কোন দরের বল মাঝ পথে বাধা পেলে সে দলকে প্রথম থেকে শুরু করতে হবে।

২৯) পাঁচজনে ধরো ঃ উপদলভিত্তিক সকলে মাঠে দাঁড়াবে। পরিচালক/লিডার একটি টেনিস বল শূন্যে নিক্ষেপ করবেন। সকল উপদল সদস্যরা দলভিত্তিক চেষ্টা করবে বলটি নিজেদের নিয়ন্ত্রণে নিতে। যে দল আগে বল নিয়ন্ত্রণে নিবে তারা যদি কমপক্ষে পাঁচজন সদস্য পর পর বল নিক্ষেপ করে ধরে রাখতে পারে তবে সে দলের এক পয়েন্ট হবে। এভাবে একপর্ব শেষ হবে। বল নিক্ষেপের সময়ে মাটিতে ড্রপ খেয়ে বা একই দলের দুই কি তিন জনের ক্রমান্বয়ে হাত ঘুরে অন্য দলের হাতে চলে গেলে সে দলকে পুনরায় বল নিজেদের নিয়ন্ত্রণে এনে পর পর পাঁচ জনকে (একজন বাদ গেলে হবে না) বল ধরতে হবে। তা না হলে পর্ব শেষ বা পয়েন্ট বন্টন করা যাবে না, অন্যদলকে এড়িয়ে নিজেদের নিয়ন্ত্রণে পাঁচজন আদান-প্রদানের মাধ্যমে ১ পয়েন্ট পাবে। এভাবে নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে।

৩০) জীবন নৌকা (LIFE BOAT) ঃ প্রতি দলের জন্য একটি করে বৃত্ত থাকবে। সংকেত পেলে প্রত্যেক দল তাদের বৃত্তে চক্রাকারে ঘুরবে। পরিচালক একখানা ১ ফুট×৬"×১/২" মাপের কাঠের টুকরা যে কোন দিকে (বৃত্তগুলো থেকে একটু দূরে) ছুড়ে দিবেন। সঙ্গে সঙ্গে সকলে বৃত্ত ছেড়ে দৌড়ে এসে কাঠখানার উপরে এক পা রেখে দাঁড়াবে, যে কজন পূর্ণভাবে কাঠে পা রেখে দাঁড়াতে পারবে তারা এক পয়েন্ট করে পাবে। এভাবে প্রথম পর্ব শেষ করে সকলে বৃত্তে এসে চক্রাকারে ঘুরবে। অতঃপর দ্বিতীয় পর্ব চলবে। পরিচালক খেলোয়াড়দের মাঝে আকর্ষণ সৃষ্টির লক্ষ্যে কাঠখানা নিকটে বা দূরে নিক্ষেপ করবেন। খেলা শেষে পয়েন্ট গণনা করে যে দল শীর্ষে থাকবে তারা বিজয়ী হবে। (প্রতি পর্বে কোন দলের কতজন পয়েন্ট পেলো তা গণনা করে রাখতে হবে)

৩১) কড়ি সংগ্রহ ঃ সমান সংখ্যক খেলোয়াড় দলে ভাগ হয়ে প্রতি দলে এক জন অপর জনের পেছনে দাঁড়াবে। প্রতি দলের সামনে ২ ফুট ব্যাসার্ধের একটি করে বৃত্ত থাকবে। প্রতিদলের একজন চোখ বেঁধে স্ব স্ব বৃত্তের বাইরে বসে থাকবে। বৃত্তের

মাঝখানে সমপরিমাণ বা সংখ্যক যে কোন দ্রব্য (মুদ্রা, মার্বেল, তেঁতুলের বীজ, চকলেট, টেনিস বল ইত্যাদি) থাকবে। সংকেত পেলে প্রতিদলের সামনের জন অন্য যে কোন দলের বৃত্তে চলে যাবে এবং চোখ বাঁধা জনকে এড়িয়ে একটি দ্রব্য তুলে এনে নিজ দলের বৃত্তে জমা করবে। দ্রব্য সংগ্রহের সময়ে বৃত্তের নিয়ন্ত্রণে বসা চোখ বাঁধা খেলোয়াড় যদি কাউকে স্পর্শ করে তবে সে বাদ যাবে। এভাবে দলের একের পর একজন গিয়ে (ক্রমানুসারে) একটি করে দ্রব্য সংগ্রহ ও জমা করবে। যে দল বিনা বাঁধায় অধিক পরিমাণে দ্রব্য নিজ বৃত্তে জমা করতে পারবে তারা বিজয়ী হবে।

৩২) বালতি ক্রিকেট ঃ উপকরণ-মেটাল বা প্লাষ্টিক বালতি একটি, ক্রিকেট ব্যাট একটি এবং টেনিস বল একটি।

সমান সংখ্যক খেলোয়াড় তিন থেকে চারটি দলে ভাগ হবে। মাঠের মাঝখানে পনের ফুট ব্যাসার্ধের একটি বৃত্ত থাকবে এবং বৃত্তের কেন্দ্রে বালতিটি উপুড় করে রাখতে হবে। টসের মাধ্যমে নির্বাচিত একটি দল ব্যাট করবে বাকি দল বৃত্তে দাঁড়িয়ে ফিল্ডিং দেবে। বৃত্তের যে কোন একটি স্থান চিহ্নিত করা থাকবে বল নিক্ষেপের স্থান হিসাবে। ব্যাটিং দল বৃত্তের বাইরে দূরত্ব নিয়ে বসবে এবং একজন ব্যাট নিয়ে বালতির উপর উঠে দাঁড়াবে। ফিল্ডিং গ্রুপের একজন (পর্যায়ক্রমে প্রতিজন ৬টি করে বল করবে) চিহ্নিত স্থান থেকে বল ছুড়ে বালতিতে লাগানোর চেষ্টা করবে। যদি বালতিতে বল লাগে তবে ব্যাটসম্যান আউট হবে। আর ব্যাটসম্যান ব্যাট দিয়ে বল হীট করার চেষ্টা করবে, যাতে বল বালতিতে না লাগতে পারে। ব্যাটসম্যান বল হীট করে দূরে পাঠিয়ে বল ফেরত আসার আগ মূহুর্ত পর্যন্ত (বালতি ও বল ছোড়ার চিহ্নিত স্থান পর্যন্ত) দৌড়ায়ে রান সংগ্রহ করবে। রান করা অবস্থায় বিপক্ষদল যদি বল বালতিতে লাগাতে পারে তবে ব্যাটসম্যান রান আউট হবে। বিপক্ষ দল (ফিল্ডিং গ্রুপকে) বৃত্তের মধ্যে দাঁড়িয়ে বল ছুড়ে আউট করতে হবে, বৃত্তের বাইরে থেকে ছোড়া বল বালতিতে লাগলে তা কার্যকর হবে না। যদি ব্যাটসম্যান বালতি স্পর্শ করে দাঁড়িয়ে থাকে তবে সে অবস্থায় হীট করা বল ফেরত এনে বালতিতে লাগালে আউট হবে না। এভাবে দলের সকলে ব্যাট করবে এবং একটি দলের সকলে আউট হলে ফিল্ডিং গ্রুপে চলে যাবে এবং পর্যায়ক্রমে টসের মাধ্যমে অন্য আর একটি দল ব্যাট করবে। খেলা শেষে যে দল বেশি রান সংগ্রহ করবে তারা বিজয়ী হবে। [খেলোয়াড়ের সংখ্যা কম থাকলে খেলার সময় কম লাগবে]।

৩৩) অন্ধজনের হাঁটা ঃ মাঠে ১ ফুট অন্তর ৪টি লাইনে বেশ কিছু দ্রব্য ৩ ফুট ব্যবধানে সাজিয়ে রাখতে হবে। (যেমন-ইট, বোতল, মগ, গ্লাস ইত্যাদি) দল হবে চারটি, প্রতি দলের একজন খেলোয়ার চোখ বেঁধে স্ব স্ব লাইনে দাঁড়াবে। সংকেত পেলে সামনের দিকে চলতে থাকবে এবং পা তুলে দ্রব্যগুলো অতিক্রম করে শেষ প্রান্তে পৌছাবে, হাঁটার সময়ে যদি কোন খেলোয়ারের পায়ের স্পর্শে কোন দ্রব্য পড়ে যায় বা স্পর্শ করে তবে সে দল এক নম্বর হারাবে। আর যে দল সঠিকভাবে পারবে তারা এক নম্বর পাবে। এভাবে একজন শেষ হলে অন্যজন চোখ বেঁধে নির্দিষ্ট সময়ে পর্যায়ক্রমে সঠিকভাবে কাজ সম্পন্ন করবে। যে দল বেশি নম্বর পাবে সে দল বিজয়ী হবে।

৩৪) হাতির লেজ ঃ চারটি ব্লাক বোর্ডে লেজ বিহীন চারটি হাতির ছবি আঁকা থাকবে। বোর্ডগুলো প্রতি উপদলের সামনে ১০ ফুট দূরত্বে রাখতে হবে। প্রতি উপদলের একজন করে চোখ বাঁধা অবস্থায় সংকেত পেলে বোর্ডের নিকট আসবে এবং অনুমানের উপর ভিত্তি করে হাতির লেজটি যথাস্থানে আকাঁর চেষ্টা করবে। দলের সকলেই পর্যায়ক্রমে আসবে এবং সঠিক অঙ্কনকারীরা এক নম্বর করে পাবে। খেলা শেষে নম্বরের ব্যবধানে বিজয়ী ঘোষণা দেয়া হবে। লেজ আঁকার জন্য প্রতিজনকে এক মিনিট করে সময় দেয়া যেতে পারে।

৩৫) আহতজনের সেবা ঃ প্রতিটি দলের তিনজনে মিলে একটি উপদল হবে।

খেলা শুরু করার আগে ভূমিতে ৫০ ফুট দূরত্বে দুটি দাগ টানতে হবে। প্রতিদলের তিনজনের উপদল একে অপরের পেছনে দাঁড়াবে। প্রথম সংকেতে প্রতি উপদলের প্রথম ও দ্বিতীয় জন উভয়ের হাত ধরে (ফোর হ্যান্ড গ্রীপস পদ্ধতিতে) আসন তৈরি করবে এবং তৃতীয় জন (আসন তৈরিকৃত দুজনের দুই হাতের ভেতরে দু'পাশে পা দিয়ে) দু'জনের গলা ধরে বসবে। দ্বিতীয় সংকেতে আসনে বসা আহত ব্যক্তিকে নিয়ে দৌড়ায়ে ৫০ ফুট দূরত্বে সীমারেখা স্পর্শ করে আরম্ভ রেখায় ফিরে আসতে হবে। প্রথম তিনজনে ফিরে আসার পর দ্বিতীয় অতঃপর তৃতীয় উপদল অনুরূপভাবে আহত জনকে নিয়ে নির্দিষ্ট দূরত্ব অতিক্রম করে আসবে। সঠিক পদ্ধতিতে যে দল দূরত্ব অতিক্রম করে সফল হবে তাদেরকে বিজয়ী ঘোষণা করা হবে।

৩৬) শূন্যে হাঁটা ঃ দুই ফুট দূরত্বে এক সারিতে ৪ ফুট উচ্চতার ৬-৮টি কাঠের গুড়ি মজবুত করে মাটিতে পুতে রাখতে হবে। আরম্ভ স্থলের প্রথম গুড়িতে উঠার জন্য দুই ফুট উচু একটি গুড়ি বা কোন বস্তু রাখতে হবে যাতে ভর করে খেলোয়াড়রা প্রথম গুড়িতে উঠতে পারে। এভাবে ৪-৬টি গুড়ির সারি থাকবে। প্রতি সারিতে একজন করে উঠবে, বাকী সদস্যরা লাইনে দাঁড়াবে। সংকেত পেলে এক গুড়ি থেকে অন্য গুড়ির মাথায় হেঁটে অথবা লাফিয়ে যেতে হবে। এমনি করে ৬-৮টি

গুড়িতে পা ফেলে শেষ প্রান্তের গুড়িতে পা দিয়ে নামতে হবে। (হাঁটার সময়ে যদি কেউ পরে যায় তখন তাকে প্রথম থেকে শুরু করতে হবে)। একজন শেষ করার সাথে সাথে দলের দ্বিতীয় সদস্য এবং বাকীরা অনুরূপভাবে হাঁটা শেষ করবে। এভাবে এক রাউন্ড শেষ হবে। নির্দিষ্ট সময়ে সঠিকভাবে যে দল গুড়ির উপর দিয়ে হাঁটা শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।

[**সাবধানতা ঃ** গুড়ির চারপাশে ক্ষতিকারক কোন দ্রব্যাদি থাকলে তা পরিস্কার করে পূর্ণ নিরাপত্তা নিশ্চিত হওয়ার পর খেলা শুরু করতে হবে। প্রয়োজনে গুড়ির চারিদিকে বালি বা কাঠের গুড়া ছড়িয়ে দেয়া যেতে পারে]

৩৭) টেনিস বল দৌড় ঃ উপকরণ-প্রতিটি দলের প্রতি জনের জন্য একটি করে টেবিল টেনিস বল ও একটি করে টেবিল চামচ।

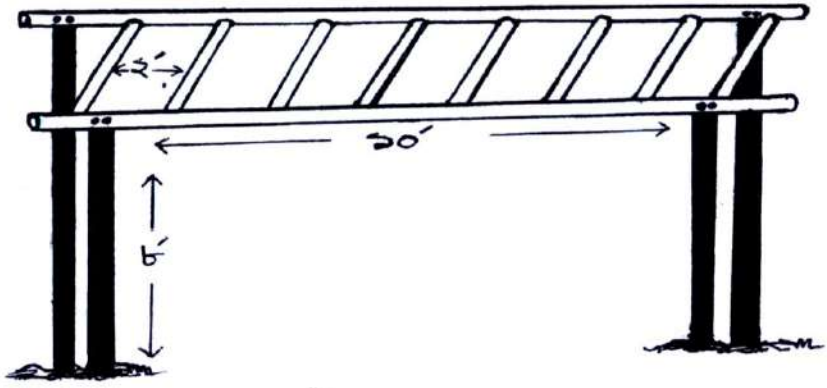
প্রতিটি দল পাশাপাশি ৫ ফুট দূরত্বে ফাইলে দাঁড়াবে। দলের সকলের কাছে একটি করে চামচ ও একটি টেবিল টেনিস বল থাকবে। আরম্ভ রেখা থেকে বিপরীত দিকে ২০ ফুট দূরে একটি প্রান্তরেখা টানতে হবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের প্রথম জন চামচের হাতল দাঁত দিয়ে চেপে ধরে অন্য প্রান্তে বলটি বসিয়ে হেঁটে বা দৌড়ায়ে ২০ ফুট দূরের প্রান্ত রেখা ছুয়ে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে স্পর্শ করবে। দ্বিতীয় জন অনুরূপভাবে দৌড়ে অংশ নিবে। পর্যায়ক্রমে দলের সকলেই দৌড়ে অংশ নেয়ার পর এক রাউন্ড শেষ হবে। বল নিয়ে দৌড়ানোর সময়ে যদি কারো বল পড়ে যায় তবে সে দল পুনরায় প্রথম থেকে শুরু করবে। দৌড়ানোর সময় হাত পেছনে বা পাশে থাকবে। যে দল সঠিকভাবে আগে শেষ করবে তারা জয়ী হবে।

৩৮) টমেটো রেস ঃ উপকরণ-৮টি পানি ভর্তি গামলা বা বালতি, প্রতিজন খেলোয়াড়ের জন্য একটি করে মাঝারী সাইজের টমেটো।

প্রতিদলে আটজন করে সদস্য থাকবে। দলসমূহ পাশাপাশি ৪ ফুট ব্যবধানে ফাইলে দাঁড়াবে। খেলোয়াড়দের অবস্থান থেকে সামনে ২০ ফুট দূরত্বে একটি সীমা রেখা টানতে হবে। এই রেখার উপরে ৪ ফুট দূরত্বের এক সারিতে পানি ভর্তি গামলা/বালতিগুলো সাজায়ে রাখতে হবে। প্রতিটি পানি ভর্তি পাত্রে একটি করে

টমেটো ভাসিয়ে দিতে হবে। খেলা শুরু করার আগে প্রতি দলের প্রথম জন পেছনে দু'হাত বেঁধে বা হাত পেছনে রেখে রেসের জন্য প্রস্তুত হবে। সংকেত পেলে সকল দলের প্রথম জন পেছনে হাত রেখে দৌড়ায়ে পানি ভর্তি পাত্রের কাছে যাবে এবং মুখ দিয়ে কামড়িয়ে টমেটো নিয়ে আগের জায়গায় ফিরে আসবে (প্রথম খেলোয়াড় টমেটো নিয়ে ফিরে আসা মাত্রই খেলায় সাহায্যকারীরা প্রতিটি পাত্রে আর একটি টমেটো ছেড়ে দেবে) প্রথম জন ফিরে এসে দলের পেছনে অবস্থান নিবে এবং দ্বিতীয় জন দৌড় দিবে। অনুরূপভাবে পর্যায়ক্রমে দলের সকল সদস্য টমেটো রেসে অংশ নিয়ে টমেটো সংগ্রহ করবে। দৌড়ানোর সময়ে কারো মুখ থেকে টমেটো পড়ে গেলে বা হাত ছুটে গেলে সে প্রথম থেকে শুরু করবে। নির্দিষ্ট সময়ে সঠিক পদ্ধতিতে যে দল সবার আগে রেস শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।

৩৯) বানর দোলা ঃ একই স্থানে মুক্তাঙ্গনে পাশাপাশি ৩ ফুট দূরত্বে মই আকারে ১০ ফুট লম্বা একটি করে মোট ছয়টি বাঁশের সমান্তরাল কাঠামো তৈরি করা থাকবে। ভূমি থেকে এর উচ্চতা হবে ৮ ফুট। এক বার থেকে অপর বারের দূরত্ব হবে দুই ফুট। প্রতিটি কাঠামোর একদিকে প্রতিটি দল সারিবদ্ধভাবে একজন আরেকজনের পেছনে দাঁড়াবে। সংকেত পেলে একই সাথে সকল দলের প্রথম সদস্য লাফ দিয়ে সমান্তরালভাবে বসানো মই আকারের প্রথম বার ধরবে অতঃপর বানরের মত ঝুলন্ত অবস্থায় বার ধরে ধরে শেষ প্রান্তে পৌছায়ে মাটিতে নামবে। প্রথম জন দোল খেয়ে দূরত্ব অতিক্রম করে দৌড়ায়ে নিজ দলের পেছনে এসে অবস্থান নেয়ার সাথে সাথে দ্বিতীয় জন বার ধরে অগ্রসর হবে। এমনি করে দলের সকলে সঠিক পদ্ধতিতে খেলায় অংশ নিবে। ঝুলন্ত অবস্থায় কেউ যদি হাত ফসকে পড়ে যায় তাহলে তাকে প্রথম থেকে শুরু করতে হবে। নির্দিষ্ট সময়ে সঠিক পদ্ধতিতে যে দল আগে শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে। [কাঠামোর নীচে হাটু পানি বা বালি ছড়িয়ে দেয়া যেতে পারে তাতে কেউ অসাবধানবশতঃ পড়ে গেলে আঘাত পাবে না]



৪০) শেয়ার লেগ দৌড় ঃ উপকরণ-আট ফুট লম্বা দুটি ও তিন ফুট লম্বা একটি বাঁশ, শেয়ার লেগ বাঁধার জন্য তিনটি লম্বা দড়ি।

খেলা শুরু করার আগে মাঠে বা খেলার জায়গায় (সমতল ভূমিতে) ৫০ ফুট দূরত্বে দুটি দাগ টানতে হবে। প্রতি দলে প্রতি রাউন্ডে তিনজন করে সদস্য অংশগ্রহণ করবে। প্রতি দলের তিনজনের গ্রুপ হয়ে ফাইলে দাঁড়াবে। আরম্ভ রেখা থেকে বিপরীত দিকের (৫০ ফুট দূরে) রেখায় প্রতি দলের জন্য পর্যাপ্ত বাঁশ ও দড়ি রাখতে হবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের প্রথম তিনজন দৌড়ে অপর প্রান্তে রাখা বাঁশ ও দড়ি দিয়ে সঠিক পদ্ধতিতে একটি শেয়ার লেগ তৈরি করবে। শেয়ার লেগ তৈরি করার পর একজন লেগের উপর উঠে দুটো লেগের আড়াআড়ি বাঁশে পা রেখে লেগের উপর অংশের বাঁশ ধরে দাড়াবে এবং অপর দু'জন দাঁড়ানো সদস্য সহ শেয়ার লেগটি টেনে আরম্ভ রেখায় নিয়ে আসবে। আসার পথে, শেয়ার লেগ খুলে গেলে বা লেগে দাঁড়ানো সদস্য পড়ে গেলে সেই দল সেই রাউন্ডে কোন পয়েন্ট পাবে না। যে দল সঠিক পদ্ধতিতে শেয়ার লেগ তৈরি করে আরোহীসহ সঠিকভাবে আরম্ভ রেখায় আসতে পারবে তারা জয়ী হবে।

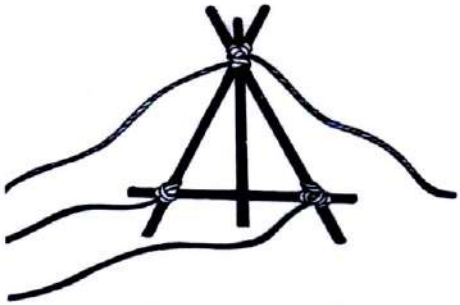
৪১) ভারসাম্য দৌড় ঃ একটি সমতলস্থানে পাশাপাশি ৪´ দূরত্বে পর পর চারটি প্রতিবন্ধকতার কাঠামো তৈরি করতে হবে। প্রতিটি কাঠামো লাইনে ৪টি করে প্রতিবন্ধকতা থাকবে। চিত্র অনুযায়ী প্রথমে দুই ফুট উঁচু ও তিন ফুট প্রস্থের একটি (হার্ডেলের মত) কাঠামো, দ্বিতীয় ধাপে দেড় ফুট উঁচু তিনটি কাঠের গুড়ি এক ফুট ব্যবধানে মাটিতে পোতা থাকবে, তৃতীয় ধাপে (হার্ডেলের মত) দুই ফুট উঁচু ও তিন ফুট প্রস্থের এক ফুট ব্যবধানে তিনটি বার বসানো থাকবে এবং চতুর্থ ধাপে এক ফুট প্রস্থের একটি আঁকাবাকা চলার পথ আঁকা থাকবে। প্রতি দলের সকল সদস্যের কাছে একটি করে বই/খাতা থাকবে। দলের সকলে খেলা আরম্ভের স্থলে ফাইলে একে অপরের পেছনে দাঁড়াবে। সংকেত পেলে সকলে সারিবদ্ধভাবে খালি মাথায় বই/খাতা রেখে প্রতিবন্ধকতা অতিক্রম করে ভারসাম্য দৌড় শেষ করবে। পথিমধ্যে কোন দলের কারো মাথা থেকে বই/খাতা পড়ে গেলে বা প্রথম ধাপের বার পায়ে লাগলে বা দ্বিতীয় ধাপের গুড়ির উপর থেকে পড়ে মাটিতে পা লাগলে, তৃতীয় ধাপের কোন বারে পা লাগলে বা চতুর্থ ধাপে আঁকাবাকা পথে চলার সময় দু'পাশের দাগে পা লাগলে সে খেলা থেকে বাদ যাবে এবং ঐ দল জনপ্রতি এক পয়েন্ট করে হারাবে। যে দল সঠিকভাবে প্রতিবন্ধকতা অতিক্রম করে ভারসাম্য দৌড় শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।

৪২) ভেলা বাইচ ঃ উপকরণ- ৬´ ×৪´ সাইজের কলাগাছের ভেলা ৪টি এবং ৪ ফুট লম্বা ১৬টি কাঠের বৈঠা।

পুকুর বা স্রোতহীন খালে ভেলা বাইচ খেলা পরিচালনা করা যেতে পারে। শুধুমাত্র সাঁতার জানে ও পারে এমন সদস্যদের খেলায় অংশগ্রহণ করতে দেয়া যাবে কিন্তু সাঁতার কাটতে পারে না এমন কাউকে এই খেলায় অংশগ্রহণ করার সুযোগ দেয়া যাবে না। সম্ভব হলে লাইফ জ্যাকেট পড়িয়ে নেয়া যায়। জলাশয়ের একপাড় থেকে অন্য পাড় পর্যন্ত এই ভেলা বাইচ চলবে। প্রতি দলের ৪ জনে একটি গ্রুপ হবে এবং প্রথম রাউন্ডে চারজন বৈঠা নিয়ে ভেলায় চড়বে। সংকেত পেলে চারজনের প্রথম গ্রুপ বৈঠা বেয়ে পানি কেটে ভেলা ভাসিয়ে অপর পাড়ে পৌছাবে। যে দল সঠিকভাবে ও কম সময়ে দূরত্ব অতিক্রম করবে তারা জয়ী হবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে পর্যায়ক্রমে গ্রুপভিত্তিক খেলা চলবে। খেলা শুরুর আগে জলাশয়ের গভীরতা এবং কোন প্রতিবন্ধকতা থাকলে তা আগেই খেলার উপযোগী করে অতঃপর খেলা পরিচালনা করতে হবে। খেলা চলাকালীন উদ্ধারকারী দল প্রস্তুত রাখা সমীচীন।

৪৩) জিরাফ হাঁটা ঃ উপকরণ-বার ফুট লম্বা (বাঁশ ও দড়ি দিয়ে তৈরি একটি শেয়ার লেগ, দুইটি ১৬´ লম্বা ও দুটি ৮´ লম্বা দড়ি এবং পেন্ডুলাম তৈরির জন্য ৯´ লম্বা একটি বাঁশ।

সমান ব্যাসার্ধের ১২´ লম্বা দুটি বাঁশ দিয়ে একটি শেয়ার লেগ তৈরি করে লেগের মাথায় ১৬´ লম্বা দুটি দড়ি এবং নিচের দুই লেগে ৮´ লম্বা দুটি দড়ি বাঁধা থাকবে। লেগের মাথায় নয় ফুট লম্বা বাঁশটি এমনভাবে বাঁধতে হবে যাতে বাঁশটি পেন্ডুলামের মত দুলতে পারে। মাঠের উভয় প্রান্তে ৫০´ দূরত্বে দুটি সীমারেখা টানা থাকবে। প্রতিটি দলের ৮ জন সদস্য দু'ভাগে ভাগ হয়ে সীমারেখার এক প্রান্তে চারজন এবং অপরপ্রান্তে চার জন দাঁড়াবে। প্রতি দলের মধ্যে ৬ ফুট ব্যবধান থাকবে। প্রতি ভাগের চারজনের (যারা তৈরি করা শেয়ার লেগের প্রান্তে আছে) তিন জনে উপরের একটি ও নিচের দুটি দড়ি ধরে শেয়ার লেগের সামনের দিক থেকে লেগটিকে খাড়াভাবে টানবে। বাকি একজন উপরের অবশিষ্ট দড়ি ধরে লেগের পেছন পেছন চলবে এবং তার হাতে ধরা দড়ির সাহায্যে টেনে বা দড়ি ঢিলা করে শেয়ার লেগটিকে সোজা রাখতে সাহায্য করবে। নয় ফুট লম্বা বাঁশটি লেগের মাথায় এমনভাবে বাঁধা থাকবে যাতে বাঁশটি শেয়ার লেগ টানার সময়ে সম্মুখভাগে পেন্ডুলামের মতো এদিক সেদিক দুলতে পারে। শেয়ার লেগ বা জিরাফ হাঁটানোর সময় এই ঝুলন্ত বাঁশটির অগ্রভাগ মাটিতে লেগে গেলে সে দল পুনরায় প্রথম থেকে শুরু করবে। আরম্ভ প্রান্ত থেকে চারজনে জিরাফ হাটিয়ে ৫০´ দূরে অপর প্রান্তে অপেক্ষমান চারজনকে দিবে অতঃপর ঐ চারজন অনুরূপভাবে জিরাফ হাটিয়ে আরম্ভ রেখায় নিয়ে এক রাউন্ড শেষ করবে। নির্ধারিত সময়ে সঠিক পদ্ধতিতে যে দল জিরাফ হাটাতে সক্ষম হবে তারা জয়ী হবে।



৪৪) চার হাতে দুই গেরো ঃ উপকরণ-প্রয়োজনীয় সংখ্যক বাঁশ ও দড়ি।

খেলার জায়গায় ৩০´ দূরত্বের দুটি সীমারেখা দেয়া থাকবে। খেলায় চারটি দল অংশ নিবে। প্রতি দলে ৪ জন খেলোয়াড় থাকবে। প্রতি দলের ২ জন জোড় বেঁধে সীমারেখার দুই প্রান্ত লাইনে মুখোমুখি হয়ে দাঁড়াবে। উভয় সীমারেখায় এক জোড় থেকে অন্য জোড়ের পাশাপাশি দাঁড়ানোর দূরত্ব হবে ৬ ফুট। দুই সীমারেখার মাঝ বরাবর প্রতিটি দলের দুই জোড়ার মাঝখানে প্রয়োজনীয় সংখ্যক দড়ি ও বাঁশ রাখতে হবে। প্রতিটি রাউন্ডে কোন গেরো বা ল্যাশিং ব্যবহার করতে হবে তা রাউন্ড শুরুর পূর্বে পরিচালক জানিয়ে দিবেন। খেলা আরম্ভের আগ মুহূর্তে প্রতি জোড়া সদস্য পাশাপাশি দাঁড়িয়ে দু'জনার দুটি পা একত্রে রুমাল বা কাপড় দিয়ে বেঁধে তিন পায়ে দৌড়ানোর জন্য প্রস্তুত হবে। সংকেত পেলে দুই সীমারেখা থেকে দুই জোড় তিন পায়ে দৌড়ায়ে মাঝখানে উপস্থিত হবে এবং দুটি গেরো বাঁধবে। গেরো বাঁধার সময়ে প্রত্যেক সদস্য এক হাত ব্যবহার করবে অন্য হাত পকেটে বা পেছনে রাখতে হবে। কোনক্রমেই কেউ দুই হাত ব্যবহার করতে পারবে না। যদি করে তবে বাদ যাবে। প্রতি জনের একটি হাত ব্যবহার করে গেরো দেয়া সম্পন্ন করতে হবে। এভাবে একই দলের বিপরীত দিক থেকে আসা দুই জোড়ার সদস্যরা মিলে চার হাতে একটি করে দুটি গেরো বা ল্যাশিং দিবে। নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে সঠিকভাবে যে দল গেরো দিতে পারবে তারা জয়ী হবে।

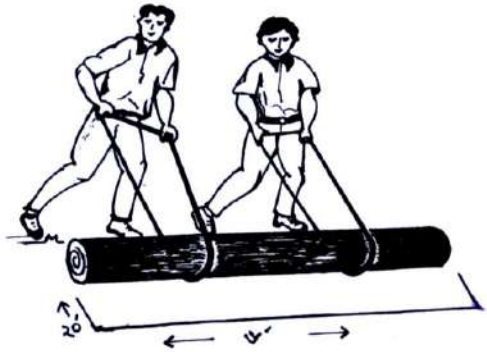
৪৫) রণ পা দৌড় ঃ উপকরণ-৪টি রণ পা (৬/৭ ফুট লম্বা কাঠের বা বাঁশের দন্ডে দুই ফুট উপরে ৮" লম্বা এক টুকরা কাঠ বা বাঁশের সাপোর্ট দিয়ে তৈরি করা হয়)।

খেলার মাঠে ১০´ দূরত্বের দুটি দাগ দেয়া থাকবে। প্রতি দলের সদস্যরা আরম্ভ দাগে একে অপরের পেছনে সারিবদ্ধভাবে দাঁড়াবে। একদল থেকে অন্য দলের পাশাপাশি দাঁড়ানোর দূরত্ব হবে ৫ ফুট। সংকেত পেলে প্রতি দলের ১নং সদস্য রণ পায়ে ভর করে চলবে এবং সামনে দশফুট দূরের দাগ ঘুরে আরম্ভ স্থলে ফিরে এসে ২ নং সদস্যকে রণ পা হস্তান্তর করবে। অতঃপর ২ নং ও ৩ নং সকলেই পর্যায়ক্রমে রণ পা দৌড়ে অংশ নিবে। সঠিকভাবে যে দলের অধিক সংখ্যক সদস্য সাফল্য অর্জন

করবে সে দল বিজয়ী হবে।

৪৬) গুড়িটানা দৌড় ঃ উপকরণ-পাঁচ ফুট লম্বা কাঠের চারটি গুড়ি এবং দশ ফুট লম্বা মোটা দড়ি আটটি।

খেলার স্থলে ছয় ফুট ব্যবধানে ২০ ফুট লম্বা ও ৬ ফুট প্রস্থের চারটি ছক কাটা থাকবে। প্রতি ছকের এক প্রান্তে একটি করে কাঠের গুড়ি ও দুটি করে দড়ি রাখতে হবে। প্রতি দলের দু'জন করে সদস্য মিলে একটি জোড় হবে। চারটি জোড়ায় এক রাউন্ড করে খেলা হবে। গুড়ির দুই প্রান্তে দুটি দড়ি দিয়ে ফাঁস তৈরি করতে হবে (দড়ির এক প্রান্ত গুড়িতে পেঁচ দিয়ে এনে দুই প্রান্ত হাতে ধরবে) দলের দু'জনকে দুই দড়ির ফাঁস ধরে পা দিয়ে সমানতালে ঠেলে গুড়ি গড়ায়ে ২০ ফুট লম্বা দুই দাগের মধ্যে রেখে এক প্রান্ত থেকে অন্য প্রান্তে নিতে হবে। গুড়ি নেয়ার সময়ে দাগের বাইরে গেলে যে দলের যাবে সে দল সেই রাউন্ডে কোন পয়েন্ট পাবে না। সংকেত পেলে জোড় বেঁধে দু'জনে কৌশল প্রয়োগ করে দড়ি ধরে গুড়ি ঠেলে নির্দিষ্ট দূরত্বে পৌছাবে। পর্যায়ক্রমে সকল রাউন্ড শেষে যে দল বেশি পয়েন্ট পাবে তারা জয়ী হবে।



[২] রীলে খেলা (RELAY GAME)

রীলে উপদল বা ষষ্ঠক ভিত্তিক উত্তেজনাপূর্ণ খেলা, ট্রুপ মিটিং/প্যাক মিটিংয়ে বিষয়ভিত্তিক প্রশিক্ষণ শেষে ফলোআপ যাচাই করণে রীলে খেলা অত্যন্ত কার্যকর। রীলে খেলায় একঘেয়েমী দূর করে উত্তেজনাকর বৈচিত্র্যপূর্ণ পরিবেশের সৃষ্টি করে। ফলে খেলোয়াড়গণ খেলা ও কার্যক্রমের প্রতি আগ্রহী ও যত্নবান হয়। বিষয়ভিত্তিক (স্কিল বিষয়ে) দক্ষতা প্রকাশের উদ্যোগ এবং উপদল বা ষষ্ঠকভিত্তিক সময়ানুবর্তিতার সাথে শৃঙ্খলার মাধ্যমে সঠিক কার্যসম্পাদনে দায়িত্ব, কর্তব্যবোধের উন্মেষসাধন ও সঠিক নেতৃত্ব বিকাশের সুযোগ ঘটে। অন্যদিকে ইউনিট লিডার তাঁর মূল্যায়নের ক্ষেত্রে স্কাউটদের শিক্ষণীয় বিষয়ে দক্ষতা, জ্ঞান ও কার্যকারিতার মান নির্ণয়ে সক্ষম

হন। যা প্রগ্রেসিভ ও স্টিমুলেটিং বা উদ্দীপনা মূলক প্রোগ্রাম উন্নয়নের সহায়ক।

এ ধরনের খেলায় ছেলে-মেয়েদের দলীয় চেতনা, একাগ্রতা ও ঐক্যবোধের অনুশীলনে যোগ্যতা অর্জনে সহায়তা করে।

৪৭) গেরো রীলে ঃ উপকরণ-প্রতি জনের জন্য একটি করে গেরোর দড়ি।

খেলোয়ারদের সমান সংখ্যক দলে ভাগ করে একজন অন্য জনের পেছনে ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতিদলের সম্মুখে ২৫ ফুট দূরত্বে সমান্তরালভাবে একটি করে শক্ত লাঠি পুঁততে হবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের প্রথম জন দৌড়ে গিয়ে সামনের লাঠিতে একটি ক্লোভহীচ গেরো দিয়ে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে স্পর্শ করে দলের শেষে যেয়ে দাঁড়াবে। দ্বিতীয় জন দৌড়ে গিয়ে প্রথম জনের ফেলে আসা দড়ির মুক্ত প্রান্তে নিজ দড়ির এক প্রান্তের সাথে একটি শীট বেন্ড দিয়ে ফিরে আসবে। অতঃপর তৃতীয় জন দৌড়ি গিয়ে রীফ নট, চতুর্ত জন ফিসার ম্যান নট, পঞ্চম জন শীট বেন্ড এমনিভাবে সর্বশেষের জন তার পূর্বের জনের ফেলে আসা মুক্ত প্রান্তে রীফনট দিয়ে নিজ কোমড়ে দড়ির শেষ প্রান্ত দিয়ে বোলাইন গেরো শেষ করে হাত উঁচু করে সকলেই শেষ করেছে তার সংকেত জানাবে। পরিচালক যাচাই করে সঠিক গেরো ব্যবহারকারী দলকে বিজয়ী ঘোষণা দিবেন।

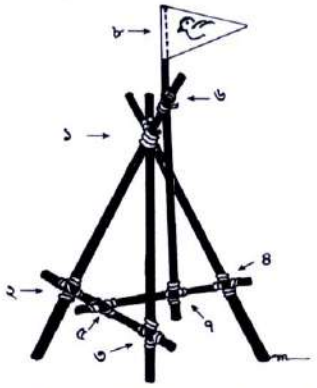
৪৮) প্রাণী দৌড় ঃ কাবদের জন্য খেলাটি আকর্ষণীয় ও চিত্তাকর্ষক। সমান সংখ্যক কাব স্কাউট চারটি দলে ভাগ হয়ে ফাইলে দাঁড়াবে। দলগুলোর দাঁড়ানোর স্থান থেকে সামনে ১৫ ফুট দূরত্বে একটি সরল রেখা টানতে হবে যা শেষ প্রান্ত হিসেবে চিহ্নিত থাকবে। খেলা শুরু করার পূর্বে সকলের ক্রমিক নম্বর থাকবে এবং কে কোন প্রাণীর ভূমিকা পালন করবে তা নির্ধারণ করে দিতে হবে। মনে করি প্রতি দলে আটজন স্কাউট বা কাব আছে, তাদের নিম্নলিখিতভাবে কাজ করতে হবেঃ

- ❑ **প্রতি দলের ১ ও ৫ নং হবে ব্যাঙঃ** বসে পরে দু'হাত দুই হাটুর মাঝে রেখে সামনে (ব্যাঙের মত লাফিয়ে) অগ্রসর হতে হবে।
- ❑ **প্রতি দলের ২ ও ৬ নং হবে হাঁসঃ** বসে পড়ে দুই হাত পেছনে নিয়ে পায়ের গোড়ালী ধরে সামনে অগ্রসর হবে।
- ❑ **প্রতি দলের ৩ ও ৭ নং হবে বানরঃ** চার হাত পায়ে ভর করে সামনে চলবে।
- ❑ **প্রতি দলের ৪ ও ৮ নং হবে মোরগঃ** এক পায়ে লাফিয়ে চলবে।

সংকেত পেলে প্রতি দলের ১ নং ব্যাঙের ন্যায় অগ্রসর হয়ে সামনের সীমা রেখা স্পর্শ করে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে স্পর্শ করবে। ২ নং হাঁসের ন্যায় তার কাজ শুরু করবে এভাবে পর্যায়ক্রমে ৮ নং সদস্য পর্যন্ত কাজ শেষ করবে। নির্ধারিত সময়ে যে দল সঠিক প্রক্রিয়ায় আগে শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।

৪৯) ট্রাইপট রীলে ঃ উপকরণ-চারটি পাঁচ ফুট ও দুটি তিন ফুট লম্বা লাঠি, প্রতি দলের জন্য সাতটি গেরোর দড়ি এবং একটি উপদল পতাকা।

প্রতি উপদল একজনের পেছনে ক্রমান্বয়ে ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতি দলের সামনে ১৫ ফুট দূরত্বে ট্রাইপট তৈরির উপকরণ থাকবে (দড়ি ও পতাকা বাদে) প্রতি উপদলের সাত জনের নিকট একটি করে দড়ি এবং সর্বশেষের জনের নিকট উপদল পতাকা সংরক্ষিত থাকবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের প্রথম জন দৌড়ে গিয়ে তিনটি লাঠি একত্র করে এক প্রান্তে শেয়ার ল্যাশিং দিয়ে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে স্পর্শ করে দলের শেষ প্রান্তে বসে পড়বে। দ্বিতীয় জন দৌড়ে গিয়ে যে কোন দুটি লাঠির লেগে একটি সাপোর্ট লাঠির এক প্রান্তে একটি স্কোয়ার ল্যাশিং বেঁধে চলে আসবে। তৃতীয় জন সাপোর্ট লাঠির অন্য প্রান্তে দ্বিতীয় লাঠির লেগে স্কোয়ার ল্যাশিং বেঁধে ফিরে এসে চতুর্থ জনকে পাঠাবে। এমনিভাবে চতুর্থ জন অবশিষ্ট ৩ নং লেগে আর একটি লাঠি সেট করে স্কোয়ার ল্যাশিং, পঞ্চম জন ঐ লাঠির শেষ প্রান্তে (২ ও ৩ নং এর দেয়া সাপোর্ট লাঠির মাঝে) স্কোয়ার ল্যাশিং, ষষ্ঠ জন বাকী লাঠিটি বা পতাকা দন্ডটির উপরি ভাগ শেয়ার ল্যাশিংয়ের পার্শ্বে যে কোন বর্ধিত প্রান্তের সাথে স্কোয়ার ল্যাশিং দিবে। সপ্তম জন পতাকা দণ্ডের নিম্নাংশে সাপোর্ট লাঠির মাঝখানে স্কোয়ার ল্যাশিং দিয়ে ফিরে এসে ৮নং স্কাউটকে পাঠাবে, ৮ নং স্কাউট দৌড়ে গিয়ে উপদল পতাকা দন্ডের মাথায় লাগিয়ে ফিরে আসবে। যে উপদল আগে এবং সঠিকভাবে কাজ শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।



৫০) ভারসাম্য ঃ ষষ্ঠক বা উপদল ভিত্তিক ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতি দল থেকে ১০ ফুট দূরে একটি সীমারেখা থাকবে। দলের প্রত্যেকের মাথায় একখানা বই বা খাতা বা প্লেট থাকবে। সংকেত পেলে দলের প্রথম জন মাথায় বই বা অন্য কোন দ্রব্য রেখে হাত ছেড়ে হেঁটে ১০ ফুট দূরে সীমারেখা স্পর্শ করে দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে স্পর্শ করবে। অনুরূপভাবে পর্যায়ক্রমে সকলকে ভারসাম্যে অংশ নিতে হবে। সঠিকভাবে যে দল শেষ করতে পারবে তারা বিজয়ী হবে। চলার সময়ে হাত দিয়ে মাথার উপরের দ্রব্যটি স্পর্শ করতে পারবে না এবং কোন দলের যে কোন একজনের মাথা থেকে দ্রব্য পড়ে গেলে বা হাত দিয়ে স্পর্শ করলে সে দলকে পুনরায় প্রথম থেকে শুরু করতে হবে। এ খেলায় খেলোয়াড়দের ধীশক্তি ও একাগ্রতা জাগাতে সহায়তা করে।

৫১) দড়ির বৃত্ত ঃ প্রতি দলে একটি করে দড়ি থাকবে এবং দড়ির এক প্রান্তে ১ ফুট ব্যাসার্ধের একটি লুপ তৈরি করা থাকবে, দড়ির লুপটি আরম্ভ রেখা থেকে ২৫ ফুট দূরত্বে থাকবে। সংকেত পেলে দলের প্রথম জন দৌড়ে গিয়ে লুপটি তুলে তা তার মাথা থেকে ঢুকিয়ে পা থেকে বের করে লুপটি যথাস্থানে রেখে দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে পাঠাবে। একই পদ্ধতিতে সকলে অংশ নিবে। যে দল সবার আগে সঠিকভাবে শেষ করতে পারবে তারা বিজয়ী হবে। (লুপটি মোটা বা মাঝারী শক্ত দড়িতে তৈরি করা ভাল, লুপ শক্ত করে বাঁধতে হবে তা না হলে ছুটে বা ফসকে যেতে পারে সে দিকে লক্ষ্য রাখতে হবে)।

৫২) ট্রাসেল রীলে ঃ উপকরণ-প্রতি দলের জন্য সমমাপের ৬টি লাঠি ও ৯টি দড়ি।

প্রতি উপদল লাইনে ২ ফুট দূরত্বে দাঁড়াবে। আরম্ভ রেখা থেকে ২৫ ফুট দূরে একটি সীমারেখা বা চিহ্ন দিতে হবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের ক্রমানুসারে ৪ জন ৪টি লাঠি নিয়ে দৌড়ে সীমারেখায় (উপদল বরাবর) পৌছাবে। তারা চারটি বাঁশ মাটিতে সেট করে চার প্রান্তে চারটি স্কোয়ার ল্যাশিং দিয়ে দলে ফিরে আসবে (লাঠি বা বাঁশ ট্রাসেল তৈরির জন্য সেট করার সময়ে লক্ষ্য রাখতে হবে যে বাঁশের উপরাংশের দুই প্রান্তের দূরত্ব যত একক হবে নীচের অংশের দু'প্রান্তের দূরত্ব তার দেড় একক নিতে হবে অর্থাৎ উপরে যদি হয় এক মিটার নীচে হবে দেড় মিটার)।

প্রথম চারজন ফিরে আসার পর বাকী চারজন দুটি বাঁশ নিয়ে দৌড়ে যাবে এবং স্ট্রাকচারে আড়াআড়ি সেট করে চার প্রান্তে স্কোয়ার ল্যাশিং দিয়ে ফিরে আসবে। অতঃপর উপদল নেতা দৌড়ে গিয়ে মাঝখানে একটি ডায়াগোনাল ল্যাশিং দেয়া শেষ করে দলের সকলকে আহ্বান জানাবে। দলের বাকি সাত জন ছুটে গিয়ে তৈরি করা ট্রাসের কাঁধে নিবে এবং ট্রাসেলের উপর একজনকে বসিয়ে ঐ অবস্থায় লিডারের নিকট দৌড়ে এসে রিপোর্ট করবে। পরিচালক যাচাই করে দেখবেন যথাযথভাবে সঠিক ল্যাশিংয়ের মাধ্যমে ট্রাসেল তৈরি করা হয়েছে কিনা। যে দল আগে ও সঠিক পদ্ধতিতে কাজ শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।

৫৩) ফাস্ট এইড রীলে ঃ প্রতি দলে বাঁশের দুটি লাঠি, একটি কম্বল বা চাদর ও একটি ত্রিকোণী ব্যান্ডেজসহ উপদল ভিত্তিক ৫ ফুট দূরত্বে পাশাপাশি দাঁড়াবে। আরম্ভ রেখা থেকে ২০ ফুট দূরে প্রতি দলের একজনকে বসিয়ে দিতে হবে (সে হবে রোগী)। সংকেত পেলে ক্রমানুসারে ২ জন ব্যান্ডেজ নিয়ে দৌড়ে রোগীর কাছে যাবে। একজন রোগীকে সোজা করে বসিয়ে ধরে রাখবে এবং অন্য জন রোগীর মাথায় একটি স্কাল ব্যান্ডেজ বাঁধবে। ব্যান্ডেজ বাঁধা শেষ হলে বাকী ৫ জন লাঠি ও কম্বল বা চাদর নিয়ে দৌড়ে রোগীর কাছে যাবে। একজন চাদর বা কম্বল দিয়ে একটি স্ট্রেচার তৈরি করবে। অতঃপর রোগীকে স্ট্রেচারে তুলে বাকী চারজনে বয়ে নিয়ে আসবে। পরিচালক ব্যান্ডেজ বাঁধা, স্ট্রেচার বহন পদ্ধতি ইত্যাদি যাচাই করে যে দল স্বল্প সময়ে সঠিক করবে তাদের বিজয়ী ঘোষণা দিবেন।

৫৪) ওয়াগল রীলে ঃ প্রতিটি দল ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতি দলের সকলের নিকট ৩-৪ ইঞ্চি মাপের কাঠি (আইসক্রীমের কাঠি সংগ্রহ করা যায়) এবং প্রতি দলে একটি করে (দড়ির তৈরী) ওয়াগল থাকবে। আরম্ভ রেখা থেকে বিপরীত দিকে ১৫ ফুট দূরে একটি প্রান্ত রেখা টানতে হবে। সংকেত পেলে দলের প্রথম জন কাঠিটির একপ্রান্ত দাঁত দিয়ে শক্ত করে চেপে ধরে অন্য প্রান্তে ওয়াগল ঢুকিয়ে দৌড় দিবে এবং প্রান্ত রেখা ছুঁয়ে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনের মুখের কাঠিতে (হাত বা অন্য কোন কিছুর সাহায্য ব্যতিরেকে) ওয়াগলটি পড়িয়ে দিবে। দ্বিতীয় জন দৌড়ে ফিরে এসে তৃতীয় জনকে দিবে। এমনিভাবে ক্রমানুসারে যে দল সঠিকভাবে আগে শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে। ওয়াগল অন্যজনকে দেয়া বা দৌড়ানোর সময় যদি পড়ে যায় তবে সে দল পুনরায় প্রথম থেকে শুরু করবে।

৫৫) বস্তাবন্দী খেলা ঃ প্রতিটি দল ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতি দলের জন্য একটি বস্তা ও একটি ফুটবল থাকবে। আরম্ভ রেখার বিপরীত দিকে ১৫ ফুট দূরে একটি প্রান্ত রেখা থাকবে। দলের প্রথম জন বস্তায় তার পা ঢুকিয়ে কোমর পর্যন্ত বস্তা টেনে তুলে বস্তার মুখ পেঁচিয়ে শক্ত করে ধরবে। সংকেত পেলে বস্তা বন্ধ অবস্থায় বল দু'পা দিয়ে সামনে এগিয়ে নিয়ে যাবে। এমনিভাবে লাফিয়ে বল এগিয়ে নিয়ে প্রান্ত রেখা হয়ে ঘুরে নিজ দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে বল ও বস্তা দিবে। এমনি করে ক্রমানুসারে পর্যায়ক্রমে সকলে অংশ নিয়ে যে দল সঠিকভাবে কাজ শেষ করবে সে দল বিজয়ী হবে।

৫৬) চার পায়ে দৌড় ঃ দুই জনে জোড় বেঁধে প্রতি দল ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতি দলে জোড় প্রতি ২'-৬"×৫"×১" মাপের দুখানা কাঠের টুকরা ও চারটি কাপড়ের ফিতা থাকবে। খেলা শুরু করার পূর্বে জোড় ভিত্তিক কাঠ দু'খানা মাটিতে সমান্তরালভাবে রেখে তার উপর একজন অপর জনের পেছনে দাড়াবে। ফিতা দিয়ে কাঠ পায়ের সাথে শক্ত করে বেঁধে নিবে যাতে চলার সময়ে কাঠ পা থেকে ছুটে না যায়। সংকেত পেলে প্রথম জোড় দৌড় শুরু করবে। এমনভাবে পা ফেলে দৌড়াবে যে দুজনার ডান ও বাম পা পর্যায়ক্রমে একই তালে চলে। আরম্ভ রেখা থেকে ১৫ ফুট দূরে নির্দিষ্ট চিহ্নে প্রথম জোড় পৌছালে দ্বিতীয় জোড় দৌড় শুরু করবে। এমনিভাবে যে দল সঠিক পদ্ধতিতে সকলের আগে দৌড় শেষ করবে তারা জয়ী হবে।

৫৭) ইট দিয়ে হাঁটা ঃ প্রতি দলে দু'খানা করে ইট থাকবে। সমান সংখ্যক স্কাউট উপদল ভিত্তিক ফাইলে দাঁড়াবে। আরম্ভ রেখার বিপরীতে ২০ ফুট দূরত্বে আর একটি রেখা থাকবে। সংকেত পেলে দলের প্রথমজন ইট দু'খানা সামনে রেখে তার উপর উঠে দাঁড়াবে। মাটি স্পর্শ না করে একখানা করে ইট সামনে রাখবে এবং তার উপর এক পা রেখে অন্য ইট খানা সামনে এগিয়ে তার উপর অন্য পা রেখে ক্রমান্বয়ে এই পদ্ধতিতে সীমারেখায় এগিয়ে যাবে। সীমারেখায় পৌছে ইট দু'খানা হাতে নিয়ে দৌড়ে দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে দিবে। দ্বিতীয় জন অনুরূপভাবে সীমানা অতিক্রম করবে। ইটের পরিবর্তে ১০"×৫"×২" মাপের কাঠের টুকরা ব্যবহার করা যেতে পারে। যে দল সঠিকভাবে সকলেই খেলা শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।

৫৮) হাতে ভর করে হাঁটা ঃ প্রত্যেক দল ফাইলে দাঁড়াবে। দলসমূহের সামনে ১৫ দূরে একটি সীমারেখা টানতে হবে। সমান সংখ্যক স্কাউট দুই জনে মিলে জোড় বাঁধবে। জোড়ার প্রথম জন মাটিতে হাত দিয়ে পা উপরে তুলবে এবং দ্বিতীয় জন পা দু'খানা নিজের কোমরের সাথে চেপে ধরে রাখবে। সংকেত পেলে দলের প্রথম জোড় সামনে ছুটবে (প্রথম জন হাতে ভর করে এবং পেছনের জন পায়ে ভর করে চলবে) ১৫ ফুট চিহ্নিত সীমারেখায় প্রথম জোড় পৌছানোর সাথে সাথে দ্বিতীয় জোড়া ছুটবে। এমনি করে যে দল সঠিকভাবে শেষ করবে তারা জয়ী হবে।

৫৯) মার্বেল দৌড় ঃ উপকরণ-প্রতি দলে একটি করে মার্বেল ও একটি চা চামচ।

সমান সংখ্যক স্কাউট বা খেলোয়াড় একের পেছনে অন্য জন ফাইলে দাঁড়াবে। আরম্ভ রেখার বিপরীত দিকে ১৫ ফুট দূরত্বে একটি প্রান্ত রেখা টানতে হবে। প্রতি দলের প্রথম জনের হাতে একটি চামচ থাকবে এবং চামচে মার্বেলটি বসিয়ে দিতে হবে, সংকেত পেলে দলের একজন চামচে মার্বেল নিয়ে দৌড়ে প্রান্ত রেখা স্পর্শ করে দলে ফিরে এসে মার্বেল সহ চামচ দ্বিতীয় জনকে দিবে। সে অনুরূপভাবে

দৌড়াবে। চামচ হস্তান্তর বা দৌড়ানোর সময় চামচ থেকে মার্বেল নীচে পড়ে গেলে যে দলের পড়বে সে দলকে পুনরায় প্রথম থেকে খেলা শুরু করতে হবে। এভাবে সঠিক নিয়মে যে দলটি খেলা শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে।

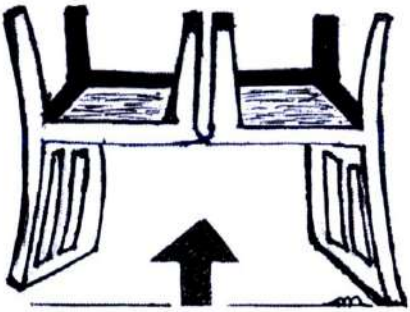
৬০) হাতের ভাজে বল ঃ সমান সংখ্যক স্কাউট বা খেলোয়াড় ভাগ হয়ে একের পেছনে অন্য জন ফাইলে দাঁড়াবে। আরম্ভ রেখার বিপরীত দিকে ১৫ ফুট দূরত্বে একটি রেখা টানতে হবে। প্রতি দলের প্রথম জনের নিকট একটি টেবিল টেনিস বল থাকবে। দলের প্রথম জন যে কোন হাতের মাঝখানে কনুই এর বিপরীতে সামনের অংশে বল রেখে হাত ভাজ করে বলটি আটকায়ে রাখবে। সংকেত পেলে প্রথম জন হাতের ভাজে বল নিয়ে দৌড়ায়ে সামনের রেখা স্পর্শ করে দলে ফিরে এসে বল দ্বিতীয় জনকে দিবে। বল দেয়ার সময় অন্য কোন হাত ব্যবহার করা যাবে না, দ্বিতীয় জনের হাতের মাঝে বলটি ছেড়ে দিলে সে হাতের ভাজে বল নিয়ে দৌড়াবে। যদি কোন দলের বল পড়ে যায় বা চলার পথে হাত বদল করলে সে দল প্রথম থেকে শুরু করবে। যে দল সঠিকভাবে আগে শেষ করবে তারা জয়ী হবে।

৬১) বেলুন রীলে ঃ দুটি দলে সমান সংখ্যক স্কাউট বা খেলোয়াড় থাকবে। প্রতি দলে দুই জনে মিলে জোড় হবে। একজন অপর জনের পিঠে পিঠ রেখে দাঁড়াবে। প্রতি দলের প্রথম জোড়ার দুই পিঠের মাঝখানে একটি (হাওয়া ভর্তি) বেলুন থাকবে। বেলুন হাত দিয়ে স্পর্শ করতে পারবে না। শুধুমাত্র পিঠ দিয়ে চেপে ধরে রাখতে হবে। আরম্ভ রেখা থেকে ১০ ফুট দূরে একটি প্রান্ত রেখা বা চিহ্ন থাকবে। সংকেত পেলে সকল দলের প্রথম জোড় (বেলুনসহ) দৌড়ে বা হেঁটে প্রান্ত রেখা স্পর্শ করে দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় জোড়কে দিবে। দ্বিতীয় জোড় অনুরূপ দু' পিঠের মাঝে বেলুন নিয়ে দৌড়াবে, পর্যায়ক্রমে দৌড় শেষে যে দল সঠিকভাবে খেলা শেষ করবে তারা জয়ী হবে। দৌড়ানোর সময়ে আড়াআড়িভাবে যেতে হবে যাতে বেলুন ছুটে না যায়। বেলুন ফসকে বা ফেটে গেলে সে দলকে প্রথম থেকে শুরু করতে হবে।

৬২) অলিম্পিক মশাল ঃ প্রতি দল ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতি দলে একটি করে খবরের কাগজ রোল করা থাকবে এবং তার উপর একটি টেবিল টেনিস বল বসিয়ে দিতে হবে। (পেপার রোলিংয়ের ব্যাসার্ধ হাফ ইঞ্চি হবে)। সংকেত পেলে প্রথম জন পেপার রোলিংয়ের মাথায় বল নিয়ে এক হাতে ধরে ১৫ ফুট দূরত্বে প্রান্ত রেখা স্পর্শ করে দৌড়ে দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে দিবে। এমনিভাবে পর্যায়ক্রমে যে দলের সকলে সঠিকভাবে খেলা শেষ করবে তারা জয়ী হবে। দৌড়ানোর সময় বল পড়ে গেলে সে দল প্রথমে থেকে শুরু করবে।

৬৩) সাকোঁর নীচে ঃ উপকরণ- দুটি হাতল বিহিন কাঠের চেয়ার। সমান সংখ্যক স্কাউট একজন অন্য জনের পেছনে দাঁড়াবে। প্রতি দলের সামনে চার ফুট দূরত্বে দুটি চেয়ার উপুর করে সেট করতে হবে । যেন বসার দিকটা পাশাপাশি

সেট হয় এবং ভিতরের অংশ দিয়ে হামাগুড়ি দিয়ে চলাচল করা যায়। সংকেত পেলে দলের প্রথম জন দু' চেয়ারের মধ্যে দিয়ে বুকে হেটে (ক্রোলিং করে) অতিক্রম করবে। সে উঠে এসে দলের পেছনে দাঁড়াবে অতঃপর দ্বিতীয় জন যাবে। এভাবে পর্যায়ক্রমে চলতে থাকবে। যদি সাঁকোর নীচ দিয়ে অতিক্রম করার সময় শরীরে বেঁধে চেয়ার সরে যায় তবে সে দলকে পুনঃরায় প্রথম থেকে শুরু করতে হবে। যে দল সঠিকভাবে শেষ করবে তারা জয়ী হবে।



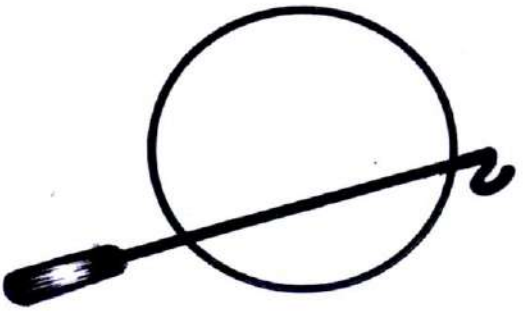
৬৪) চিহ্ন দৌড় (Sign Relay) ঃ উপকরণ- প্রতি উপদলের জন্য একটি বড় কাগজে ৮ টি কনভেনশনাল চিহ্ন (Conventional signs) অংকন করে রাখতে হবে। একটি করে কলম বা মার্কার পেন।

সকল উপদল ফাইলে দাঁড়াবে। ১০ ফুট দূরত্বে দেয়ালে বা অন্য কোন মাধ্যমে প্রতি উপদলের জন্য চিহ্ন অঙ্কিত কাগজটি লাগিয়ে দিতে হবে। সংকেত পেলে দলের প্রথম জন দৌড়ে স্ব স্ব কাগজের কাছে যাবে এবং ক্রমানুসারে কনভেনশনাল সাইনের যেকোন একটির নীচে তার সঠিক নামটি লিখে (অর্থাৎ সাইনটি যে নামে পরিচিত সে নামটি লিখবে) দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে স্পর্শ করবে। অতঃপর দ্বিতীয় জন যেয়ে অন্য একটি চিহ্নের নাম লিখে ফিরে আসবে। এমনি করে দলের সকলে তাদের নির্দিষ্ট কাগজে অঙ্কিত চিহ্নগুলোর সঠিক নাম লিখতে পারলে সেদল জয়ী হবে।

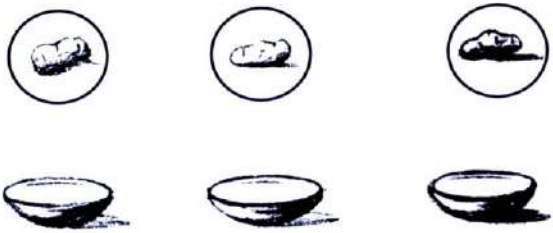
৬৫) দুরন্ত বালক ঃ উপকরণ- প্রতি উপদলের জন্য ৮" ব্যাসের একটি লোহার চাকতি এবং তা চালানোর জন্য হাতলযুক্ত রডের স্ট্যান্ড (যার অগ্রভাগ অর্ধভাজ করা থাকবে)।

প্রতি উপদল ফাইলে দাঁড়াবে। আরম্ভ রেখা থেকে বিপরীত দিকে ১৫ ফুট দূরত্বে একটি সীমারেখা আঁকতে হবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের প্রথম জন চাকতি চালিয়ে সামনের সীমারেখা অতিক্রম করে দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে দিবে।

দ্বিতীয় জন ফিরে এসে তৃতীয় জনকে দিবে। এমনিভাবে যে দল সঠিক পদ্ধতিতে আগে শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে। লক্ষনীয় ঃ খেলার স্থান যেন চাকতি চালানো উপযোগী হয়।



৬৬) সংগ্রহ ও বিতরণ ঃ উপকরণঃ প্রতি উপদলের জন্য তিনটি আলু ও তিনটি থালা। প্রতিটি উপদল ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতি উপদলের সামনে ২ ফুট দূরত্বে পাশাপাশি তিনটি এক ফুট ব্যাসের বৃত্ত আঁকতে হবে। প্রতিটি বৃত্তের চার ফুট সামনে ১ টি করে মোট তিনটি থালা রাখতে হবে। আলু তিনটি তিন বৃত্তে থাকবে। সংকেত পেলে দলের প্রথম জন দৌড়ে গিয়ে প্রতিটি বৃত্ত থেকে একটি করে আলু তুলবে এবং সামনের থালায় রাখবে। সে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে ছুয়েঁ দলের শেষে গিয়ে অবস্থান করবে। দ্বিতীয় জন দৌড়ে গিয়ে থালা থেকে একটি করে আলু তুলে বৃত্তে রাখবে, সে ফিরে এসে তৃতীয় জনকে পাঠাবে। এমনিভাবে নির্দিষ্ট সময়ে আলূ সংগ্রহ ও বিতরণ কার্যক্রম যে দল আগে শেষ করবে তারা বিজয়ী হবে। ক্রমানুসারে সংগ্রহ ও বিতরণ প্রক্রিয়ায় কেউ ভুল করলে সে দল সেই রাউন্ডে ডিসকোয়ালিফাই হবে।



[৩] কার্যকর খেলা (ACTIVE GAME)

কার্যকর খেলায় দৈহিক উৎকর্ষ সাধনসহ দৈহিক ও মানসিক উন্মেষ ঘটিয়ে বুদ্ধিদৃপ্ত চৌকস কার্যাবলী অনুশীলনের সুযোগ সৃষ্টি করে। খেলাধূলা শুধুমাত্র মানসিক উৎকর্ষতাই নয় বরং শারীরিক শিক্ষা বিষয়ক জ্ঞান অন্বেষণের সুযোগ সৃষ্টি করে। স্বল্প উপকরণের মাধ্যমে স্বল্প ব্যয়ে শারীরিক শিক্ষার প্রায় যাবতীয় জ্ঞান ও উৎকর্ষতা

এ খেলায় নিহিত রয়েছে। অধিকাংশ বালক বালিকাই বয়ঃবৃদ্ধির সন্ধিক্ষণে কার্যকর খেলায় আগ্রহী ও উৎসাহী হয়ে পড়ে। এ ধরনের খেলায় শারীরিক কসরত, বুদ্ধিমত্তা, চাতুর্য, সময়ানুবর্তিতা, শৃঙ্খলাবোধ ও নেতৃত্ব বিকেন্দ্রীকরণের সুযোগে স্কাউটরা তাদের আদর্শের প্রতিফলন ঘটাতে সক্ষম হয়। ফলে স্কাউটদের বা সমবয়সীদের মাঝে আত্মনিয়ন্ত্রণ, আত্মনির্ভরশীলতা, দলীয় চেতনা ও ভ্রাতৃত্ববোধের উন্মেষ সাধনে সাহায্য করে এবং চিত্তবিনোদনসহ জ্ঞানের পরিধি সম্প্রসারণে অধিকতর ভূমিকা রাখে।

৬৭) ফুৎকার রীলে ঃ উপকরণঃ এক ফুট লম্বা ৬" পাল তোলা নৌকা (সোলার তৈরী) চারটি। চার রংয়ের চারটি ছোট পতাকা ও পতাকা দন্ড।

যে কোন জলাশয়ের (যার গভীরতা চার ফুট) এক প্রান্তে চারটি দন্ড পুতে আরম্ভ স্থান চিহ্নিত করতে হবে। প্রতি দলের ৪ জন করে সদস্য প্রতি রাউন্ডে অংশগ্রহণ করবে। আরম্ভ স্থানের দন্ড থেকে বিপরীত দিকে পানিতে ৫ ফুট অন্তর ৪ জন করে সদস্য সোজাসোজি দাঁড়াবে এবং দলের ৪র্থ জনের স্থান থেকে ৫ ফুট দূরত্বে একটি করে রঙিন পতাকাসহ দন্ড পুতে রাখতে হবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের ১ নং সদস্য পানিতে ভাসমান পাল তোলা সোলার নৌকায় ফু দিয়ে সামনে আগাবে এবং ২ নং সদস্যের কাছে পৌছাবে। অতঃপর ক্রমান্বয়ে ৩ নং নিয়ে ৪ নং সদস্যকে দিলে সে অনুরূপ পদ্ধতিতে নৌকার পালে ফু দিয়ে তার নির্ধারিত রংয়ের পতাকা দন্ড পর্যন্ত পৌছাবে। ফু দেয়া ছাড়া কোনক্রমে দেহের কোন অঙ্গ দ্বারা নৌকা স্পর্শ করা যাবে না। নির্ধারিত সময়ে সঠিক পদ্ধতিতে যে দল নৌকা নিয়ে দূরত্ব অতিক্রম করবে তারা বিজয়ী হবে।

[সাবধানতাঃ সাঁতার জানে না এমন কাউকে এ খেলায় অংশগ্রহণ করতে দেয়া যাবে না। প্রয়োজনে লাইফ জ্যাকেট ব্যবহার করা যেতে পারে।]

৬৮) ইঁদুর ও বিড়াল ঃ খেলায় অংশগ্রহণকারীরা সকলে হাত ধরে একটি বৃত্ত তৈরি করবে। পরিচালক দুইজনকে নির্বাচন করবেন। একজন ইঁদুর ও অপরজন বিড়াল। বিড়াল থাকবে বৃত্তের মাঝে আর ইঁদুর থাকবে বৃত্তের বাইরে। সংকেত পেলে বিড়াল চেষ্টা করবে হাত ধরা শেকলের নীচ বা উপর দিয়ে কৌশলে বৃত্তের বাইরে গিয়ে ইঁদুরকে ধরতে। বৃত্তে দাঁড়ানো স্কাউটরা চেষ্টা করবে যাতে বিড়াল বাইরে না যেতে পারে। যদি বিড়াল বাইরে চলে যায় তখন ইঁদুর ভিতরে চলে আসবে (ইঁদুরের চলাচলে কোন বাঁধা নিষেধ নেই)। আবার বিড়াল ভিতরে প্রবেশের চেষ্টা করবে, এমনিভাবে খেলা চলবে, বিড়াল ও ইঁদুর ক্লান্ত হলে বা বিড়াল ইঁদুর ধরে ফেললে বা সময় বেশি নিলে অন্য দুজনকে দিয়ে খেলায় পরিবর্তন আনতে হবে। মাঝে মাঝে বিড়ালকে ভিতরে ও বাইরে যাওয়া আসার সুযোগ করে দিলে

খেলা বেশ উত্তেজনাপূর্ণ হবে।

৬৯) ঠাকুর মা'র মুড়ী ঃ সকলে বৃত্তাকারে দাঁড়াবে। বৃত্তের যে কোন স্থান থেকে যে কোন স্কাউটকে ধরে ক্রমিক নম্বর গণনা শুরু করতে হবে এবং সকলকে মনে রাখতে হবে কার নম্বর কত? পরিচালককে খেলা শুরুর মূহুর্তে এক গল্প বলতে হবে যেমন-আমাদের এখানে একজন ঠাকুর মা আছে, লাঠি ভর দিয়ে হাটে, কানের ও চোখের শক্তি প্রায় নিষ্ক্রিয়, বেচারা এক কৌটা মুড়ি রেখে ছিল। কে যেন তা না বলে খেয়ে ফেলেছে, আর সে বলছে যে খেয়েছে সে নাকি এখানেই আছে, তাকে খুঁজে বের করার দায়িত্বটা আবার আমাকেই দিয়েছে। কিন্তু বের করি কিভাবে? আমি যে কোন একটি নম্বর বললে সে নম্বরধারী কি স্বীকার করবে? নিশ্চয়ই নয়, দেখা যাক বের করা যায় কিনা, এরপর খেলা শুরু হবে। পরিচালক প্রতিবার নম্বর উচ্চারণ করার আগে বলবেন। ঠাকুর মা'র মুড়ী, বল-কে করেছে চুরি আমি বলি নম্বর (যে কোন একটি নম্বর যেমন-১,২০,৩ ইত্যাদি) বলে যে কোন একটি নম্বর বলবেন তখন সেই নম্বরের খেলোয়াড়ের সাথে তাঁর কথোপকথন হবেঃ

নম্বরধারী	- আমি স্যার?
পরিচালক	- হ্যাঁ স্যার।
নম্বরধারী	- না স্যার।
পরিচালক	- তাহলে কে?
নম্বরধারী	- নম্বর.....?

অন্য যে কোন একটি নম্বর বলবে সঙ্গে সঙ্গে সেই নম্বরধারী উপরোক্তভাবে উত্তর দিবে। বিলম্ব বা কথোপকথনের ধারাবাহিকতা ভুল করলে সে আউট হবে এবং তার স্থানে বসে পরবে। যত আউট হবে খেলার মজা ততই বাড়বে। যে খেলোয়াড়রা পূর্বে আউট হয়েছে সে নম্বর যে বলবে সেও আউট হবে। কাজেই সতর্কতার সাথে স্মৃতি শক্তির প্রখরতার বলে এ খেলা চলতে থাকবে। খেলাটি ১০-১৫ মিনিট চলতে পারে।

৭০) জীবাণু মুক্ত হও ঃ সকলে বৃত্তাকারে দাঁড়াবে। একজনকে জীবাণুবাহীর ভূমিকায় অভিনয় করতে হবে। সংকেত পেলে জীবাণুবাহী সকলের সামনে পর্যায়ক্রমে উপস্থিত হবে (একজনের নিকট বেশিক্ষণ নয়) এবং বিভিন্ন অঙ্গভঙ্গির মাধ্যমে তাকে হাসানোর চেষ্টা করবে। যার সামনে জীবাণুবাহী যাবে তাকে সংযমী হয়ে হাসি নিয়ন্ত্রণ করে স্বাভাবিকভাবে নিজেকে রক্ষা করার চেষ্টা করবে। যদি কেউ হেসে ফেলে তবে সে জীবাণুর দলে আক্রান্ত হয়ে চলে আসবে এবং পূর্বের ন্যায় অন্যদের হাসাতে চেষ্টা করবে। সর্বশেষ যে ৪ জন নিজেদের হাসি নিয়ন্ত্রণ করে টিকে থাকবে তারা জয়ী হবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলাটি চলতে পারে।

৭১) পুকুর পারে ও ভিতরে (In the pond on the bank) ঃ সকলে বৃত্তে দাঁড়াবে। সকলের হাত কোমরে থাকবে। পরিচালক যখন বলবেন ইন দি পন্ড তখন সকলে জোড় পায়ে এক লাফ দিয়ে সামনে যাবে। আবার যখন বলবেন অন দি ব্যাংক তখন সকলে এক লাফে পেছনে বৃত্তের লাইনে দাঁড়াবে। পরিচালক সব সময় ধারাবাহিকভাবে বলবেন তা কিন্তু নয় তিনি পুকুর পাড় (বৃত্তের লাইনে) থাকা অবস্থায়ও অন দি ব্যাংক বলতে পারেন। মজার ব্যাপার হল যে অবস্থানের কথা বলা হবে সে অবস্থানে যাওয়ার সুযোগ থাকলে যাবে, না হয় দাঁড়িয়ে থাকবে অর্থাৎ ধারাবাহিকভাবে সকলে অন দি ব্যাংক এ বৃত্তের লাইনে দাঁড়ানো আছে তখন যদি পরিচালক বলেন অন দি ব্যাংক তখন কেউ নড়তে পারবে না। যদি কেউ নড়ে যায় তবে সে আউট হবে। আবার ইন দি পন্ড বললে কেউ স্থির থাকলে সেও আউট হবে। শেষ পর্যন্ত যে কয়জন টিকে থাকবে তারা জয়ী হবে।

৭২) ইহা কর উহা কর (Do this Do that) ঃ সকলে বৃত্তে দাঁড়াবে। পরিচালক বৃত্তের মাঝে দাঁড়িয়ে ডু দিস বলে যা করবেন সকলেই তাই অনুকরণ করবে। কিন্তু তিনি ডু দ্যাট বলে যা করবেন, যদি কেউ তা অনুকরণ করে তবে সে আউট হবে। পরিচালক অঙ্গভঙ্গির মাধ্যমে হাত পা নড়াচড়া করে দেখাবেন। যেমন-ডু দিস বলে এক হাত উপরে তুললে সকলেই তা করবে এবং সঙ্গে সঙ্গে হাত নামিয়ে নিতে হবে। ডু দ্যাট বলে হাত উপরে তুললে তা যদি কেউ করে তবে সে আউট হবে। নির্দিষ্ট সময় শেষে যারা টিকে থাকবে তারা জয়ী হবে।

৭৩) সঠিক কাজটি করো ঃ সকলে ফাইলে দাঁড়াবে। দু'হাত দিয়ে সামনে পেছনে ও পাশে জায়গা করে নিবে। পরিচালক ধারাবাহিকভাবে বিভিন্ন পশু ও পাখির নাম উচ্চারণ করবেন এবং নামের পরে বলবে উড়ে, যেমন দোয়েল উড়ে, হরিণ উড়ে ইত্যাদি বলবেন। যে সকল প্রাণী উড়তে পারে তাদের নাম শোনার সাথে সাথে সকলে একবার দু'পাশে হাত উঠিয়ে নামিয়ে নিবে। যে প্রাণী উড়তে পারে না তার নাম শোনান পরে কেউ হাত উচু বা নড়াচড়া করলে সে আউট হবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে। সর্বশেষে যে ক'জন টিকে থাকবে তারা জয়ী হবে।

৭৪) বন্ধু স্বাগতম ঃ সকলে বৃত্তে বসবে। সবার সম্মুখভাগ বৃত্তের ভিতরের দিকে থাকবে। পরিচালক বৃত্ত থেকে যে কোন একজনকে তুলে দিবেন। সে বৃত্তের চতুর্দিকে বৃত্তে বসা খেলোয়ারদের পেছন দিক থেকে ক্লক ওয়াইজ বা এন্টি ক্লক ওয়াইজ ঘুরতে থাকবে এবং একজন কে ছুঁয়ে দিবে। যাকে ছোঁবে সে উঠে প্রথম জনের বিপরীতমুখী দৌড়াবে, মাঝ পথে দু'জনার সাথে মুখোমুখি দেখা হবে তখন এক হাত ব্যবধানে উভয়ে দাঁড়িয়ে একে অপরকে স্কাউট সালাম ও করমর্দন করবে এবং উভয়ে বলবে বন্ধু স্বাগতম অতঃপর নিজমুখী দৌড়ায়ে বৃত্তের খালি স্থানে

(দ্বিতীয় জন যেখানে বসেছিল) বসার চেষ্টা করবে। যে বসতে পারবে না সে আবার ঘুরতে থাকবে এবং একজনকে ছুঁয়ে দিবে পুনরায় ঐভাবে কার্যসম্পাদন করে শূন্যস্থান পূরণের প্রতিযোগিতা চলবে। লক্ষ্য রাখতে হবে যে সালাম ও করমর্দন যেন সঠিকভাবে প্রদর্শিত হয়। নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে। সালাম ও করমর্দন অনুশীলনের জন্য এ খেলা অত্যন্ত কার্যকর।

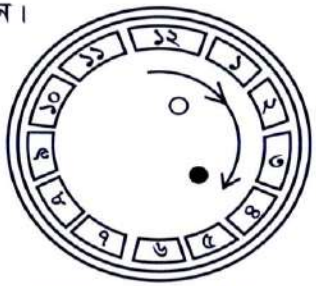
৭৫) মোরগ লড়াই ঃ আট থেকে বার জনের দল করে প্রতিদল একটি বৃত্তে দাঁড়াবে। প্রত্যেকে এক পা ভাঁজ করে এক হাত দিয়ে পেছনে শক্ত করে ধরে অন্য হাত পা ধরা হাতের মাঝখানে ধরে দাঁড়াবে। সংকেত পেলে সকলে বৃত্তের মাঝে চলে আসবে এবং একে অপরকে কাঁধের সাহায্যে ধাক্কা দিয়ে পা ফসকানো বা বৃত্তের বাইরে পাঠানোর চেষ্টা করবে। যার পা ছুটে যাবে বা বৃত্তের বাইরে চলে যাবে সে আউট হবে। এক পায়ের উপর ভর করে পা পরিবর্তন করা যাবে। কিন্তু দু'পা এক সঙ্গে মাটি স্পর্শ করলে সে বাদ যাবে। সংখ্যা অনুযায়ী বৃত্তের ব্যাসার্ধ আনুপাতিক হারে ছোট হওয়া উচিত। শেষ পর্যন্ত যে টিকে থাকবে সে বিজয়ী হবে।

৭৬) দিক নির্ণয় ঃ কম্পাসের ১৬টি দিক সম্পর্কে ধারণা লাভের জন্য এ খেলা বেশ কার্যকর। যে কটি দিক নিয়ে খেলা চলবে সে কয়টি দিকের সাংকেতিক অক্ষর ৬ স্কোয়ার ইঞ্চি পরিমাপের কার্ডে বড় করে লিখে নিতে হবে। (যেমন-উঃ দঃ পূঃ পঃ ইত্যাদি) যে কয়টি দিক লেখা কার্ড থাকবে ঠিক তত জন খেলোয়াড় অংশ নিবে। সকলে বৃত্তে দাঁড়াবে। কার্ডগুলো বৃত্তের মাঝখানে থাকবে।

খেলা শুরুর আগে বা প্রতি পর্বের আগে পরিচালক শুধু মাত্র যে কোন একটি দিক নির্ধারণ করে দিবেন (যেমন-এখন এই দিকটি হবে পূর্ব বা উত্তর ইত্যাদি) প্রথম সংকেতে সকলে বৃত্তের দাগে চক্রাকারে দৌড়াবে দ্বিতীয় সংকেত পেলে থমকে দাঁড়াবে এবং বৃত্তের মধ্যে থেকে প্রত্যেকে ইচ্ছেমত একটি কার্ড তুলে নিয়ে বুকের কাছে উচু করে ধরবে। পরিচালক কর্তৃক পূর্ব নির্ধারিত দিকটি যে পাবে সে তার পছন্দ মতো স্থানে দাঁড়ানোর সাথে সাথে তাকে কেন্দ্র করে অন্যরা নিয়মানুযায়ী প্রাপ্ত দিকে গিয়ে দাঁড়াবে। যে সঠিক দিকে দাঁড়াতে পারবে না সে এক নম্বর হারাবে এবং সঠিকভাবে উত্তীর্ণরা এক নম্বর করে পাবে। এমনিভাবে খেলা নির্দিষ্ট সময়ব্যাপী চলবে।

৭৭) সময় নির্ণয় ঃ কাব স্কাউটদের জন্য খেলাটি অত্যন্ত কার্যকর। সকলে (১৪ জনে গ্রুপ করে) বৃত্তে দাঁড়াবে। প্রতি জনের গলায় ঝুলানো ৬ স্কোয়ার ইঞ্চি কার্ডে ঘড়ির ডায়ালের নম্বর লাগানো থাকবে (১,২,৩..... ইত্যাদি যাতে মনে হবে যে বৃত্তটি একটি ঘড়ির ডায়াল)। নম্বরগুলো ডায়ালের মত ক্রমানুসারে সাজিয়ে দাঁড় করাতে হবে। দুইজন বৃত্তের মাঝে থাকবে। একজন ঘন্টায় কাটা ও অন্য জন

মিনিটের কাটা। সংকেত পেলে মিনিটের কাটার পেছনে ঘন্টার কাটা ক্লক ওয়াইজ চক্রাকারে ঘুরতে থাকবে। পরিচালক দুটি নম্বর উচ্চারণ করবেন যেমন এখন সময় ৪ টা বেজে ৩০ মিনিট। তখন ঘন্টার কাটা চলে যাবে ৪ নম্বর কার্ডের সামনে এবং মিনিটের কাটা চলে যাবে ৬ নম্বরের সামনে। যে ভুল করবে সে বাদ পড়বে এবং বৃত্তে গিয়ে ১ নং কার্ড গলায় ঝুলিয়ে দাঁড়াবে। ১ নং আসবে বৃত্তের মাঝে এমনি করে ক্রমানুসারে স্থান পরিবর্তন করে খেলা চলতে থাকবে। প্রতিপর্বে পরিচালক ভিন্ন ভিন্ন সময় বলবেন।



৭৮) লেজ লড়াই ঃ সকলে বৃত্তাকারে দাঁড়াবে। প্রত্যেকে স্কার্ফ বা রুমাল দিয়ে পেছন দিকে প্যান্টের ভিতরে এক প্রান্ত ঢুকিয়ে লেজ তৈরি করবে। লেজ তৈরি এমন হবে যে তা ধরে টান দিলেই সহজে খুলে আসে। সংকেত পেলে সকলে বৃত্তের দাগের মধ্যে চলে আসবে এবং একে অপরের লেজ ছিনিয়ে নেয়ার চেষ্টা করবে। যে লেজ হারাবে সে বৃত্তের বাইরে এসে অবস্থান করবে। (লেজ থাকা অবস্থায় কেউ বৃত্তের বাইরে আসবে না। যদি আসে তবে সে বাদ পড়বে) ৫-৭ মিনিট খেলা চলার পর সংকেত দিয়ে খেলা বন্ধ করতে হবে। যে সবচেয়ে বেশি লেজ সংগ্রহ করতে সক্ষম হবে সে জয়ী হবে।

৭৯) ভাগ্য চক্র ঃ উপকরণঃ একটি কাগজের বক্স বা টিনের কৌটা ও বেশ কিছু কাগজের টুকরা।

খেলা আরম্ভের পূর্বে পরিচালককে কাগজের টুকরায় বিভিন্ন বিষয় পৃথকভাবে লিখে রাখতে হবে। যেমন-আমরা সবাই স্কাউট, গান ধরো এক চটপট। কিসের এতো লজ্জা ভয়, দেখাও এক অভিনয়। গোধূলী লগনে ময়ূরের সাজ, দেখাতে পারো কি একটি নাচ, খেয়েছো কখনও ভেটকী বল এক চুটকী ইত্যাদি (অন্তমিলে ছন্দের তালে লিখলে ভাল হয়) এই লেখা চিরকুটগুলো বাক্সের ভিতরে রাখতে হবে, সকলে বৃত্তাকারে বসবে। সংকেত পেলে একজন অপরজনকে পাশাপাশি চক্রাকারে কাগজ ভর্তি বক্স বা কৌটা চালনা করবে। এভাবে কৌটা হাত বদল হয়ে বৃত্তে ঘুরতে থাকবে। দ্বিতীয় সংকেতে কৌটা থেমে যাবে এবং তখন বক্স/কৌটা যার কাছে থাকবে সে কৌটার মুখ খুলে একটি কাগজ বের করে তাতে যা লেখা আছে তা করে

দেখাবে। (সংকেতের পরিবর্তে বাজনা বাজালে বেশ মজা হয়) অতঃপর আবার কৌটা ঘোরা শুরু হবে। এভাবে একটি নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে। এ খেলায় প্রতিভার বিকাশ ও উপস্থিত বুদ্ধিমত্তায় চিত্তবিনোদনের উন্মেষ ঘটায়।

৮০) অবাঞ্ছিত চার ঃ সকলে বৃত্তাকারে দাঁড়াবে। পরিচালক বৃত্তের মাঝে দাঁড়িয়ে যে কোন একজনের প্রতি হাত দেখালে সে সংখ্যা গণনা শুরু করবে (১) পরের জন (২) এমনিভাবে চক্রাকারে তিনি একের পর একজনকে ধারাবাহিক নির্দেশ করে যাবেন আর খেলোয়াড়রা পর্যায়ক্রমে সংখ্যা উচ্চারণ করতে থাকবে। কিন্তু ৪ এবং ১ থেকে ৯ পর্যন্ত সংখ্যার সাথে ৪ দ্বারা গুণফল এবং যে সকল সংখ্যার পার্শ্বে ৪ আছে এ ধরনের সংখ্যা (যেমন-৪,৮,১২,১৬,২০,২৪...ইত্যাদি) যার উপর বর্তাবে সে সংখ্যা উচ্চারণ না করে শুধু বলবে অবাঞ্ছিত। আর ১,২,৩,৫,৭ ইত্যাদি সংখ্যাধারীরা সংখ্যা উচ্চারণ করবে। যে ভুল করবে তাকে বৃত্তে এক চক্কর ঘুরে এসে নিজ স্থানে দাঁড়াতে হবে। পরিচালক দ্রুত নির্দেশনা দিবেন এবং অংশগ্রহণকারীরাও দ্রুত গণনা করবে এবং হিসাব গণনায় নিজেকে দক্ষ করতে সক্ষম হবে। গণিত শিক্ষায় খেলাটি বেশ কার্যকর।

৮১) অন্ধজনের গেরো ঃ উপদল বা ষষ্ঠক ভিত্তিক সকলে অংশ নিবে। দলের সকলে স্কার্ফ দিয়ে চোখ বেঁধে পাশাপাশি দাঁড়াবে। ইউনিট লিডার প্রতিজনের দড়িতে পছন্দসই একটি করে গেরো দিয়ে (সিলেবাসভুক্ত শাখাভিত্তিক গেরো) তা সকলের হাতে ফেরত দিবেন, চোখ বাধা স্কাউটরা ৩০ সেকেন্ডের মধ্যে হাত দিয়ে অনুভব করে নিবে গেরোটি কোন গেরো এবং তা খুলে ফেলবে, সকলের গেরো খোলা হলে পরিচালক সংকেত দিবেন সংকেত পেয়ে সকলে নিজ দড়িতে সেই গেরোটি সঠিকভাবে বাঁধবে। যে আগে যথাযথভাবে গেরো বাঁধতে পারবে সে এক নম্বর পাবে। অতঃপর অন্য উপদল বা ষষ্ঠককে চোখ বেঁধে পূর্বের ন্যায় কাজ করতে দিতে হবে। এভাবে খেলা চলবে। সর্বশেষে যে দল বেশি নম্বর পাবে তারা বিজয়ী হবে।

৮২) মিনি ও বাড়ীওয়াল ঃ সকলে বৃত্তাকারে বসবে। একজন মিনি হবে এবং সে বৃত্তের মধ্যে থাকবে। তার কাজ হলো বৃত্তে বসা সকলকে হাসানো আর অন্যরা নিজেকে সংযত রাখবে। সংকেত পেলে মিনি পর্যায়ক্রমে সকলের কাছে যাবে এবং মিউ মিউ করে ডাকবে ও অঙ্গভঙ্গির মাধ্যমে হাসাতে চেষ্টা করবে, যার কাছে যাবে তখন সে বাড়ীওয়ালা। সে গম্ভীরভাবে বলবে "মিনি পাশের বাড়ী যাও" বলার সময় যদি সে সামান্যতম হেসে ফেলে তবে সে মিনি হবে এবং পূর্বের মিনি শূন্যস্থানে বসে বাড়ীওয়ালা হবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে এ খেলা চলতে থাকবে।

৮৩) মাছ ধরার জাল ঃ একটি নির্দিষ্ট সীমারেখার মধ্যে এ খেলা চলবে। সকলে

সীমানার মধ্যে বিক্ষিপ্তভাবে ছড়িয়ে থাকবে। শুধুমাত্র একজন জাল হয়ে ছুটে বেরোবে। জাল যাকে ছুয়ে দিবে সে জালে আটকা পড়ে যাবে অর্থাৎ সে প্রথম জনের হাত ধরে শেকল বানিয়ে অন্যদের ছোয়ার জন্য ছুটবে।

এমনিভাবে যত ছোঁয়া পরবে ততই জাল বড় হতে থাকবে। একে অপরের হাত ধরে বেশ বড় এক শেকল তৈরি হবে। ছোঁয়ার সময় শেকল ছুটে গেলে চলবে না, শেকল ধরা অবস্থায় ছুঁতে হবে। কেউ ছুটে আত্মরক্ষার জন্য সীমানার বাইরে যেতে পারবেনা, যদি যায় তবে সে আউট হবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে এ খেলা চলবে।

৮৪) বন্ধু তুমি কোথায় ঃ সকলে বৃত্তাকারে দাঁড়াবে, দুইজনকে চোখ বাঁধা অবস্থায় বৃত্তের মধ্যে ছেড়ে দিতে হবে। অন্যরা হাত ধরে শেকল বানিয়ে দাঁড়িয়ে থাকবে। বৃত্তের মাঝের দুজন একে অপরের বন্ধু। একজন অন্য জনকে প্রশ্ন করবে এবং অন্যজন তার উত্তর দিবে। প্রশ্ন ও উত্তর দ্রুত হতে হবে। একজন বলবে বন্ধু তুমি কোথায় অন্যজন জবাবে বলবে আমি এখানে। বলেই সে স্থান পরিবর্তন করবে। তা না হলে প্রশ্নকারী বন্ধু ছুটে এসে তাকে ধরে ফেলবে। উভয় বন্ধুই সপ্তর্পনে অনুভূতি ও শ্রবণশক্তির বলে চলাচল করবে যাতে ধরা না পড়ে। যদি প্রথম জন দ্বিতীয় জনকে ধরে ফেলে তা হলে পুনরায় নতুন দুজনকে চোখ বেধে বন্ধু বানাতে হবে এবং খেলা এভাবে চলবে। বৃত্তে অবস্থানকারীরা কোন শব্দ না করে শুধুমাত্র দুজনকে ভিতরে রাখার চেষ্টা করবে যাতে তারা বাইরে চলে না যায়।

৮৫) নেতা কে ঃ সকলে বৃত্তাকারে দাঁড়াবে। পরিচালক যে কোন একজনকে বৃত্তের বাইরে এনে অন্যের সাহায্যে চোখ বন্ধ করে রাখবেন। বৃত্তের যে কোন একজনকে তিনি গোপনে নেতা ঠিক করে দিবেন। যাতে বৃত্তের বাইরে অবস্থানকারী বুঝতে না পারে। যে নেতা হবে সে বিভিন্ন প্রকার কাজ করবে আর অন্যরা তা অনুকরণ করবে। অতঃপর অনুসন্ধানকারী বৃত্তের মাঝে ঢুকবে এবং বুদ্ধিমত্তার সাথে পর্যবেক্ষণ করে নেতা কে? তা খুঁজে বের করবে। নেতা তার কাজের পরিবর্তন খুব সতর্কতার সাথে করবে এবং অন্যরা নেতার দিকে না তাকিয়ে গোপনে বুঝে নিয়ে অনুকরণ করবে। (হাত তালি, মাথা চুলকানো ইত্যাদি দ্রুত পরিবর্তন করে নেতা কার্যক্রম চালালে খেলা বেশ চিত্তাকর্ষক হয়ে উঠে) অনুসন্ধানকারী নেতা খুঁজে বের করলে সে বৃত্তে চলে যাবে এবং নেতা অনুসন্ধানকারীর ভূমিকায় চলে আসবে। এভাবে নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলতে থাকবে।

৮৬) মুদ্রাটি কোথায় ঃ সকলে বৃত্তে দাঁড়াবে। একজনকে পর্যবেক্ষণকারী হিসাবে বৃত্তের বাইরে পাঠাতে হবে। পরিচালক পর্যবেক্ষণকারীর অগোচরে বৃত্তে অবস্থানকারীদের যে কোন একজনের দেহে, হাতে, পকেটে, ঘড়ির বেল্টের নীচে, কোমরে ইত্যাদি যে কোন জায়গায় একটি মুদ্রা লুকিয়ে রাখবেন এবং কোথায়

লুকালেন তা ইশারায় অন্যদের দেখিয়ে দিবেন। অতঃপর পর্যবেক্ষণকারীকে বৃত্তের মধ্যে প্রবেশ করাবেন, বৃত্তে দাঁড়ানো সকলে একই তালে হাত তালি দিতে থাকবে। পর্যবেক্ষণকারী ডান হাতের একটি আঙ্গুল প্রসারিত করে মুদ্রা কোথায় তা খুঁজবে। পর্যবেক্ষণকারী যতই মুদ্রার দিকে অগ্রসর হবে তালির শব্দ ততই হ্রাস পেতে থাকবে। সে মুদ্রা থেকে যত দূরত্বে যাবে তালির শব্দ তত বাড়তে থাকবে। পর্যবেক্ষণকারী আঙ্গুল যখন মুদ্রার উপর রাখতে সক্ষম হবে তখন তালি থেমে যাবে, আবার একজনকে পর্যবেক্ষণকারী হিসেবে দায়িত্ব দিতে হবে এবং মুদ্রার স্থান পরিবর্তন করে দিতে হবে। এভাবে নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে।

৮৭) সংখ্যা মিলাও ঃ সকলে বৃত্তে দাঁড়াবে। সংকেত পেলে সকলে চক্রাকারে বৃত্তে দৌড়াবে। হঠাৎ পরিচালক যে কোন একটি সংখ্যা উচ্চারণ করবেন (যেমন- ৪,৩,৭,৫ ইত্যাদি) তখন সকলে দৌড় থামিয়ে উচ্চারিত সংখ্যার সদস্যরা একত্রে মিলে হাত ধরে দাঁড়াবে। যারা সংখ্যা মেলাতে পারেনি অর্থাৎ অতিরিক্ত হয়েছে তারা বাদ পড়বে (পরিচালককে লক্ষ্য রাখতে হবে যে তিনি এমন একটি সংখ্যা উচ্চারণ করবেন যেন সেই সংখ্যা দিয়ে মোট খেলোয়াড় সংখ্যাকে ভাগ করলে কিছু অবশিষ্ট থাকে) এভাবে খেলা চলবে, সর্বশেষ (সময় অনুযায়ী) যারা টিকে থাকবে তারা জয়ী হবে।

৮৮) রুমাল লুকানো ঃ সকলে বৃত্তে বসবে। একজন উঠে চক্রাকারে দৌড়াবে, তার হাতে একখানা রুমাল লুকানো থাকবে। সে দৌড়ানো অবস্থায় রুমাল খানা বৃত্তে বসা যে কোন একজনের পেছনে রেখে যাবে যাতে সে বুঝতে না পারে। রুমাল রেখে সে এক চক্কর দৌড়ে এসে রুমাল যার পেছনে তার পিঠে কিল বসাবে। যে কিল খেলো সে উঠে রুমাল নিয়ে দৌড়াবে (অন্যজন শূন্যস্থানে বসবে) সে আবার অন্য একজনের পেছনে রুমাল লুকাবে এভাবে খেলা চলবে। কিন্তু যার পেছনে রুমাল আছে তা যদি সে বুঝতে পারে তবে তাৎক্ষণিক সে উঠে রুমাল নিয়ে দৌড়াবে এবং যে রেখেছে তার পিঠে পেছন দিক থেকে কিল দেয়ার চেষ্টা করবে। সামনের জন শূন্যস্থানে বসে পড়লে আর কিল দেয়া যাবে না। একটি নির্দিষ্ট সময় ধরে এ খেলা চলবে।

৮৯) যাদুকরের যাদু ঃ একটি নির্দিষ্ট সীমারেখার মধ্যে এ খেলা চলবে। একজন হবে যাদুকর সে সকলকে ধরার জন্য আক্রমণ করবে আর অন্যরা তার হাত থেকে নিজেকে রক্ষার জন্য সীমানার মধ্যে ছুটে বেড়াবে। কিন্তু কেউ সীমারেখার বাইরে যেতে পারবে না। যাদুকর যাকে স্পর্শ করবে সে যে অবস্থায় ছিল সে অবস্থায় পাথর হয়ে যাবে অর্থাৎ মূর্তির মত স্থির হয়ে থাকবে নড়তে পারবে না। নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে। প্রয়োজনে ১০/১৫ মিঃ ধরে খেলা চালানো যেতে পারে এবং পর্যায়ক্রমে যাদুকর পরিবর্তন করে দিলে খেলার আকর্ষণ বাড়বে।

৯০) মার্বেল সংগ্রহ ঃ (খেলাটি দৃষ্টি প্রতিবন্ধীদের জন্য কার্যকর) যাঁরা চোখে দেখে তাদের ক্ষেত্রে সকলে চোখ বাঁধা অবস্থায় বৃত্তাকারে দাঁড়াবে। বৃত্তের মাঝে অপেক্ষাকৃত একটি ছোট বৃত্ত থাকবে, ছোট বৃত্তে কিছু মার্বেল ছড়ানো থাকবে, সংকেত পেলে সকলে ছোট বৃত্তে প্রবেশ করে মার্বেল সংগ্রহ করবে। নির্দিষ্ট সময় অতিক্রম করলে সংকেত দিয়ে খেলা থামাতে হবে অতঃপর কে কতটি মার্বেল সংগ্রহ করেছে তা গণনা করে সর্বাধিক সংগ্রহকারীকে বিজয়ী ঘোষণা দেয়া হবে।

৯১) প্রশ্ন করে জানা ঃ সকলে বৃত্তাকারে দাঁড়াবে। একজনকে বৃত্তের মাঝে দাঁড় করাতে হবে এবং তার পেছনে একখন্ড কাগজ সেপটিপিন দিয়ে এঁটে দিতে হবে। কাগজে বিভিন্ন ফুল, পশু, পাখি বা খাদ্য দ্রব্যের নাম লেখা যেতে পারে। প্রতি কাগজে একটি মাত্র বিষয়ের নাম লেখা থাকবে। যার পেছনে কাগজ লাগানো থাকবে সে হলো প্রশ্নকারী আর অন্যরা উত্তরদাতা, প্রশ্নকারী জানবে না তার পেছনের কাগজে কি লেখা আছে। প্রশ্নকারী অনুমানের উপর ভিত্তি করে কাগজে লেখা নামটির প্রকৃতি, গুণাগুণ বা স্বভাব চরিত্রের উপর প্রশ্ন করবে আর অন্যরা শুধুমাত্র হ্যাঁ বা না শব্দ উচ্চারণ করবে। প্রশ্নকারী সকলের সামনে এক চক্কর ঘুরে যাবে যাতে সকলে দেখতে পায় তার পেছনে কি লেখা আছে। অতঃপর প্রশ্নকারী প্রশ্ন করে জানবে সে কে। মনে করি তার পেছনে লেখা ''কাক'' কিন্তু তা সে জানে না, এখন অনুমানের উপর ভিত্তি করে যে কোন প্রশ্নের মাধ্যমে মূল নামটি বের করার চেষ্টা করবে। যদি সে প্রথম প্রশ্ন করে ''আমি কি উড়তে পাড়ি, সকলে বলবে হ্যাঁ তাহলে সে বুঝে নিল যে, সে পাখী শ্রেণীতে আছে এরপর এটা কোন পাখী কি তার নাম তা সে গুণাগুণের উপর প্রশ্ন করে বের করবে। অত্যন্ত বুদ্ধিমত্তার খেলা, প্রশ্নকারীর উপস্থিত বুদ্ধির উপর নির্ভর করে খেলার গুরুত্ব। প্রশ্ন-১০,১৫ বা ২০টি নির্দিষ্ট করে দেয়া ভাল তা হলে অন্যরাও খেলায় অংশগ্রহণের সুযোগ পাবে।

৯২) বাঘ ও হরিণ ঃ সমান সংখ্যক স্কাউট ফাইলে দাঁড়াবে। সকলে হাত তুলে সামনে, পেছনে ও পার্শ্বে জায়গা করে নিবে। যাতে হাত তুলে যে কোন দিকে ঘুরলে একে অপরের হাতে বাঁধা প্রাপ্ত না হয়। দুজন স্কাউট থাকবে একজন বাঘ ও অপরজন হরিণ। বাঘ হরিণকে ধরার চেষ্টা করবে আর হরিণ আত্মরক্ষার জন্য ছুটে বেড়াবে। সংকেত পেলে সকলে পাশাপাশি হাত তুলে দাঁড়াবে। সামনে থাকবে বাঘ আর পিছন দিকে হরিণ, বাঘ সর্বদা লাইনের মধ্যে দৌড়াবে, হাতের ফাঁক দিয়ে যেতে পারবে না, হরিণও সে মোতাবেক চলাচল করবে। পরিচালক থেমে বলবেন ডানে ঘোর, বায়ে ঘোর, পেছনে ঘোর ইত্যাদি আর দাঁড়ানো স্কাউটরা কিছুক্ষণ পর পর সে নির্দেশ অনুযায়ী ঘুরবে। কোন এক সময় বাঘ ও হরিণ একই লাইনে পড়ে গেলে বাঘ যদি হরিণকে ধরতে পারে তবে এক পর্ব শেষ হবে আবার অন্য দু'জনকে বাঘ ও হরিণ বানিয়ে দ্বিতীয় পর্ব চলবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে।

৯৩) সংবাদ প্রেরণ ঃ উপকরণঃ ২৪টি খন্ড কাগজে ২৪ শব্দ বিশিষ্ট লেখা সংবাদ একটি কাগজের বাক্সে মিক্সার করে দিতে হবে। প্রতি দলের জন্য এক শীট কাগজ ও একটি কলম।

সমান সংখ্যক স্কাউট চারটি দলে ভাগ করতে হবে। প্রতি দলে ৭ জন থাকবে একজন দলের পেছনে বসে লেখকের দায়িত্ব পালন করবে আর বাকী ৬ জন সংবাদ প্রেরক হিসেবে কাজ করবে। দলের সম্মুখভাবে ২০ ফুট দূরে সংবাদ পূর্ণ বাক্সটি রাখতে হবে, সংকেত পেলে প্রতি দলের প্রথম জন দৌড়ে গিয়ে বাক্স থেকে একটি কাগজের টুকরা তুলে এনে দলের শেষে বসা লেখকের নিকট দিবে। লেখক কাগজের শব্দটি তার নিকট সংরক্ষিত কাগজে লিখে রাখবে। প্রথম জন দলে ফিরে আসার সঙ্গে সঙ্গে দ্বিতীয় জন সংবাদ আনবে এমনিভাবে দলের ৬ জনে ছয় খন্ড কাগজে ছয়টি শব্দ লেখকের কাছে প্রেরণ করবে। লেখক ছয়টি শব্দ পড়ে বুদ্ধিমত্তার সাথে মূল সংবাদটি বা অর্থবোধক বাক্য তৈরি করার চেষ্টা করবে। নির্দিষ্ট সময় অতিক্রম হলে সংকেত দিয়ে লেখা বন্ধ করতে হবে। অতঃপর পরিচালক সকল দলের লিখিত সংবাদ পরে শোনাবেন এবং মূল (২৪ শব্দ বিশিষ্ট) সংবাদটিও পড়ে শোনাবেন, যাদের লেখা মূল সংবাদের যে কোন বাক্য বা লাইনের সাথে পূর্ণ বা আংশিক সঠিক হবে তারা বিজয়ী হবে।

৯৪) দ্রব্য সংগ্রহ ঃ প্রতি উপদল ফাইলে দাঁড়াবে। প্রতি দলের জন্য ৮-১০ টি যে কোন প্রাকৃতিক দ্রব্যের নাম সম্মিলিত ১টি করে কাগজ থাকবে। (যেমন-ফুল, ফল, পাতা, লতা, গাছ, পোকামাকড়, কীট পতঙ্গ ইত্যাদি) সংকেত পেলে দলের সকলে এক মিনিট নিজ দলের কাগজে লেখা দ্রব্যগুলোর নাম মুখস্ত করে নিবে এবং দ্বিতীয় সংকেতে সকলে একটি পূর্ব নির্ধারিত নির্দিষ্ট সীমানার মধ্যে থেকে দ্রব্যগুলো সংগ্রহ করে পরিচালকের নিকট ফিরে আসবে (সংগ্রহের সময় ৩/৫ বা ১০ মিনিট রাখা যেতে পারে) এবং পর্যায়ক্রমে তা নিজ দলের তালিকার সাথে মিলিয়ে জমা দিবে। যে দল সঠিকভাবে ও বেশী দ্রব্য সংগ্রহ করতে সক্ষম হবে তারা জয়ী হবে। স্কাউটদের বনকলার বিষয়ে বা প্রকৃতি পর্যবেক্ষণে আরও দক্ষতা অর্জনে এ খেলা ফলপ্রসূ ভূমিকা রাখতে সক্ষম হবে।

৯৫) বিষাক্ত বল ঃ সকলে বৃত্তে দাঁড়াবে। পরিচালকের অবস্থান হবে বৃত্তের মাঝে, তাঁর হাতে ৬ ফুট লম্বা একটি দড়ির এক প্রান্তে একটি অকেজো ফুটবল বা অনুরূপ সুবিধা মত কোন দ্রব্য বাঁধা থাকবে। খেলা শুরু হলে পরিচালক দড়ি ঘুরিয়ে বল বা দ্রব্যটি খেলোয়াড়দের কোমরের নীচে পায়ে লাগানোর চেষ্টা করবেন আর খেলোয়াড়রা বল থেকে নিজেকে রক্ষার জন্য বৃত্তের সীমানায় থেকে লাফ অথবা ড্রিপলিং করে আত্মরক্ষা করবে। যার গায়ে বল লেগে যাবে সে আউট হবে। সংখ্যা যত কমবে আনুপাতিক হারে বৃত্তের ব্যাসার্ধও তত ছোট করতে হবে। সময় উত্তীর্ণ

হলে যারা টিকে থাকবে তারা জয়ী হবে।

৯৬) প্রতিবন্ধী ইঁদুর ঃ উপকরণ-একটি পানি পূর্ণ বালতি ও একটি মগ।

সকল দল লাইনে দাঁড়াবে এবং সকলের চোখ বাঁধা থাকবে। পরিচালক খেলার সীমানা নির্ধারণ করে দিবেন এবং পানি পূর্ণ বালতিটি সীমানার মধ্যে যে কোন স্থানে রেখে দিবেন। মগটি বালতির নিকটে মাটিতে থাকবে। সংকেত পেলে সকলে বালতির অনুসন্ধানে ছুটবে। বালতি খুঁজে পেলে তার থেকে এক মগ পানি ভর্তি করে নিয়ে এসে পরিচালককে দিবে। যে প্রথমে মগে পানি এনে দিতে পারবে সে এক নম্বর পাবে। পুনরায় মগ বালতির নিকট রেখে পূর্বের ন্যায় দ্বিতীয় পর্বের খেলা চলবে। (মাঝে মাঝে বালতির স্থান পরিবর্তন করে দিতে হবে) নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে এবং যে সবচেয়ে বেশি নম্বর অর্জন করবে সে খেলায় জয়ী হবে।

৯৭) সংখ্যা গণনা ঃ উপকরণ-প্রতিজনের জন্য ৪ স্কোয়ার ইঞ্চি মাপের বোর্ড পেপার যাতে বিভিন্ন সংখ্যা (১,৬,১০,২০,২৮,৩২) ইত্যাদি লেখা থাকবে, একটি কলম ও এক খন্ড কাগজ।

সকলে বৃত্তাকারে দাঁড়াবে। সকলের হাতে কলম ও কাগজ থাকবে এবং একটি মাত্র সংখ্যা লেখা কার্ডটি দেহের পিছন দিকে এমনভাবে ঝুলিয়ে রাখবে যাতে সংখ্যাটি স্পষ্ট দেখা যায়। প্রতি রাউন্ড ৫ মিনিট করে চলবে। সংকেত পেলে সকলে বৃত্তের মধ্যে (কেউ বৃত্তের বাইরে গেলে প্রথম রাউন্ড থেকে বাদ যাবে) ছড়িয়ে পড়বে এবং একজন অপর জনের পিছন দিক থেকে সংখ্যা দেখে তা তার কাগজে লিখবে। এভাবে ৫ মিনিটে যে যত বেশি সংখ্যা গণনা করে কাগজে লিখতে সক্ষম হবে সে তত বেশি নম্বর পাবে।

৯৮) কেন্দ্রে বল ধরা ঃ সকলে একটি বড় বৃত্তে হাত তুলে দু'পাশে জায়গা নিয়ে দাঁড়াবে। বৃত্তের মাঝে একজন দাঁড়াবে। বৃত্তে দাঁড়ানো খেলোয়াড়দের নিকট একটি বল থাকবে। সংকেত পেলে বৃত্তের খেলোয়াড়গণ বলটি একে অপরের নিকট ছুড়ে দিয়ে আদান প্রদান করবে। (নিক্ষেপ পাশাপাশি বা ক্রস করেও দিতে পারে) বৃত্তের মাঝখানে অবস্থানকারী খেলোয়াড় চেষ্টা করবে নিক্ষিপ্ত অবস্থায় বলটি ধরতে বা স্পর্শ করতে। সে যদি বলটি ধরে ফেলে বা স্পর্শ করে তবে তার আগ মূহুর্তে বলটি যার হাত থেকে নিক্ষিপ্ত হয়েছে সে কেন্দ্রে চলে আসবে আর কেন্দ্রের খেলোয়াড় বৃত্তের শূন্য স্থানে দাঁড়াবে। এভাবে নিদিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে।

৯৯) বেলুন ফাটানো ঃ উপকরণ-জন প্রতি একটি হাওয়া ভর্তি বেলুন ও একটি করে খবরের কাগজ।

দুই জন জোড় বেঁধে সামনাসামনি দাঁড়াবে, বেলুনটি স্ব স্ব বেল্টের হুকের সাথে ৬

ইঞ্চি লম্বা সুতার সাহায্যে বেঁধে ঝুলিয়ে রাখবে। সংবাদপত্রটি রোল করা অবস্থায় এক হাতে থাকবে। সংকেত পেলে জোড়ায় জোড়ায় বেলুন ফাটানো প্রতিযোগিতা শুরু করবে। একজন অপর জনের বেলুন অন্য কোন সাহায্য ব্যতিরেকে শুধুমাত্র রোল করা খবরের কাগজ দ্বারা ফাটানোর চেষ্টা করবে, যার বেলুন আগে ফাটবে সে বাদ যাবে এবং অক্ষত বেলুনধারীদের একত্র করে পুনরায় জোড় বেঁধে খেলা শুরু হবে। সর্বশেষে যার বেলুন অক্ষত থাকবে সে জয়ী হবে।

১০০) অন্ধ ও পঙ্গু ঃ সকলে একটি বড় বৃত্তে দাঁড়াবে। মাঝখানে একজন চোখ বাঁধা অবস্থায় থাকবে। বৃত্তের সকলে এক পা ভাজ করে অন্য পায়ে ভর করে দাঁড়াবে। সংকেত পেলে সকলে বৃত্ত ছেড়ে ভিতরে এসে একপায়ে লাফাতে থাকবে আর অন্ধজন তাদের ছোঁয়ার চেষ্টা করবে। কেউ বৃত্তের বাইরে গেলে সে বাদ পড়বে। অন্ধজন যাকে ছোঁবে সে আউট হবে। খেলা চলাকালীন যদি কারো দু'পা মাটি স্পর্শ করে বা হাত থেকে পা ছুটে যায় তবে সে অন্ধজনের ভূমিকায় যাবে এবং অন্ধজন এক পায়ে ভর করে অন্যদের মত আত্মরক্ষা করবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে।

১০১) বি-পি বলেন ঃ সকলে বৃত্তাকারে দাঁড়াবে। পরিচালক থাকবেন বৃত্তের মাঝখানে, তিনি যা বলবেন অন্যরা তা করবে। যেমন-তিনি যখন বলবেন বিপি বলেন, আরামে দাঁড়াও। সকলে আরামে দাঁড়াবে কিন্তু তিনি যদি বলেন আরামে দাঁড়াও তা যে করবে সে আউট হবে অর্থাৎ প্রতিটি নির্দেশের পূর্বে "বি-পি বলেন" এ কথাটুকু উচ্চারণ করলে সকলে সে কাজটি করবে আর ঐ কথাটুকু বাদ রেখে শুধুমাত্র নির্দেশ দিলে তা যদি কেউ করে তবে সে আউট হবে। অতএব বিপি না বললে কিছু করা যাবে না। নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে এবং পরিচালককে বিভিন্ন নির্দেশনা দিতে হবে।

১০২) অন্ধের অনুসন্ধান ঃ সকল খেলোয়াড় চোখ বাঁধা অবস্থায় থাকবে। পরিচালক মাঠের মধ্যে একটি ফুটবল ছেঁড়ে দিবেন, সংকেত পেলে সকলে বলটি অনুসন্ধান করবে এবং যে আগে পাবে সে বলটি নিয়ে পরিচালকের নিকট আসবে। পরিচালক লক্ষ্য করবেন যখনই কেউ বলটি নিজের নিয়ন্ত্রণে নিয়েছে তখন তিনি ঘন্টা বাজাবেন অর্থাৎ ঘন্টার শব্দে তার অবস্থান কোথায় তা জানাবেন। তখন বল যার হাতে সে পরিচালকের দিকে আসবে এবং অন্যরা কার হাতে বল তা অনুসন্ধান করে বের করবে। যদি প্রথমে বল নিয়ন্ত্রণকারী বিনা বাধায় বল এনে পরিচালকের নিকট জমা দেয় তবে ৫ নম্বর পাবে, আর যদি পরিচালকের নিকট পৌছানোর আগে কেউ তাকে ধরতে পারে তবে যে ধরবে সে ২ নম্বর পাবে। এভাবে পুনরায় বল মাঠে ছুঁড়ে দিয়ে খেলা শুরু হবে। নির্দিষ্ট সময় পর্যন্ত খেলা চলবে।

১০৩) স্কাউট আইন ঃ উপকরণ-প্রতি উপদলের জন্য একটি সংবাদপত্র, একটি

ব্লেড বা কাঁচি, পরিমাণমত গাম এবং একশীট সাদা কাগজ।

প্রতিটি উপদল ৫ ফুট অন্তর আলাদা বৃত্তে স্ব স্ব উপদলের উপকরণ সাথে নিয়ে বসবে। খেলায় নির্ধারিত সময় থাকবে ২৫ মিনিট (কম বেশি হতে পারে)। সংকেত পেলে উপদল ভিত্তিক সংবাদপত্র থেকে ছাপার অক্ষর কেটে সংগ্রহ করবে যার সমন্বয়ে স্কাউট আইনগুলো লেখা যায়। ছাপার অক্ষর কেটে তা সাদা কাগজে গাম দিয়ে লাগিয়ে আইন তৈরি করবে। যে দল নির্ধারিত সময়ের মধ্যে অধিক পরিমাণ আইন সেট করতে পারবে তারা বিজয়ী হবে।

১০৪) মেমোরী টার্ন ঃ সকল উপদল লাইন করে এক উপদল থেকে অন্য উপদল দুই ফুট দূরত্ব নিয়ে দাঁড়াবে। ইউনিট লিডার প্রতি উপদল সদস্যদের ক্রমানুসারে নম্বর দিবেন। লিডার সকলের সম্মুখে উপদলের দিকে মুখ করে দাঁড়াবেন। তিনি নম্বর উল্লেখ পূর্বক নির্দেশ দিবেন তখন সেই নম্বরধারী উপদল সদস্যরা কাজ করবে। যেমন-লিডার বলবেন ৪ নং ডানে ঘুরবে, ডানে ঘোর। তখন সব উপদলের ৪নং ডানে ঘুরবে। তড়িৎ গতিতে কাজ না করলে বা ভুল করলে সে বাদ যাবে। আবার তিনি যখন বলবেন ৫ নং বায়ে ঘুরো তখন ৫ নং সদস্যরা বায়ে ঘুরলে বাদ যাবে, কারণ নির্দেশনার আগে লিডার ''বায়ে ঘুরবে'' এ কথাটুকু উচ্চারণ করেননি, এমনিভাবে লিডার ক্রমান্বয়ে বিভিন্ন নম্বরে অর্ডার করবেন, যারা যথাযথভাবে করবে তারা শেষ পর্যন্তটিকে থাকবে আর ভুলকারীরা ক্রমান্বয়ে বাদ পড়বে। সর্বশেষে যে উপদলে বেশি সংখ্যক স্কাউট টিকে থাকবে সে উপদল বিজয়ী হবে

১০৫) পেয়ারা ও কাঠ বিড়ালী ঃ সকলে একটি কক্ষে বা মাঠের একপ্রান্তে লাইন করে বসবে। লাইনের ১০ ফুট সামনে একটি টেবিল রাখতে হবে যার দৈর্ঘ্য ও প্রস্থ যথাক্রমে ৬ ফুট ও ৩ ফুট বা সুবিধামত মাপের হতে হবে। দুই দলের দুই জনের চোখ বেঁধে টেবিলের দুই প্রান্তেদাঁড়াবে, একজন হবে পেয়ারা এবং অন্যজন কাঠবিড়ালী। সংকেত পেলে কাঠবিড়ালী পেয়ারা ধরার জন্য চেষ্টা করবে আর পেয়ারা কাঠবিড়ালী থেকে মুক্ত থাকার জন্য চেষ্টা করবে। চলাচলের সময়ে উভয়ে টেবিল ধরে চলবে। তিন মিনিটের মধ্যে যদি কাঠবিড়ালী পেয়ারা স্পর্শ করতে

পারে তবে কাঠবিড়ালী দল ১ নম্বর পাবে আর যদি স্পর্শ করতে না পারে তবে পেয়ারা দল ১ নম্বর পাবে। অতঃপর অন্য দলের বিপরীত দুজনকে চোখ বেঁধে খেলা চলবে। সর্বশেষে যে দল বেশি নম্বর সংগ্রহে সক্ষম হবে তারা বিজয়ী হবে।

১০৬) শব্দ পরিবার ঃ সকলে বৃত্তাকারে প্যারেড সার্কেলে দাঁড়াবে। খেলার প্রতি পর্বে ২৬ জন করে খেলোয়াড় অংশ নিবে। প্রতি জনের নম্বর দেয়া থাকবে এবং প্রতি নাম্বারের সাথে ইংরেজি বর্ণমালার মিল থাকবে। (যেমন A=১, B=২, C=৩, Z=২৬) সংকেত পেলে সকলে বৃত্তে ক্লকওয়াইজ ঘুরতে থাকবে, দ্বিতীয় সংকেতে থামবে এবং পরিচালক কতগুলো নাম্বার পর পর বলবেন সে নম্বরের খেলোয়াড় দৌড়ে বৃত্তের মাঝে এসে পরিচালকের মুখোমুখি ধারাবাহিক ভাবে নম্বর ধারী তাদের ডান থেকে বায়ে সারিবদ্ধভাবে লাইন করে দাঁড়াবে। যাতে একটি শব্দ তৈরি হয়। খেলায়াড়দের তড়িৎ গতিতে হিসাব করে নিতে হবে কোন নম্বরে কোন অক্ষর এবং কার পর কে দাঁড়াবে। পরিচালক এভাবে বলতে পারেন যেমন-৬,১৮,৯,৫,১৪ ও ৪ এগুলোর সমন্বয়ে যে শব্দ হয় তা হলো (৬=F, ১৮=R, ৯=I, ৫= E, ১৪=N, ৪=D) FRIEND, যে দলের খেলোয়াড়রা সঠিকভাবে বেশি শব্দ মিলাতে সক্ষম হবে তারা বিজয়ী হবে। মাঝে মাঝে নাম্বার পরিবর্তন করে নতুন নতুন শব্দ যাতে তৈরি হয় সে দিকে লক্ষ্য রাখতে হবে এবং কি কি শব্দ তৈরি করা যায় তা এক টুকরা কাগজে পরিকল্পনামাফিক খেলার পূর্বে পরিচালক লিখে নিলে ভাল হয়।

১০৭) প্রাণী পরিবার ঃ সকলে লাইনে দাঁড়াবে, সকলের কাছে একটি করে কলম বা পেন্সিল থাকবে। আরম্ভ রেখার বিপরীত দিকে ১৫ ফুট দূরত্বে খেলোয়াড়ের সংখ্যানুযায়ী সমপরিমাণে কাগজের খন্ড লাইন দিয়ে সাজিয়ে রাখতে হবে। প্রতি কাগজে একটি করে প্রাণীর নাম লেখা থাকবে। সংকেত পেলে সকলে দৌড়ে গিয়ে একটি করে কাগজ নিবে এবং কাগজে যে প্রাণীর নাম লেখা আছে তার অপর পৃষ্ঠায় সে প্রাণীর ছবি আঁকবে। অঙ্কনে সময় থাকবে ১০ মিনিট। আঁকা শেষ হলে সকলে আরম্ভ রেখায় ফিরে এসে ছবিটি সামনের দিকে উঁচু করে ধরবে এবং যার যার ছবির সাথে মিল আছে তারা লাইন ছেড়ে একত্রে প্রাণী পরিবার তৈরি করবে। যারা যথাযথভাবে ছবি এঁকে দলবদ্ধভাবে দাঁড়াতে সক্ষম হবে তারা জয়ী হবে। একই প্রাণীর নাম একাধিক হতে হবে তা নাহলে প্রাণী পরিবার তৈরী করা যাবে না, যদি ৩২ জন থাকে তাহলে ৮টি করে প্রাণীর নাম লিখে ৪টি গ্রুপে ভাগ করতে পারেন। যেমন কাক-৮, বিড়াল-৮, মোরগ-৮, দোয়েল-৮ ইত্যাদি।

১০৮) হিউম্যান হাউজি ঃ খেলাটি বয়স্ক লিডারদের জন্য আনন্দদায়ক। যতজন খেলোয়াড় থাকবে ততটি ঘর বা ছক কেটে প্রতি ঘরে প্রতিজনের নাম সংগ্রহ করতে হবে। যেমন ৩২ জন সদস্য থাকলে কাগজে ৩২টি ঘর কেটে একটি ঘরে নিজের

নাম লিখে বাকি ৩১ জনের নাম সংগ্রহ করতে হবে অর্থাৎ একজন অপর জনের নিকট যাবে। পরিচালক একটি বাক্সে ৩২ জনের নাম পৃথক কাগজের টুকরায় লিখে রাখবেন। খেলা শুরু হলে সকলে যার যার ছক কাটা নাম লেখা কাগজ নিয়ে বসবে এবং পরিচালক পর্যায়ক্রমে বাক্স থেকে একটি করে কাগজ তুলে নাম পড়বেন। অন্যরা স্ব স্ব কাগজের ছকে সে নামটি কেটে দিবে। যে আগে লাইন বা ফাইল (পূর্ব ঘোষণা অনুযায়ী) পূরণ করবে সে জয়ী হবে। পূরণ করে তা উচ্চস্বরে জানাতে হবে। পরিচালক তাঁর ঘোষিত নামের সাথে তা যাচাই করে বিজয়ী ঘোষণা দিবেন। এ খেলায় লাইন, ফাইল এবং পুরো ছক পূরণকারীদের তিনটি পুরস্কার দেয়া যেতে পারে এ ক্ষেত্রে আনন্দ দেয়ার জন্য আকর্ষণীয় প্যাকেটে চকলেট, বিস্কুট, সেদ্ধ ডিম বা অন্যকোন সহজলভ্য জিনিস দেয়া যায়।

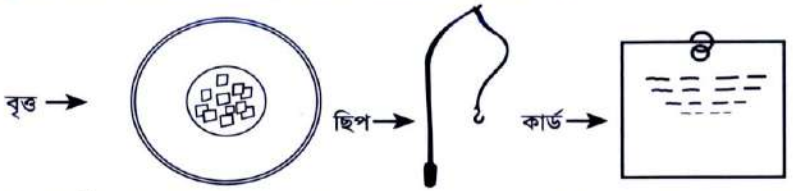
১০৯) বিশ্ব যুদ্ধ ঃ সকলে বৃত্তাকারে এক উপদল থেকে অন্য উপদল ৩ ফুট ব্যবধানে প্যারেড সার্কেলে বসবে। প্রতি উপদল যে কোন একটি দেশের নাম বেছে নিবে। যেমন দেশের নাম হতে পারে-বাংলাদেশ, নেপাল, ইন্ডিয়া, মিয়ানমার অথবা জাপান। সংকেত পেলে একটি দেশ উঠে দাঁড়াবে। যেমন-মিয়ানমার, তখন তারা দাঁড়িয়ে সমস্বয়ে তিনবার বলবে মিয়ানমারে বোমা এবং চতুর্থ বারে যে কোন একটি দেশের নাম উচ্চারণ করবে। তখন সে দেশ উঠে তিনবার বলবে এবং চতুর্থ বারে অন্য একটা দেশের নাম জুড়ে দিবে। যেমন-মিয়ানমারে বোমা, মিয়ানমারে বোমা মিয়ানমারে বোমা অতঃপর বললো বাংলাদেশ, তখন বাংলাদেশ দল উঠে দাঁড়িয়ে তিনবার বলবে, বাংলাদেশে বোমা অতঃপর অন্য একটি দেশের নাম বলে বসে পড়বে। (দেশের নাম খেলার শুরুতেই সকলকে জানিয়ে দিতে হবে) এভাবে ক্রমাগত চলতে থাকবে যে দেশ বা উপদল ধীরে বা সমস্বরে বলতে পারবে না বা ধারাবাহিকতায় ভুল করবে তারা এক নম্বর হারাবে এবং অন্য দল এক নম্বর করে পাবে। খেলা শেষে নম্বর অনুযায়ী বিজয়ী দল নির্ধারণ করা হবে।

১১০) মাছ শিকার ঃ উপকরণ-প্রতি জনের জন্য ৮ ফুট লম্বা মাছ ধরার ছিপ (ছিপ বাঁশের কঞ্চি বা অন্য কিছু দিয়ে তৈরি করতে হবে। প্রতিটি ছিপে সুতা লাগানো থাকবে এবং সুতার প্রান্তেতার দিয়ে বড়শীর ন্যায় আংটা তৈরি করে বেঁধে দিতে হবে) অংশগ্রহণকারীর মোট সংখ্যার চেয়ে বেশি পরিমাণ বোর্ডের টুকরা থাকবে। টুকরা কার্ডটি হবে ২ স্কোয়ার ইঞ্চি মাপের এবং তার এক পার্শ্বে ১ ইঞ্চি ব্যাসার্ধের গুণার রিং লাগিয়ে প্রস্তুত রাখতে হবে এবং তাতে প্রোগ্রামের বিভিন্ন বিষয়ে প্রশ্ন লেখা থাকবে। খেলোয়াড়দের জন্য পর্যাপ্ত পরিমাণে চকলেট বা বিস্কুট।

গৃহে বা মুক্তাঙ্গনে সমতল ভূমিতে ৮ ফুট ব্যাসার্ধ নিয়ে একটি বৃত্ত আঁকতে হবে। বড় বৃত্তের মাঝখানে ২ ফুট ব্যাসার্ধের আর একটি বৃত্ত থাকবে। ছোট বৃত্তে প্রশ্ন লেখা কার্ডগুলো ছড়ানো থাকবে। সংকেত পেলে সকলে একটি করে ছিপ নিয়ে বড়

বৃত্তের লাইনে দাঁড়াবে এবং বড়শীর সাহায্যে একটি কার্ড বড়শী দিয়ে তুলবে এবং পরিচালকের নিকট হাজির হবে। পরিচালক পর্যায়ক্রমে একটি করে কার্ড বড়শী থেকে খুলে নিবেন এবং বহনকারীকে কার্ডে লেখা প্রশ্নটি করবেন। সে যদি সঠিক উত্তর দিতে পারে তবে একটি চকলেট পাবে।

যদি না পারে তাকে আবার মাছ ধরতে হবে। কার্ড তোলার সময়ে কেউ বৃত্তের লাইন ক্রস করতে পারবে না। যে যত বেশি কার্ড তুলতে পারবে এবং কার্ডে লেখা প্রশ্নোত্তর সঠিক বলতে পারবে সে তত বেশি চকলেট অর্জন করবে। পরিচালক প্রতিজনের কাছ থেকে কার্ড খুলে প্রশ্ন শেষে কার্ডটি ছোট বৃত্তে ফেলে দিবেন যাতে তা আবার অন্য কেউ আনতে পারে। এভাবে খেলা চলবে।



১১১) স্বর্ণমুদ্রার সন্ধানে ঃ উপকরণ-অংশগ্রহণকারী সংখ্যার তুলনায় বেশি সংখ্যক কাগজের টুকরায় প্রোগ্রাম বিষয়ে (স্কিল ও তত্ত্বীয়) একটি করে প্রশ্ন লিখে তা আলাদাভাবে একটি করে চকলেটে পেঁচিয়ে রাখতে হবে যাতে চকলেট বা প্রশ্ন দেখা না যায়। প্যাকেটগুলো মাঠে ছড়িয়ে দিতে হবে।

সকলকে মাঠের এক প্রান্তেএনে বলতে হবে যে মাঠে কিছু স্বর্ণমুদ্রা ছড়ানো আছে তার সন্ধান করে সংগ্রহ করতে হবে এবং তা কেউ খুলে দেখতে পারবেনা যতক্ষণ খোলার নির্দেশ না পাবে। সবাই মুষ্ঠিবদ্ধ অবস্থায় রাখবে। অতঃপর সংকেত পেলে সকলে ছুটে যাবে এবং ইচ্ছামত স্বর্ণমুদ্রা সংগ্রহ করে ফিরে আসবে। পরিচালক সকলকে বৃত্তাকারে বসিয়ে পর্যায়ক্রমে একজনকে দাঁড় করিয়ে তাকে মুদ্রা খুলে তাতে যা লেখা আছে তার উত্তর দেয়ার আহ্বান জানাবেন। সে যদি প্রশ্নের উত্তর সঠিক দিতে পারে তবে চকলেট পাবে আর যদি না পারে তবে বৃত্তে বসা অন্য যে কেউ হাত তুলে উত্তর দিতে পারবে। যে সঠিক উত্তর দিবে সে চকলেট পাবে। এভাবে খেলা চলতে থাকবে এবং শেষে যে দল বেশি চকলেট সংগ্রহ করতে সক্ষম হবে তারা জয়ী হবে।

১১২) রোমাঞ্চ চক্র ঃ প্রতিদলের জন্য একটি বড় আর্ট পেপারে স্কাউট শাখার পারদর্শিতা ব্যাজের ছক আঁকা থাকবে। ছকের বাম পার্শ্বে উপর থেকে নীচে দক্ষতা ব্যাজের নাম লেখা থাকবে এবং ডানে পারদর্শিতা ব্যাজ গ্রুপের নাম লেখা থাকবে। ছকগুলো এমনভাবে আঁকতে হবে যাতে প্রতি ঘরে একটি পারদর্শিতা ব্যাজের নাম লেখা যায় এবং ১২ ফুট দূর থেকে স্পষ্ট দেখা যায়। প্রতি দলের সামনে ১২ ফুট

দূরত্বে ৪ ফুট ব্যবধানে প্রতিটি পেপার লাগিয়ে রাখতে হবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের প্রথম জন দৌড়ে ছকের কাছে যাবে এবং নিয়মানুযায়ী দক্ষতা ব্যাজের ডানে ক্রমানুসারে পারদর্শিতা ব্যাজের ঘরে একটি পারদর্শিতা ব্যাজের নাম লিখে দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে পাঠাবে। এমনিভাবে দক্ষতা ব্যাজের ধাপ অনুযায়ী (প্রোগ্রেসিভ) কোন পারদর্শিতা ব্যাজ গ্রুপ থেকে কতটি ব্যাজ প্রেসিডেন্ট'স স্কাউট অ্যাওয়ার্ড পর্যন্তনেয়া যায় বা নির্বাচন করা যায় তা সম্মিলিতভাবে নির্বাচনের খেলা চলবে। যে দল সঠিক পদ্ধতিতে দক্ষতা ব্যাজের পার্শ্বে সঠিক সংখ্যক পারদর্শিতা ব্যাজের নাম লিখতে সক্ষম হবে তারা বিজয়ী হবে। প্রতি দলে সকল স্তরের স্কাউটের সমন্বয়ে এ খেলা অত্যন্তকার্যকর এবং ব্যাজ নির্বাচনে স্কাউটদের সাহায্য করে। সদস্য স্তরের ডানে কেউ পারদর্শিতা ব্যাজের নাম লিখলে সে দল প্রথম থেকে শুরু করবে বা পয়েন্ট হারাবে।

পারদর্শিতা / দক্ষতা	নাগরিত্ব	গাছের যত্ন	প্রাণীর যত্ন	কারু শিল্প	পাখী পর্যবেক্ষণ	মৃৎ শিল্প	খেলা ধূলা	নৌ কুশলী	এয়ার কুশলী
সদস্য									
স্ট্যান্ডার্ড									
প্রোগ্রেস									
সার্ভিস									
প্রেঃ স্কাঃ অ্যাওয়ার্ড									

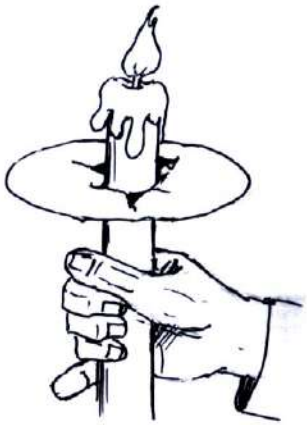
বিঃদ্রঃ ব্যাজ নির্বাচনের সময় বিধান অনুযায়ী স্ট্যান্ডার্ড হতে প্রেঃ স্কাঃ অ্যাওয়ার্ড পর্যন্তপারদর্শিতা ব্যাজ অর্জন করতে হবে। প্রতিস্তরে পাঁচটি করে মোট ২০টি। নাগরিকত্ব গ্রুপ থেকে ৪টি বাধ্যতামূলক এবং অন্যান্য গ্রুপ থেকে প্রতি গ্রুপে সর্বাধিক তিনটি ও সর্বনিম্ন ২টি ব্যাজ নিতে হবে। (স্কাউটদের পরিবর্তিত প্রোগ্রাম অনুযায়ী ব্যাজ নির্বাচন কৌশল অনুসরণ করতে হবে)

১১৩) অনুসন্ধান ঃ সকলে বৃত্তে দাঁড়াবে, পরিচালক যে কোন একজন থেকে অনুসন্ধান শুরু করবেন, তিনি চক্রাকারে একই দিকে ঘুরবেন এবং যাকে দিয়ে শুরু করবেন তাকে প্রশ্ন করবেন-কেমন আছো, উত্তর মোটামুটি, তার পাশের জনকে প্রশ্ন করবেন কেমন আছো-সে বলবে খুব ভাল, এরপর তার পাশের জনকে প্রশ্ন করবেন কেমন আছো-সে বলবে পাশে দেখো। অতঃপর পরিচালক চতুর্থ জনকে প্রশ্ন করবেন কেমন আছো সে প্রথম জনের ন্যায় বলবে মোটামুটি এভাবে প্রশ্ন ও উত্তর পর্ব চলবে যদি কোন উত্তর দাতা ক্রমানুসারে উত্তরের ধারাবাহিকতা বাদ দিয়ে অন্য উত্তর বা চুপ করে থাকে তাহলে সে বাদ যাবে। এমনি করে নির্দিষ্ট সময়ে যে ক'জন

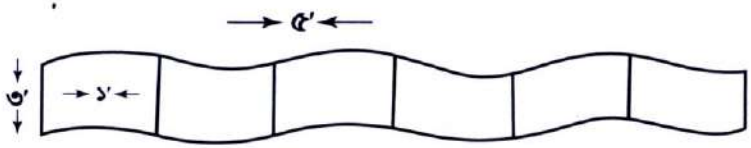
টিকে থাকবে তারা বুদ্ধিমান বলে ঘোষিত হবে।

১১৪) আলোর মিছিল ঃ উপকরণ-প্রয়োজনীয় সংখ্যক মোমবাতি ও দেয়াশলাই।

ছয়জনে একটি দল হবে। দলসমূহের অবস্থান থেকে সামনে ১৫ ফুট দূরত্বে একটি রেখা টানা থাকবে। দলের প্রথম জনের হাতে একটি জ্বলন্তমোমবাতি থাকবে। সংকেত পেলে সকল দলের প্রথম জন সমান গতিতে হেঁটে সামনের দাগ টাচ্ করে দলে ফিরে এসে দ্বিতীয় জনকে মোমবাতি দিবে, সে ঘুরে এসে তৃতীয় জনকে দিবে, এভাবে সকলেই মোমবাতি নিয়ে সামনের দাগ ঘুরে দলে ফিরবে। যে দল সঠিকভাবে জ্বলন্তমোমবাতি নিয়ে শেষ অবধি টিকে থাকবে তারা জয়ী হবে। কোন দলের মোমবাতি নিভে গেলে তারা মোম জ্বালিয়ে প্রথম থেকে শুরু করবে। জ্বলন্তমোম যাতে হাতে না পড়ে সেজন্য এক টুকরা বৃত্তাকারের কাগজ মোমের মাঝে সেট করে দেয়া যায়।



১১৫) ঘোড়া দৌড় ঃ উপকরণ-স্কার্ফ/রুমাল, একগুচ্ছ দড়ি, চুন,ভূমিতে চারটি ৫ ফুট লম্বা ও ৩ ফুট চওড়া বক্স আকারে আকাবাঁকা লাইন টানা থাকবে। বক্সের মধ্যে ১ ফুট অন্তর আড়াআড়ি দাগ দেয়া থাকবে।



প্রতি দলের এক জোড়া করে সমান সংখ্যক খেলোয়াড় থাকবে, প্রতি জোড়ায় একজন ঘোড়া ও একজন চালক হবে। ঘোড়ার চোখ স্কার্ফ দিয়ে বাঁধা থাকবে এবং তার দু'বাহুতে রশির দুপ্রান্ত বেঁধে লাগামের মতো তৈরি করতে হবে।

সংকেত পেলে সকল দলের প্রথম জোড়া বক্সের লাইনের ওপর দিয়ে লাফিয়ে লাফিয়ে এক প্রান্তথেকে অন্য প্রান্তেপৌছাবে। লাফানোর সময় চালকের লাগামের টানে ঘোড়া নিয়ন্ত্রণ রক্ষা করে চলবে। চলার সময় বক্সের মাঝের দাগে বা পাশের দাগে ঘোড়ার পা স্পর্শ করলে তারা বাদ যাবে। এভাবে প্রতি জোড়া ঘোড়া দৌড়ে অংশ নিবে এবং সঠিকভাবে যারা দৌড় শেষ করবে তারা জয়ী হবে।

১১৬) সাতচাড়ার খেলা ঃ উপকরণ-সাতটি সমান মাপের চারা ও একটি টেনিস বল।

কাবস্কাউটদের প্রোগ্রামভুক্ত খেলা। সমান সংখ্যক কাব স্কাউট দুটি দলে বিভক্ত থাকবে। মাঠে একটি এক ফুট লম্বা দাগ থাকবে এবং তার থেকে ১২ ফুট দূরে সাতটি চারা একটির উপরে অপরটি পিরামিডের মত সাজানো থাকবে। টসের মাধ্যমে নির্ধারণ করতে হবে কোন দল বল করবে এবং কোন দল আক্রমণকারী হবে। দলগুলো পাশাপাশি অবস্থান নিবে। বল করা দলের একজন করে সদস্য এসে তিনটি করে বল করার সুযোগ পাবে। দাগে দাড়িয়ে বল নিক্ষেপ করে সাজানো চারার স্তম্ভ ভাঙ্গতে হবে। চারা ছড়িয়ে পরার পর বল নিক্ষেপকারী দল চারা সাজানোর কাজে নিয়োজিত হবে আর আক্রমণকারী দল বল ধরে বিপক্ষ দলের গায়ে লাগাতে চেষ্টা করবে। যদি কারো গায়ে বল লেগে যায় তবে দলের অবস্থান পরিবর্তন হবে অর্থাৎ আক্রমণকারী দল যাবে বল নিক্ষেপে এবং বল নিক্ষেপকারী দল যাবে আক্রমণে। আর যদি বল নিক্ষেপকারী দল তাদের দলের কারো গায়ে বল লাগার আগে সাতটি চারা সাজাতে পারে তবে এক গেম হবে এবং তারা এক পয়েন্ট পাবে এবং পুনরায় বল করে খেলা শুরু হবে। এভাবে নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে।

১১৭) আত্মরক্ষা ঃ এ খেলায় প্রতি তিনজনে একটি দল হবে। দু'জনের হাতে ১০ ফুট লম্বা একটি রশি থাকবে এবং রশিটির মাঝ বরাবর তৃতীয় জন দাঁড়াবে। সংকেত পেলে খেলা শুরু হবে। দু'জনার হাতে ধরা রশিটি তৃতীয় জনকে কেন্দ্র করে ওপর ও নীচে ক্রমাগত ঘুরাতে থাকবে আর তৃতীয় জন স্কীপিংয়ের মত লাফিয়ে নিজেকে রক্ষা করবে। যে দলের তৃতীয় জন দড়িতে জড়িয়ে যাবে তারা বাদ যাবে এবং যে দল বিনাবাধায় লাফানো শেষ করবে তারা জয়ী হবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে এ খেলা চলবে।

১১৮) পতাকা তৈরি ঃ উপকরণ-সবুজ ও লাল কাগজ, স্কেল, পেন্সিল, ব্লেড, গাম ও ১ ফুট লম্বা কাঠি।

খেলাটি কাবস্কাউটদের জন্য বেশ কার্যকর হবে। প্রতি দলে চারজন করে কাব স্কাউট থাকবে। দলের সকলে একে অপরের পেছনে সারিবদ্ধভাবে দাঁড়াবে। দলের সামনে ১৫ ফুট দূরে একটি সরল রেখা টানা থাকবে সেখানে পতাকা তৈরির

উপকরণসমূহ (প্রতি দলের জন্য পৃথক) থাকবে। সংকেত পেলে প্রতি দলের প্রথমজন দৌড় দিয়ে তার দলের নির্ধারিত উপকরনের কাছে যাবে এবং সবুজ কাগজ দিয়ে জাতীয় পতাকার আনুপাতিক মাপ অনুযায়ী কাগজ কেটে রেখে দলে ফিরে আসবে। অতঃপর দ্বিতীয় জন গিয়ে পতাকার লাল বৃত্ত সাইজ মতো কেটে রেখে দলে ফিরে আসবে। তৃতীয় জন পতাকার সবুজ ও লাল বৃত্ত গাম দিয়ে লাগিয়ে ফিরে আসলে চতুর্থ জন গিয়ে পতাকা কাঠিতে লাগাবে এবং পতাকা নিয়ে দলে ফিরে এসে পতাকা উঁচু করে ধরে দাঁড়াবে। বাকী সকল সদস্য সমন্বয়ে জাতীয় সঙ্গীত পরিবেশন করতে থাকবে। যে দল সঠিক মাপে পতাকা তৈরি ও সঠিকভাবে জাতীয় সঙ্গীত পরিবেশন করবে তারা জয়ী হবে।

১১৯) গোল্লাছুট ঃ সমান সংখ্যক দুটি দল এ খেলায় অংশগ্রহণ করবে। একদল ছুট দেবে এবং অন্য দল পাহাড়ায় থাকবে। মাঠের মাঝখানে ২০ ফুট দূরত্বে দুটি চিহ্ন দেয়া থাকবে। একটি চিহ্নে ছুট দেয়া দল হাত ধরে শেকল তৈরি করে দাঁড়াবে। এ দলের দাঁড়ানো স্থানে চিহ্নের ওপর একজন শেকল থেকে বিচ্ছিন্ন অবস্থায় থাকবে সে রাজা/বুড়ি নামে পরিচিত। অন্য দল বিভিন্ন স্থানে দাঁড়িয়ে থাকবে। সংকেত পেলে ছুট দেয়া দল হাত ধরে শেকল ধরা অবস্থায় রাজাকে/বুড়িকে কেন্দ্র করে ঘুরতে থাকবে, এ ঘুরা অবস্থায় বিপক্ষ দলের কাউকে সামনে পেলে ছুয়ে দিবে এবং সে আউট হবে। ঘুরা অবস্থায় সুযোগ বুঝে রাজা বা বুড়ি তার স্থান থেকে দৌড়ে বিপরীত দিকের চিহ্ন/ঘরে পৌছালে এক গেম হবে। রাজা/বুড়ি দৌড়ানোর সময় বিপক্ষ দল তাকে ছুয়ে দিলে দলসহ আউট হবে এবং বিপক্ষ দল ছুট দেয়ার স্থানে যাবে এবং পুনরায় খেলা শুরু হবে। এভাবে একটি নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে।

[৪] কিমের খেলা (KIMS GAME)

কিমস গেম হলো বালক-বালিকাদের পর্যবেক্ষণ ক্ষমতা বৃদ্ধির জন্য অনুভূতিশীল প্রশিক্ষণ যেমন-পর্যবেক্ষণ, স্পর্শ, ঘ্রাণ, স্বাদ, শ্রবণ প্রভৃতি পঞ্চইন্দ্রিয় কার্যক্রম যার ফলশ্রুতিতে পর্যবেক্ষণ শক্তির প্রয়োগে অনুসন্ধানের মাধ্যমে অজানাকে জেনে সঠিক তথ্য ও রহস্য উদঘাটনে নিজেকে প্রস্তুত করতে সক্ষম হয়।

সাহিত্যে ১৯০৭ সালে উপমহাদেশে প্রথম নোবেল পুরস্কারপ্রাপ্ত লেখক ব্রিটিস বংশোদ্ভুত রুডিয়ার্ড কিপলিং এর লেখা পুস্তকে তিনি কিম নামটির প্রচলন করেন। কিমবল ওহারা নামে ভারতবর্ষের সর্বদা পর্যবেক্ষণ ক্ষমতার পারদর্শী এক দুঃসাহসিক বালকের বৈচিত্র্যময় জীবন কাহিনী অবলম্বনে কিমস গেমের উৎপত্তি। লর্ড বেডেনে পাওয়েল বালকদের সুপ্ত প্রতিভার বিকাশে এবং পঞ্চইন্দ্রিয় শক্তির বিকাশ সাধনের প্রশিক্ষণ অনুশীলনে কিমস এর যাবতীয় দুঃসাহসিক কার্যক্রম স্কাউটিংয়ে অন্তর্ভুক্ত করেছেন। যাতে স্কাউটরা পর্যবেক্ষণ ক্ষমতায় পারদর্শী হয়ে গড়ে উঠতে পারে এবং যে কোন পরিবেশ পরিস্থিতিতে সর্বোচ্চ

সতর্কতা অবলম্বন করে নিজেকে আয়ত্বে রাখতে ও যে কোন বস্তু বা দ্রব্যের যথারীতি বর্ণনা দিকে সক্ষম হয়। এ খেলা বালক-বালিকাদের প্রজ্ঞা, জ্ঞান, মুখস্তবিদ্যা, স্মৃতি শক্তি, ধীশক্তি ও পর্যবেক্ষণ ক্ষমতার উন্মেষ সাধনে এবং পঞ্চ ইন্দ্রিয়ের ক্রমান্বয়ে কার্যকর উন্নয়নে সহায়তা করে।

১২০) পর্যবেক্ষণ কিম ঃ উপকরণ-একটি ট্রে, ২০-২৫ টি বিভিন্ন ধরনের দ্রব্য ও একটি টাওয়েল। সকলে উপদল ভিত্তিক বৃত্তাকারে দাঁড়িয়ে বৃত্তের মাঝে রক্ষিত ট্রে তে যে সকল দ্রব্য রাখা থাকবে তা এক মিনিট পর্যবেক্ষণ করে মুখস্ত করবে। এক মিনিট পরে পরিচালক ট্রে ঢেকে দিবেন এবং এক মিনিট সময় দিবেন যে সকল দ্রব্যাদি পর্যবেক্ষণ করেছে তা প্রত্যেকে আলাদা কাগজে ব্যক্তিগতভাবে লিখে জমা দিবে। অতঃপর সকলকে একত্র করে ক্রমান্বয়ে পাঠ করে শোনাবেন এবং যে দল বেশি পরিমাণে সঠিক করতে পারবে তারা বিজয়ী হবে। পরিচালক ট্রে-তে যে সকল দ্রব্য ছিল তার তালিকা পাঠ করে সকলকে জানিয়ে দিবেন।

১২১) স্বাদ গ্রহণ ঃ উপকরণ-চিনি, লবণ, বিস্কুটের গুড়া, চা-পাতা, মধু, তেল, ঝাল বা হলুদের গুড়া ইত্যাদি।

সকল স্কাউট বৃত্তাকারে প্যারেড সার্কেলে দাঁড়াবে। স্কার্ফ দিয়ে সকলের চোখ বাঁধা থাকবে। পরিচালক সকলের হাতের তালুতে দ্রব্যাদির সামান্যতম অংশবিশেষ দ্রবণ পর্যায়ক্রমে বিতরণ করবেন। স্কাউটরা তা পর্যায়ক্রমে জিহ্বায় দিয়ে টেস্ট করবে এবং বিষয়টি কি তার নাম মনে রাখবে। স্বাদ গ্রহণ শেষে সকলের চোখ খুলে প্রত্যেকে ব্যক্তিগতভাবে কাগজে কি কি দ্রব্যের স্বাদ গ্রহণ করেছে তার সঠিক নাম লিখে জমা দিবে। যে সর্বাধিক ও সঠিক লিখতে সক্ষম হবে সে জয়ী হবে।

১২২) স্পর্শ কিম ঃ উপকরণঃ ছোট কাপড়ের টুকরায় চাল, ডাল, চিনি, লবণ, টমেটো, বেগুন, বালি, চা ইত্যাদি পৃথক করে বাঁধতে হবে।

সকলে ফাইলে অথবা বৃত্তাকারে দাঁড়াবে। লিডার এক এক জনকে তাঁর কাছে ডাকবেন এবং এক একটি কাপড়ের পুঁটলি উঁচু করে ধরবেন, পর্যায়ক্রমে সকলে এসে তা হাতের আঙ্গুল বা তালুর সাহায্যে স্পর্শ করে অনুভব করবে দ্রব্যটি কি? সকলের স্পর্শ করা শেষ হলে ব্যক্তিগত ভাবে আলাদা কাগজে দ্রব্যের নাম লিখে জমা দিবে। যে যত বেশি ও সঠিক লিখবে সে প্রথম হবে।

১২৩) ঘ্রাণ শক্তি যাচাই ঃ স্পর্শ কিমের মত যেমন পিয়াজ, রসুন, চা পাতা, আদা, লেবু, মসলা ইত্যাদি যে সকল দ্রব্যাদির তীব্র ঘ্রাণ আছে এবং সহজে নাকে ধরা পড়ে তা কাপড়ে বেঁধে আলাদাভাবে রাখতে হবে। লিডার ক্রমানুসারে এক একজন করে কাছে ডাকবেন এবং প্রতিটি দ্রব্যের ঘ্রাণ নিতে বলবেন। সকলে পর্যায়ক্রমে এসে ঘ্রাণ নিবে এবং দ্রব্যাটির নাম মনে রাখবে, ঘ্রাণ নেয়া পর্ব শেষে সকলে ব্যক্তিগতভাবে আলাদা কাগজে লিখে জমা দিবে। যে সঠিকভাবে দ্রব্যের নাম বেশী লিখবে সে জয়ী হবে।

১২৪) শব্দ কিম ঃ সকলে একটি তাঁবু বা একটি কক্ষের বাইরে দাঁড়াবে, পরিচালক একজন সাহায্যকারীকে ভিতরে রাখবেন, সংকেত পেলে তিনি ভিতরে বসে বিভিন্ন ধরনের শব্দ সৃষ্টি করবেন। যেমন-পানি ফেলা, ইলেকট্রনিকস সাউন্ড করা, মাটিতে মুদ্রা ফেলা, বেল বাজানো, বইয়ের পৃষ্ঠা উল্টানো, হাততালি, কাঠে কাঠে ঘর্ষণ, চামচ দিয়ে কাপে শব্দ করা ইত্যাদি পর্যায়ক্রমে করে যাবেন, স্কাউটরা মনোযোগ দিয়ে প্রতিটি শব্দ শ্রবণ করবে এবং স্ব স্ব কাগজে লিখে জমা দিবে। সে কিসের শব্দ শুনেছে তার যথারীতি নাম লিখতে হবে। যে সঠিকভাবে সব কটি বিষয়ের নাম লিখতে সক্ষম হবে সে জয়ী হবে।

১২৫) কিমস কম্পাস ঃ উপকরণ-১ পিস হার্ড বোর্ডে কম্পাসের ১৬টি দিক সম্মিলিত একটি পূর্ণাঙ্গ কম্পাস আঁকা থাকবে এবং কম্পাসের প্রতি পয়েন্টে বা ডিগ্রীতে রাখার জন্য বিভিন্ন ধরনের ১৬টি ভিন্ন ধরনের দ্রব্যাদি (যেমন-মরিচ, বোতাম, সেফ্টিপিন, পিয়াজ, রসুন, আলু, কলা, চকলেট, বল, ফুল, ফল, পাতা ইত্যাদি) থাকবে। ইউনিট লিডার একটি টেবিলে বা ভূমিতে অংকিত কম্পাসটি রাখবেন যার প্রতি ডিগ্রীতে একটি করে দ্রব্য সাজানো থাকবে। দ্রব্যগুলো এমনভাবে বসাতে হবে যেন অংকিত কম্পাসের ডিগ্রীর সংখ্যা ঢেকে না যায়। সংকেত পেলে স্কাউটরা দৌড়ে এসে বৃত্তাকারে কম্পাসের চতুর দিকে দাঁড়াবে। দ্বিতীয় সংকেত পেলে এক মিনিট পর্যবেক্ষণ করবে যে, কোন ডিগ্রীতে কোন দ্রব্যটি রক্ষিত আছে। এক মিনিট পরে তৃতীয় সংকেত পেলে স্ব স্ব কাগজে ক্রমানুসারে ডিগ্রীর দ্রব্যের নাম লিখবে অর্থাৎ কত ডিগ্রীতে কোন দ্রব্যটি ছিল, যে উপদলের সকলে সর্বাধিক নির্ভুল লিখতে সক্ষম হবে তারা জয়ী হবে।

১২৬) চোখ বেঁধে সনাক্তকরণ ঃ প্রতি উপদল ফাইলে পৃথকভাবে দাঁড়াবে, উপদলের সামনে একটি বৃত্ত থাকবে। প্রতিদলের একজন সামনে আসবে এবং তাদের চোখ বেঁধে দিতে হবে। চোখ বাঁধা স্কাউটরা বৃত্তের মাঝে অবস্থান করবে। সংকেত পেলে অন্যরা দৌড়ে এসে বৃত্তে দাঁড়াবে, পরিচালক বৃত্তের লাইন থেকে একজনকে বৃত্তের মাঝে ছেড়ে দিবেন, চোখ বাঁধা স্কাউট তাকে স্পর্শ করে (মাথা, কান, পোশাক, হাত পা ইত্যাদি) সনাক্ত করবে সে কে? যে আগে বলতে পারবে সে কে?কি তার নাম সে দল এক নম্বর পাবে। আবার অন্য চারজনকে চোখ বেঁধে নতুন আর একজনকে সনাক্ত করতে দিতে হবে, এভাবে খেলা শেষে যে উপদল বেশি নম্বর অর্জনে সক্ষম হবে তারা বিজয়ী হবে।

১২৭) আগন্তুকের বর্ণনা ঃ সকলে বৃত্তে দাঁড়াবে, পরিচালক খেলা শুরু করার পূর্বে তার একজন সহকর্মীকে ছদ্মবেশ ধারণ করিয়ে রাখবেন, সংকেত পেলে

আগন্তুক বৃত্তে প্রবেশ করবেন এবং স্কাউটরা তাকে পর্যবেক্ষণ করবে, দুই মিনিট পরে আগন্তুক বৃত্ত ছেড়ে অন্যত্র চলে যাবেন তখন পরিচালক স্কাউটদের স্ব স্ব কাগজে আগন্তুকের বিস্তারিত বর্ণনা (যেমন-পোশাক পরিচ্ছদ, শরীরের কাঠামো, সঙ্গের দ্রব্যাদি, চলা ফেরা ইত্যাদি) লিখতে বলবেন, লেখার জন্য সময় পাবে তিন মিনিট। যে দল সম্মিলিতভাবে সবচেয়ে যথাযথভাবে সঠিক বর্ণনা দিতে সক্ষম হবে তারা জয়ী হবে।

১২৮) সনাক্তকরণ ঃ সমান সংখ্যক উপদলের মধ্যে এ খেলা চলবে। একটি কক্ষে (খেলায় অংশগ্রহণ করবে না এমন কয়েকজনকে) রাখতে হবে। প্রতি পর্বে তাদের মধ্যে থেকে দুই বা তিন জনকে কম্বল বা চাদর দিয়ে ঢেকে রাখার পর পা বা হাতের আংশিক বের করে রাখতে হবে তাকে সনাক্ত করার জন্য। প্রতিটি দলকে পৃথকভাবে নির্ধারিত কক্ষে প্রবেশ করাতে হবে এবং যারা শুয়ে আছে তাদের পর্যবেক্ষণপূর্বক সনাক্তকরণ শেষে সকলকে একত্রিত করে প্রতি দলের বিবরণ উপস্থাপন হবে। যারা সঠিকভাবে কম্বলে বা চাদরে ঢাকা ব্যক্তিদের নাম, পরিচয় বলতে পারবে তারা জয়ী হবে। সনাক্তকরণের সময় নির্ধারণ করে দিতে হবে।

১২৯) স্মরণশক্তি প্রয়োগ ঃ উপকরণ-বিভিন্ন ধরনের ১৬টি দ্রব্য ও একটি কাপড়।

সমান সংখ্যক দলে এ খেলা পরিচালিত হবে। একটি পাত্রে বিভিন্ন ধরনের ১৬টি দ্রব্য সাজিয়ে রাখতে হবে। দ্রব্যগুলো একটি কাপড় দিয়ে ঢেকে রাখতে হবে। সকল দলের সদস্যদের একত্রিত করে কাপড় সরিয়ে দিতে হবে এবং এক মিনিট সকলকে দ্রব্যগুলোর পর্যবেক্ষণের সুযোগ দিতে হবে। এক মিনিট পর সকলকে দূরে সরিয়ে নিয়ে দ্রব্যগুলোর অবস্থান পরিবর্তন করে রাখতে হবে (খেলায় আকর্ষণ বৃদ্ধির জন্য দু-একটি দ্রব্য সরিয়ে সেখানে নতুন দ্রব্য রাখা যেতে পারে) অতঃপর সকলকে একত্রিত করে আবার দেখার সুযোগ দিতে হবে। প্রতি দলের একজন সদস্য অন্যদের সহায়তায় স্মরণশক্তি বলে পূর্বে কি কি দ্রব্য ছিল ও কোথায় ছিল এবং পরবর্তীতে তার কোন পরিবর্তন ঘটেছে কিনা? ঘটলে তা কি? তার বর্ণনা দিবে। সকল দলের বর্ণনা শেষে সঠিক স্মরণ শক্তিধারী দলকে পরিচালক বিজয়ী ঘোষণা দিবেন।

[৫] বিস্তৃত অঙ্গনের খেলা (WIDE GAME)

এ ধরনের খেলা বিস্তীর্ণ এলাকা জুড়ে বেশ দূরত্ব ও সময় নিয়ে অনুষ্ঠিত হয়। বন বনাঞ্চল, বড় বৃক্ষরাজীতে ভরপুর সুশীতল শ্যামলীমায় বা পাহাড় অঞ্চলে আনন্দঘন

পরিবেশে প্রকৃতির নিবিড় ছায়াঘেরা পরিবেশে এ খেলা থ্রীল ও রোমাঞ্চকর অনুভূতির স্বাদ আহরণে সহায়তা করে।

ব্যাডেন পাওয়েল স্কাউটিংয়ের গবেষণা চত্তরে অর্থাৎ ব্রাউন্সী দ্বীপে প্রথম স্কউট শিবিরে দৈনিক কর্মসূচিতে ওয়াইড গেমের প্রতি বিশেষ গুরুত্ব আরোপ করেছিলেন। অংশগ্রহণকারী ২১ জন বালক সে খেলায় মত্ত হয়ে বুদ্ধিমত্তা ও পর্যবেক্ষণ ক্ষমতা বৃদ্ধির অনুশীলনে দৃঢ় চেতনা সৃষ্টিতে সক্ষম হয়। তাই ব্যাডেন পাওয়েল স্কাউটিং কার্যক্রম সর্বত্র সম্প্রসারণকালে ১৯১৯ সালে ''স্কাউট মাস্টারশীপ'' পুস্তকে লিডারদের উদ্দেশ্যে লিখেছেন যে, স্কাউটিং একটি খেলা, সেখানে বয়স্ক ভাইবোন ছোট ভাই-বোনদের একটি পরিচ্ছন্ন পরিবেশে সত্যিকার নাগরিক গঠনে দৈহিক ও মানসিক শিক্ষায় উৎসাহিত করেন।

ওয়াইড গেম জ্যোৎস্না প্লাবিত রজনী বা আলো আধারী রজনীতে বাস্তবায়ন করা যেতে পারে যদি পরিবেশ ও পরিস্থিতি খেলার অনুকূলে থাকে। প্রতি খেলার পূর্বে পরিচালকগণকে খেলার স্থান, পরিবেশ বিপদমুক্ত কিনা তা পুঙ্খানুপুঙ্খভাবে পর্যবেক্ষণ করে নিশ্চিত হতে হবে। তা না হলে যে কোন সময়ে অবাঞ্ছিত দুর্ঘটনা ঘটে যেতে পারে।

খেলার ধারাবাহিকতা, নিয়মানুযায়ী কার্যকারিতায় স্কাউটদের পর্যবেক্ষণ ক্ষমতা, উপস্থিত বুদ্ধিমত্তা, পরিকল্পনা ও বাস্তবায়নে দক্ষতা এবং কলাকৌশল প্রয়োগে এ খেলায় সাহায্য করে। খেলায় অংশগ্রহণকারীরা প্রকৃতির অপরূপ সৃষ্টি রহস্যের অন্বেষণে নিজেকে সরাসরি সম্পৃক্ত করার সুযোগ পায়। ফলে সৃষ্টিকর্তার প্রতি আনুগত্যবোধকে জাগ্রত করে। শারীরিক যোগ্যতার উন্নয়ন, ধীশক্তি ও কলা কৌশলে দক্ষতা বৃদ্ধিতে এ খেলা অত্যন্তসহায়ক।

১৩০) ডিয়ার স্টকিং ঃ ব্রাউন্সী দ্বীপের পোলহারবারে প্রথম পরীক্ষামূলক স্কাউট শিবিরে ব্যাডেন পাওয়েল কর্তৃক পরিচালিত খেলার মধ্যে এটি অন্যতম খেলা।

খেলায় একজনকে ডিয়ার বা হরিণ হিসেবে চিহ্নিত করতে হবে। বাকীরা সকলে চারজন করে একটি গ্রুপ হবে। খেলার সীমানা হবে ১ স্কোয়ার কিলোমিটার এবং এলাকাটি জঙ্গলময় বৃক্ষরাজিতে ভরপুর হলে ভাল হয়। পরিচালক খেলা আরম্ভের পূর্বে হরিণ বালককে ৬টি টেনিস বল এবং বাকী প্রতি গ্রুপকে একটি করে টেনিস বল বা অনুরূপ কোন দ্রব্য সরবরাহ করবেন। হরিণ বালক ৬টি বল থলেতে পুরে এলাকার মধ্যে যে কোন স্থানে আত্মগোপন করে থাকবে। হরিণ বালক চলে যাওয়ার ১৫ মিনিট পর চার জনের প্রতি গ্রুপ যাত্রা করবে হরিণকে খুঁজে বের করার

জন্য। হরিণ অনুসরণকারী শিকারীদের অপেক্ষায় থাকবে। অনুসরণকারী (৪ জনের) গ্রুপ হরিণকে খুঁজবে এবং হরিণ তাদের দৃষ্টির বাইরে লুকিয়ে থাকতে চেষ্টা করবে। হরিণ যদি আগে বল ছুঁড়ে শিকারী দলের যে কোন একজনকে (গায়ে) লাগাতে পারে তবে সে গ্রুপের চারজনই আউট হবে এবং পরিচালকের নিকট ফিরে এসে অবস্থান করবে। আর যদি শিকারী দলের কেউ গোপনে আগে বল ছুড়ে হরিণের গায়ে লাগাতে পারে তবে হরিণ মৃত বলে ধরা হবে। আর একজনকে হরিণ বানিয়ে এভাবে পালাক্রমে একটি নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলাটি চলবে।

১৩১) হাঙ্গর বা মাছ শিকার ঃ খেলাটি মিঃ থমসন সেটনের আবিস্কার, লর্ড ব্যাডেন পাওয়েল ১৯০৭ সালে ব্রাউন্সী দ্বীপে প্রথম পরীক্ষামূলক স্কাউট শিবিরে ২১ জন বালকের দ্বারা খেলাটি পরিচালনা করে অভূতপূর্ব সাড়া পেয়েছিলেন। বর্তমানে বাংলাদেশে নৌ স্কাউটদের পারদর্শিতা ব্যাজের খেলাধূলা গ্রুপে এ খেলাটি অন্তর্ভুক্ত আছে।

খেলাটি নদী বা বড় ধরনের পুকুরের পানিতে খেলতে হবে। খেলায় সমান সংখ্যক (৬-৮ জন) স্কাউট দুটি দলে ভাগ হবে। প্রতি দলের জন্য প্রয়োজন একটি নৌকা বা ভেলা, একটি বর্ষা বা বল্লম (বাঁশ দিয়ে তৈরি এবং অগ্রভাগ সূঁচালো) একটি ২০ ফুট লম্বা দড়ি এবং ৬টি দাঁড় বা বৈঠা। একখন্ড নরম জাতীয় কাঠ বা কলা গাছ দিয়ে হাঙ্গর বা মাছের নমুনা তৈরি করতে হবে। খেলা শুরু করার আগে দুটি দল দু নৌকায় চড়ে ৭৫-১০০ মিটার দূরত্বে (এক নৌকা থেকে অপর নৌকার দূরত্ব) কোন জঙ্গল বা ঝোপের আড়ালে বা কোন পোতাশ্রয়ে অবস্থান নিবে। প্রতি দলের উপদল নেতা হবে অধিনায়ক, একজন হবে বর্শা বা বল্লম নিক্ষেপকারী এবং বাকীরা সব দাঁড় বা বৈঠাবাহী। বর্শার একপ্রান্ত লম্বা দড়ির এক প্রান্তেবেঁধে দড়ির অন্য প্রান্ত নৌকার সাথে বেঁধে রাখতে হবে। পরিচালক দুই নৌকার দূরত্বের মাঝখানে হাঙ্গর বা মাছের আকৃতির দ্রব্যটি ছেড়ে ভাসিয়ে দিবেন। সংকেত পেলে নৌকা দুটি দাঁড় বেয়ে পাল্লা দিয়ে এগিয়ে আসবে হাঙ্গরের দিকে। যে দল আগে হাঙ্গরের নিকট এসে পড়বে সে দলের বর্ষাধারী হাঙ্গরের গায়ে বর্শা নিক্ষেপ করে আটকাবে এবং বর্শার সাথে বাঁধা দড়ি ধরে নৌকা উল্টা দিকে ঘুরিয়ে তাদের পোতাশ্রয়ে বা যাত্রাস্থলে যেতে চেষ্টা করবে। অন্যদিকে দ্বিতীয় দলটি নৌকা নিয়ে হাঙ্গরের কাছাকাছি আসবে এবং প্রথম দল দ্বিতীয় দলকে অতিক্রম করে হাঙ্গরটি নিয়ে যেতে চেষ্টা করবে তখন দ্বিতীয় দলের বর্শাধারী বর্শা নিক্ষেপ করে হাঙ্গর আটকাবে এবং দড়ি ধরে টেনে নৌকা উল্টো দিকে ঘুরিয়ে তাদের পোতাশ্রয়ে যেতে চেষ্টা করবে। এভাবে হাঙ্গর নিয়ে দু'দলের মধ্যে প্রতিযোগিতা শুরু হবে। যে দল হাঙ্গর নিয়ে

নিজেদের পোতাশ্রয়ে বা আরম্ভ স্থানে পৌছাতে পারবে তারা শিকারী হিসেবে বিজয়ী হবে।

সতর্কতাঃ অংশগ্রহণকারীদের অবশ্যই সাঁতার জানতে হবে এবং বর্শা নিক্ষেপের সময় লক্ষ্য রাখতে হবে যেন কোন নৌকার কাউকে আঘাত না করে। সকলকে লাইফ জ্যাকেট পরতে হবে।

১৩২) দাগযুক্ত মুখমন্ডল ঃ খেলাটি বিপি কর্তৃক ব্রাউন্সী দ্বীপের তাঁবু বাসের দৈনিক কর্মসূচির অন্তর্ভুক্ত ছিল। তখন এ খেলায় ২১ জন বালকের মধ্যে দাঁড় কাক উপদলের উপদল নেতা এইচ.বি.অ্যাম্বলী প্রথম হয়েছিলেন।

উপকরণঃ জনপ্রতি একটি করে এক ফুট বর্গাকৃতির ছোট পিস বোর্ড, একটি কলম, একটি চারফুট বর্গাকৃতির সাদা রংয়ের বড় বোর্ড (যতগুলো ছোট পিস বোর্ড সরবরাহ করা হবে ততটি তিন ইঞ্চি বর্গাকৃতির ঘর ঐ বড় বোর্ডে আঁকা থাকবে) আধা ইঞ্চি ব্যাসার্ধের কাল রঙের ৬টি কাগজের টুকরা (এই কালো কাগজের টুকরাগুলো পরিচালকের পছন্দ মত বড় বোর্ডে লাগিয়ে দিবেন যা খেলোয়াড়রা পূর্বে জানতে পারবেনা)।

উপদলভিত্তিক স্কাউটরা এক টুকরা করে ছোট পিস বোর্ড নিয়ে পরিচালকের নিকট থেকে প্রায় ২০০ মিটার দূরত্বে চলে যাবে। অতঃপর পরিচালক বড় বোর্ডটি উন্মুক্ত করে তাদের দিকে ঘুরিয়ে রেখে দিবেন। সংকেত পেলে স্কাউটরা বোর্ডের দিকে অগ্রসর হবে এবং বোর্ডের প্রতিটি চিহ্ন যখন তাদের দৃষ্টিসীমার মধ্যে আসবে তখন তারা দাঁড়িয়ে বড় বোর্ডের অনুরূপ ছক বা ঘর ছোট পিস বোর্ডে আঁকবে এবং কোন কোন স্থানে কালো কাগজের টুকরা লাগানো আছে তা পর্যবেক্ষণ করে অনুরূপ কালো আকৃতি ছোট বোর্ডে সঠিকভাবে আঁকবে। যে স্কাউট বড় বোর্ডে থেকে সবচেয়ে বেশি দূরত্বে থেকে ঐ ছবি বা আকৃতি সঠিক আঁকতে সক্ষম হবে সে প্রথম হবে। (অথবা প্রতিটি কালো দাগ অংকনের জন্য পাঁচ নম্বর করে দেয়া যেতে পারে এবং সকলের পেছনে অবস্থানকারী স্কাউট থেকে যে যত সামনে থাকবে তার প্রতি ৫ মিটারের জন্য এক নম্বর বাদ যাবে)। খেলায় সময় নির্ধারণ করা থাকবে।

১৩৩) স্কার্ফ হারানো ঃ একটি নির্দিষ্ট সীমারেখার মধ্যে খেলা চলবে। সকল স্কাউটরা গলায় স্কার্ফ পরে অংশ নিবে কিন্তু যে কোন একজনের গলায় স্কার্ফ থাকবে না, তাকে নবাগত হিসেবে ধরা হবে। নবাগতের হাতে টেনিস বল থাকবে। সংকেত পেলে স্কাউটরা বিক্ষিপ্তভাবে এলাকার মধ্যে ছড়িয়ে পড়বে এবং নবাগত বল নিক্ষেপ করে তাদের হাঁটুর নিচে পায়ে লাগানোর চেষ্টা করবে। যার পায়ে বল লাগবে সে

স্কার্ফ খুলে নবাগতের নিকট জমা দিবে এবং সে ও নবাগত হয়ে যাবে। তখন দুজন নবাগত বল আদান প্রদান করে অন্যদের আউট করার চেষ্টা করবে। এভাবে যতজন স্কার্ফ হারাবে তত নবাগতদের সংখ্যা বৃদ্ধি পেতে থাকবে। সর্বশেষ যে স্কাউট তার গলায় স্কার্ফ নিয়ে বহাল থাকতে সক্ষম হবে সে জয়ী হবে।

১৩৪) রেড ইন্ডিয়ানের সন্ধানে ঃ খেলাটি বনভূমি বা বড় বৃক্ষে আচ্ছাদিত এলাকা এবং জ্যোৎস্না রজনীতে আলো আধারে চিত্তাকর্ষক হয়ে উঠে।

একজনকে রেড ইন্ডিয়ান হিসেবে চিহ্নিত করতে হবে। তার পোশাক হবে অন্যদের থেকে ভিন্নতর এবং রং বেরংয়ে সজ্জিত। তার হাতে একটি কলম ও এক টুকরা কাগজ থাকবে। দশ মিনিট পূর্বে রেড ইন্ডিয়ান চলে যাবে অতঃপর অন্যরা তাকে খুঁজে ধরার জন্য যাত্রা করবে। রেড ইন্ডিয়ানকে যে খুঁজে পাবে এবং তাকে স্পর্শ করতে পারবে তার স্বাক্ষর রেড ইন্ডিয়ান বহনকারী কাগজে দিবে এবং সে অন্যত্র চলে যাবে। রেড ইন্ডিয়ানকে স্পর্শ করার পূর্বে সে যদি অন্য কাউকে দেখে ফেলে তবে সে তার নাম উচ্চারণ করবে এবং তার কাগজের অপর পৃষ্ঠায় সেই নাম লিখে রাখবে, যারা প্রথম রেড ইন্ডিয়ানকে স্পর্শ করেছে তারা চেষ্টা করবে রেড ইন্ডিয়ানের দৃষ্টির বাইরে আত্মগোপন করতে। কিন্তু রেড ইন্ডিয়ান চেষ্টা করবে নতুনদের স্পর্শ থেকে নিজেকে রক্ষা করা এবং অন্যদের খুঁজে দেখামাত্র নাম উচ্চারণ করে ঘোষণা দেয়া, সে অন্যদের মধ্যে যাকে প্রথম দেখবে তার নাম কাগজের পেছনে লিখবে এবং তার নম্বর বাদ হবে এবং অন্যদের মধ্যে যে প্রথম রেড ইন্ডিয়ানকে স্পর্শ করবে সে কাগজে স্বাক্ষর দিবে এবং তার নম্বর যোগ হবে।

খেলা আরম্ভের সময়ে সকলের অংশগ্রহণ নম্বর থাকবে ৫। খেলা শুরু হলে যে প্রথম রেড ইন্ডিয়ানকে স্পর্শ করবে সে পাবে ১০ তাহলে তার মোট দাঁড়াবে (১০+৫)= ১৫ নম্বর। কিন্তু রেড ইন্ডিয়ান যাকে প্রথম দেখবে তার পাঁচ নম্বর বাদ যাবে। অর্থাৎ কোন স্কাউট যদি রেড ইন্ডিয়ানকে স্পর্শ করার আগেই তার দৃষ্টিতে পড়ে তবে তার নম্বর ৫ কমে গিয়ে শূন্যতে দাঁড়াবে। আর যদি রেড ইন্ডিয়ানকে আগে দেখে/স্পর্শ করে তাহলে সে ১০ নম্বর পাবে পক্ষান্তরে স্পর্শ করার পরে সে যতবার রেড ইন্ডিয়ানের দৃষ্টিতে আসবে ততবার ৫ নম্বর হারাবে। অন্যদের সতর্কতার সাথে রেড ইন্ডিয়ানের দৃষ্টি এড়িয়ে তাকে আগে স্পর্শ করার চেষ্টা করতে হবে। খেলা শেষে রেড ইন্ডিয়ানের নিকট রক্ষিত কাগজে স্বাক্ষরকারীদের ১০ নম্বর করে যোগ হবে এবং কাগজের অপর পৃষ্ঠায় নামধারীদের ৫ নম্বর করে বাদ যাবে। একটি নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে। শেষে যোগ বিয়োগের ফলাফলের ভিত্তিতে যে বেশি নম্বর পাবে সে বিজয়ী হবে।

১৩৫) পতাকা ছিনতাই ঃ খেলাটি বনাঞ্চলে বা বড় বৃক্ষে আচ্ছাদিত এলাকা বা জ্যোস্না প্লাবিত রজনীর আলো আধারী বা দিনের বেলায়ও চলতে পারে। এ খেলায় সততাই মূল ভিত্তি, ক্ষীপ্রতা ও সচেতনতা এবং উপস্থিত বুদ্ধি প্রয়োগের কলাকৌশল অনুশীলনে সহায়ক। খেলায় সমান সংখ্যক স্কাউট দুটো দলে ভাগ হবে। দু'দলের পরিধেয় পোশাক দু'ধরনের হবে যাতে এক দল থেকে অন্য দলকে সহজে পৃথকভাবে সনাক্ত করা যায়। দুই দলের দুটি ভিন্ন রংয়ের পতাকা থাকবে। খেলার সীমানা নির্ধারণ করা থাকবে। পতাকা দুটি দু'দলের প্রান্তসীমার মাঝখানে বা গাছের ডালে ঝুলিয়ে দিতে হবে। যাতে তা টান দিলে সহজে হাতে চলে আসে। সংকেত পেলে খেলা শুরু হবে। মনে করি একটি 'ক' ও অন্যটি 'খ' দল, উভয় দলই চেষ্টা করবে অপর দলকে এড়িয়ে পতাকা ছিনিয়ে আনতে এবং একে অপরের হাতের স্পর্শ থেকেও এড়িয়ে চলবে এবং অপর দলের সদস্যদের আগে স্পর্শ করতে চেষ্টা করবে। মনে করি ক দলের একজন খ দলের একজনকে আগে স্পর্শ করেছে তাহলে খ দলের সে মাটিতে শুয়ে পড়বে এবং তাকে মৃত বলে ধরা হবে। এভাবে স্পর্শ করে আউট করার মধ্যে উভয় দল পতাকা নেয়ার চেষ্টা চালাবে। যদি একই দলের দুজন মৃত সদস্য মাটিতে গড়িয়ে গড়িয়ে একত্র হতে পারে তবে সে দু'জন জীবিত হবে। এবং খেলায় অংশ নিবে। উভয় দলের লক্ষ্য রাখতে হবে যে, দু'জন মৃত যেন একত্র না হয়। যদি দেখে যে একত্র হওয়ার চেষ্টা করছে তাহলে মৃত ব্যক্তিদের হাত পা ধরে একে অপর থেকে দূরে সরিয়ে দিতে হবে। এমনিভাবে একদল অপর দলকে স্পর্শ করা, নিজেকে রক্ষা করা, মৃত হলে একত্র হওয়ার চেষ্টা আবার মৃতদের দূরে সরিয়ে নেয়া ইত্যাদি কর্মকান্ডের মধ্যে দিয়ে খেলা চলবে। যে দল অপর দলকে এড়িয়ে বিনা বাঁধায় পতাকা ছিনিয়ে আনতে সক্ষম হবে সে দল এক নম্বর পাবে। অতঃপর আবার খেলা শুরু হবে এবং একটি নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে।

সতর্কতাঃ খেলার স্থান হবে পরিস্কার প্রতিবন্ধকতাহীন এবং সমতল ভূমি। খেলার পূর্বে স্থান পরিদর্শন করে খেলার উপযোগী কিনা তা দেখে নিতে হবে।

১৩৬) ভ্রমণকারীর বর্ণনা ঃ খেলা শুরু করার পূর্বে স্কাউট লিডার একটি কাগজে স্কাউটদের জন্য একটি তথ্য সরবরাহ করবেন এবং কাগজের অপর পৃষ্ঠায় তার স্বাক্ষর থাকবে। তথ্যটি হলো এ রকম, খবরের জানা গেলো যে আমাদের এলাকায় একজন ভ্রমণকারী প্রবেশ করেছেন, তাঁর বৈশিষ্ট্য হলো তিনি কারো সাথে কথা বলেন না। অনুসন্ধানকারীদের কাজ হবে তাঁকে খুঁজে বের করা এবং তাঁর আচার আচরণ, পোশাক পরিচ্ছদ এবং চেহারার বিস্তারিত বর্ণনা কাগজের শেষাংশে লিখে

জমা দিতে হবে।

খেলা শুরু করার পূর্বে সীমানা নির্ধারণ করা থাকবে এবং নির্দিষ্ট সময় থাকবে, স্কাউটরা অনুসন্ধানে বের হওয়ার ১০ মিঃ আগে ইউনিট লিডার তাঁর সহকারীদের মধ্যে একজনকে ছদ্মবেশে ভ্রমণকারী হিসেবে বনের মধ্যে ছেড়ে দিবেন। ভ্রমণকারী আত্মগোপন করে থাকবে। অনুসন্ধানকারীরা তাঁকে খুঁজে পেলে তিনি বিভিন্ন ভূমিকা নিবেন, যেমন-শিল্পী, পাঠক, অন্যমনস্ক ভাব, পাগলাটে স্বভাব ইত্যাদি।

অনুসন্ধানকারী স্কাউটরা নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে ভ্রমণকারীকে খুঁজে বের করে তার বিস্তারিত বর্ণনা লিপিবদ্ধ করে তা ইউনিট লিডারের নিকট জমা দিবে। যে দল সঠিকভাবে সর্বাধিক বর্ণনা দিতে সক্ষম হবে তারা জয়ী হবে।

১৩৭) বানর লড়াই ঃ এ খেলাতে গাছপালাযুক্ত সমতলভূমি হওয়া বাঞ্ছনীয়।

খেলায় দুটি দল থাকবে। খেলার সীমানা নির্ধারণ করে দিতে হবে। সংকেত পেলে সকলে ছড়িয়ে পড়বে এবং একদল অপর দলকে স্পর্শ করার চেষ্টা করবে। নিজেকে রক্ষা করা এবং অন্যকে স্পর্শ করার মাধ্যমে খেলা এগিয়ে যাবে। যখন এক দলের একজন অপর দলের অন্য একজনকে স্পর্শ করতে যাবে তখন আক্রমণকারীর স্পর্শ থেকে নিজেকে রক্ষার জন্য সে বানরের মত গাছে ওঠে নিজেকে রক্ষ করবে। গাছে উঠার উচ্চতা সর্বাধিক চার/পাঁচ ফুট হতে পারে তবে আক্রমণকারী তার অপেক্ষায় না থেকে অন্য জনকে স্পর্শ করার জন্য ছুটবে আর যে গাছে উঠেছে সে বেশিক্ষণ গাছে বসে থাকতে পারবে না সেও নেমে অন্য একজনকে স্পর্শ করার উদ্দেশ্যে ছুটবে। যাকে আগে স্পর্শ করা হবে সে খেলা থেকে বাদ যাবে। যে দলে বেশি সংখ্যক সদস্য বহাল থাকবে তারা বিজয়ী হবে।

সতর্কতাঃ গাছে ওঠা ও নামার সময় অবশ্যই সাবধান হতে হবে এবং গাছে যারা উঠতে বা চড়তে পারে না তাদের খেলা থেকে বিরত রাখতে হবে।

১৩৮) পতাকা ঘেরাও ঃ উপকরণ-দুটি পতাকা, জনপ্রতি ৩টি রাবার ব্যান্ড ও জনপ্রতি একটি করে স্কার্ফ।

গাছপালাযুক্ত সমতল ভূমিতে নির্দিষ্ট সীমারেখার মধ্যে খেলা চলবে। খেলায় দুটি দল থাকবে। এলাকার দুই প্রান্তেদুটি পতাকা ৪ ফুট লম্বা কাঠির সাহায্যে মাটিতে পুঁতে রাখতে হবে। এক পতাকা থেকে অন্য পতাকার দূরত্ব থাকবে ১০০ গজ। প্রতি খেলোয়াড়ের হাতের আঙ্গুলে তিনটি করে রাবার ব্যান্ড জড়ানো থাকবে। মাথায় থাকবে স্কার্ফ, স্কার্ফ এমনভাবে মাথায় জড়াতে হবে যা টান দিলে সহজেই

হাতে চলে আসে।

দুই পতাকার নিকটে দুই দল ভাগ হয়ে দাঁড়াবে এবং স্ব স্ব পতাকা রক্ষা করার চেষ্টা করবে। নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলবে। সংকেত পেলে একদল অন্য দলকে এড়িয়ে পতাকা ঘেরাও করে তা নিয়ে নেয়ার চেষ্টা করবে। এক দলের একজন যদি অন্য দলের একজনের মাথার স্কার্ফ ছিনিয়ে নিতে পারে তবে তার স্কার্ফ ফেরত পেতে হলে যে স্কার্ফ নিয়েছে তাকে একটি রাবার ব্যান্ড দিয়ে স্কার্ফ ফেরত নিবে এবং পুনরায় মাথায় স্কার্ফ জড়িয়ে খেলার অংশ নিবে। এভাবে যে খেলোয়াড় পর পর তার তিনটি রাবার ব্যান্ড হারাবে সে খেলা থেকে আউট হবে। যে দল আগে অন্য দলের পতাকা নিয়ে এসে ইউনিট লিডারের কাছে জমা দিবে তারা পতাকা নেয়ার কারণে পতাকা বিজয়ী হবে এবং সকলকে একত্র করে রাবার ব্যান্ডের হিসাব গণনা করে যে দলে বেশি ব্যান্ড থাকবে তারা খেলায় জয়ী হবে।

১৩৯) মাকড়শা ও মাছি ঃ মাঠে ৫০ ফুট দূরত্বে দুটি সমান্তরাল রেখা টানতে হবে। দুই রেখার মাঝখানে একটি বৃত্ত থাকবে। বৃত্তে একজনকে বসিয়ে দিতে হবে। সে হলো মাকড়শা এবং অন্যরা হলো মাছি। মাকড়শা বৃত্তের মাঝে বসে থাকবে আর মাছিরা হাত তালি দিয়ে বৃত্তের চতুর্দিকে চক্রাকারে ঘুরবে, হঠাৎ মাকড়শা উঠে মাছিদের ধাওয়া করবে। তখন মাছির দল বৃত্ত ছেড়ে যে কোন দিকের সীমারেখায় দৌড়ে পৌছানোর চেষ্টা করবে। মাকড়শা যদি সীমারেখায় পৌছানোর আগে কাউকে ধরতে পারে তবে সে মাকড়শা হবে। এভাবে নির্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলতে থাকবে।

১৪০) দূর্গ দখল ঃ মুক্তাঙ্গণ কার্যক্রমে স্কাউটদের হাইককালীন খেলাটি বেশ আনন্দদায়ক। খেলার এলাকা বন বনানীযুক্ত পরিবেশ থাকতে হবে, খেলায় দুটি দল থাকবে। নির্দিষ্ট সীমানার মধ্যে একদল থেকে অন্য দলের দূরত্ব থাকবে ৫০ গজ। সীমানার একপ্রান্তে৫ ফুট ব্যাসার্ধের একটি বৃত্ত থাকবে। যা দূর্গ নামে পরিচিত হবে। দল দুটিকে ক ও খ নামে চিহ্নিত করতে হবে। প্রথমে ক দল দূর্গ পাহারা দিবে এবং খ দল তা দখল করার চেষ্টা করবে। উভয় দলের খেলোয়াড় একে অপরকে ছোঁয়ার চেষ্টা করবে। মনে করি ক দলের একজন খ দলের একজনকে ছোঁয়ার জন্য আক্রমণ করেছে তখন খ দলের খেলোয়াড় দৌড়ে কোন গাছে উঠবে। (ভূমি থেকে তিন ফুট উপরে উঠলে তাকে আর ছোঁয়া যাবে না) যদি গাছে উঠার পূর্বে ছুঁয়ে দেয় তখন খ দলের সে খেলোয়াড় বাদ যাবে। ক দলের খেলোয়াড়দের এড়িয়ে যদি খ দলের কোন খেলোয়াড় দূর্গে প্রবেশ করতে পারে তবে খ দলের ১০ নম্বর হবে। ১৫ মিনিট অন্তর দূর্গ পাহারা ও দখলের জন্য দল পরিবর্তন করে নিতে

হবে। সর্বশেষে যারা বেশি নম্বর সংগ্রহ করতে সক্ষম হবে তারা জয়ী হবে।

১৪১) বিপদ থেকে সাবধান ঃ জঙ্গলময় ও বৃক্ষ আচ্ছাদিত পরিবেশে খেলাটি বেশ উপভোগ্য। দুটি দলে ভাগ হবে, একদলের মাথায় থাকবে টুপি এবং অন্য দলের মাথা টুপিবিহীন থাকবে। সীমানার মধ্যে ১০০ মিটার দূরত্বে দুটি স্থান চিহ্নিত করা থাকবে। চিহ্ন দুটির একটি ১ নং এবং অপরটি ২নং স্থান হিসেবে ধরা হবে।

টুপি পরিহিত দল ক এবং টুপি বিহীন দল খ নামে পরিচিত থাকবে। সংকেত পেলে ১৫ মিনিটের মধ্যে ক দল ১নং স্থান থেকে যাত্রা করে আঁকাবাকা পথে একক বা দল বেঁধে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে ২নং স্থানে পৌছানোর চেষ্টা করবে। পথিমধ্যে খ দল ওঁৎ পেতে থাকবে ক দলের জন্য। যদি ক দলের কোন খেলোয়াড় খ দলের কোন খেলোয়াড় কর্তৃক ধরা পড়ে তবে ক দলের খেলোয়াড় তার টুপি খুলে দিয়ে দিবে এবং সে আউট হবে। নির্ধারিত সময়ের মধ্যে যদি ক দলের কোন খেলোয়াড় খ দলকে এড়িয়ে ২ নং স্থানে পৌছাতে সক্ষম হয় তবে তারা এক নম্বর পাবে। সময় উত্তীর্ণ হলে দলের স্থান পরিবর্তন করে খেলা চলবে।

১৪২) বিপদজনক গুহা ঃ খেলার জন্য মাঠের মধ্যখানে ১০ মিটার লম্বা একটি দাগ বা লাইন টানতে হবে। এ লাইন থেকে যে কোন পার্শ্বে ৭ মিটার দূরত্বে ৩ মিটার ব্যাসার্ধের একটি বৃত্ত থাকবে। বৃত্তটি গুহা বা DEN। একজন স্কাউট গুহার মাঝখানে বসে থাকবে তার নাম হলো শিয়াল, সংকেত পেলে অন্য সব স্কাউটরা লাইন থেকে বৃত্তের দিকে অগ্রসর হবে এবং সমস্বরে বলবে শিয়াল ভাই কয়টা বাজে? শিয়াল প্রতি বার উত্তর দিবে যেমন ১০টা, ১২টা, ১টা, ৫টা, ৩টা ইত্যাদি। কিন্তু হঠাৎ করে যদি শিয়াল বলে যে এখন মধ্যরাত তখন সকল স্কাউট ফিরে লাইনের দিকে দৌড়ায়ে লাইনে পৌছানোর চেষ্টা করবে। আর শিয়াল পিছু ধাওয়া করে ধরার চেষ্টা করবে। শিয়াল যাকে স্পর্শ করবে সে শিয়াল হবে এবং বৃত্তে বসবে। পূর্বের শিয়াল স্কাউটদের দলে চলে যাবে। এভাবে খেলা চলবে।

১৪৩) গুপ্তধন উদ্ধার ঃ কাবদের এক্সপেডিসন বা অভিযানে গন্তব্য স্থানে পৌছানোর পরে এ ধরনের খেলা দেয়া যেতে পারে। এলাকাটি জঙ্গলময় ও গাছপালা পূর্ণ হলে ভাল হয়। ইউনিট লিডারগণ পূর্বাহ্নে সীমানার মধ্যে যে কোন স্থানে বা বৃক্ষের ডালে, ঝোপের আড়ালে বা অন্য কোথাও বিস্কুট বা চকলেটের প্যাকেট গুপ্তধন হিসেবে লুকিয়ে রাখবেন যা সহজে চোখে দেখা না যায়। সংকেত পেলে সকলে এলাকার মধ্যে অনুসন্ধান চালাবে এবং একটি নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে গুপ্তধন উদ্ধার করতে হবে। যে দল উদ্ধার করতে সক্ষম হবে তারা জয়ী হবে।

সতর্কতাঃ খেলা শুরু করার পূর্বে স্থান নির্বাচন কালে গাছের ডাল মজবুত কিনা বা জঙ্গলে কোন দুর্ঘটনা ঘটার সম্ভাবনা আছে কিনা তা যাচাই করে নিতে হবে। এ ব্যাপারে খেলা পরিচালনাকারীদের সতর্কতার সাথে পর্যবেক্ষণ করে খেলা চালাতে হবে।

১৪৪) বিষাক্ত বোম ঃ প্রচুর জঙ্গলময় ও গাছপালা সম্মিলিত এলাকায় এ খেলা আনন্দদায়ক, খেলায় দুটি দল থাকবে। এক দলের গা খালি এবং অন্য দলের গায়ে শার্ট বা গেঞ্জি থাকবে। খেলার এলাকা থাকবে প্রায় এক বর্গকিলোমিটার। একদল এলাকার মধ্যে বিক্ষিপ্ত ভাবে ছড়িয়ে পড়বে, ১০ মিনিট পরে দ্বিতীয় দল যাত্রা করবে প্রথম দলের খোঁজে। প্রতিজনের হাতে (উভয় দলে) স্কার্ফ বা কাপড় পেঁচিয়ে গোল করে বোমাকৃতি তৈরি করা থাকবে। একদলের যে কোন একজন অপর দলের যেকোন একজনের দেহে বা তার অবস্থানের এক মিটার ব্যাসার্ধের মধ্যে বোম লাগাতে বা ফেলতে পারলে সে আউট হবে এবং যে আউট হলো তার বোমটি যে আউট করেছে তাকে দিয়ে দিতে হবে। যার দেহে বা স্থানে আগে বোম পড়বে সে আউট হবে। একটি নির্দিষ্ট সময় শেষে সকলে পরিচালকের নিকট ফিরে আসবে, যে দল সবচেয়ে বেশি বোম জমা দিবে তারা বিজয়ী হবে।

১৪৫) জায়গা বদল ঃ খোলা মাঠে/বড় কক্ষে এ খেলা পরিচালনা করা যায়। খেলা শুরু করার আগে সকলকে বৃত্তাকারে বসাতে হবে। খেলায় অংশগ্রহণকারীদের মোট ৪ (চার) টি ভাগে ভাগ করতে হবে। সকলে বসার পর একজনকে বৃত্তের মাঝে রাখতে হবে, সে খেলায় অংশ নিবে এবং পরিচালনাও করবে। খেলার প্রতি রাউন্ডে এমনি করে একজন পরিচালক আসবে। খেলায় সমান সংখ্যক খেলোয়াড় থাকবে, ধরা যাক মোট সংখ্যা ৪০ জন, ৩৯ জন বৃত্তাকারে বসবে বাকী একজন বৃত্তের মাঝে দাঁড়াবে। খেলার মূল পরিচালক অংশগ্রহণকারী ৪০ জনকে চারটি ভাগ করবেন। প্রতিটি ভাগে একটি করে ভিন্ন নাম রাখতে হবে। ফল, ফুল, পশু, পাখি, কোন বস্তু বা দেশের নামও রাখা যেতে পারে। প্রতিভাগের সদস্যরা একই জায়গায় থাকবে না। যেমন মোট সদস্য ৪০ জন হলে প্রতিভাগে দশজন করে সদস্য হবে এবং তারা বৃত্তের বিভিন্ন স্থানে বসবে যাতে একটি দলের নাম ডাকার সাথে সাথে দলের সকলে নিজ জায়গা থেকে উঠে একে অপরের জায়গা দখল করতে পারে। অর্থাৎ নিজের জায়গা ছেড়ে অন্য যে কোন ফাঁকা জায়গায় বসে পড়বে।

খেলা শুরু হলে বৃত্তের মাঝখানে দাঁড়ানো খেলোয়াড় যে কোন একটি দলের নাম ধরে ডাক দিবে মনে করি ৪টি দলের নাম দেয়া হয়েছে শাপলা, করবী, জুঁই, চামেলী। যদি শাপলা বলে ডাক দেয় তখন শাপলা দলের সকলে নিজ জায়গা থেকে

বল নেয়ার চেষ্টা করবে। বল নিয়ে বিপক্ষ দলের গোল বারে গোল করবে। প্রতি জোড়া খেলোয়াড় বাইরের দুই পা দিয়ে বলে কিক করবে। কোমক্রমেই ভিতরের জোড় বাঁধা পা দিয়ে বল কিক করতে পারবে না, করলে ফাউল হবে। প্রতি রাউন্ড খেলা পাঁচ মিনিট ধরে চলবে। যে দল বেশি গোল করবে তারা জয়ী হবে।

সাবধানতাঃ দুপা বাঁধার সময় খেয়াল রাখতে হবে যাতে পায়ের বাঁধন যেন টাইট না হয়। প্রতিজোড়া খেলোয়াড় যেন সমান তালে দৌড়ায় এবং বলে ভারসাম্য রেখে কিক করে। তাহলে হোচট বা পড়ে যাওয়ার সম্ভাবনা কম থাকবে। এই খেলায় কোন গোল কিপার নাই, কেউ হাত দিয়ে বল ধরতে পারবেনা।

১৫০) দুঃসাহসিক পথচলা ঃ খেলাটি স্কাউট বা রোভার স্কাউটদের জন্য কার্যকর। এ খেলায় স্কাউট ক্রাফট এবং দক্ষতা উন্নয়নের প্রশিক্ষণ পাবে। খেলায় উপদল ভিত্তিক স্কাউটরা অংশ নিবে। একটি এলাকায় নির্দিষ্ট দূরত্বে দুঃসাহসিক পথচলার মধ্যে বিভিন্ন বাঁধা অতিক্রম করে গন্তব্যে পৌছাতে হবে। খেলার আগে রুট তৈরি করে নিতে হবে। রুটে প্রতিবন্ধকতার স্থান ঠিক করে রাখতে হবে। খেলার শুরুতে প্রতি উপদলকে একটি করে গোপন বার্তা দেয়া হবে, গোপন বার্তায় নির্দেশিত দিকে কম্পাসের সাহায্যে নির্দিষ্ট দূরত্ব অতিক্রম করবে, গোপন বার্তা লেখা সম্ভব না হলে ফিল্ড বুক এর মাধ্যমে এক ধাপ অতিক্রম করা যেতে পারে। দ্বিতীয় ধাপে অনুসরক চিহ্ন ধরে পথ চলবে, চলার পথে একটি খাল (হাঁটু পানি থাকলে ভাল হয়) বা নির্দিষ্ট দূরত্ব চিহ্নিত করা কৃত্রিম খাল স্কাউট ক্রাফট ব্যবহার করে সকলকে পার হতে হবে। (শেয়ার লেগ, ট্রাসেল, ট্রান্সপোর্টার ইত্যাদির মাধ্যমে পাড় হওয়া)। তৃতীয় ধাপে কম্পাস ছাড়া দিক নির্ণয় করে (শুধুমাত্র কত ডিগ্রি বা দিকে যাবে তা বলা যায়) বাকী পথ অতিক্রম করে গন্তব্যে পৌছাবে এবং একটি প্রাথমিক প্রতিবিধানের সমস্যা সমাধান করবে। যাত্রা শুরু থেকে শেষ পর্যন্তনির্দিষ্ট সময়ে সকল বাঁধা সঠিকভাবে অতিক্রম করা দল বিজয়ী হবে। খেলায় থ্রীল বা রহস্যময় করার জন্য বনাঞ্চল, পাহাড় বা দূর্গম পথে রুট করা যেতে পারে।

লেখক পরিচিতি

মোঃ মজিবর রহমান মান্নান যশোর জেলা স্কুল থেকে এস এস সি সরকারী এম এম কলেজ থেকে বিজ্ঞান বিভাগে এইচ এস সি এবং রাজশাহী বিশ্ববিদ্যালয় থেকে অর্থনীতিতে অনার্সসহ মাষ্টার্স ডিগ্রী লাভ করেন। ছাত্র জীবন থেকেই তিনি খেলাধুলা, সাংস্কৃতিক কর্মকান্ড ও স্কাউটিংয়ের সাথে ঘনিষ্টভাবে সম্পৃক্ত ছিলেন। অ্যাথলেটিকসে স্কুল, কলেজ ও বিশ্ববিদ্যালয় পর্যায়ের প্রতিযোগিতায় সাফল্যের স্বাক্ষর রেখেছেন। সত্তর দশকের শেষ অধ্যায়ে বিজেএমসির একজন অ্যাথলেট হিসেবে নানা প্রতি-যোগিতায় অংশগ্রহণ করেন। তিনি ছিলেন যশোর জেলা ক্রীড়া সংস্থার জেলা অ্যাথলেট কোচ। আন্তঃস্কুল, কলেজ, বিশ্ববিদ্যালয় এবং জেলা ফুটবল লীগে একজন নিয়মিত ফুটবলার হিসেবে দক্ষতার সাথে অংশগ্রহণ করেন। তিনি যশোর পাবলিক লাইব্রেরী, সুরবিতান সংগীত একাডেমী ও অন্যান্য সাংস্কৃতিক সংগঠনের সাথে সম্পৃক্ত ছিলেন এবং যশোর সেক্রেড হার্ট স্কুলে শিক্ষকতা করতেন।

খেলাধুলা ছাড়াও তিনি সাহিত্য ও সাংস্কৃতিক কর্মকান্ডে জড়িত। জনাব মান্নান কাব, স্কাউট, রোভার এবং ইউনিট লিডার ছিলেন তিনি বাংলাদেশ স্কাউটসের একজন লিডার ট্রেনার ও তিন শাখায় উডব্যাজ প্রাপ্ত। একজন সুদক্ষ ট্রেনার ও স্কাউটার হিসেবে তিনি সুপরিচিত। তিনি স্কুল ও কলেজ ম্যাগাজিনে ছোট গল্প, বিষয়ভিত্তিক প্রবন্ধ লিখেছেন, ১৯৭৬ সাল থেকে মাসিক অগ্রদূত পত্রিকার একজন নিয়মিত লেখক। তিনি ছোট গল্প লেখায় জেলা পর্যায়ে শীর্ষ স্থান অর্জন করে একুশে সাহিত্য পুরস্কার লাভ করেন। বাংলাদেশ স্কাউটস এর ট্রেনিং হ্যান্ডবুক, প্রোগ্রাম বইসমূহের এবং গঠন ও নিয়ম তফসিল-১ এর সম্পাদনা করেন। তিনি একজন উপস্থাপক, বাংলাদেশ বেতার ও টেলিভিশনে অগ্রদূত অনুষ্ঠানে অংশগ্রহণ করেন। বর্তমানে তিনি বাংলাদেশ স্কাউটসে ভারপ্রাপ্ত নির্বাহী পরিচালক হিসেবে জাতীয় সদর দফতরে কর্মরত।