বাংলাদেশ স্কাউটস, জাতীয় সদর দফতর

৬০ আঞ্জুমান মুফিদুল ইসলাম রোড, কাকরাইল, ঢাকা-১০০০

ফোন: +৮৮ ০২ ৯৩৩৭৭১৪, ৯৩৪২০৫৮; ফ্যাক্স: +৮৮ ০২ ৯৩৪২২২৬

web: scouts.gov.bd email: scouts@bangla.net

১০ম বাংলাদেশ ও ৩য় সানসো স্কাউট জাম্বুরী

০৮-১৪ মার্চ ২০১৯

জাতীয় স্কাউট প্রশিক্ষণ কেন্দ্র, মৌচাক, গাজীপুর

জাম্বুরী থীম : যোগ্য নেতৃত্ব উন্নত দেশ

পরিপত্র-২

১০ম বাংলাদেশ ও ৩য় সানসো স্কাউট জাম্বুরী (10th Bangladesh and 3rd SAANSO Scout Jamboree) আগামী ০৮-১৪ মার্চ ২০১৯ পর্যন্ত জাতীয় স্কাউট প্রশিক্ষণ কেন্দ্র, মৌচাক, গাজীপুর-এ অনুষ্ঠিত হবে। জাম্বুরী প্রাঙ্গণে ০৭ (সাত) দিন অবস্থান করে অংশগ্রহণকারী স্কাউটরা জাম্বুরীর শিক্ষামূলক বিভিন্ন প্রোগ্রামে অংশগ্রহণের সুযোগ পাবে। প্রোগ্রামে অন্তর্ভুক্ত চ্যালেঞ্জগুলো ‘ভেঞ্চার’ নামে অভিহিত হবে। জাম্বুরীতে মোট ১৪টি ভেঞ্চার ও কেন্দ্রীয় অনুষ্ঠানের সমন্বয়ে আকর্ষনীয়, উদ্দীপনামূলক, শিক্ষণীয় ও প্রতিযোগিতামূলক প্রোগ্রাম সাজানো হয়েছে যা ভিলেজ, সাব ক্যাম্প ও কেন্দ্রীয়ভাবে বাস্তবায়িত হবে। দক্ষ ভেঞ্চার ডিরেক্টরের উপর এসব ভেঞ্চার পরিচালনার দায়িত্ব ন্যস্ত থাকবে।

জাম্বুরীর সকল কার্যক্রম ভিলেজ ও সাব ক্যাম্প ভিত্তিক অনুষ্ঠিত হবে। ভিলেজের প্রোগ্রাম বাস্তবায়নের দায়িত্ব ডেপুটি ভিলেজ চীফ (প্রোগ্রাম) এর তত্ত্বাবধানে ডেপুটি সাব ক্যাম্প চীফ (প্রোগ্রাম) এর উপর ন্যস্ত থাকবে। তিনি সাব ক্যাম্পের প্রোগ্রাম কর্মকর্তা, কন্টিনজেন্ট লিডার, ইউনিট লিডারদের সহযোগিতায় এবং ‘ভিলেজ’ ও ’সাব ক্যাম্প চীফ’ এর সাথে পরামর্শ করে জাম্বুরী প্রোগ্রাম বাস্তবায়ন করবেন।

প্রতিটি ভেঞ্চার-এ অংশগ্রহণ করে সাফল্য অর্জন করলেই ভেঞ্চারের দায়িত্বপ্রাপ্ত ডাইরেক্টর, ডেপুটি ডাইরেক্টর বা সংশ্লিষ্ট বিচারক ঐ স্কাউটকে ‘জাম্বুরী স্টিকার’ প্রদান করবেন। এই ‘স্টিকার’ জাম্বুরী গাইড বই/সার্টিফিকেটের নির্ধারিত স্থানে লাগাতে হবে। যেসব স্কাউট কমপক্ষে ১২টি স্টিকার অর্জন করতে পারবে, তাদের জাম্বুরী প্রতীক খচিত জাম্বুরী অ্যাওয়ার্ড প্রদান করা হবে। প্রতিযোগিতামূলক ভেঞ্চারগুলোর ভিত্তিতে শ্রেষ্ঠত্ব অর্জনকারী ইউনিটকে স্বীকৃতি প্রদান করা হবে। এছাড়াও জাম্বুরী প্রোগ্রামে কেন্দ্রীয় অনুষ্ঠান অন্তর্ভুক্ত থাকবে। জাম্বুরী প্রোগ্রামের বিষয়বস্তু ও প্রোগ্রাম বাস্তবায়ন কৌশলের পরিকল্পনা অনুযায়ী প্রোগ্রামগুলিকে মূলতঃ পাঁচটি ভাগ করা হয়েছে। জাম্বুরী প্রোগ্রাম নিম্নরূপ ঃ

সাধারণ প্রোগ্রাম	আউট সাইট প্রোগ্রাম	অ্যাডভেঞ্চার
ভেঞ্চার ১ ঃ ভোরের পাখি (Morning Birds) ভেঞ্চার ২ ঃ তাঁবু কলা (Camp Craft) ভেঞ্চার ১৩ ঃ তাঁবু জলসা (Camp Fire)	ভেঞ্চার ৬ ঃ করি ও শিখি (Learning by Doing) ভেঞ্চার ৮ ঃ এসডিজি ও জিডিভি (SDG & GDV) ভেঞ্চার ৪ঃ শিক্ষা সফর (Study Tour)	ভেঞ্চার ৩ ঃ অবস্ট্যাকল (Obstacle) ভেঞ্চার ৯ ঃ ফান এন্ড গেম (Fun & Game) ভেঞ্চার ১০ঃ পাশের বাড়ী (Neighbours) ভেঞ্চার ১১ঃ ফেইথস এন্ড বিলিফস (Faiths & Beliefs) ভেঞ্চার ১৪ঃ গ্রীন ডিবেট (Green Debate)

প্রতিযোগিতামূলক	অনুষ্ঠানাদি
ভেঞ্চার ৫ ঃ হাইকিং (Hiking) ভেঞ্চার ৭ ঃ পাইওনিয়ারিং ও প্রাথমিক প্রতিবিধান (Pioneering & First Aid) ভেঞ্চার ১২ ঃ সাধারণ জ্ঞান (General Knowledge)	**উদ্বোধনী অনুষ্ঠান** (Opening Ceremony) **ভিলেজভিত্তিক তাঁবু জলসা** (Village Camp Fire) **মহা তাঁবু জলসা** (Grand Camp Fire) **সমাপনী ও সাংস্কৃতিক অনুষ্ঠান** (Closing & Cultural Ceremony) **টপ অ্যাচিভার’স গ্যাদারিং** (Top Achievers’ Gathering) **উডব্যাজার’স গ্যাদারিং** (Woodbadgers’ Gatheing) **রোভার ভলান্টিয়ার’স গ্যাদারিং** (Rover Volunteers’ Gathering)

জাম্বুরীর প্রতিযোগিতামূলক ভেঞ্চারসমূহে অংশগ্রহণের মাধ্যমে স্কাউটরা জাম্বুরী স্টিকার অর্জনের পাশাপাশি ইউনিটসমূহের স্কাউট দক্ষতার মান পরিমাপ করতে পারবে। অন্যান্য ভেঞ্চারগুলোতে অংশগ্রহণ করে স্কাউটরা জ্ঞান অর্জনসহ ব্যবহারিক দক্ষতা বৃদ্ধি করতে পারবে। জাম্বুরীর অনুষ্ঠানাদি কেন্দ্রীয়, ভিলেজ ও সাব ক্যাম্প ইভেন্ট হিসেবে বাস্তবায়িত হবে। জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী স্কাউটরা এই ইভেন্টগুলো উপভোগ করবে।

ভেঞ্চার ও ইভেন্টসমূহের বিবরণ

ভেঞ্চার ঃ ১ ভোরের পাখি (Morning Birds)

এই কার্যক্রমের আওতায় জাম্বুরী চলাকালীন প্রতিদিন প্রতুষে নির্ধারিত সময়ে বিপির ছয়টি পিটি, এ্যারোবিকস এবং ইয়োগা আয়োজন করা হবে। প্রতিদিন প্রত্যুষে দলের সকল স্কাউট সদস্যরা পরিপাটি হয়ে এই কার্যক্রমে অংশগ্রহণের মাধ্যমে সুস্থ, সবল ও সুন্দরভাবে আত্মপ্রত্যয়ী হয়ে দিন শুরু করার অনুপ্রেরণা পাবে। প্রতিদিন ইউনিটের অন্তত:পক্ষে ৬ জনকে ভোরের পাখি ভেঞ্চারে অংশগ্রহণ করতে হবে। তবে একই স্কাউট একদিনের বেশী এই ভেঞ্চারে অংশগ্রহণ থেকে বিরত থাকতে পারবে না।

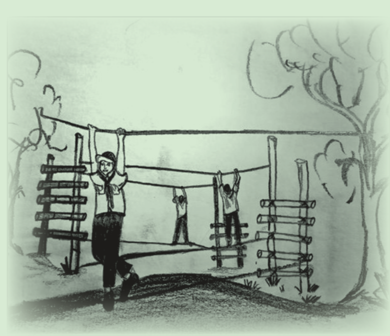
ড্রেস কোড ঃ এই ভেঞ্চারে অংশগ্রহণের জন্য শারিরীক কসরত উপযোগী পোশাক ও কেডস পরিধান করে আসতে হবে এবং ভেঞ্চার পরিচালকের নির্দেশনা মোতাবেক অংশগ্রহণ করতে হবে।

ভেঞ্চার ঃ ২ -তাঁবু কলা (Camp Craft)

তাঁবু জীবন আনন্দময় ও আরামদায়ক করাই এই ভেঞ্চারের মূল উদ্দেশ্য। এ লক্ষ্য বাস্তবায়নে অংশগ্রহণকারীরা তাদের অস্থায়ী আবাসস্থলটি স্কাউট দক্ষতার মাধ্যমে নিজস্ব পরিকল্পনা মাফিক পরিপাটি করে সাজিয়ে রাখতে হবে। তাঁবু এলাকার সার্বিক পরিস্কার পরিচ্ছন্নতা বজায় রাখার পাশাপাশি তাঁবুবাসের নিয়মাবলী মেনে সার্বক্ষণিক সুশৃঙ্খল থাকতে হবে। উল্লেখ্য যে, তাঁবু বাসকালীন মেইন লাইন থেকে কোন বৈদ্যুতিক সংযোগ ও ছকেট স্থাপন করা যাবে না। এছাড়াও তাঁবুতে অগ্নি দুর্ঘটনা এড়ানোর জন্য মশার কয়েল বা মোমবাতি ব্যবহার করা যাবে না। ডেপুটি সাব ক্যাম্প চীফ (প্রোগ্রাম) এর নেতৃত্বে প্রতিদিনের নিয়মিত পরিদর্শনের পাশাপাশি দিনব্যাপী পর্যবেক্ষণের ভিত্তিতে পরদিন সকালের পতাকা উত্তোলন অনুষ্ঠানে সেরা মান অর্জনকারী ১০টি ইউনিটকে অনার ফ্লাগ প্রদান করা হবে। গ্যাজেট বানানো ও অন্যান্য তাঁবু সজ্জার উপকরণে কৃত্রিম বা পরিবেশের জন্য ক্ষতিকর এমন কিছুর ব্যবহার না করাই বাঞ্ছনীয়। নিম্নবর্ণিত মান বন্টন অনুযায়ী তাঁবুকলার বিষয়াদি মূল্যায়ন করা হবে।

ক	তাঁবু ও ব্যক্তিগত পরিষ্কার পরিচ্ছন্নতা
খ	গ্যাজেট (বেডিং গ্যাজেট/ জুতার গ্যাজেট/ আলনা/ হাড়ি পাতিলের গ্যাজেট/ চুলা/ তরল ও শুকনো বর্জ্য ব্যবস্থপানর জন্য ডাস্টবিন/ প্লেট, গ্লাস গ্যাজেট ইত্যাদি)
গ	রান্নার এবং চুলার যত্ন
ঘ	তাঁবু টানানো ও তাঁবুর যত্ন
ঙ	টার্ন আপ
চ	নেতৃত্ব
ছ	উপস্থিতি
জ	ইনোভেটিভ ক্যাম্প ক্র্যাফ্ট

ভেঞ্চার ঃ ৩ - অবস্ট্যাকল (Obstacle)



১০ম বাংলাদেশ ও ৩য় সানসো স্কাউট জাম্বুরী এর অন্যতম রোমাঞ্চকর অ্যাডভেঞ্চার হল অবস্ট্যাকল। এই ভেঞ্চারে অংশগ্রহণের মাধ্যমের স্কাউটরা সাহসী, উদ্যমী হয়ে উঠবে। এখানে স্কাউটরা অনেকগুলো রোমাঞ্চকর চ্যালেঞ্জের মুখোমুখি হবে। যেমনঃ টায়ারপাসিং, স্পাইডার নেট, রক ক্লাইম্বিং, কমান্ডো ব্রিজ, পোল মাংকি ব্রিজ, রোপ মাংকি ব্রিজ, রহস্যময় গুহা, এরিয়াল রানওয়ে, হ্যান্ড ওয়ার্ক ইত্যাদি। প্রতিটি ইউনিট থেকে অন্তত:পক্ষে ৬ জন সদস্যকে এই চ্যালেঞ্জগুলোতে অংশগ্রহণ করতে হবে। এই ভেঞ্চারে অংশগ্রহণের জন্য একজন স্কাউটকে ০৫টি কুপন প্রদান করা হবে। উক্ত কুপন ব্যবহার করে যেকোন ০৫টি অবস্ট্যাকলে অংশগ্রহণ করে সাফল্য অর্জন করতে পারলে স্টিকার প্রদান করা হবে।

ড্রেস কোড ঃ এই ভেঞ্চারে অংশগ্রহণের জন্য অ্যাডভেঞ্চার উপযোগী পোশাক, জাম্বুরী স্কার্ফ, কেডস/জুতা পরিধান করে আসতে হবে।

নিম্নে অবস্ট্যাকলসমূহের বিবরণ দেয়া হলো ঃ

স্পাইডার নেট

৩০ ফুট দৈর্ঘ্য ও ৩০ ফুট প্রস্থ একটি নেটের মাধ্যমে এ প্রতিবন্ধকতা তৈরি করা থাকবে। অংশগ্রহণকারীরা নেট বেয়ে উপরে চলে যাবে। অতঃপর

অপর প্রান্তে স্থাপিত ১০ ফুট নেট এবং বাকী ২০ ফুট রশির সাহায্যে তারা মাটিতে নেমে আসবে। একটি ইউনিটের সর্বোচ্চ ৪ জন স্কাউট এই ইভেন্টে অংশগ্রহণের সুযোগ পাবে।

ক্রলিং

২০ ফুট দৈর্ঘ্য ও ১২ ফুট প্রস্থের একটি কাঁটা তার বা রশির দ্বারা তৈরি নেট মাটি থেকে দেড় ফুট উচ্চতায় স্থাপন করা থাকবে। এক সাথে একটি ইউনিট ক্রলিং করে তা অতিক্রম করার সুযোগ পাবে।

টারজান সুইং

এই প্রতিবন্ধকে কাদাপানি মিশ্রিত গোলাকার একটি ছোট্ট পুকুরের মাঝে একটি প্লাটফরম থাকবে। অংশগ্রহণকারীরা একটি মোটা রশিতে টারজানের মতো করে ঝুলে এক প্রান্ত থেকে প্রথমে পুকুরের মাঝের প্লাটফরমে গিয়ে দাঁড়াবে। অতঃপর মাঝের প্লাটফরম থেকে রশিতে ঝুলে পুকুরের অপর প্রান্তে পৌঁছাতে হবে।

টায়ার পাসিং

ঝুলন্ত টায়ার ও বাঁশ বা কাঠের ব্যবহার করে তৈরিকৃত এই প্রতিবন্ধকতায় অংশগ্রহণকারীরা তাদের শারীরিক দক্ষতা প্রমাণের সুযোগ পাবে।

এরিয়্যাল রানওয়ে

এই প্রতিবন্ধকে অংশগ্রহণকারীরা মইয়ের সাহায্যে উপরে উঠে এরিয়্যাল রানওয়েতে স্থাপিত চেয়ারে বসে এক প্রান্ত থেকে অপর প্রান্তে চলে আসবে। একটি ইউনিটের সর্বোচ্চ ২ জন স্কাউট এই ইভেন্টে অংশগ্রহণের সুযোগ পাবে।

ক্রসিং

ইটের তৈরি একটি ০৫ ফুট উচ্চতার দেয়াল থাকবে। স্কাউটরা দেওয়ালের এক পার্শ্ব থেকে লাফ দিয়ে দেয়াল ধরবে এবং দেওয়ালের ওপর উঠে অপর পার্শ্বে লাফিয়ে পরবে। একটি ইউনিটের সর্বোচ্চ ৬ জন স্কাউট এই ইভেন্টে অংশগ্রহণ করতে পারবে।

হ্যান্ড ওয়াক

চারটি খুঁটির সাহায্যে ১২ ফুট দৈর্ঘ্য, ০৩ ফুট প্রস্থ একটি ল্যাডার মাটি থেকে ০৮ ফুট উচ্চতায় তৈরি থাকবে। অংশগ্রহণকারীরা তাদের হাত ব্যবহার করে ঝুলে ঝুলে ল্যাডারের এক প্রান্ত থেকে অন্য প্রান্তে যাবে।

মাংকি ওয়াক

এই প্রতিবন্ধকে প্রায় ১২ ফুট উঁচু একটি মই থাকবে। এই মই দিয়ে উপরে উঠে সমান্তরালভাবে অবস্থিত কাঠামোর কোথাও উঁচু আবার কোথাও নীচু অংশ অতিক্রম করতে হবে। এই কাঠামোর কিছু কিছু অংশে স্থাপনকৃত ড্রামের ভিতরে প্রবেশ করে অপর অংশে যেতে হবে। অংশগ্রহণকারীরা দ্রুততার সাথে কাঠামোটি অতিক্রম করবে এবং শেষ অংশের স্লিপার দিয়ে মাটিতে নেমে আসতে হবে।

লিফ্‌ট এন্ড রোপ

এই প্রতিবন্ধকটির সাহায্যে অংশগ্রহণকারীরা নীচু স্থান থেকে উপরে এবং উচু স্থান থেকে নীচে নামার সুযোগ পাবে।

কমান্ডো ব্রীজ

এ প্রতিবন্ধকতায় অংশগ্রহণকারীরা নির্দিষ্ট উচ্চতার উপরে উঠবে, তারপর প্রায় ৩০ ফুট দূরত্ব অতিক্রম করতে হবে। দুই প্রান্তের দুই গাছে অথবা এই ধরনের কোন স্থাপনার মধ্যে একজন মানুষের উচ্চতার ব্যবধান অনুযায়ী নীচে এবং উপরে দুইটি রশি বাঁধা থাকবে। নীচের রশিতে পা রেখে উপরের রশি ধরে অংশগ্রহণকারীকে এই দূরত্ব সাবধানতার সাথে অতিক্রম করে অপর প্রান্তের উপর থেকে বেয়ে নীচে নামতে হবে।

রক ক্লাইম্বিং

মাটির উঁচু টিলা বা কাঠের তৈরি রক বানানো থাকবে। স্কাউটরা ঐ রক -এ ক্লাইম্ব করবে। একটি ইউনিটের সর্বোচ্চ ৫ জন রক ক্লাইম্বিং-এ অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে। স্টেশন লিডার কর্তৃক নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে অংশগ্রহণ সম্পন্ন করতে হবে।

সোয়ালিং

নির্মিত কাঠামোর মধ্যে একদিকে স্থাপনকৃত দড়ির বা নেটের মাধ্যমে উপরে উঠে ঐ স্থান থেকে দড়ি, কাছি বা নেট- এর সাহায্যে স্কাউটরা নীচে নেমে আসবে। প্রতিটি ইউনিটের সর্বোচ্চ ৫ জন এই ইভেন্টে অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে।

ক্রস রোড

এই প্রতিবন্ধকতায় কাটা তারের তৈরি একটি আঁকা বাঁকা চ্যানেল থাকবে। এই চ্যানেলের ভিতরে প্রবেশ করে নির্ধারিত দূরত্ব নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে অতিক্রম করতে হবে।

ড্রাম অতিক্রম

এই প্রতিবন্ধকে ড্রাম ও লোহার মই দিয়ে তৈরি একটি উঁচু টাওয়ার থাকবে। অংশগ্রহণকারীরা লোহার মই দিয়ে উপরে উঠবে এবং দড়ির সাহায্যে ড্রামের ভিতর দিয়ে নীচে নেমে আসবে। প্রতিটি ইউনিটের সর্বোচ্চ ৫ জন এই ইভেন্টে অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে।

বিপরীত স্রোতে সাঁতার কাটা

একটি নির্মিত বিশাল প্রকৃতির চৌবাচ্চায় কৃত্রিম উপায়ে সৃষ্ট স্রোতের বিপরীতে সাঁতার কেঁটে নির্ধারিত দূরত্ব অতিক্রমের মাধ্যমে প্রতিটি স্কাউট এই ইভেন্টে নিজের দক্ষতা প্রমান করবে। ইউনিটের সকল স্কাউট এই ইভেন্টে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে অংশগ্রহণের সুযোগ পাবে।

ভেঞ্চার ঃ ৪- শিক্ষা সফর (Study Tour)

শিক্ষা সফর স্কাউট ও ইউনিট লিডাদের জন্য আনন্দদায়ক, বিনোদনধর্মী, শিক্ষামূলক একটি অ্যাডভেঞ্চার। স্কাউটদের উপযোগী করে শিক্ষা সফর -এর আয়োজন থাকবে এই ভেঞ্চারে। ১০ম বাংলাদেশ জাতীয় ও ৩য় সানসো স্কাউট জাম্বুরী গাজীপুর জেলার কালিয়াকৈর উপজেলায় গজারি বনঘেরা প্রাকৃতিক শোভামন্ডিত জাতীয় স্কাউট প্রশিক্ষণ কেন্দ্র, মৌচাকে আয়োজিত হচ্ছে। ঐতিহ্যবাহী গাজীপুর জেলায় যেমন প্রাকৃতিক পরিবেশ রয়েছে, তেমনই রয়েছে বিনোদনসহ শিল্প,কল-কারখানা ইত্যাদি। যাতায়াতের সুবিধাকে বিবেচনায় নিয়ে এই জেলার মধ্যে এবং জাম্বুরী এলাকার নিকটবর্তী দূরুত্বে অবস্থিত শিক্ষনীয় ও বিনোদনমূলক স্থাপনা পরিদর্শনের মাধ্যমে জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী স্কাউটগণ তাঁদের কাঙ্খিত তৃপ্তি অর্জনে সক্ষম হবে। আধুনিক সৃষ্টি, বিনোদন পার্ক, আগামীর ভাবনা বিবেচনায় এই ভেঞ্চারের আওতায় দিনব্যাপী শিক্ষা সফর অনুষ্ঠিত হবে।

এই ভেঞ্চারে অংশগ্রহণকারী স্কাউটদের তৃষ্ণা নিবারনের জন্য অবশ্যই এক বোতল পানি সাথে রাখতে হবে। ক্যামেরাসহ মূল্যবান সামগ্রী নিজ দায়িত্বে রাখতে হবে এবং ইউনিট লিডারকে দলের সাথে উপস্থিত থাকতে হবে। ইউনিট লিডার ব্যতীত কোন ইউনিটকে শিক্ষা সফরে সুযোগ দেয়া হবেনা। শিক্ষা সফর সংক্রান্ত অন্যান্য বিষয়াদি পূর্বেই ভেঞ্চার ডাইরেক্টর ভিলেজ ও সাবক্যাম্প কর্তৃপক্ষকে অবহিত করবেন এবং সংশ্লিষ্ট ভিলেজ ও সাবক্যাম্প কর্মকর্তাগণ ডাইরেক্টরের নিকট থেকে প্রাপ্ত নির্দেশনা সমূহ ইউনিট লিডারগণকে অবগত করাবেন।

ড্রেস কোড ঃ শিক্ষা সফরে অংশগ্রহণের জন্য স্কাউট ও ইউনিট লিডাদেরকে স্কাউট ইউনিফর্ম পরিধান করে আসতে হবে।

ভেঞ্চার ঃ ৫- হাইকিং (Hiking)

স্কাউটিংয়ে সূচনা থেকে হাইকিং একটি রোমাঞ্চকর চ্যালেঞ্জ হিসেবে স্কাউটদের নিকট পরিচিত। উপস্থিত বুদ্ধি, কৌশল ও সাহসের সাথে এই ভেঞ্চার অতিক্রম করতে হবে। হাইকিং ইউনিটভিত্তিক হবে। হাইকিংয়ে অংশগ্রহণের জন্য ট্র্যাকিং সাইন (অনুসরক চিহ্ন) এবং কম্পাস ব্যবহারের ওপর স্কাউটদেরকে যথেষ্ট অনুশীলন করে আসতে হবে। যাদের কোড সাইফার, ফিল্ড বুক ও কম্পাসের অভিজ্ঞতা থাকবে তারাই হাইকিংয়ের মাধ্যমে নির্দিষ্ট গন্তব্যে পৌঁছাতে সক্ষম হবে। দিনব্যাপী এই ভেঞ্চারে স্কাউটরা ফিল্ডবুক, ট্র্যাকিং সাইন, তথ্যচিত্র, ধাঁধা, কোড- সাইফার ইত্যাদি ব্যবহার করে গন্তব্যস্থানে পৌঁছে দিনের রান্না করে দুপুরের আহারের পর হাইকিং শেষ করবে। জাম্বুরীর হাইকিংকে আকর্ষণীয় করার জন্য প্রতিযোগিতামূলক ইভেন্ট রাখা হয়েছে। কয়েকটি প্রতিবন্ধকতা অতিক্রম করার মাধ্যমে অংশগ্রহণকারী স্কাউটরা হাইকিং উপভোগ করবে। হাইকিং শেষে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে সম্পূর্ণ ফিল্ডবুক, ম্যাপ ও প্রতিবেদন হাইক মাস্টারের নিকট জমা দিতে হবে। হাইকিং এ অংশগ্রহণের জন্য ইউনিট ভিত্তিক যে সকল দ্রব্যাদি সাথে আনতে হবে তা হচ্ছে : কম্পাস, পানিসহ পানির পট, ফার্স্ট এইড বক্স (কাটা ছেড়ার প্রতিষেধক ও প্রয়োজনীয় প্রাথমিক প্রতিবিধানের দ্রব্যাদিসহ), রান্নার হালকা সরঞ্জামাদি ও রসদ, রান্নার জন্য জ্বালানী, ক্লীপ বোর্ড, রিপোর্ট লেখার জন্য সাদা কাগজ ও কলম, স্কাউট দড়ি, লাঠি, ছুরি, টর্চ লাইট, ইউনিট পতাকা, বিকল্প আবাস তৈরির উপকরণ প্রভৃতি প্রতিটি ইউনিটকে সঙ্গে নিতে হবে। তবে হাইকিং এর অংশগ্রহণের সময় কেডস বা হাইকিং উপযোগী জুতা পরিধান করতে হবে। কোন স্যান্ডেল ব্যবহার করা যাবে না। নির্ধারিত দিনের যথাসময়ে হাইকের পূর্ণ প্রস্তুতি নিয়ে ইউনিটসমূহকে প্রাপ্ত বার্তার ভিত্তিতে নির্ধারিত স্থান থেকে হাইক আরম্ভ করতে হবে। হাইকিংয়ের প্রতিযোগিতার বিষয় ও নম্বর বিভাজন নিম্নরূপ ঃ

বিষয়	**পূর্ণমান**
কোড এন্ড সাইফার	ঃ ২০
এস্টিমেশন	ঃ ২০
হাইক রিপোর্ট	ঃ ৩০
শৃঙ্খলা ও নেতৃত্ব	ঃ ২০
সময়নুবর্তিতা	ঃ ১০
মোট	**ঃ ১০০**

ড্রেস কোডঃ হাইকিং এর পূর্বে জানিয়ে দেয়া হবে।

ভেঞ্চার ঃ ৬- করি ও শিখি (Learning by Doing)

জাম্বুরীর অন্যতম একটি আকর্ষণীয় ভেঞ্চার হচ্ছে করি ও শিখি। দৈনন্দিন জীবনের প্রয়োজনী বিভিন্ন বিষয়ে স্কাউটদের জ্ঞান, দক্ষতা ও অভিজ্ঞতা বৃদ্ধি করার লক্ষ্যে বিভিন্ন বিষয়ের উপর জ্ঞান ও দক্ষতা অর্জনের জন্য বিষয়ভিত্তিক স্টল সাজানো ও স্কাউটদের জন্য উন্মুক্ত থাকবে। প্রতিটি স্টলে স্কাউটরা কিছু দেখতে ও শিখতে পারবে এবং নিজেরা করার চেষ্টা করবে। সর্বশেষে সাফল্য অর্জনের জন্য তারা বিভিন্ন উপহার লাভ করবে। একজন স্কাউট তার পছন্দ মোতাবেক যে কোন তিনটি বিষয়ে অংশগ্রহণ করে সাফল্য অর্জন করলে জাম্বুরী স্টিকার প্রদান করা হবে। প্রতিটি স্টলে দায়িত্ব প্রাপ্তগণ সংশ্লিষ্ট বিষয়ের ব্রিফিং করবেন এবং সফল অংশগ্রহণের জন্য গাইড বইয়ের নির্ধারিত স্থানে সিল প্রদান করবেন। অংশগ্রহণকারী স্কাউটদের সুশৃঙ্খলভাবে

এই ভেঞ্চারে অংশগ্রহণ করতে হবে। নিম্নে স্টলসমূহের বিষয়ভিত্তিক কার্যক্রম উল্লেখ করা হলো ঃ

বাই সাইকেল মেরামত

অংশগ্রহণকারীদের একটি সাইকেলের বিভিন্ন অংশ এবং এদের একত্রে জোড়া লাগানোর কৌশল দেখানো হবে। এরপর অংশগ্রহণকারীরা নিজ দলের সাথে একটি সাইকেল মেরামত বা সংযোজন করবে।

সায়েন্স প্রজেক্ট

এই স্টলে অংশগ্রণকারীরা বিজ্ঞানের বিভিন্ন ধাঁধা এবং জাদু দেখতে পারবে। এছাড়াও অংশগ্রহণকারী নিজেরা পূর্বে থেকে যে কোন বিজ্ঞান প্রজেক্ট তৈরী করে সাথে আনতে পারবে। স্কাউটদের তৈরীকৃত প্রজেক্ট স্টলে প্রদর্শন করা হবে এবং সব থেকে ভালো প্রজেক্টকে পুরস্কৃত করা হবে।

সম্পাদকের কাজ

এই স্টলে স্কাউটরা একজন সম্পাদকের কাজ সম্পর্কে জানতে পারবে। সংবাদ লেখা, এডিটিং ও সংবাদ পাঠ ইত্যাদি সম্পর্কে স্কাউটরা এই স্টলে দেখতে ও জানতে পারবে। পাশাপাশি নিজেরা সংবাদ লেখা বা পড়ার জন্য চেষ্টা করবে।

পাইপ মিস্ত্রি

দৈনন্দিন জীবনে নিজেদের বাসা বাড়ীতে অনেক ছোট খাট কাজ সম্পাদনের জন্য অন্যের উপর নির্ভর করতে হয়। স্কাউটদের এই সকল বিষয়ের উপর দক্ষতা থাকলে নিজেদের কাজ অনায়াসে সম্পন্ন করা যায়। যেমন: পাইপ মিস্ত্রি এর কাজ। এই স্টলে পাইপ মেরামত, পাইপ জোড়া লাগানো, কল লাগানো ইত্যাদি কাজ হাতে কলমে দেখানো হবে এবং দেখার শেষে স্কাউটরা নিজেরা একটি পাইপ মেরামত করবে।

ক্রাফট

এই স্টলে স্কাউটরা বেত, সুতা, দড়ি, মাটি, সাবান বা মোম দিয়ে বিভিন্ন মডেল বা বিভিন্ন জিনিস তৈরি করা শিখবে এবং নিজেরা বানানোর চেষ্টা করবে। স্কাউটরা কাগজের মাধ্যমে বিভিন্ন মডেল তৈরি যেমন: নৌকা, প্লেন, ক্রেন, প্রজাপতি ইত্যাদি বানানো শিখবে এবং নিজেরা তা বানাবে। পাশাপাশি দড়ি, সুতা বা বাঁশ দ্বারা ওয়াগেল বা ব্রেসলেট কিভাবে বানানো যায় তা এই স্টলে প্রদর্শন ও শেখানো হবে এবং নিজেদের নামের নেইম প্লেট তৈরী করবে। স্কাউটদের হাতে তৈরী মডেলসমূহ স্টলে প্রদর্শিত হবে। তবে মাটি দ্বারা মডেল বানানোর জন্য স্কাউটদেরকে নিজ তাঁবু এলাকা থেকে কিছু মাটি সাথে নিয়ে আসতে হবে। স্কাউটদের বানানো মডেল তারা চাইলে সাথে করে নিয়ে যেতে পারবে।

ফিল্ম থিয়েটার

সারা বিশ্বের শিশুদের তৈরি চলচিত্র প্রদর্শিত হবে এবং দেখা শেষে স্কাউটরা এর উপর কিছু প্রশ্নের উত্তর দিবে।

ট্রাফিক স্টল

দৈনন্দিন জীবনে সড়কে চলাচলের নিয়ম, ট্রাফিক সাইন, রাস্তা পারাপার ও সড়কে বিভিন্ন পরিস্থিতিতে কি করা উচিত ইত্যাদি সম্পর্কে ধারণা দেওয়া হবে এবং এই বিষয়ে ১০ নম্বরের একটা কুইজ থাকবে। কুইজে বিজয়ীদের পুরস্কার প্রদান করা হবে।

ফায়ার ফাইটিং ও দুর্যোগ ব্যবস্থাপনা

এই স্টলে আগুন লাগলে করণীয়, অগ্নি নির্বাপন পদ্ধতি এবং বিভিন্ন দুর্যোগ ও দুর্বিপাকে উদ্ধার কাজ সহ বিভিন্ন ধরণের রোগী বহন পদ্ধতি প্রদর্শন করা হবে। সর্বশেষে স্কাউটরা ফায়ার ফাইটিং ড্রিলে অংশগ্রহণ করবে। সুন্দরভাবে উদ্ধার পদ্ধতি ও অগ্নি নির্বাপন পদ্ধতি প্রদর্শন করতে পারা টিমগুলোকে পুরস্কার দেওয়া হবে।

বাসার ছাদে বাগান করা

বাসার ছাদে বাগান যেমন সৌন্দর্য বৃদ্ধি করে তেমনি পরিবেশ উন্নয়নসহ ছোট জায়গায় প্রয়োজনীয় ফলমূল ও সবজি উৎপাদন করে পারিবারিক চাহিদা মেটানো সম্ভব। এই স্টলে স্কাউটরা বাসার ছাদে বাগান করার পদ্ধতিসমূহ জানবে এবং পরবর্তীতে নিজেদের বাসায় ছাদ বাগান তৈরী করতে সক্ষম হবে।

আইসিটি

একজন স্কাউট আইসিটি স্টলে গিয়ে ব্যক্তিগত ই-মেইল একাউন্ট খোলার পদ্ধতি, কিশোর বাতায়ন ও ওয়েভ সাইটে প্রবেশ করে তথ্য সংগ্রহ, স্কাউট আইডি খোলা, মাইক্রোসফট অফিস এর ব্যবহারসহ আইসিটি বিষয়ক প্রয়োজনীয় বিষয় জানতে ও শিখতে পারবে।

দোভাষী

স্কাউটরা দোভাষীর কাজ সম্পর্কে জানতে পারবে এবং বিভিন্ন ভাষার কিছু শব্দ শিখতে পারবে। এছাড়াও দোভাষী হওয়ার জন্য তারা কিভাবে একটি বিদেশী ভাষা সম্পূর্ণভাবে শিখতে পারবে তার নির্দেশিকা দেয়া হবে।

পিস স্টল (Peace stall)

এই স্টলে এসে স্কাউটরা এমওপি, বেটার ওয়ার্ল্ড ও স্কাউট অ্যাওয়ার্ড অব দ্যা ওয়ার্ল্ড সম্পর্কে জানতে পারবে। পাশাপাশি নিজ স্থান থেকে কিভাবে বিশ্ব শান্তি প্রতিষ্ঠায় কাজ করতে পারে তা শিখতে পারবে। তারা নিজেরা শান্তি বলতে কি বুঝে, কিভাবে শান্তি প্রতিষ্ঠা করা যায় তা বলবে। এসকল বিষয় ক্যামেরাতে ধারণ করা হবে এবং প্রতিদিন সন্ধায় প্রদর্শন করা হবে।

ট্রুপ মিটিং

স্কাউটদের ৬০-৯০ মিনিটের ট্রুপ মিটিং কিভাবে সঠিক নিয়মে পরিচালনা করতে হয় এবং কারা কোন দায়িত্ব পালন করে সে বিষয়ে অংশগ্রহণকারীদেরকে ধারণা দেওয়া হবে। শেষে সবগুলো টিমকে নিয়ে ট্রুপ মিটিংয়ের একটি মহড়া অনুষ্ঠিত হবে।

প্লাস্টিকের পুনর্ব্যবহার

এই স্টলে স্কাউটরা ব্যবহৃত প্লাস্টিক দ্রব্যাদি দিয়ে ফুলের টব, ফুলদানী, কলমদানী ইত্যাদি বানানো শিখতে পারবে এবং বিভিন্ন দ্রব্যাদি বানাতে দেওয়া হবে। যে টীম যত সুন্দর এবং ভালো দ্রব্যাদি বানাতে পারবে সেই টিমকে পুরস্কৃত হবে।

খাবার সংরক্ষণ

অংশগ্রহণকারীরা এই স্টলে খাবার সংরক্ষন করার বিভিন্ন পদ্ধতি সম্পর্কে জানতে ও শিখতে পারবে। পাশাপাশি খাবার সংরক্ষণের বিষয়ে অংশগ্রহণকারীদের জন্য কুইজ প্রতিযোগিতার ব্যবস্থা থাকবে এবং বিজয়ীদেরকে পুরস্কার প্রদান করা হবে।

বাংলাদেশের মানচিত্র ও পতাকা

এই স্টলে কয়েকটি টিম থাকবে। প্রত্যেক টিমের সামনে একটি করে মানচিত্র যা ৮টি বিভাগে বিভক্ত থাকবে। অংশগ্রহণকারীরা প্রথমে পাজেল মিলাবে। তারপর লটারীর মাধ্যমে একেক টিম একেক বিভাগ পাবে। যে টিম যে বিভাগ পাবে তাদের এক মিনিট সময় দেওয়া হবে জেলাগুলোর নাম মনে রাখতে। তারপর তাদের একটি প্রশ্নপত্র দেওয়া হবে যেখানে তাদের এক মিনিটের মধ্যে জেলাগুলোর নাম লিখতে হবে। যে টিম বেশি জেলার নাম লিখতে পারবে তারা জয়ী হয়ে পুরস্কার পাবে। মানচিত্রের পাশাপাশি অংশগ্রহণকারী প্রতি টিমকে পতাকা তৈরীর প্রয়োজনীয় উপকরণ দেওয়া হবে। নির্দিষ্ট সময় এর মধ্যে তাদেরকে সঠিক মাপের পতাকা বানাতে হবে। সঠিক মাপে পতাকা তৈরীর জন্য পুরস্কৃত করা হবে।

ভেঞ্চার ঃ ৭- পাইওনিয়ারিং ও প্রাথমিক প্রতিবিধান (Pioneering & First Aid)

এই ভেঞ্চারটি প্রতিযোগিতামূলক এবং দুই ভাগে বিভক্ত। অংশগ্রহণকারীদেরকে পাইওনিয়ারিং ও প্রাথমিক প্রতিবিধান প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে হবে। নিম্নে বিস্তারিত তুলে ধরা হলো ঃ

পাইওনিয়ারিং

অংশগ্রহণকারী স্কাউটদের পাইওনিয়ারিং প্রজেক্ট বিষয়ক দক্ষতা যাচাই করাই এর মূল উদ্দেশ্য। জাম্বুরীতে পাইওনিয়ারিং প্রতিযোগিতা দুই পর্বে বিভক্ত। প্রথম পর্বে লিখিত ও দ্বিতীয় পর্বে ব্যবহারিক থাকবে। লিখিত পর্বে অংশগ্রহণকারী স্কাউটদের ইউনিটভিত্তিক কেন্দ্রীয়ভাবে অংশগ্রহণকরতে হবে। লিখিত মূল্যায়নের সময় ২০ মিনিট যার মূল্যায়ন মান থাকবে ৫০ এবং ব্যবহারিক মূল্যায়নের সময় থাকবে ৪০ মিনিট যার মূল্যায়ন মান থাকবে ১০০। ইউনিটের ৬-৮ জন স্কাউট প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে। প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের জন্য ০৮টি ল্যাশিং বাঁশ এবং ল্যাশিং বাঁধার জন্য প্রয়োজনীয় দড়ি সঙ্গে নিয়ে আসতে হবে। প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী ইউনিটের সদস্য সংখ্যা ০৬ এর কম বা প্রয়োজনীয় সামগ্রী না থাকলে অংশগ্রহণ করতে দেওয়া হবে না। নিম্নলিখিত বিষয়ের উপর প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হবে

ক) পোল মাংকি ব্রীজ

খ) ফ্লাগ পোল (যে কোন প্রকার)

গ) ট্রাসেল

ঘ) ট্রান্সপোর্টার

একটি ইউনিটকে উল্লিখিত যে কোন ০১টি প্রজেক্ট তৈরী করতে বলা হবে। প্রত্যেক দল নির্দিষ্ট জায়গায় দাঁড়াবার পর ভেঞ্চার ডাইরেক্টর লম্বা বাঁশি দিয়ে প্রতিযোগিতা শুরু করবেন এবং ৪০ মিনিট পর লম্বা বাঁশি দিয়ে প্রতিযোগিতা শেষ করবেন। বাঁশি দেওয়ার পূর্বেই যদি কোন দল কাজ শুরু করে কিংবা শেষ বাঁশি দেওয়ার পরও কাজ করতে থাকে সেই দলকে প্রতিযোগিতা থেকে বাদ দেওয়া হবে। প্রতিযোগিতার শেষ হওয়ার বাঁশি দেওয়ার পর পরই প্রত্যেক দল তাদের তৈরী করা প্রজেক্ট সামনে রেখে পাশাপাশি এক লাইনে দাঁড়াবে। এরপর বিচারকগণ বিচারকাজ শুরু করবেন। পাইওনিয়ারিং প্রজেক্টের যে সকল বিষয়ের উপর নম্বর দেওয়া হবে তা হচ্ছে:

বিষয়	নম্বর
১) সঠিক প্যাঁচে ল্যাশিং বাধা	২০
২) ল্যাশিং এর সৌন্দর্য ও ফিনিশিং	১০
৩) সঠিকমাপে ও পদ্ধতিতে ব্রীজ বা ট্রাসেল বাধা, ফ্লাগপোল (উদ্ভাবনীসহ)	৩০
৪) ৫টি প্রশ্নের উত্তর	২০
৫) নেতৃত্ব	১০
৬) সঠিক সময়ে বাধা	১০
মোট নম্বর	১০০

প্রাথমিক প্রতিবিধান

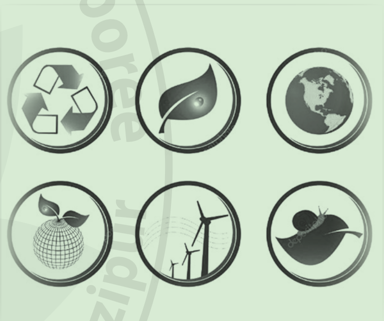
জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী স্কাউটদের প্রাথমিক প্রতিবিধান বিষয়ক দক্ষতা যাচাই করাই এর মূল উদ্দেশ্য। এই প্রতিযোগিতা দুই ভাগে বিভক্ত। প্রথম পর্বে লিখিত ও দ্বিতীয় পর্বে ব্যবহারিক। লিখিত পর্বে অংশগ্রহণকারী স্কাউটদের ইউনিটভিত্তিক কেন্দ্রীয়ভাবে অংশগ্রহণ করতে হবে। লিখিত মূল্যায়নের সময় ২০ মিনিট যার মূল্যায়ন মান থাকবে ৫০ এবং ব্যবহারিক মূল্যায়নের সময় থাকবে ২০ মিনিট যার মূল্যায়ন মান থাকবে ১০০। প্রতিযোগিতায় ৬-৮ জন স্কাউট অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে। প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের জন্য প্রাথমিক প্রতিবিধান বক্স (প্রয়োজনীয় সকল দ্রব্যাদিসহ) ও ০৪টি ত্রিকোন ব্যান্ডেজ সঙ্গে নিয়ে আসতে হবে। প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী কোন দলের অংশগ্রহণকারী স্কাউট সদস্য সংখ্যা ০৬ এর কম বা প্রয়োজনীয় সামগ্রী না থাকলে চ্যালেঞ্জে অংশগ্রহণ করতে দেওয়া হবে না। নিম্নলিখিত বিষয়ের উপর প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হবেঃ

ক) ব্যান্ডেজ
খ) স্প্রিন্ট
গ) রোগী বহন পদ্ধতি

প্রত্যেক দল নির্দিষ্ট জায়গায় দাঁড়াবার পর ভেঞ্চার ডাইরেক্টর বা তার প্রতিনিধি লম্বা বাঁশি দিয়ে প্রতিযোগিতা শুরু করবেন এবং ২০ মিনিট পর লম্ব বাঁশি দিয়ে প্রতিযোগিতা শেষ করবেন। বাঁশি দেওয়ার পূর্বেই যদি কোন দল কাজ শুরু করে কিংবা শেষ বাঁশি দেওয়ার পরও কাজ করতে থাকে সেই দলকে প্রতিযোগিতা থেকে বাদ দেওয়া হবে। প্রাথমিক প্রতিবিধান প্রতিযোগিতায় যে সকল বিষয়ের উপর নম্বর দেওয়া হবেতা হচ্ছে-

বিষয়	নম্বর
১. নেতৃত্ব ও সময়ানুবর্তীতা	১০
২. সঠিকভাবে ব্যান্ডেজ ও শ্লিং বাধা	৬০
৩. রোগী বহন	২০
৪. সমস্যার সঠিকভাবে ফার্ষ্ট এইড দেওয়া	১০
মোট	১০০

ভেঞ্চার ঃ ৮- এসডিজি ও জিডিভি (SDG & GDV)



জাম্বুরী এলাকার পাশেই থাকবে জিডিভি এবং এসডিজি এর সম্মিলিত স্টলসমূহ। জাম্বুরীর প্রোগ্রামে নির্ধারিত সময়ের মধ্যে স্কাউটরা ভিলেজভিত্তিক এসডিজি ও জিডিভিতে অংশগ্রহণ করবে।

এসডিজি (SDG-Sustainable Development Goals)

এসডিজি এরিনায় কেন্দ্রীয়ভাবে এসডিজি এর ১৭টি মৌলিক বিষয়ের উপর অংশগ্রহণকারীদের ধারণা দেওয়া হবে এবং কুইজ প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হবে। কুইজ প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের জন্য পূর্বেই ইউনিটভিত্তিক প্রশ্নপত্র সরবরাহ করা হবে। কুইজ প্রতিযোগিতায় বিজয়ীদেরকে পুরস্কৃত করা হবে।

জিডিভি (GDV-Global Development Village)

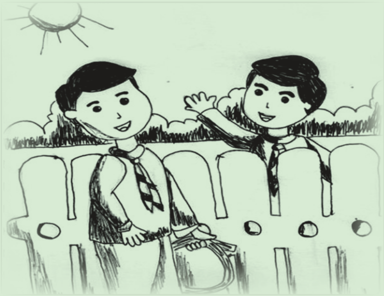
এসডিজি এর পাশাপাশি সমসাময়িক বিশ্বের স্বাস্থ্য, পরিবেশ ও জলবায়ু, তথ্য প্রযুক্তিসহ গুরুত্বপূর্ণ বিষয় সম্পর্কে ধারণা লাভের পাশাপাশি নিজ দেশের ঐতিহ্য, কৃষ্টি ও সংস্কৃতি সম্পর্কে জানার লক্ষ্যে জিডিভি স্থাপন করা হবে। পরিবর্তনশীল এই বিশ্ব প্রতিনিয়ত নানাবিধ চ্যালেঞ্জের সম্মুখীন; যেমন, স্বাস্থ্য, পুষ্টি, নিরাপদ পানি, স্যানিটেশন, পরিবেশ, জলবায়ুর পরিবর্তন, দুর্যোগ, শিশু স্বাস্থ্য, মাতৃস্বাস্থ্য, এইচআইভি/এইডস, টিবি, লেপ্রসী, ডেঙ্গু, ম্যালেরিয়া, জেন্ডার ইস্যু, তথ্য প্রযুক্তি ইত্যাদি যা আমাদের দৈনন্দিন জীবনে নানাভাবে প্রভাব বিস্তার করে থাকে। এই চ্যালেঞ্জ মোকাবেলায় দেশী বিদেশী, সরকারী বেসরকারী প্রতিষ্ঠান বিভিন্ন কর্মসূচি বাস্তবায়ন করে যাচ্ছে। এ সকল বিষয় সম্পর্কে সম্যক ধারণা ও জ্ঞান অর্জন করে ভবিষ্যতের চ্যালেঞ্জ মোকাবেলায় স্কাউট ও জনসাধারণকে সচেতন করার লক্ষ্যে বিভিন্ন সরকারী বেসরকারী সংস্থা ও এনজিও প্রতিষ্ঠানের সমন্বয়ে জিডিভি স্থাপিত হবে। অংশগ্রহণকারী দেশ বিদেশের স্কাউটরা নির্ধারিত সময়ে জিডিভি এর স্টল পরিদর্শন ও মতবিনিময় করে নিজেদের জ্ঞান ও অভিজ্ঞতাকে সমৃদ্ধ করে বাস্তব জীবনে প্রয়োগ করতে পারবে। এছাড়াও জিডিভি এর স্টল পরিদর্শন শেষে অংশগ্রহণকারীরা সাংস্কৃতিক ও অন্যান্য বিনোদনমূলক অনুষ্ঠান উপভোগ করবে। জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী ছাড়াও নির্ধারিত সময়ে স্থানীয় জনগণ জিডিভি পরিদর্শন করার সুযোগ প্রদান করা হবে।

ভেঞ্চার ঃ ৯- ফান এন্ড গেম (Fun & Game)

নির্মল আনন্দ বিনোদন এবং শরীর ও মনকে সুস্থ রাখার অন্যতম মাধ্যম খেলাধুলা। শারীরিক ও মানসিক উন্নতি এবং মনকে প্রফুল্ল রাখার জন্য খেলাধুলার বিকল্প নেই। আনন্দমূলক কিছু না কিছু করতে হয়। আর সেই লক্ষ্যে জাম্বুরীর এই ভেঞ্চারকে আকর্ষনীয় করে সাজানো হয়েছে। এক পর্বে রাখা হয়েছে অনেকগুলো হারিয়ে যাওয়া দেশীয় খেলাসমূহ যেমন-মোরগ লড়াই, দাড়িয়াবান্ধা, হা ডু ডু, কানামাছি, গোল্লাছুট, ডাংগুলি, ইচিং-বিচিং, ওপেন টু বায়োস্কোপ ইত্যাদি। অন্য পর্বে রাখা হয়েছে দলীয় চেতনা ও নেতৃত্ব বিকাশের সহায়ক জনপ্রিয় মজার খেলা।

ড্রেস কোড ঃ ফান এন্ড গেইমে এ অংশগ্রহণ করার লক্ষ্যে খেলাধুলার উপযোগি পোশাক ও জুতা/কেডস পরিধান করে নির্ধারিত স্থানে উপস্থিত হতে হবে।

ভেঞ্চার ঃ ১০- পাশের বাড়ী (Neighbours)



পাশের বাড়ি হল জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারীদের জন্য একটি আনন্দমূলক কার্যক্রম। জাম্বুরী চলাকালীন নির্দিষ্ট সময়ের একটি ইউনিট অন্য একটি ইউনিটের আতিথেয়তা গ্রহণ করবে এবং একই সাথে স্কাউটরা সকলের সাথে পরিচিত হয়ে বন্ধুত্ব তৈরী সহ নিজেদের হাতে তৈরী করা উপহার বিনিময় করবে। এই ভেঞ্চার শুরুর আগে সংশ্লিষ্ট ডাইরেক্টর বা তার প্রতিনিধি ভিলেজ ও সাব ক্যাম্প অফিসিয়ালগণকে জানিয়ে দিবেন কোন দল কোন ইউনিটে যাবে। এই ইভেন্টের মাধ্যমে এক জেলার স্কাউট অন্য জেলার ঐতিহ্য ও সংস্কৃতি সম্পর্কে ধারণা লাভ করবে।

ভেঞ্চার ঃ ১১- ফেইথস এন্ড বিলিফস (Faiths & Beliefs)

এই ভেঞ্চারের মাধ্যমে অংশগ্রহণকারীরা চারটি প্রধান ধর্মের মূল বিষয়সমূহ সম্পর্কে জানবে। পাশাপাশি স্কাউটিং ও সমাজ সেবার ব্রত নিয়ে ধর্মীয় ভাবগাম্ভীর্যের সাথে উম্মুক্ত আলোচনায় অংশ নিয়ে প্রশ্ন উত্তরের মাধ্যমে নিজেদের জ্ঞান সমৃদ্ধ করার সুযোগ পাবে। প্রধান চার ধর্মের ধর্মীয় বিশেষজ্ঞগণ উপস্থিত থেকে আলোচনা করবেন এবং স্কাউটদের বিভিন্ন প্রশ্নের জবাব দিবেন।

ভেঞ্চার ঃ ১২- সাধারণ জ্ঞান (General Knowledge)

জাম্বুরীর এই ভেঞ্চার প্রতিযোগিতামূলক। স্কাউটদের দলীয় এবং ব্যক্তিগত মেধা যাচাইয়ের জন্য এ প্রতিযোগিতার আয়োজন। এ প্রতিযোগিতা ইউনিটভিত্তিক অনুষ্ঠিত হবে। প্রত্যেক ইউনিটকে একটি প্রশ্ন দেয়া হবে এবং ইউনিটের সকল সদস্যকে এই ভেঞ্চারে অংশগ্রহণ করতে হবে। এই ভেঞ্চার চলাকালীন ইউনিট লিডার নিজ ইউনিটের সাথে উপস্থিত থাকতে পারবে না। নৈর্ব্যক্তিক (গঈছ) আকারে ১০০ নম্বরের প্রশ্নপত্র তৈরি করা হবে এবং নিম্নবর্ণিত বিষয়ের উপর প্রশ্ন থাকবে। যথাযথভাবে যাচাই-বাছাই ও মূল্যায়নের মাধ্যমে ফলাফল তৈরি করা হবে।

বিষয়	নম্বর	বিষয়	নম্বর
স্কাউটিং	২৫	আইকিউ	১০
বাংলাদেশ (ইতিহাস ও সাংস্কৃতি, মুক্তিযুদ্ধ, শিল্প ও সাহিত্য, নৃ-গোষ্ঠী)	১৫	ইংলিশ	১০
সাম্প্রতিক বিশ্ব	১৫	সচেতনতা	১০
বিজ্ঞান ও প্রযুক্তি	১০	আইটি	

ভেঞ্চার ঃ ১৩- তাঁবু জলসা (Camp Fire)

দিনের কার্যক্রম শেষে স্বতঃস্ফূর্ত আনন্দ উপভোগের মাধ্যমে স্কাউটদের সজিবতা ও প্রাণচাঞ্চল্য ধরে রাখার লক্ষ্যে দলীয় ও নিজস্ব ধ্যান ধারনায় চিত্তবিনোদনের জন্য ক্যাম্প ফায়ার স্কাউটিং অঙ্গনের একটি অবিচ্ছেদ্য অংশ। স্কাউটিং এর প্রচলিত নিয়ম অনুযায়ী ক্যাম্প ফায়ার পরিচালিত হবে। সকল ইউনিট প্রথমে নিজস্ব সাব-ক্যাম্পে অংশগ্রহণ করবে। সাব-ক্যাম্প থেকে বাছাইকৃত কিছু ইউনিট ভিলেজ ক্যাম্প ফায়ারে অংশগ্রহণ করবে। ভিলেজ ক্যাম্প ফায়ার থেকে মনোনীত ইউনিট ও কন্টিনজেন্ট গ্র্যান্ড ক্যাম্প ফায়ারে অংশগ্রহণ করার সুযোগ পাবে। ক্যাম্প ফায়ারে দেশের কৃষ্টি ও সংস্কৃতির ধারাবাহিকতায় দেশাত্নবোধক গান, লোকনৃত্য, জারী, ছোট নাটক, আঞ্চলিক গান, লোকগীতি এবং সময় উপযোগী মানানসই আকর্ষনীয় ও শিক্ষামূলক বিষয় প্রাধান্য পাবে। এজন্য জাম্বুরীতে অংশগ্রহণের পূর্বে প্রয়োজনীয় প্রস্তুতি নিয়ে ইউনিটগুলোকে জাম্বুরীতে অংশগ্রহণ করতে হবে। ক্যাম্প ফায়ারে অংশগ্রহণের জন্য প্রতিটি ইউনিট বা কন্টিনজেন্টকে প্রয়োজনীয় উপকরন (যেমন- বাদ্যযন্ত্র, বিষয়ভিত্তিক সাজ-পোশাক এবং আনুষাঙ্গিক অন্যান্য জিনিসপত্র) সাথে নিয়ে আসতে হবে। তাঁবু জলসায় গতানুগতিক ও প্রচলিত আইটেমের পরিবর্তে নতুন ধ্যান-ধারণাপুষ্ট আকর্ষণীয় ও শিক্ষামূলক আইটেমসমূহকে প্রাধান্য দেয়া হবে।

সাব ক্যাম্পভিত্তিক তাঁবু জলসা

জাম্বুরীর নির্ধারিত সিডিউল অনুযায়ী সাব-ক্যাম্পে ইউনিট ভিত্তিক তাঁবু জলসা বা ক্যাম্প ফায়ার অনুষ্ঠিত হবে। ইউনিটভিত্তিক অংশগ্রহণের মান যাচাই করে স্টিকার প্রদান করা হবে এবং ভিলেজ ক্যাম্প ফায়ারের জন্য আইটেম চূড়ান্ত করা হবে।

কন্টিনজেন্টভিত্তিক ক্যাম্প ফায়ার

কন্টিনজেন্ট ভিত্তিক আইটেমসমূহ সাব ক্যাম্প ভিত্তিক ক্যাম্প ফায়ারের সাথে অনুষ্ঠিত হবে। সাব ক্যাম্প থেকে বাছাইকৃত আইটেমসমূহ ভিলেজ ক্যাম্প ফায়ার এবং ভিলেজ ক্যাম্প ফায়ার থেকে বাছাইকৃত আইটেম নিয়ে গ্র্যান্ড ক্যাম্প ফায়ার (কেন্দ্রীয় অনুষ্ঠানে) প্রদর্শন করা হবে।

ভিলেজ ক্যাম্প ফায়ার

ইউনিটসমূহের মধ্য থেকে প্রতিযোগিতার মাধ্যমে সাব ক্যাম্প থেকে বাছাইকৃত নির্দিষ্ট সংখ্যক আইটেম ও বাছাইকৃত কন্টিজেন্ট আইটেম নিয়ে নির্ধারিত দিনে ভিলেজভিত্তিক ক্যাম্প ফায়ার অনুষ্ঠিত হবে। এই ক্যাম্প ফায়ার অনুষ্ঠান থেকে গ্রান্ড ক্যাম্প ফায়ার এ উপস্থাপনের জন্য আইটেম চূড়ান্ত করা হবে।

জাম্বুরীতে ক্যাম্প ফায়ারের সিডিউল নিম্নরূপ

দ্বিতীয় দিন	ঃ	সাব ক্যাম্পভিত্তিক তাঁবু জলসা (ইউনিট ও কন্টিজেন্টের পরিবেশনা)
চতুর্থ ও পঞ্চম দিন	ঃ	ভিলেজভিত্তিক তাঁবু জলসা (সাব ক্যাম্প থেকে বাছাইকৃত ইউনিট ও কন্টিনজেন্ট পরিবেশনা)
৬ষ্ঠ দিন	ঃ	কেন্দ্রীয় মহাতাঁবু জলসা (ভিলেজ থেকে বাছাইকৃত ইউনিট ও কন্টিনজেন্ট পরিবেশনা)

ভেঞ্চার ঃ ১৪- গ্রীন ডিবেট (Green Debate)

স্কাউটদের নেতৃত্ব ও সুপ্ত প্রতিভার বিকাশ এবং তাদের ভাবনা ও স্বপ্নগুলো উপস্থাপনের সুযোগদানের জন্য গ্রীণ ডিবেট এর আয়োজন। এই ভেঞ্চারে যোগদানের জন্য স্কাউটদেরকে নিম্নবর্ণিত বিষয়ে ধারণা নিয়ে আসতে হবে। জাম্বুরী প্রোগ্রামের নির্ধারিত সময়ে ভিলেজভিত্তিক বক্তৃতা অথবা বিতর্ক অনুষ্ঠিত হবে। এর মধ্য থেকেই বাছাই করে চূড়ান্ত অংশগ্রহণকারী মনোনয়ন করা হবে। ভিলেজভিত্তিক বক্তৃতায় প্রতিটি ইউনিট থেকে ২-৪ জন প্রাথমিক বাছাই পর্বে অংশগ্রহণ করতে পারবে। বাছাইকৃতদের বিষয়বস্তুর উপর প্রয়োজনীয় ধারণা দিয়ে চূড়ান্ত পর্যায়ের ডিবেট অনুষ্ঠিত হবে। চূড়ান্ত পর্যায়ের ডিবেট এ বরেণ্য ব্যক্তিত্ব, সরকারি-বেসরকারি বিভিন্ন বিভাগের উচ্চপদস্থ গুরুত্বপূর্ণ ব্যক্তিবর্গ উপস্থিত থাকবেন বলে আশা করা যাচ্ছে। প্রথম পর্যায়ে বাছাই পর্বের বিষয়সমূহ নিম্নরূপ ঃ

ক) এসডিজি উন্নয়নের মূল সোপান

খ) যোগ্য নেতৃত্বের জন্য স্কাউটিং

গ) শিল্পায়ন ও পরিবেশ

ঘ) জেনেটিক্যাল ফুড বনাম ন্যাচারাল ফুড

এসকল বিষয়ের উপর অংগ্রহণকারীদের ধারণা নিয়ে আসতে হবে এবং নির্ধারিত বিষয়ের উপরে বক্তব্য বা বিতর্ক করতে হবে।

কেন্দ্রীয় ইভেন্টস

উদ্বোধনী অনুষ্ঠান ঃ জাম্বুরীতে উদ্বোধনী অনুষ্ঠান আকর্ষণীয় ও বর্ণাঢ্যভাবে অনুষ্ঠিত হবে। উদ্বোধনী অনুষ্ঠানে সকল স্কাউটকে পরিপাটি স্কাউট পোশাকে নির্দিষ্ট সময়ে মেইন অ্যারিনায় উপস্থিত হতে হবে। উদ্বোধনী অনুষ্ঠানকে আর্কষনীয় করার উদ্দেশ্যে প্রত্যেক ইউনিটের কমপক্ষে ৬ জন স্কাউটকে মহড়ায় অংশগ্রহণ করতে হবে। যে সকল স্কাউট মহড়ায় অংশগ্রহণ করবে শুধুমাত্র তারাই উদ্বোধনী অনুষ্ঠানে উপস্থিত থাকতে পারবে। এছাড়াও জাম্বুরী উদ্বোধনী অনুষ্ঠানকে বর্ণাঢ্য ও আকর্ষণীয় করার লক্ষ্যে জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী ছাড়াও পারদর্শী বিভিন্ন স্কাউটদের ডিসপ্লেতে অংশগ্রহণের সুযোগ থাকবে।

টপ অ্যাচিভার'স গ্যাদারিংঃ একজন স্কাউট ও রোভার স্কাউটের স্কাউটিং জীবনের সর্বোচ্চ স্বীকৃতি হল যথাক্রমে প্রেসিডেন্ট'স স্কাউট অ্যাওয়ার্ড ও প্রেসিডেন্ট'স রোভার স্কাউট অ্যাওয়ার্ড। এই অ্যাওয়ার্ড অর্জনকারীদের সংগঠন হল "বাংলাদেশ এসোসিয়েশন অব টপ এচিভার স্কাউটস (বি- এটাস)"। আকর্ষণীয় প্রোগ্রামের পাশাপাশি এবারের মিলনমেলায় বি- এটাস এবং এটাস- এর সদস্য হওয়ার সুযোগ থাকবে। জাম্বুরীর তৃতীয় দিন ১০ মার্চ ২০১৯ তারিখ বিকেল ৩-০০ টায় টপ অ্যাচিভারস গ্যাদারিং অনুষ্ঠিত হবে। জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী ছাড়া অন্যান্য অংশগ্রহণকারীদেরকে এই অনুষ্ঠানে নিজ দায়িত্বে জাম্বুরী ময়দানে উপস্থিত হতে হবে। টপ অ্যাচিভারস গ্যাদারিং এ অংশগ্রহণেচ্ছু সকলকে এই পরিপত্রে সংযুক্ত নির্ধারিত ফরম পূরণ করে আগামী ৩০ জানুয়ারি ২০১৯ তারিখের মধ্যে ২০০.০০ (দুইশত) টাকা ফি পরিশোধের মাধ্যমে রেজিস্ট্রেশন সম্পন্ন করতে হবে।

উডব্যাজার'স গ্যাদারিং

জাম্বুরী চলাকালীন বিভিন্ন শাখায় উডব্যাজপ্রাপ্ত স্কাউটার এবং কন্টিনজেন্ট লিডারদের নিয়ে উডব্যাজার মিলনমেলা অনুষ্ঠিত হবে। মিলনমেলাকে স্মরণীয় করে রাখতে অনুষ্ঠানে থাকবে রোমাঞ্চকর ও আকর্ষণীয় প্রোগ্রাম। জাম্বুরীর পঞ্চম দিন ১২ মার্চ ২০১৯ তারিখ বিকেল ৪-০০ টায় উডব্যাজারস গ্যাদারিং অনুষ্ঠিত হবে। জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী ছাড়া অন্যান্য অংশগ্রহণকারীদেরকে এই অনুষ্ঠানে নিজ দায়িত্বে জাম্বুরী ময়দানে উপস্থিত হতে হবে। উডব্যাজারস গ্যাদারিং এ অংশগ্রহণেচ্ছু সকলকে এই পরিপত্রে সংযুক্ত নির্ধারিত ফরম পূরণ করে আগামী ৩০ জানুয়ারি ২০১৯ তারিখের মধ্যে ২০০.০০ (দুইশত) টাকা ফি পরিশোধের মাধ্যমে রেজিস্ট্রেশন সম্পন্ন করতে হবে।

রোভার ভলান্টিয়ার'স নাইট

একটি ক্যাম্প এর সফল বাস্তবায়নের জন্য ভলান্টিয়াররা গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা পালন ও নিরলস পরিশ্রম করে থাকে। ভলান্টিয়ারদের কাজের উৎসাহ উদ্দীপনা বাড়ানোর জন্য ক্যাম্পে ভলান্টিয়ারদের গ্যাদারিং বা মিলনমেলা 'ভলান্টিয়ারস নাইট' আয়োজন করা হবে। ভলান্টিয়ারস নাইটে শুধুমাত্র জাম্বুরীতে সেবাদানকারী রোভারগণ অংশগ্রহণ করবে। ভলান্টিয়ারস নাইটে রোভারদের মধ্য থেকে নাচ, গান, কবিতা, নাটিকা ইত্যাদি উপস্থাপনার সুযোগ থাকবে। এছাড়াও ভলান্টিয়ারস নাইটে আকর্ষণীয় খেলার আয়োজন করা হবে। জাম্বুরী চলাকালীন যারা স্বাস্থ্য, নিরাপত্তা, ক্যাফেটেরিয়া বা চলমান কোন ইভেন্টের দায়িত্বে নিয়োজিত থাকবে তাদেরকে সংশ্লিষ্ট দফতরের অনুমতি নিয়ে ভলান্টিয়ারস নাইট এ আসতে হবে।

গ্র্যান্ড ক্যাম্প ফায়ার

জাম্বুরীতে দেশী ও বিদেশী ইউনিট ও কন্টিনজেন্ট - এর সমন্বয়ে জাম্বুরীর ৬ষ্ঠ দিন সন্ধ্যায় গ্র্যান্ড ক্যাম্প ফায়ার অনুষ্ঠিত হবে। ভিলেজ ক্যাম্প ফায়ার থেকে মনোনীত ইউনিট ও কন্টিজেন্টের উপস্থাপনায় গ্র্যান্ড ক্যাম্প ফায়ার অনুষ্ঠিত হবে। জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী সকলকে নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে অনুষ্ঠানস্থলে উপস্থিত হতে হবে এবং সকলে মিলে ক্যাম্প ফায়ার উপভোগ করবে।

সাংস্কৃতিক সন্ধ্যা ও সমাপনী অনুষ্ঠান

জাম্বুরী শেষ দিন অর্থাৎ মহা তাঁবুজলসার পরের দিন অংশগ্রহণকারীদের নির্মল আনন্দের জন্য দেশের খ্যাতনামা শিল্পীদের পরিবেশনায় সাংস্কৃতিক সন্ধ্যা অনুষ্ঠিত হবে। সকল স্কাউটরা এই অনুষ্ঠান অবলোকনের মাধ্যমে আনন্দের একটি স্মৃতি নিয়ে যাতে ক্যাম্প এলাকা ত্যাগ করতে পারে সে লক্ষ্যে এই অনুষ্ঠান আয়োজনের পরিকল্পনা গ্রহণ করা হয়েছে। আমন্ত্রিত শিল্পীদের পরিবেশনা শেষে সমাপনী অনুষ্ঠানের মাধ্যমে ১০ম বাংলাদেশ ও ৩য় সানসো জাম্বুরীর পর্দা নামবে।

সোয়াপিং

জাম্বুরী চলাকালীন স্কাউটরা স্কাউটদের সাথে এবং এডাল্ট লিডারগণ এডাল্ট লিডারদের সাথে তাদের সংগৃহীত স্কার্ফ, ব্যাজ, ওয়াগল, কোটপিন, টিশার্ট, চাবির রিং, স্মারক ডাক টিকেট, খাম, হাতে তৈরী দ্রব্যাদি ইত্যাদি বিনিময় করতে পারবে। এর জন্য জাম্বুরীর নির্দিষ্ট স্থানে সোয়াপিং এলাকা নির্ধারিত থাকবে। তবে স্কাউটরা পাশের বাড়ী ভেঞ্চারে একে অন্যের সাথে সোয়াপিং করতে পারবে। এর মাধ্যমে স্কাউটরা তাদের পছন্দ ও সংগ্রহ আইটেম এর সংখ্যা বৃদ্ধি করতে পারবে। তবে কোন অবস্থায় টাকা পয়সা ও বৈদেশিক মুদ্রা সোয়াপিং করা যাবেনা।

জাম্বুরী গাইড

জাম্বুরীর প্রয়োজনীয় সকল তথ্য নিয়ে জাম্বুরী গাইড প্রকাশ ও বিতরণ করা হবে। এ গাইড সকল অংশগ্রহণকারী স্কাউট, ইউনিট লিডার, জাম্বুরী সার্ভিস টিমের সদস্য ও কর্মকর্তাদের জন্য দিক নির্দেশনা হিসেবে সহায়তা করবে। প্রত্যেক ভেঞ্চারে অংশগ্রহণের সময় স্কাউটদের অবশ্যই জাম্বুরী গাইড সাথে রাখতে হবে। গাইডে ভেঞ্চারে অংশগ্রহণের সীল প্রদানের ব্যবস্থা থাকবে যা দেখিয়ে স্টিকার ও জাম্বুরী অ্যাওয়ার্ড অর্জন করা যাবে। এ ছাড়াও দেশী বিদেশী স্কাউটদের সাথে বন্ধুত্ব করা ও ঠিকানা সংগ্রহের জন্যও এই গাইড যথেষ্ট কাজে লাগবে।

অঞ্চল ও কন্টিনজেন্ট পতাকা

জাম্বুরীতে সকল অঞ্চলের আঞ্চলিক পতাকা এবং অংশগ্রহণকারী জেলাসমূহের পতাকা উত্তোলন করা হতে পারে। প্রয়োজনে মার্চ পাস্টে ব্যবহার করা হতে পারে। প্রতি অঞ্চলের দুটি করে পতাকা আগামী ২০ ফেব্রুয়ারি ২০১৯ তারিখের মধ্যে জাম্বুরী সচিবালয়ে জমা দিতে হবে। জেলা স্কাউটসের দুটি করে পতাকা কন্টিনজেন্ট লিডারগণ সাথে করে নিয়ে আসবেন। পতাকা গঠন ও নিয়ম তফসিল-এক এ বর্ণিত নিয়মানুযায়ী (সঠিক মাপ, রং ও লেখা) হতে হবে। কোন অবস্থাতেই বিবর্ণ, সঠিক মাপবিহীন বা অপরিচ্ছন্ন পতাকা গ্রহণযোগ্য হবে না। জাম্বুরী শেষে কন্টিনজেন্ট লিডারগণ এই পতাকা সংশ্লিষ্ট ডাইরেক্টরের নিকট থেকে পুনারায় বুঝে নিতে হবে।

জাম্বুরী টেল

এবারের জাম্বুরীতে 'জাম্বুরী টেল' এর ব্যবস্থা করা হয়েছে। কোন অভিভাবক, জাম্বুরী দর্শনাথী, ওল্ড স্কাউট এবং টপ অ্যাচিভার্স রি-ইউনিয়নে অংশগ্রহণকারী বা জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী কোন কর্মকর্তা/ইউনিট লিডারের সন্তান/পরিবার জাম্বুরী টেলে থাকতে পারবেন। সেক্ষেত্রে তার সম্পূর্ণ ব্যয়ভার (জাম্বুরী কতৃপক্ষ কর্তৃক নির্ধারিত) নিজ কর্তৃক বহন সাপেক্ষে জাম্বুরী এলাকায় তাঁবুতে থাকা-খাওয়ার ব্যবস্থা করা হবে। জাম্বুরী টেলে যারা থাকতে আগ্রহী তাঁদেরকে অবশ্যই ২৮ ফেব্রুয়ারি ২০১৯ এর মধ্যে সংখ্যাসহ প্রয়োজনীয় তথ্য জাম্বুরী সচিবালয়কে অবহিত করতে হবে। উল্লেখ্য যে, জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী কোন দলের ইউনিট লিডার বা কর্মকর্তা জাম্বুরী টেলে থাকতে পারবেন না।

কন্টিনজেন্ট লিডারের দায়িত্ব ও কর্তব্য

জাম্বুরীতে অংশগ্রহণকারী ইউনিটসমূহের যাতায়াত ও বিভিন্ন প্রোগ্রামে অংশগ্রহণ নিশ্চিত করার জন্য কন্টিনজেন্ট লিডারের দায়িত্ব অপরিসীম। প্রতিটি বিভাগ ও বোর্ডভিত্তিক আঞ্চলিক স্কাউটসের আওতাধীন প্রতিটি জেলা কন্টিনজেন্টের জন্য একজন কন্টিনজেন্ট লিডার এবং বিশেষ অঞ্চলসমূহের (রেলওয়ে, নৌ ও এয়ার অঞ্চল) জন্য একজন করে কন্টিনজেন্ট লিডার থাকবেন। কন্টিনজেন্ট লিডারদের মাথাপিছু রেজিস্ট্রেশন ফি ৫০০.০০ (পাঁচশত)

টাকাসহ কন্টিজেন্ট লিডারদের নাম, ঠিকানা, ইমেইল ও ফোন নাম্বার আগামী ২০ জানুয়ারি ২০১৯ তারিখের মধ্যে জাম্বুরী সচিবালয়ে প্রেরণ করতে হবে। জাম্বুরী মাঠে প্রতিটি ইউনিটের রেজিস্ট্রেশনের সময় কন্টিনজেন্ট লিডারকে উপস্থিত থাকতে হবে। কন্টিনজেন্ট লিডারের অনুপস্থিতিতে কোন ইউনিট/কন্টিনজেন্টকে জাম্বুরী ময়দানে রেজিস্ট্রেশন করতে দেয়া হবে না। কন্টিনজেন্টের প্রত্যেক স্কাউটের 'মাই প্রোগ্রেস' সঙ্গে থাকা নিশ্চিত করতে হবে। এছাড়া চূড়ান্ত রেজিস্ট্রেশন ফরমে যে সকল স্কাউটের নাম উল্লেখ থাকবে কোন কারণে তাদের নাম পরিবর্তন হলে তা জাম্বুরী শুরু হওয়ার অন্তত ০৫ (পাঁচ) দিন পূর্বে সচিবালয়কে অবহিত করতে হবে। অনুপস্থিতির তথ্য যথাসময়ে সংশোধন করা না হলে উক্ত স্কাউটকে জাম্বুরীতে অংশগ্রহণ করতে দেয়া হবে না।

কর্মকর্তা ও স্বেচ্ছাসেবকদের দায়িত্ব-কর্তব্য

জাম্বুরীর সফল বাস্তবায়নের জন্য সকল জাম্বুরী কর্মকর্তা ও স্বেচ্ছাসেবকদের ০৭ মার্চ, ২০১৯ তারিখ দুপুর ১২-০০ টার মধ্যে জাম্বুরী এলাকায় রিপোর্ট করতে হবে এবং একই দিন দুপুর ২-৩০ মিনিটে অনুষ্ঠিত ওরিয়েন্টেশনে অংশগ্রহণ করে নিজ নিজ দায়িত্ব বুঝে নিতে হবে। জাম্বুরী সমাপ্ত হওয়ার পর সকল কর্মকর্তা ও স্বেচ্ছাসেবকদের নিজ নিজ দায়িত্ব যথাযথ কর্তৃপক্ষের নিকট বুঝিয়ে দিয়ে ১৫ মার্চ ২০১৯ তারিখ দুপুর ০২-৩০ মিনিটের পর জাম্বুরী এলাকা ত্যাগ করতে হবে। জাম্বুরী অফিসিয়ালগণকে ৫০০.০০ (পাঁচশত) এবং স্বেচ্ছাসেবকদের ৩০০.০০ (তিনশত) টাকা রেজিস্ট্রেশন ফি পরিশোধ করে পরিপত্র -১ মোতাবেক রেজিস্ট্রেশন সম্পন্ন করতে হবে।

(আখতারুজ জামান খান কবির)
সভাপতি
১০ম বাংলাদেশ ও ৩য় সানসো স্কাউট জাম্বুরী সাংগঠনিক কমিটি
ও
জাতীয় কমিশনার (সংগঠন)
বাংলাদেশ স্কাউটস

পত্র নং বাঃ স্কাঃ (জাম্বুরী)/২৩০৪(৩১০০)/২০১৯ তারিখ ঃ ১০ জানুয়ারি ২০১৯

বিতরণ ঃ জ্ঞাতার্থে ও কার্যার্থে ঃ

১। আঞ্চলিক উপ কমিশনার (প্রোগ্রাম) বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল অঞ্চল;
২। আঞ্চলিক সম্পাদক, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল অঞ্চল;
৩। আঞ্চলিক পরিচালক/উপ পরিচালক/সহকারী পরিচালক, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল অঞ্চল ;
৪। কমিশনার/সম্পাদক, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল জেলা;
৫। সহকারী পরিচালক, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল জেলা;
৬। কন্টিনজেন্ট লিডার, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল জেলা ও কন্টিজেন্ট;
৭। জেলা স্কাউট লিডার, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল জেলা;
৮। কমিশনার/সম্পাদক, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল উপজেলা;
৯। অংশগ্রহণকারী ইউনিট(সকল) ১০ম বাংলাদেশ ও ৩য় সানসো স্কাউট জাম্বুরী।

সদয় জ্ঞাতার্থে ঃ

১। সভাপতি, বাংলাদেশ স্কাউটস ;
২। প্রধান জাতীয় কমিশনার, বাংলাদেশ স্কাউটস;
৩। ১০ম বাংলাদেশ ও ৩য় সানসো স্কাউট জাম্বুরী সাংগঠনিক কমিটির সদস্য (সকল), বাংলাদেশ স্কাউটস;
৪। জাতীয় উপ কমিশনার (সকল), বাংলাদেশ স্কাউটস;
৫। জেলা প্রশাসক ও সভাপতি, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল জেলা;
৬। উপজেলা নির্বাহী কর্মকর্তা ও সভাপতি, বাংলাদেশ স্কাউটস, সকল উপজেলা।

(আরশাদুল মুকাদ্দিস)
সদস্য সচিব
১০ম বাংলাদেশ ও ৩য় সানসো স্কাউট জাম্বুরী সাংগঠনিক কমিটি
ও
নির্বাহী পরিচালক (ভারপ্রাপ্ত)
বাংলাদেশ স্কাউটস

১০ম বাংলাদেশ ও ৩য় সানসো স্কাউট জাম্বুরী প্রোগ্রাম

ভেঞ্চারঃ ১-বিপি পিটি, অ্যারোবিকস, যোগব্যায়াম (Morning Bird)	ভেঞ্চার ঃ ৫- হাইকিং (Hiking)	ভেঞ্চার ঃ ৯- ফান এন্ড গেম (Fun & Game)	ভেঞ্চার ঃ ১৩- তাঁবু জলসা (Camp Fire)	সেন্ট্রাল ইভেন্টস ঃ	সমাপনী ও সাংস্কৃতিক অনুষ্ঠান (Closing & Cultural Ceremony)
ভেঞ্চার ঃ ২-তাঁবু কলা (Camp Craft)	ভেঞ্চার ঃ ৬- করি ও শিখি (Learning by Doing)	ভেঞ্চার ঃ ১০- পাশের বাড়ী (Neighbours)	ভেঞ্চার ঃ ১৪- গ্রীন ডিবেট (Green Debate)	উদ্বোধনী অনুষ্ঠান Opening Ceremony)	টপ অ্যাচিভার'স গ্যাদারিং (Top Achievers' Gathering)
ভেঞ্চার ঃ ৩- অবস্ট্যাকল (Obstacle)	ভেঞ্চার ঃ ৭-পাইওনিয়ারিং ও প্রাথমিক প্রতিবিধান (Pioneering & First Aid)	ভেঞ্চার ঃ ১১- ফেইথস এন্ড বিলিফস (Faiths & Beliefs)		ভিলেজভিত্তিক তাঁবু জলসা (Village Camp Fire)	উড ব্যাজার'স গ্যাদারিং (Woodbadgers' Gatheing)
ভেঞ্চার ঃ ৪- শিক্ষা সফর (Study Tour)	ভেঞ্চার ঃ ৮- এসডিজি ও জিডিভি (SDG &GDV)	ভেঞ্চার ঃ ১২- সাধারণ জ্ঞান (General Knowledge)		মহা তাঁবু জলসা (Grand Camp Fire)	রোভার ভলান্টিয়ার'স গ্যাদারিং (Rover Volunteers' Gathering)

জাম্বুরী প্রোগ্রাম সিডিউল

সময়	০৭ মার্চ ১৯	০৮ মার্চ ১৯	০৯ মার্চ ১৯	১০ মার্চ ১৯	১১ মার্চ ১৯	১২ মার্চ ১৯	১৩ মার্চ ১৯	১৪ মার্চ ১৯	১৫ মার্চ ১৯
ভোর ৫-০০. মিঃ	অফিসিয়াল ও স্বেচ্ছাসেবকদের উপস্থিতি	ইউনিটসমূহের উপস্থিতি, রেজিস্ট্রেশন ও তাঁবুবন্টন	ঘুম থেকে জাগরণ, নামাজ প্রার্থনা						ইউনিটসমূহের এলাকা ত্যাগ
সকাল ৬-০০. মিঃ			ভেঞ্চার-১ (বিপিপিটি, অ্যারোবিক্স, যোগব্যায়াম)						
সকাল ৭-০০. মিঃ			সকালের নাস্তা, তাঁবু গোছানো						
সকাল ৭-৩০. মিঃ			ভেঞ্চার-২ (তাঁবুকলা ও তাঁবু পরিদর্শন)						
সকাল ৮-৩০. মিঃ			ভিলেজ ও সাবক্যাম্পে পতাকা উত্তোলন						
সকাল ৯-০০. মিঃ			উদ্বোধনী অনুষ্ঠান	ভিলেজ-১ হাইকিং ভিলেজ-২ শিক্ষা সফর ভিলেজ-৩ অবস্ট্যাকল ভিলেজ-৪ করি ও শিখি	ভিলেজ-১ শিক্ষা সফর ভিলেজ-২ হাইকিং ভিলেজ-৩ করি ও শিখি ভিলেজ-৪ অবস্ট্যাকল	ভিলেজ-৩, ৪ সাধারণ জ্ঞান ভিলেজ-১, ২ পাইওনিয়ারিং ও ফাস্ট এইড	ভিলেজ-১ অবস্ট্যাকল ভিলেজ-২ করি ও শিখি ভিলেজ-৩ শিক্ষা সফর ভিলেজ-৪ হাইকিং	ভিলেজ- ১ করি ও শিখি ভিলেজ-২ অবস্ট্যাকল ভিলেজ-৩ হাইকিং ভিলেজ-৪ শিক্ষা সফর	
দুপুর ১২-০০ মিঃ		দুপুরের আহার নামাজ/প্রার্থনা বিশ্রাম							
দুপুর ২-৩০ মিঃ	জাম্বুরী সার্ভিস টীম অফিসিয়ালগণের ওরিয়েন্টেশন স্বেচ্ছাসেবক রোভার স্কাউটদের ওরিয়েন্টেশন	উদ্বোধনী অনুষ্ঠানের মহড়া	ভিলেজ-১, ২ সাধারণ জ্ঞান ভিলেজ-৩, ৪ পাইওনিয়ারিং ও ফাস্ট এইড	ভিলেজ-১ হাইকিং ভিলেজ-২ শিক্ষা সফর ভিলেজ-৩ ফান এন্ড গেম ভিলেজ-৪ এসডিজি, জিডিভি টপ অ্যাচিভার'স গ্যাদারিং	ভিলেজ-১ আনন্দ ভ্রমণ ভিলেজ-২ হাইকিং ভিলেজ-৩ এসজিডি, জিডিভি ভিলেজ-৪ ফান এন্ড গেম	গ্রীন ডিবেট পাশের বাড়ী উড ব্যাজার'স গ্যাদারিং	ভিলেজ-১ ফান এন্ড গেম ভিলেজ-২ এসডিজি, জিডিভি ভিলেজ-৩ শিক্ষা সফর ভিলেজ-৪ হাইকিং	ভিলেজ-১ এসডিজি, জিডিভি ভিলেজ-২ ফান এন্ড গেম ভিলেজ-৩ হাইকিং ভিলেজ-৪ শিক্ষা সফর	অফিসিয়াল ও স্বেচ্ছাসেবকগণের এলাকা ত্যাগ
বিকাল ৫-৪৫ মিঃ			পতাকা নামানো , নামাজ/ প্রার্থনা						
সন্ধ্যা ৬-৩০ মিঃ	স্ব স্ব দায়িত্ব পালন	তাঁবু সাজানো-গোছানো	সাব ক্যাম্পভিত্তিক তাঁবু জলসা	ভিলেজ ১ ২ ৩ ৪ - গ্রীন ডিবেট (বাছাই)	ভিলেজ-১ ও ৩ ভিলেজ তাঁবু জলসা ভিলেজ-২ ও ৪ ফেইথস এন্ড বিলিফস	ভিলেজ- ২ ও ৪ ভিলেজ তাঁবু জলসা ভিলেজ-১ ও ৩ ফেইথস এন্ড বিলিফস	মহা তাঁবু জলসা রোভার ভলান্টিয়ার'স গ্যাদারিং	সমাপনী ও সাংস্কৃতিক অনুষ্ঠান	
রাত ৮-৩০ মিঃ	রাতের খাবার, স্টাফ মিটিং								
রাত ১০-০০ মিঃ	বাতি নেভানো ও ঘুম								