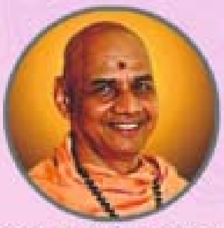
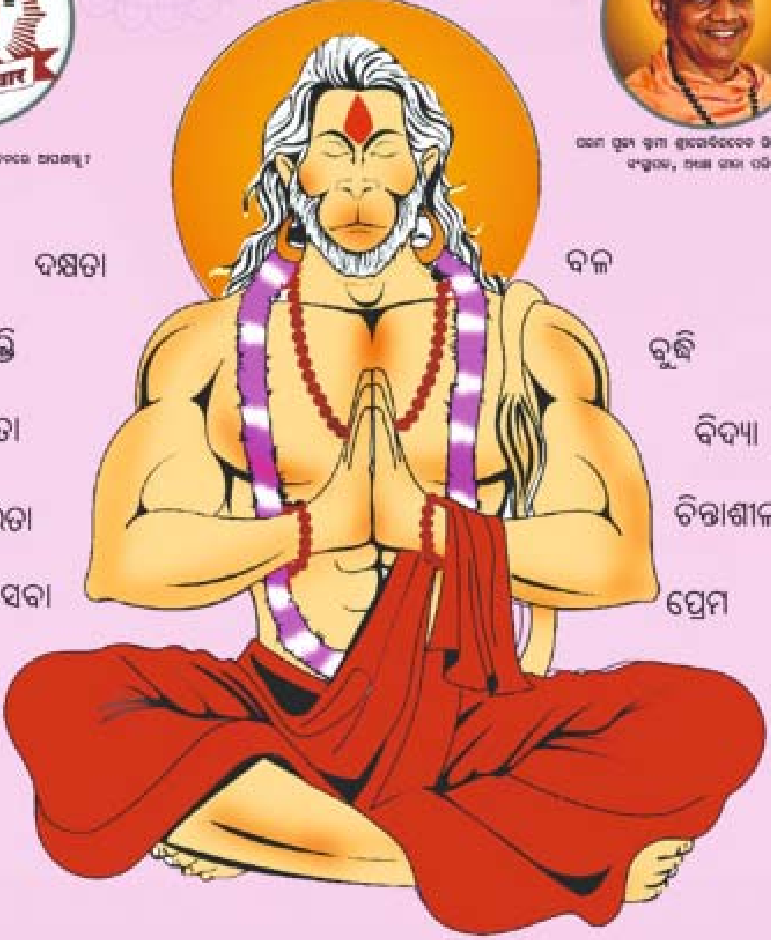
।। ଶ୍ରୀହରିଃ ।।





ସଂସ୍କାର ପଥ ଦିଗଦର୍ଶିକା

SANSKAR PATHA DIGADASHIKA

(Odia)

ଗୀତା ପରିବାର

ଜୟ ହନୁମାନ

ସଂସ୍କାର ସଂଯୋଜନା

କାର୍ଯ୍ୟକର୍ତ୍ତା ସ୍ୱାଧ୍ୟାୟ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ବିକାଶ ଶିବିର

2023

ସଂସ୍କାର ପଥ ପ୍ରଦର୍ଶିକା

- ସଂକଳନା (ହିନ୍ଦୀ) -

ଗୀତା ପରିବାର, ଲକ୍ଷ୍ନୌ-୯

- ମୂଳ ପ୍ରକାଶକ (ହିନ୍ଦୀ) -

ଗୀତା ପରିବାର

ରମଣ ବାଗ ବିଦ୍ୟାଳୟ ଚୌକ, ପୁଣେ, ୪୧୧୦୩୦

ଫୋନ : ୦୨୦-୨୪୪୫୯୩୧୧ ମୋବାଇଲ : ୯୪୨୨୦୮୦୮୧୪, ୯୪୨୨୦୬୩୨୮୬

ଇମେଲ: geetaparivar@gmail.com

- ଓଡ଼ିଆ ଅନୁବାଦ -

ଗୀତା ପରିବାର, ଓଡ଼ିଶା

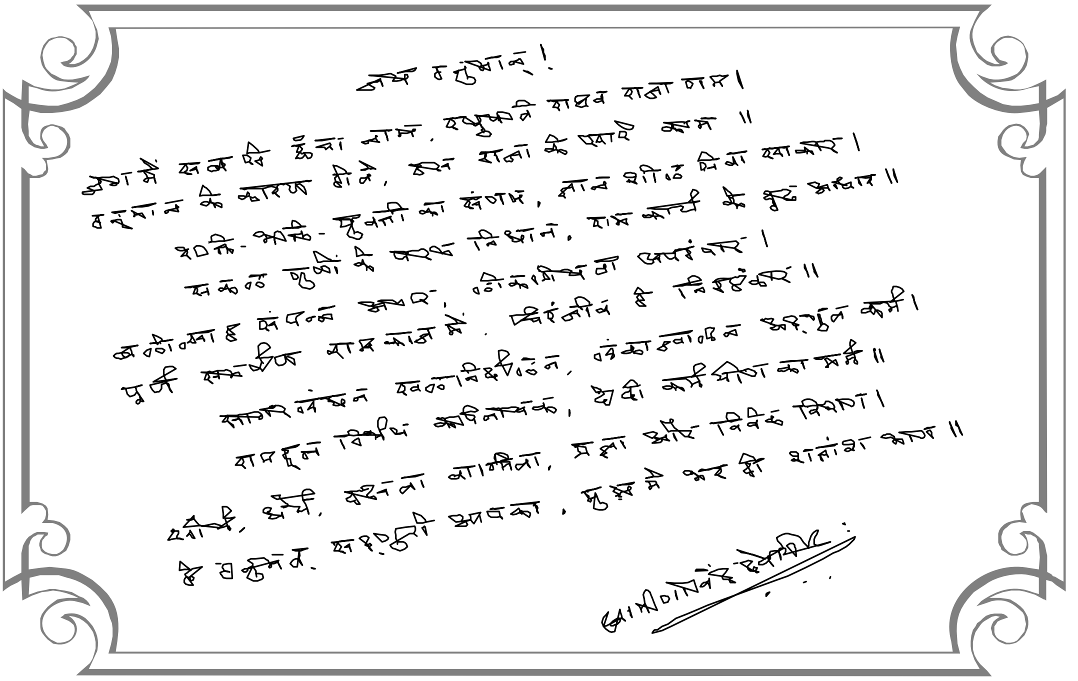
ଏଚ. ଆଇ. ଜି. – ୩୧୭, କେ – ୫, କଳିଙ୍ଗ ବିହାର,

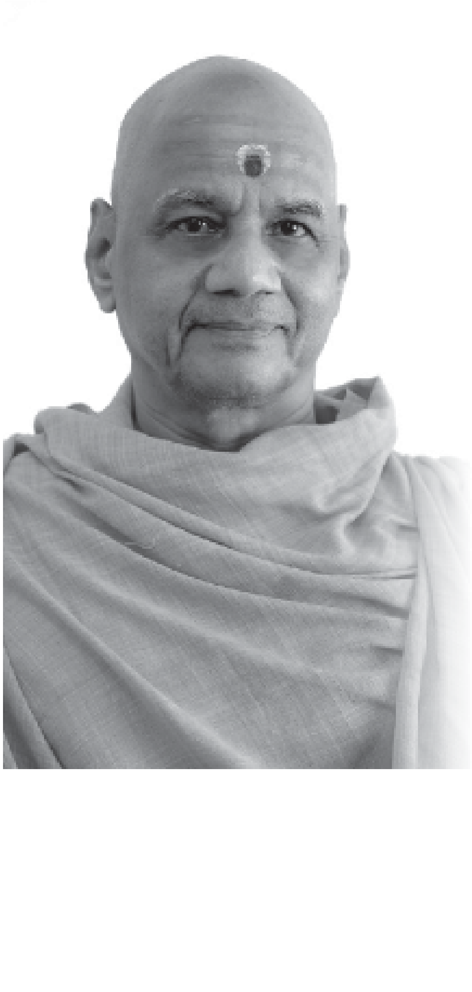
ଭୁବନେଶ୍ୱର. ଓଡିଶା – ୭୫୧୦୧୯

ଇମେଲ:gitapariwarodisha@gmail.com

ଫୋନ : ୯୪୩୭୩୯୧୫୦୦

Facebook.com/geetaparivar/ https://geetapariwar.org/ https://www.learngeeta.com/





ଜୟ ହନୁମାନ !

ଜଗ ମେଂ ସବ ସେ ଊଁଚା ନାମ, ରଘୁପତି ରାଘବ ରାଜା ରାମ।
ହନୁମାନ କେ କାରଣ ହୋତେ, ଉସ ରାଜା କେ ସାରେ କାମ ।।
ଶକ୍ତି-ଭକ୍ତି-ଯୁକ୍ତି କା ସଂଗମ, ଜ୍ଞାନ ଶୀଲ ସେବା ସାକାର।
ସକଲ ଗୁଣୋଂ କେ ପରମ ନିଧାନ, ରାମ କାର୍ଯ୍ୟ କେ ଦୃଢ ଆଧାର।।
ବଲୋତ୍ସାହ ସଂପନ୍ନ ଅପାର, ଲୋକ ପ୍ରିୟତା ଅପରମ୍ପାର।
ପୂର୍ଣ୍ଣ ସମର୍ପଣ ରାମ କାଜ ମେଂ, ଚିରଂଜୀବ ହେ ନିରହଂକାର ।।
ସାଗରଲଂଘନ ଖଲନିର୍ଦ୍ଦଲନ, ଲଂକା ଜ୍ୱାଳନ ଅଦ୍ଭୁତ କର୍ମ।
ରାମଦୂତ ନିର୍ଭୟ କପିନାୟକ, ଦେ ଦୋ କର୍ମଯୋଗ କା ମର୍ମ ।।
ଶୌର୍ଯ୍ୟ, ଧୈର୍ଯ୍ୟ, ଦକ୍ଷତା ବାଲା, ପ୍ରଜ୍ଞା ଔର ବିବେକ ବିରାଗ।
ହେ ହନୁମତ ସଦ୍‌ଗୁରୋ ଆପକା, ମୁଝେ ଦୋ ଶତାଂଶ ଭାଗ ।।

ପ ପୂ ସ୍ୱାମୀ ଶ୍ରୀଗୋବିନ୍ଦଦେବଗିରି ଜୀ ମହାରାଜ

ସଂସ୍ଥାପକ ଅଧ୍ୟକ୍ଷ, ଗୀତା ପରିବାର

ପ୍ରସ୍ତାବନା

ସକଳଗୁଣନିଧାନଂ ବାନରାଣମଧୀଶଂ, ରଘୁପତିପ୍ରିୟଭକ୍ତଂ ବାତଜାତଂ ନମାମି ?

ହନୁମାନଜୀଙ୍କର ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱର ପରିଭାଷା କେବଳ ଏକ ଶବ୍ଦ 'ସକଳଗୁଣନିଧାନଂ' ଅର୍ଥାତ୍'ସର୍ବ ଗୁଣ ସଂପନ୍ନ' ଦ୍ୱାରା ହିଁ କରି ପାରିବା। ସେ ଶକ୍ତିମାନ ଏବଂ ବୁଦ୍ଧିମାନ ତ ଅଟନ୍ତି, ପରନ୍ତୁ ଇନ୍ଦ୍ରିୟ ନିୟନ୍ତ୍ରଣର ମଧ୍ୟ ଆଦର୍ଶ ଅଟନ୍ତି। ଆମର ବାଳକମାନଙ୍କୁ ହନୁମାନଜୀଙ୍କର କଥା, ତାଙ୍କର ବଳ- ବୁଦ୍ଧି- ପରାକ୍ରମ- ବିବେକ ଓ ଭକ୍ତିର ପ୍ରସଙ୍ଗ ଶୁଣାଇବା ଦ୍ୱାରା ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସର୍ବଗୁଣ ସଂପନ୍ନତା ଏବଂ ସୁସଂସ୍କାରର ବୀଜରୋପଣ ଅତି ସହଜରେ ହେଇ ପାରିବ।

ଶୈଶବରେ ସୂର୍ଯ୍ୟଙ୍କୁ ଧରିବାର ଇଚ୍ଛା, ବୃହତ୍‌ଲକ୍ଷ ସଂଯୋଜନା କରିବା ଶିକ୍ଷା ଦିଏ। ବାଳକାଳରେ ସୂର୍ଯ୍ୟଭଗବାନଙ୍କୁ ଜ୍ଞାନପ୍ରାପ୍ତିର ବରଦାନ ମାଗିବା, ବାଳକମାନଙ୍କୁ ଜ୍ଞାନର ମହତ୍ୱ ଜଣାଏ। ସୂର୍ଯ୍ୟଙ୍କୁ ପ୍ରତିଦିନ ଅର୍ଘ୍ୟ ପ୍ରଦାନ କରିବା ଏବଂ ସୂର୍ଯ୍ୟପୁତ୍ର ସୁଗ୍ରୀବଙ୍କୁ ଜୀବନ ସାରା ସଂଗ ଦେବା, ନିଜ ଗୁରୁଙ୍କ ପ୍ରତି ଶ୍ରଦ୍ଧା ଦର୍ଶାଏ। 'କଂଚନ ବରନ ବିରାଜ ସୁବେଶା' ଏଥିରେ ତେଜସ୍ୱିତା ଓ ବ୍ୟବସ୍ଥିତତା ଶିଖିବାକୁ ମିଳେ। ଶ୍ରୀରାମଙ୍କ ସହ ପ୍ରଥମ ସାକ୍ଷାତରେ ସୁଗ୍ରୀବଙ୍କ ସହ ଅଗ୍ନି ସାକ୍ଷୀ ରଖି ମୈତ୍ରୀ କରାଇବା, ସଂପାତିଠାରୁ ସୀତାମାତାଙ୍କର ଠିକଣା ସ୍ଥାନ ଜାଣିବା, ସୁରସାର ମୁଖରୁ ବାହାରିଯିବା, ଏହିପରି ଅନେକ ପ୍ରସଙ୍ଗରୁ ତାଙ୍କର ବୁଦ୍ଧି ଓ ଚାତୁର୍ଯ୍ୟର ପରିଚୟ ମିଳେ। ମୈନକ ପର୍ବତକୁ କେବଳ ହସ୍ତସ୍ପର୍ଶ କରିବା, ସୀତା ମାତାଙ୍କୁ ନିଜ ପରିଚୟ ଜଣାଇ ଆଶ୍ୱାସନା ଦେବା, ବିଭୀଷଣଙ୍କୁ ଭଗବାନ ଶ୍ରୀରାମଙ୍କ ପକ୍ଷକୁ ଆଣିବା, ରାବଣର ଦରବାରରେ ଶ୍ରୀରାମଙ୍କ ପରିଚୟ ଦେବା, ତାଙ୍କର ବାକ୍-ଚାତୁର୍ଯ୍ୟ ର ପରିଚାୟକ ଅଟେ। ସେତୁବନ୍ଧନରେ ତାଙ୍କର ଅସାମାନ୍ୟ ନେତୃତ୍ୱଗୁଣ ପ୍ରକାଶ ପାଇଛି। ସମୁଦ୍ର ଉପରେ ଉଡିବା ତଥା ଦ୍ରୋଣାଗିରି ଆଣିବା ପ୍ରସଙ୍ଗରୁ ତାଙ୍କର ଅତୁଳନୀୟ ଶକ୍ତି ବୋଧଗମ୍ୟ ହୁଏ। ଏହି ସମସ୍ତ ଗୁଣରେ ମଣ୍ଡିତ ହୋଇ ମଧ୍ୟ ଶ୍ରୀରାମଙ୍କ ପ୍ରତି ତାଙ୍କର ପ୍ରଗାଢ ଭକ୍ତି ଯାଗୁଁ, ଶ୍ରୀରାମ ତାଙ୍କୁ ଉପମା ଦେଇଛନ୍ତି, 'ତୁମ ମମ ପ୍ରିୟ ଭରତ ସମ ଭାଇ' ।

ଆମର ବାଳକ ମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା, ଏହିପରି ସର୍ବଗୁଣସଂପନ୍ନ ହନୁମାନଜୀଙ୍କର ଚିନ୍ତନ କରାଇଲେ, ଆମର ଉତ୍ତରପୀଢି ମଧ୍ୟ ଶକ୍ତି- ଯୁକ୍ତି ଓ ଭକ୍ତି ରେ ଭରପୂର ହୋଇଯିବେ, ଏଥିରେ କୌଣସି ସନ୍ଦେହ ନାହିଁ। ଏହି ବର୍ଷ ଗୀତା ପରିବାରର ଅଗଣିତ କାର୍ଯ୍ୟକର୍ତ୍ତା ଏହିପରି ଅନନ୍ୟ ସଂସ୍କାର ସାଧନାରେ କାର୍ଯ୍ୟରତ ହେବେ, ସେହି ସମସ୍ତଙ୍କୁ ମୋର ଶୁଭ କାମନା !

ଭବଦୀୟ,

ଡଃ ସଂଜୟ ମାଲପାଣୀ

ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ କାର୍ଯ୍ୟାଧ୍ୟକ୍ଷ, ଗୀତା ପରିବାର

ଅନୁକ୍ରମଣିକା

୧-	ସୁବାକ୍ୟ କହିବା	୬
୨-	ଅନ୍ତର୍ମନ ଯାତ୍ରା – ଧ୍ୟାନ	୭-୯
୩-	ବୈଠକ ଖେଳ	୧୦-୧୩
୪-	ଦଳ ବିଭାଜନ	୧୧
୫-	ପ୍ରଦର୍ଶନ ଭିତ୍ତିକ ଶିକ୍ଷା	୧୫-୨୧
୬-	ରଚନାତ୍ମକ କର୍ମଶାଳା	୨୨-୨୭
୭-	ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରଶ୍ନୋତ୍ତର ବା କୁଇଜ୍	୨୭-୨୮
୮-	ବାହ୍ୟ କ୍ରୀଡା	୨୯-୩୧
୯-	କୌଶଳ ପ୍ରତିଯୋଗିତା	୩୨-୩୫
୧୦-	କାହାଣୀ କହିବା କୌଶଳ	୩୬-୪୨
୧୧-	ବିବିଧ ବିକଳ୍ପ (କୌତୁହଳର ସମାଧାନ, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ ତଥ୍ୟ, ହସ୍ତକୌଶଳ- ଯାଦୁ, ଗୋଷ୍ଠୀ ଆଲୋଚନା, ବ୍ୟଙ୍ଗ ଓ ହାସ୍ୟ)	୪୩-୪୮
୧୨-	ଗୀତା ଉପରେ ସାଧାରଣ ପ୍ରଶ୍ନ	୪୯ - ୫୧
୧୩-	ଅଧିବେଶନ ସପ୍ଲିମେଣ୍ଟ ବା ପୂରକ	୫୨ - ୫୪
୧୪-	ସଂକଳ୍ପ ଅଧିବେଶନ	୫୫
୧୫-	ପ୍ରଶିକ୍ଷକଙ୍କ ପାଇଁ ବିଶେଷ ସୂଚନା	୫୬-୫୭
୧୬-	ସଂସ୍କାର ପଥ ପ୍ରତିବେଦନ	୫୮
୧୭-	ସ୍ୱଲେଖନ ପୃଷ୍ଠା	୫୯-୬୦

ଶିବିର କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ ପଦ୍ଧତି (METHODOLOGY)

ବାଳକ ମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସଂସ୍କାର ପଥ ଶିବିର ସୁଗମ ଓ ସରଳ କରିବା ହେତୁ ଆମେ ନିମ୍ନ ଲିଖିତ ଉପକ୍ରମଣିକା ବ୍ୟବହାର କରି ପାରିବା। କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମର ବିବରଣୀ (Logbook) ଏହାର ଆଧାରରେ କରିବେ।

	ସତ୍ର	ସମୟ
୧-	ପ୍ରାର୍ଥନା – କର ପ୍ରଣାମ ତେରେ ଚରଣୌଁ ମେଂ	୩-୫ ମିନିଟ
୨-	ସୁବାକ୍ୟ କହିବା	୫-୮ ମିନିଟ
୩-	ମଙ୍ଗଳ ସ୍ମରଣ	୫- ମିନିଟ
୪-	ପ୍ରାଣାୟାମ, ପ୍ରଣୋବୋଚ୍ଚାର, ଧ୍ୟାନ, ବା ପ୍ରାର୍ଥନା	୧୫-୨୦ ମିନିଟ
୫-	ବୈଠକ ଖେଳ (ରାମ, ଶ୍ୟାମ, ବୀର ଆଦି)	୩-୫ ମିନିଟ
୬-	ଦଳ ବିଭାଜନ	୧୦-ମିନିଟ
୭-	ଦୈନନ୍ଦିନୀ	୫-ମିନିଟ
୮-	ପ୍ରଦର୍ଶନ ଭିତ୍ତିକ (ପ୍ରତ୍ୟେକ ସତ୍ରରେ ୨-୩ ଥର)	୫-୧୦ ମିନିଟ
୯-	ସ୍ତୋତ୍ର	୧୦-ମିନିଟ
୧୦-	ରଚନାତ୍ମକ କର୍ମଶାଳା	୩୦-୪୫ ମିନିଟ
୧୧-	ସଂସ୍କାର ପଥ ପଞ୍ଚ ସୂତ୍ର	୨୫-୩୦ ମିନିଟ
୧୨-	ବାହ୍ୟ କ୍ରୀଡା	୩୦-୩୫ ମିନିଟ
୧୩-	ଗୀତ	୩-୫ ମିନିଟ
୧୪-	କୌଶଳ ପ୍ରତିଯୋଗିତା	୧୦-୧୫ ମିନିଟ
୧୫-	ବାଳ ପ୍ରଶ୍ନୋତ୍ତର	୧୦-୨୦ ମିନିଟ
୧୬-	କାହାଣୀ କହିବା	୨୦-୨୫ ମିନିଟ
୧୭-	ସୂର୍ଯ୍ୟ ନମସ୍କାର୍ / ଯୋଗ ସୋପାନ	୨୫-୩୦ ମିନିଟ
୧୮-	ଗୀତା ୧୨, ୧୫, ୧୬ ଅଧ୍ୟାୟ ସଂଥା	୧୫-୨୦ ମିନିଟ
୧୯-	ବିବିଧ ବିକଳ୍ପ (କୌତୁହଳର ସମାଧାନ, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ ତଥ୍ୟ , ହସ୍ତକୌଶଳ- ଯାଦୁ, ଗୋଷ୍ଠୀ ଆଲୋଚନା, ବ୍ୟଙ୍ଗ ଓ ହାସ୍ୟ, ବୈଦିକ ଗଣିତ, ସଂକଳ୍ପ ସତ୍ର, ନୀତି ସୂତ୍ର ଆଦି)ସତ୍ର ଅନୁସାରେ	୧୫-୩୦ ମିନିଟ
୨୦-	ହନୁମାନ ଚାଳିଶା, ଆରତୀ, ବନ୍ଦେମାତରମ, ଘୋଷଣା, ବା ପ୍ରସାଦ ବିତରଣ	୧୫-୨୦ ମିନିଟ

ସୁବାକ୍ୟ କହିବା (SAY A QUOTE)

ସୁବାକ୍ୟ ଅଥବା ସୁନ୍ଦର ଉକ୍ତି କୋମଳମତି ଶିଶୁମାନଙ୍କ ମନରେ ଚିରସ୍ଥାୟୀ ହୋଇରହିଯାଏ ଓ ସମୟ ଆସିଲେ ସେମାନଙ୍କର ମାର୍ଗ ଦର୍ଶନ କରାଇ ଥାଏ। ଏଣୁ ସାବଧାନତାପୂର୍ବକ ଆମକୁ ସରଳ ତଥା ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ସୁବାକ୍ୟଗୁଡ଼ିକୁ ଚୟନ କରି, ସେସବୁ ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ କହିବାପାଇଁ ପ୍ରବର୍ତ୍ତାଇବା ଉଚିତ୍। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ଶ୍ରୀରାମଚରିତମାନସରୁ କିଛି ଉଦ୍ଧୃତି ଏଠାରେ ଅର୍ଥ ସହିତ ଦିଆଯାଉଛି।

- **ପ୍ରୀତି ବିନା ନହିଁ ଦିହାଇ, ଜିମି ଖଗପତି ଜଲ କୈ ଚିକ୍କାଇ।**
  ଅର୍ଥ :- ଯେପରି ଜଳମଧ୍ୟରେ ଚିକ୍କଣତାର ସ୍ଥାୟିତ୍ୱ ଅତ୍ୟନ୍ତ ସ୍ୱଳ୍ପ, ଠିକ୍ ସେହିପରି ପ୍ରେମ ବିନା ଭକ୍ତିର ଦୃଢ଼ତା ମଧ୍ୟ ଖୁବ୍ କ୍ଷଣସ୍ଥାୟୀ ହୋଇଥାଏ।
- **ଉତ୍ତମ ମଧ୍ୟମ ନୀଚ ଗତି ପାହନ ସିକତା ପାନି, ପ୍ରୀତି ପରିଚ୍ଛା ତିହୁନ କି ବୈର ବିତିକ୍ରମ ଜାନି।**
  ଅର୍ଥ :- ପଥର, ବାଲି ଓ ପାଣି ଉପରେ ପଡ଼ିଥିବା ଗାରର ସ୍ଥିରତା ପରି ଭଲପାଇବା କ୍ରମଶଃ ଉତ୍ତମ, ମଧ୍ୟମ ଓ ନୀଚ ମାନର ହୋଇଥାଏ ; ଆଉ ଶତ୍ରୁତାରେ ଏହି କ୍ରମ ଭଲପାଇବାର ଠିକ୍ ବିପରୀତ ବୋଲି ବୁଝିବାକୁ ହେବ।
- **ପ୍ରୀତି ବିରୋଧ ସମାନ ସନ କରିଅ ଅସ ଆହି। କୌ ମୃଗପତି ବଧ ମେଣ୍ଡୁକହ୍ନି ଭଲି କି କହଇ କୋଉ ତାହି।**
  ଅର୍ଥ :- ମିତ୍ରତା ହେଉ ଅବା ଶତ୍ରୁତା, ସର୍ବଦା ସମାସ୍କନ୍ଧଙ୍କ ସହ ହେବା ବିଧେୟ। ସିଂହ ଯଦି ବେଙ୍ଗ ମାରିବ, ତେବେ ତାକୁ ରାଜା ବୋଲି କିଏ ମାନିବ ?
- **ଭୟ ବିନୁ ହୋୟ ନ ପ୍ରୀତି।** ଅର୍ଥ :- ଭୟ ବିନା ପ୍ରେମ ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ।
- **ବୁଧ ଜୁଗ ଧର୍ମ ଜାନି ମନ ମାହୀ। ତଜି ଅଧର୍ମ ରାତି ଧର୍ମ କରହୀଂ।**
  ଅର୍ଥ :- ପଣ୍ଡିତମାନେ ଯୁଗ ଯୁଗ ଧରି ଧର୍ମକୁ ମନ ମଧ୍ୟରେ ନିରୀକ୍ଷଣ କରି, ଶେଷରେ ଅଧର୍ମକୁ ଛାଡ଼ି ଧର୍ମରେ ହିଁ ମନୋନିବେଶ କରିଥାନ୍ତି।
- **ସୀତଲତା ସରଲତା ମୟତ୍ରୀ, ଦ୍ୱିଜ ପଦ ପ୍ରୀତି ଧର୍ମ ଜନୟତ୍ରୀ।**
  ଅର୍ଥ :- ସନ୍ଥମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଶୀତଳତା, ସରଳତା, ମୈତ୍ରୀଭାବ ଓ ବ୍ରାହ୍ମଣଙ୍କ ଠାରେ ଶ୍ରଦ୍ଧାଭାବ ଇତ୍ୟାଦି କେବଳ ଧର୍ମ ଦ୍ୱାରାହିଁ ସମ୍ଭବ ହୋଇପାରିଥାଏ।
- **ବିନୁ ସତସଙ୍ଗ ବିବେକ ନ ହୋଇ ।** ଅର୍ଥ :- ସତସଙ୍ଗ ବିନା ବିବେକବାନ୍ ବିଚାର ସମ୍ଭବ ହୁଏ ନାହିଁ।
- **ପ୍ରାତ କାଲ ଉଠି କୈ ରଘୁନାଥ। ମାତା ପିତା ଗୁରୁ ନାବହୀଂ ମାଥା।**
  ଅର୍ଥ :- ରଘୁନାଥ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦିନ ପ୍ରାତଃ କାଳରେ ଉଠିବା ପରେ ନିଜ ମାତା ପିତାଙ୍କ ଆଗରେ ମୁଣ୍ଡ ନୁଁଆନ୍ତି ତାଙ୍କର ଆଶୀର୍ବାଦ ପାଇବା ପାଇଁ।
- ସୁଖୀ ମୀନ ଜେ ନୀର ଅଗାଧା, ଜିମି ହରି ସର ନ ଏକଉ ବାଧା।
  ଅର୍ଥ :- ଯେଉଁ ମାଛ ଅଗାଧ ଜଳ ମଧ୍ୟରେ ଥାଏ ସେ ଅବାଧରେ ବିଚରଣ କରି ସୁଖୀ ରୁହେ ; ଯେମିତି ଆତ୍ମା ଶ୍ରୀହରିଙ୍କ ଶରଣକୁ ଚାଲିଗଲେ ସମସ୍ତ ପ୍ରକାରର ବାଧାରୁ ବ୍ୟତୀତ ହୋଇଯାଇଥାଏ।
- **ମୁଦ ମଙ୍ଗଲମୟ ସନ୍ତ ସମାଜୁ, ଜୋ ଜଗ ଜଙ୍ଗମ ତୀରଥ ରାଜୁ।**
  ଅର୍ଥ :- ସନ୍ଥ-ସମାଜ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଆନନ୍ଦ ଓ କଲ୍ୟାଣମୟ ହୋଇଥାନ୍ତି, ଯାହା ଜଗତରେ ଚଳନ୍ତି ତୀର୍ଥରାଜ ପ୍ରୟାଗ ବୋଲି ମାନ୍ୟ ହୋଇଥାନ୍ତି।

ଅନ୍ତର୍ମନ ଯାତ୍ରା – ଧ୍ୟାନ (MEDITATION)

ଧ୍ୟାନ ହେଉଛି ଭାରତୀୟ ଦାର୍ଶନିକମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ବିଶ୍ୱକୁ ଦିଆଯାଇଥିବା ଏକ ମହତ୍ତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଉପହାର। ଭାରତରେ ଏହାର ବହୁବିଧ ଅଭ୍ୟାସ 'ଧ୍ୟାନସତ୍ର' ମାଧ୍ୟମରେ ବିବିଧ ସଂସ୍କାର କେନ୍ଦ୍ରମାନଙ୍କରେ ହୋଇଥାଏ। କୌଣସି ଏକ ସଂସ୍କାର କେନ୍ଦ୍ରର ଗୁଣବତ୍ତା ସେଠାରେ ହେଉଥିବା ଧ୍ୟାନସତ୍ରର ମାନରୁ ହିଁ ବୁଝାପଡ଼ିଥାଏ।

ଜୀବନରେ ଧ୍ୟାନର ଆବଶ୍ୟକତା କଣ, ଏହାକୁ କାହିଁକି କରିବା ଉଚିତ୍-ତାହା ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ ଭଗବତ୍‌ଗୀତା ମାଧ୍ୟମରେ ହିଁ ଅବଗତ କରାଯାଇଥାଏ। ଭଗବତ୍‌ଗୀତାରେ ମଧ୍ୟ ଭଗବାନ ଶ୍ରୀକୃଷ୍ଣ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ଧ୍ୟାନ କିପରି କରାଯିବ, ତାହାର ବର୍ଣ୍ଣନା ଷଷ୍ଠ ଅଧ୍ୟାୟର ତ୍ରୟୋଦଶ ଶ୍ଳୋକରେ କରିଛନ୍ତି-**'ସମଂ କାୟଶିରୋଗ୍ରୀବଂ ଧାରୟନ୍ନଚଲଂ ସ୍ଥିରଃ'** ଅର୍ଥାତ୍ କାୟା, ଶିର ଓ ଗ୍ରୀବାକୁ ସମାନ୍ତରାଳ ଭାବେ ସ୍ଥିରରଖି ନିଶ୍ଚଳ ହୋଇ ଧ୍ୟାନରେ ବସିବା ଉଚିତ୍। ଏସବୁ ପ୍ରଥମେ ମୌଖିକ ରୂପେ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ବୁଝାଇ, ତା'ପରେ ସେମାନଙ୍କୁ ପଦ୍ମାସନରେ ସିଧା ବସିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ। କମର, ପୃଷ୍ଠ ଓ ଗ୍ରୀବାକୁ ଏକ ସରଳ ରେଖାରେ ରଖି ଜ୍ଞାନମୁଦ୍ରାରେ ରହିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ। ଏହାପରେ ମନକୁ ଶାନ୍ତ ରଖି, ଆଖିବୁଜି ପ୍ରସନ୍ନତା ଭାବ ମୁହଁରେ ଆଣିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ। ଏବେ ବାଳକମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଅଭ୍ୟାସ ସବୁ କରାନ୍ତୁ ଏବଂ ଏହା ସୂଚିତ କରନ୍ତୁ ଯେ, **'ହେ ଭଗବାନ'** ପ୍ରାର୍ଥନା ପରେ ହିଁ ସେମାନଙ୍କୁ ଆଖି ଖୋଲିବାକୁ ହେବ।

ଏହି ପୁରା ସତ୍ରରେ ମାଇକ୍ ଉପରେ ଆପଣଙ୍କ ସ୍ୱର ଯେପରି ସାବଲୀଳ ଓ ଲୟପୂର୍ଣ୍ଣ ରହିବ ସେ ବିଷୟ ପ୍ରତି ପ୍ରବର୍ତ୍ତକ ବିଶେଷ ଧ୍ୟାନ ଦେବେ। ଆପଣଙ୍କ ସ୍ୱରର ଅସ୍ଥିରତା ବା ଅଧିକ ଉଚ୍ଚସ୍ୱର ବାଳକମାନଙ୍କର ଧ୍ୟାନ ବିଚଳିତ କରିପାରେ।

କ) ସରଳ ପ୍ରାଣାୟାମ :- ସର୍ବପ୍ରଥମେ ୧ ଠାରୁ ୪ ଯାଏଁ ଗଣିବା ସହ ନିଶ୍ୱାସ ନେଇ ପେଟକୁ ଫୁଲାଇ ରଖିବାକୁ ହେବ। ସେହିପରି ପୁଣି ୪ ଯାଏଁ ଗଣି ସେହି ନିଶ୍ୱାସକୁ ରୋକିରଖିବାକୁ ହେବ। ତାପରେ ୬ର ଗଣତିସହ ନିଶ୍ୱାସକୁ ଛାଡ଼ି, ପେଟକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଖାଲି କରିଦେବାକୁ ହେବ। ଏହି ପୁରା ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ୩ ଥର କରିସାରିବା ପରେ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ଶ୍ୱାସକ୍ରିୟାକୁ ସାମାନ୍ୟ କରିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ।

ଖ) ଭ୍ରାମରି ପ୍ରାଣାୟାମ :- ସର୍ବପ୍ରଥମେ ଦୀର୍ଘଶ୍ୱାସ ନେଇ ପେଟକୁ ପୁରା ଫୁଲାନ୍ତୁ। ଏବେ ଆଖି, କାନ ଓ ପାଟିକୁ ମୁଦି (ଦୁଇ ହାତ ଆଙ୍ଗୁଳି ଦ୍ୱାରା) ଭଅଁର ପରି ଗୁଞ୍ଜନ କରନ୍ତୁ ଓ ନାକ ବାଟେ ନିଶ୍ୱାସକୁ ଧୀରେ ଧୀରେ ଛାଡନ୍ତୁ। ନିଶ୍ୱାସ ଛାଡ଼ିବା ସମୟରେ ମସ୍ତିଷ୍କରେ ଏହାର କମ୍ପନ ଅନୁଭବ କରନ୍ତୁ। ଏହି ପ୍ରଣାୟାମକୁ ମଧ୍ୟ ୩ ଥର ଅଭ୍ୟାସ କରାଇ, ଶ୍ୱାସକ୍ରିୟାକୁ ସାମାନ୍ୟ ରଖିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ।

ଗ) ପ୍ରଣୋବଚ୍ଚାର ବା ଓଁକାର ପ୍ରାଣାୟାମ :- ପ୍ରଥମେ ଦୀର୍ଘ ଶ୍ୱାସ ନେଇ ପେଟକୁ ଫୁଲାନ୍ତୁ ଓ 'ଓଁ' ର ଉଚ୍ଚାରଣ ରହି ରହି ଅ, ଉ, ମ ଭାବେ କରି, ନିଶ୍ୱାସ ଧୀରେ ଧୀରେ ଛାଡ଼ନ୍ତୁ।

'ଅ' (ଅକାର)ର ଉଚ୍ଚାରଣ ସ୍ୱଳ୍ପ, 'ଉ' (ଉକାର)ର ଉଚ୍ଚାରଣ ମଧ୍ୟମ ତଥା 'ମ' (ମକାର)ର ଉଚ୍ଚାରଣ ଦୀର୍ଘ ହେବା ଉଚିତ୍। ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ମଧ୍ୟ ୩ ଥର ଅଭ୍ୟାସ କରାନ୍ତୁ।

ଏହି ତିନି ପ୍ରକାରର ପ୍ରାଣାୟାମକୁ କରିବା ଦ୍ୱାରା ମନ ଶାନ୍ତ ଏବଂ ସ୍ଥିର ହୋଇଯାଇଥାଏ ଓ ଧ୍ୟାନକ୍ରିୟା ପାଇଁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଉପଯୁକ୍ତ ହୋଇଥାଏ। ଏଣୁ ସର୍ବଦା ପ୍ରାଣାୟାମ ପରେ ହିଁ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ଧ୍ୟାନ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରେରଣା ଦିଅନ୍ତୁ। 'ମନ ଆମର ଗୁରୁ ନା ଆମେ ମନର ଗୁରୁ' ପରି ଉକ୍ତିର ଉଦାହରଣ ଦେଇ ଧ୍ୟାନ ସମୟରେ କେହି ବି ଆଖି ନ ଖୋଲିବାକୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ଦିଅନ୍ତୁ। ସର୍ବୋତ୍ତମ ଧ୍ୟାନ ଅଧିବେଶନ ପାଇଁ ଏ ସବୁ ପୂର୍ବ ପ୍ରସ୍ତୁତି ଅତ୍ୟନ୍ତ ଜରୁରୀ।

ଧ୍ୟାନ ପାଇଁ ସ୍ତୁତି, ଶୁଭସଙ୍କଳ୍ପ ଓ ପ୍ରାର୍ଥନା :-

ଏକ ସଫଳ ଧ୍ୟାନସତ୍ର ନିମିତ୍ତ ସ୍ତୁତି, ସଂକଳ୍ପ ଓ ପ୍ରାର୍ଥନାର ଆବଶ୍ୟକତା ମଧ୍ୟ ରହିଛି। ଏଥିପାଇଁ ସମସ୍ତ ବାଳକଙ୍କୁ ପ୍ରଥମେ ଏକ ସ୍ମିତହାସ୍ୟ ସହ ଆଖି ବନ୍ଦ ରଖି ବସିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ ଓ ସେମାନଙ୍କ ସମ୍ମୁଖରେ ପ୍ରକୃତିର ଏକ ସୁନ୍ଦର ଚିତ୍ରର ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରନ୍ତୁ - ଯେମିତିକି ସୁନ୍ଦର ଉଦ୍ୟାନ, ପର୍ବତ, ଜଳପ୍ରପାତ ଓ ହରିଣ ଇତ୍ୟାଦି। ଏହାକୁ ଧ୍ୟାନର ସହ ଶୁଣିବା ଦ୍ୱାରା ବାଳକମାନେ ନିଜକୁ ସେମିତି ଏକ ସ୍ଥାନରେ କଳ୍ପନା କରିବାକୁ ଲାଗିବେ। ଏବେ ସେହି ସ୍ଥାନରେ ସେମାନଙ୍କୁ ନିଜ ନିଜର ଇଷ୍ଟ ଦେବତାଙ୍କ (ଶ୍ରୀରାମ, ହନୁମାନ, ଶ୍ରୀକୃଷ୍ଣ ଅଥବା ଶିବ) ଅବସ୍ଥିତି କଳ୍ପନା କରିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ। ପ୍ରଭୁଙ୍କର କୋମଳ ପାଦପଦ୍ମ, ଅଳଙ୍କାର ଓ ପୀତାମ୍ବର, ପରିପୃଷ୍ଟ ବାହୁ, ସୁଦର୍ଶନ ଚକ୍ର, ବୈଜୟନ୍ତୀମାଳା ଓ ମୟୂର ମୁକୁଟ ସହ ଭଗବାନଙ୍କର ସୌମ୍ୟ ରୂପର ଚିନ୍ତନ କରି ତାଙ୍କୁ ପ୍ରଣାମ କରିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ। ଏବେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ନିଜର ଆଖି ବନ୍ଦ ରଖି ନିମ୍ନ ପ୍ରାର୍ଥନାଟିକୁ ବୋଲିବେ ଓ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ପ୍ରସନ୍ନତାର ସହ ତାହାକୁ ଆବୃତ୍ତି କରିବାକୁ କହିବେ।

ହେ ଈଶ୍ୱର ! ତୁମର ଅସୀମ କୃପା ଯୋଗୁଁ ଆମେ ଏହି ସଂସାରର ସର୍ବଶ୍ରେଷ୍ଠ ଯୋନି - ମାନବ ରୂପେ ଜନ୍ମ ଗ୍ରହଣ କରିଛୁ ; ସେ ବି ଋଷି-ମୁନିଙ୍କର ଏହି ଦେବଭୂମି - ଭାରତବର୍ଷରେ ଆମକୁ ଜନ୍ମମିଳିଛି ! ହେ କରୁଣାସାଗର, ତୁମ କୃପାରୁ ଏକ ସ୍ନେହଶୀଳ ପରିବାର, ପିତା, ମାତା, ଭାଇ, ଭଉଣୀ ଆମକୁ ପ୍ରାପ୍ତ ହୋଇଛନ୍ତି। ଏତେ କିଛି ଦେବା ପରେ, ଜୀବନରେ ଆମେ ଏକ ଉତ୍ତମ ଓ ଆଦର୍ଶ ମନୁଷ୍ୟ ହୋଇପାରୁ ସେଥିପାଇଁ ଆମକୁ ବାଳସଂସ୍କାର କେନ୍ଦ୍ରର ସାନ୍ନିଧ୍ୟ ମଧ୍ୟ ପ୍ରଦାନ କଲେ।

ହେ ପ୍ରଭୁ ! ଏତେସବୁ ଅନୁଗ୍ରହ ସହ ଆଉ ଏକ ଅନୁଗ୍ରହ ମଧ୍ୟ ଆମଉପରେ କରିଦିଅନ୍ତୁ କି, ଆମେ ଏହି ଦୁର୍ଲ୍ଲଭ ମାନବ ଶରୀରର ପୂର୍ଣ୍ଣତଃ ଲାଭ ଉଠାଇପାରିବୁ । ଆମ ବୁଦ୍ଧିକୁ ଶୁଦ୍ଧ କରିଦିଅନ୍ତୁ, ଯେମିତିକି ଆମକୁ ଦୂରରୁ ଦେଖିଲେ ବି ବୁଝିହେବ, ସେ ଏକ ଉତ୍ତମ ବାଳକ/ବାଳିକା। ସଦାସର୍ବଦା ଆମ ମନ ଶୁଦ୍ଧ ଚିନ୍ତନରେ ଲିପ୍ତ ରହୁ, ଶୁଭକାର୍ଯ୍ୟରେ ନିୟୋଜିତ ରହୁ, ଭୁଲରେ ବି ଆମ ଦ୍ୱାରା କାହାର କ୍ଷତି ନ ହୋଇଯାଉ। ନିଜକୁ ସର୍ବଦା ଜନକଲ୍ୟାଣ କାର୍ଯ୍ୟରେ ନିୟୋଜିତ ରଖି, ସେବା କାର୍ଯ୍ୟ ପାଇଁ ଆମେ ତତ୍ପର ରହୁ। ଆମେ ଆମ ଜାତି, ସମାଜ ଓ ପରିବାର ପାଇଁ ଉପଯୋଗୀ ହେଉ। ବଡ଼ହୋଇ ଆମେ ଏକ ଆଦର୍ଶ ଜୀବନ ଜୀଉଁ ଓ ଆମ ଜୀବନ ଅନ୍ୟର

ଉପକାରରେ ଆସୁ । ଶେଷରେ ହେ ଈଶ୍ୱର ! ଆମ ଉପରେ ଆଉ ଏତିକି ଦୟା କରନ୍ତୁ କି, ଜୀବନସାରା ଆମେ ତୁମର ଗୁଣଗାନ କରୁଥାଉ ଓ ତୁମ ଉପକାର ସବୁକୁ ଭୁଲିନଯାଉ ।

ସର୍ବେ ଭବନ୍ତୁ ସୁଖୀନଃ, ସର୍ବେ ସନ୍ତୁ ନିରାମୟାଃ ।
ସର୍ବେ ଭଦ୍ରାଣି ପଶ୍ୟନ୍ତୁ, ମା'କଶ୍ଚିଦ୍ ଦୁଃଖମାପ୍ନୁୟାତ୍ ।
ଓଁ ଶାନ୍ତିଃ ଶାନ୍ତିଃ ଶାନ୍ତିଃ

ତତ୍ପଶ୍ଚାତ୍ ଆଖି ବନ୍ଦ ରଖି ଭାବ ଓ ଲୟ ସହ **'ହେ ଭଗବାନ – ହେ ଭଗବାନ'** ପ୍ରାର୍ଥନା ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ ଓ ପ୍ରାର୍ଥନାର ସମାପ୍ତି ପରେ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ଦୁଇ ହାତ ପାପୁଲିକୁ ଘଷିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ, ଉଷ୍ଣତା ଅନୁଭବ ହେବା ଯାଏଁ । ହାତର ସେହି ଉଷ୍ଣତାକୁ ହାତ, ଗାଲ, କାନ୍ଧ, ଛାତି ପେଟ ଓ ପାଦରେ ସ୍ପର୍ଶ କରାଇବାକୁ କୁହନ୍ତୁ । ଏହାପରେ ସେମାନଙ୍କୁ ଧୀରେ ଧୀରେ ଆଖି ଖୋଲିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ ଏବଂ ଧ୍ୟାନରେ ସେମାନେ କିପରି ଅନୁଭବ କଲେ ତାହା ସଂକ୍ଷେପରେ ଆଲୋଚନା କରନ୍ତୁ ।

ବୈଠକ ଖେଳ (SITTING GAMES)

ବୈଠକ ଖେଳ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ନିଜ ନିଜ ସ୍ଥାନରେ ଛିଡ଼ା କରାଇ କିମ୍ବା ବସାଇ ଖେଳାଯାଇଥାଏ। ଧ୍ୟାନର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସତ୍ରରେ ସେମାନଙ୍କର ଉତ୍ସାହ ଓ ଉଦ୍ଦୀପନାକୁ ବଜାୟ ରଖିବା ପାଇଁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ୪-୫ ଅଧିବେଶନ ପରେ ୨-୩ ମିନିଟ୍ ର ଏକ ବୈଠକ ଖେଳର ଆୟୋଜନ କରିବା ଉଚିତ୍ ଏବଂ ବିଜେତାଙ୍କୁ କରତାଳି ଦ୍ୱାରା ସମ୍ବର୍ଦ୍ଧିତ କରିବାକୁ ମଧ୍ୟ ଭୁଲିବେ ନାହିଁ। ନିମ୍ନରେ କିଛି ବୈଠକ ଖେଳଗୁଡ଼ିକର ଉଦାହରଣ ଦିଆଗଲା –

କ) ଜୟ ବୋଲ ହନୁମାନକୀ, ଜୟ ବୋଲ ଶଙ୍କର ଭଗବାନକୀ :-

- ଏହି ଖେଳରେ ପ୍ରଥମେ ସମସ୍ତ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ନେଇ ଛୋଟ ଛୋଟ ଦଳ ତିଆରି କରିନିଅନ୍ତୁ ଓ ସେମାନଙ୍କୁ ନିଜ ନିଜ ଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଚକା ପକାଇ ସିଧା ବସିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ।
- ଏବେ ସେମାନଙ୍କୁ ନିଜ ଚକା ଉପରେ ତାଳିମାରି **'ଜୟ ବୋଲ ହନୁମାନକୀ'** କହିବାକୁ ହେବ।
- ତାପରେ ନିଜ ସାମ୍ନାରେ ବସିଥିବା ବାଳକର ପିଠିରେ ଦୁଇ ହାତ ଦ୍ୱାରା ତିନୋଟି ତାଳି ମାରି **'ଜୟ ବୋଲ ଶଙ୍କର ଭଗବାନକୀ'** କହିବାକୁ ହେବ।
- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳର ବାଳକମାନେ ଏକାସହିତ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାଟିକୁ କରିବେ।
- କିଛି ସମୟ ପରେ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ପ୍ରକ୍ରିୟାଟିର ଗତି ବଢ଼ାଇବାକୁ କୁହନ୍ତୁ।
- ତା ପରେ ପଛକୁ ବୁଲି ନିଜର ଠିକ୍ ବିପରୀତ ଦିଗକୁ ମୁହଁ କରି ବସିବାକୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ଦିଅନ୍ତୁ।
- ଖେଳଟି ଖେଳୁଥିବା ବେଳେ କିଛି ବାଳକ ନିଜ ଆଗରେ ବସିଥିବା ବାଳକର ପିଠିରେ ତାଳି ଜୋରରେ ମାରିବେ, ଆଉ ଯେତେବେଳେ ଅପର ବାଳକଟିର ତାଳି ମାରିବାର ହେବ, ସେ ମଧ୍ୟ ସାମ୍ନା ବାଳକର ପିଠିରେ ତାଳି ସେତିକି ଜୋରରେ ମାରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ।
- ଏହି ଖେଳଦ୍ୱାରା ବାଳକମାନଙ୍କୁ ଶିଖାନ୍ତୁ କି, ଖେଳ ସମୟରେ ଆମେ ଜଣଙ୍କ ପିଠିରେ ଯେତେ ଜୋରରେ ତାଳି ମାରିଥାଉ ସେହି ଜଣକ ମଧ୍ୟ ଆମକୁ ସମାନ ବେଗରେ ଆଘାତ କରେ। ଠିକ୍ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ଆମ ଜୀବନରେ ମଧ୍ୟ ଘଟିଥାଏ। ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ ଆମେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଯେପରି ବ୍ୟବହାର ଦେଖାଉ ବଦଳରେ ଠିକ୍ ସେମିତି ବ୍ୟବହାର ମଧ୍ୟ ତାଙ୍କଠାରୁ ପାଇଥାଉ। ଯଦି ଆମେ ଲୋକମାନଙ୍କ ସହିତ ଭଲ ବ୍ୟବହାର କରିବା, ସେମାନଙ୍କୁ ଭଲପାଇବା ତେବେ ଲୋକମାନେ ମଧ୍ୟ ଆମକୁ ସେହି ପ୍ରକାରେ ଭଲପାଇବେ ଓ ଆମ ସହ ଭଲ ବ୍ୟବହାର କରିବେ।

ଖ) ହନୁମାନଙ୍କ ତାଳି :-

- ଏହି ଖେଳରେ 'ତାଳି' ବୋଲି କୁହାଯିବା ମାତ୍ରେ ସମସ୍ତ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ଏକାଠି ଗୋଟିଏ କରତାଳି ଦେବାକୁ ହେବ। ପର ମୁହୂର୍ତ୍ତରେ 'ହନୁମାନ' କୁହାଯିବା ମାତ୍ରେ ସେମାନଙ୍କୁ ହାତରେ ଗଦା ଓ ହନୁମାନଙ୍କ ମୁଖର ଆକୃତି କରିବାକୁ ହେବ। ଦୁଇ ହାତକୁ ତାଳି ମାରିବା ଅବସ୍ଥାରେ ରଖିବାକୁ କହି ଉପରୋକ୍ତ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ଦିଅନ୍ତୁ।
- ପ୍ରଥମରେ ଏହି ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ଆପଣ ମନ୍ଥର ଗତିରେ ଦିଅନ୍ତୁ ଓ କ୍ରମଶଃ କହିବାର ଗତି ବଢାଇ ଦିଅନ୍ତୁ। ଏପରି କରିବା ଦ୍ୱାରା କିଛି ବାଳକ ଏହାକୁ କରିବାରେ ଅସମର୍ଥ ହେବେ ଅଥବା କରିବାର ପ୍ରୟାସ କରିବେ। ଏହି ଖେଳ ସେମାନଙ୍କୁ ଆନନ୍ଦ ଦେବ।
- ଏହି ଖେଳ ଖେଳାଇବା ପୂର୍ବରୁ ସେମାନଙ୍କୁ ଏହାର ଉପକାରିତା ବିଷୟରେ ଅବଶ୍ୟ ଜଣାନ୍ତୁ। ଏହାକୁ ଖେଳିବା ଦ୍ୱାରା ବାଳକମାନଙ୍କଠାରେ ଶ୍ରବଣ ଶକ୍ତି ଓ ଏକାଗ୍ରତାର ଅଭିବୃଦ୍ଧି ହୋଇଥାଏ।
- ଖେଳ ଶେଷରେ ବିଜେତାଙ୍କୁ ଅନ୍ୟ ବାଳକମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ତିନି ଥର କରତାଳି ବଜାଇ ଅଭିନନ୍ଦନ କରାନ୍ତୁ।

ଗ) କପି ପେଷ୍ଟ :-

- ଏହି ଖେଳକୁ ଖେଳେଇବାକୁ ହେଲେ, ପ୍ରଥମେ ଦଳରେ ବସିଥିବା ପ୍ରତ୍ୟେକ ବାଳକକୁ ନିଜ ନିଜ ସ୍ଥାନରେ ଠିଆ ହେବା ପାଇଁ ଆଜ୍ଞା ଦିଅନ୍ତୁ।
- ଦଳର ଶେଷ ବାଳକକୁ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଯେ କୌଣସି ତିନୋଟି ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀ କ୍ରମାଗତ ଭାବେ ଶୀଘ୍ର ଶୀଘ୍ର କରିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ଦୁଇ ହାତ ପାପୁଲିକୁ ଆଣ୍ଠୁରେ ମାରି, ତାପରେ କାନ୍ଧରେ ମାରି, ତୁରନ୍ତ ଶୂନ୍ୟରେ ହଲାଇବା। କିନ୍ତୁ ଏହାକୁ ଖେଳାଇବା ସମୟରେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକଙ୍କୁ ଏହା ଧ୍ୟାନ ରଖିବାକୁ ହେବ ଯେ ବାଳକଟିର କୌଣସି କାର୍ଯ୍ୟ ତା ସାମ୍ନାରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥିବା ବାଳକ ଯେପରି ଦେଖିନପାରେ।
- ନିୟମ ହେଉଛି, ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳର ଶେଷ ବାଳକ ନିଜର ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀ ସବୁକୁ ନିଶ୍ଚିତ କରିବ ଓ ତାହା ଅନ୍ୟମାନଙ୍କଠାରୁ ଅଲଗା ହେଇଥିବ।
- ଦଳର ଶେଷ ବାଳକଟି ନିଜର ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀ ନିଶ୍ଚିତ କରିସାରିବା ପରେ ନିଜର ସାମ୍ନା ବାଳକର ପିଠିରେ ହାତମାରି ପଛକୁ ଦେଖିବାପାଇଁ ଇଙ୍ଗିତ ଦେବ ଓ ତାକୁ ନିଜର କ୍ରିୟା ସବୁ ଥରେ କରି ଦେଖାଇବ।
- ଠିକ୍ ସେହିପରି ଏହି ବାଳକଟି ମଧ୍ୟ ତା'ର ଆଗ ବାଳକକୁ ସମସ୍ତ କ୍ରିୟା କରି ଦେଖାଇବ। ଏହିପରି କ୍ରମାଗତ ଭାବେ ଖେଳଟି ଆଗକୁ ବଢ଼ି, ଦଳର ପ୍ରଥମ ବାଳକ ଯାଏଁ ପହଞ୍ଚିବ।
- ଦେଖିବେ ଧାଡ଼ିର ଶେଷ ଯାଏଁ ପହଞ୍ଚୁ ପହଞ୍ଚୁ ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀର କ୍ରିୟା ସବୁ ବଦଳି ଯାଇଥିବ। ଏପରି ଖେଳ ବାଳକମାନେ ନିଶ୍ଚୟ ଉପଭୋଗ କରିବେ।
- ପରିଶେଷରେ ଅଙ୍ଗଭାଙ୍ଗୀର ଏହି କ୍ରିୟାକୁ ଆରମ୍ଭ କରିଥିବା ବାଳକକୁ ଆଗକୁ ଡାକି ସଠିକ୍ କ୍ରିୟା ସବୁକୁ କରି ଦେଖେଇବାକୁ କହିବେ।
- ବର୍ତ୍ତମାନ ଆପଣ ବାଳକମାନଙ୍କୁ କହିପାରିବେ, ଯେମିତି ଆମେମାନେ ଦେଖିଲେ ସମାନ କ୍ରିୟାକୁ ଅଲଗା ଅଲଗା ବାଳକ ଅଲଗା ଅଲଗା ଢଙ୍ଗରେ କରିବାରୁ ଶେଷ ବେଳକୁ ତାହା ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ବଦଳି ଯାଇଥିଲା। ଜୀବନରେ ମଧ୍ୟ ଆମମାନଙ୍କ ସହ ଠିକ୍ ଏହିପରି ହୋଇଥାଏ। ଲୋକମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ସୃଷ୍ଟି କରାଯାଇଥିବା ଗୁଜବକୁ ଯଦି ଆମେ ସତ୍ୟ ବୋଲି ମାନିନେବା, ତେବେ ତାହା ଆମ ଜୀବନର ଧାରାକୁ ଅବଶ୍ୟ ବଦଳାଇ ଦେବ।

ଘ) ନାଟ୍ୟ ସାକାର :-

- ଏହି ଖେଳରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ ପାଇଁ କିଛି କାଗଜଫର୍ଦ୍ଦର ଆବଶ୍ୟକତା ହେବ।
- ପ୍ରଥମେ କାଗଜଗୁଡ଼ିକୁ ଦଳମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ବାଣ୍ଟି, ସେଥିରେ ସେମାନଙ୍କୁ ହନୁମାନଙ୍କ ଜୀବନଚରିତରୁ ଯେ କୌଣସି ଏକ ଘଟଣା ଲେଖିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ।
- ସମସ୍ତେ ଲେଖିସାରିବାପରେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ସେସବୁକୁ ଆଣି ଏକାଠି କରି ଫେଣ୍ଟା ଫେଣ୍ଟି କରିଦିଅନ୍ତୁ ଓ ପୁଣି ଦଳମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ବାଣ୍ଟି ଦିଅନ୍ତୁ।
- ଯେଉଁ ଦଳ ପାଖକୁ ଯେଉଁ ଫର୍ଦ୍ଦ ଆସିବ ତା ଉପରେ ଲେଖା ହେଇଥିବା ଘଟଣାକୁ ନେଇ ସେମାନଙ୍କୁ ଏକ ଲଘୁ ନାଟକ ପରିବେଷଣ କରିବାକୁ ହେବ କିନ୍ତୁ କାଗଜରେ ଲେଖାଥିବା ବିଷୟବସ୍ତୁକୁ ସେମାନେ ମୁହଁରେ କହିବେ ନାହିଁ। ଅର୍ଥାତ୍ ନିଃଶବ୍ଦ ରହି କେବଳ ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀ ଦ୍ୱାରା ଅଭିନୟ କରି ସେମାନଙ୍କୁ ନାଟକର ବିଷୟାବଳୀକୁ ଦେଖାଇବାକୁ ହେବ।
- ଏବେ ଦେଖଣାହାରୀ ବାଳକମାନେ ସେ ନାଟକଟିକୁ ଚିହ୍ନିବେ।
- ଏହି ଖେଳ ଦ୍ୱାରା ବାଳକମାନଙ୍କର ସୃଜନଶୀଳତାରେ ବୃଦ୍ଧି ଘଟିବା ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ପ୍ରଭୁ ହନୁମାନଜୀଙ୍କ ବିଷୟରେ ମଧ୍ୟ ବହୁତ୍ କିଛି ଜାଣି ପାରିବେ।

ଙ) ଖବରକାଗଜର କାଟରପିଲାର (ସାଁବାଳୁଆ) ପୋକ :-

- ଏହି ଖେଳ ପାଇଁ ଟିକେ ଅଧିକ ମାତ୍ରାରେ ଖବରକାଗଜର ଆବଶ୍ୟକତା ହେବ।
- ପ୍ରଥମେ ଏଥିରେ ଖବରକାଗଜର ଗୋଟିଏ ମୁଣ୍ଡକୁ ଅନ୍ୟ ଗୋଟେ ମୁଣ୍ଡ ସହ ସଂଯୋଗ କରି ଏକ ଲମ୍ବା ଶୃଙ୍ଖଳା ତିଆରି କରନ୍ତୁ।
- ଏଥର ଏହି ଶୃଙ୍ଖଳାର ଦୁଇ ମୁଣ୍ଡକୁ ମଧ୍ୟ ଯୋଡ଼ି ନିଅନ୍ତୁ।

- ଏହିପରି ଖବରକାଗଜର ଏକ ବେଲ୍ଟ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇଯିବ।
- ଦଳରେ ଥିବା ବାଳକମାନଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାକୁ
- ଦେଖି ଏହି କାଗଜ-ବେଲ୍ଟ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତୁ ଓ
- ଏହାକୁ ଦଳମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ବାଣ୍ଟି ଦିଅନ୍ତୁ।
- ଏବେ ବାଳକମାନେ ସେହି ଖବରକାଗଜ ବେଲ୍ଟ କୁ ତଳେ ବିଛାଇ ତାହାର ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ୱ ଉପରେ ଛିଡ଼ାହେବେ ଓ ଅନ୍ୟ ପାର୍ଶ୍ୱଟିକୁ ନିଜ ମୁଣ୍ଡ ଉପରେ ରଖିବେ।
- ଏହିପରି ସମସ୍ତ ଦଳ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ହୋଇ ଠିଆ ହେବାପରେ, ଖବରକାଗଜ ବେଲ୍ଟ କୁ ଅତି ସାବଧାନତାର ସହିତ ପୂର୍ବରୁ ନିଶ୍ଚିତ ହୋଇ ରହିଥିବା ଏକ ସ୍ଥାନରୁ ଅନ୍ୟ ଏକ ସ୍ଥାନକୁ ପହଞ୍ଚାଇବାକୁ ହେବ।

- ଯେଉଁ ଦଳ ବେଲୁ୍ନ ଟିକୁ ନ ଚିରି, ଅର୍ଥାତ୍ ଅକ୍ଷତ ଅବସ୍ଥାରେ ନେଇ ଲକ୍ଷ୍ୟସ୍ଥଳରେ ପହଞ୍ଚାଇବ, ସେ ହିଁ ଏହି ଖେଳର ବିଜେତା ହେବ।
- ଏହାକୁ ଖେଳିବା ଦ୍ୱାରା ବାଳକମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସମୂହ ନିର୍ମାଣର କ୍ଷମତା ବୃଦ୍ଧି ପାଇଥାଏ।

ଚ) ସେତୁ ପାର :-

- ଏହି ଖେଳକୁ ଖେଳିବା ପାଇଁ ହେଲେ ସମସ୍ତ ଦଳରେ ସମାନ ସଂଖ୍ୟକ ବାଳକ ରହିବା ଉଚିତ୍।
- ଏକା ସାଙ୍ଗରେ ଦୁଇଟି ଦଳକୁ ନେଇ ଖେଳକୁ ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ହେବ।
- ଦଳର ପ୍ରତ୍ୟେକ ବାଳକକୁ ଖବରକାଗଜର ଛୋଟ ଛୋଟ ଚାରିକୋଣିଆ ଖଣ୍ଡ ଦିଅନ୍ତୁ, ଯାହା ଉପରେ ସେମାନେ ଛିଡ଼ା ହୋଇପାରିବେ।
- ଯଦି ସମ୍ଭବ ହୁଏ ତେବେ ଖବରକାଗଜ ବଦଳରେ ଟିକେ ମୋଟା କାଗଜ କିଛି ଦିଅନ୍ତୁ ଯାହାକି ସହଜରେ ଚିରି ନ ଯିବ।
- ଦୁଇ ଦଳର ବାଳକ ମାନେ ନିଜ ନିଜ କାଗଜ ଉପରେ ଆଗେ ଛିଡ଼ା ହୋଇ ରହିବେ।

- ଏବେ ଦଳର ଶେଷ ବାଳକଟି ନିଜର କାଗଜଟିକୁ ଉଠାଇ ତା' ଆଗରେ ଛିଡା ହୋଇଥିବା ବାଳକକୁ ଦେବ। ଏହିପରି ଧାଡ଼ିରେ ଥିବା ପ୍ରତ୍ୟେକ ବାଳକ ନିଜ କାଗଜକୁ ଆଗକୁ ବଢାଇ ସବୁଠୁ ଆଗରେ ଥିବା ବାଳକ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପହଞ୍ଚାଇବେ।
- ଏହାପରେ ପ୍ରଥମ ବାଳକଟି କାଗଜଟିକୁ ନିଜ ଆଗରେ ରଖି ତା' ଉପରେ ଛିଡ଼ା ହେବ ଏବଂ ତାକୁ ଅନୁକରଣ କରି ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ବାଳକ ମଧ୍ୟ ନିଜର ଆଗ ବାଳକର କାଗଜ ଉପରେ ଛିଡ଼ା ହେବେ। ଏହିପରି କରି ଶେଷ ବାଳକ ଯାଏଁ ପହଞ୍ଚିବାପରେ ପ୍ରକ୍ରିୟାଟି ଶେଷ ହେବ।
- ଯେତେବେଳେ ଦଳର ସମସ୍ତ ବାଳକ କାଗଜ ଉପରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇ ଯିବେ, ପୁଣିଥରେ ଏହି ପୂର୍ଣ୍ଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାଟିକୁ ଦୋହରେଇବାକୁ ହେବ।
- ଏହିପରି ପ୍ରକ୍ରିୟାଟିକୁ ଜାରି ରଖି ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ ନିଜ ନିଜର ଶୃଙ୍ଖଳାକୁ ନେଇ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଏକ ଲକ୍ଷ ସ୍ଥଳରେ ପହଞ୍ଚାଇବେ। ଯେଉଁ ଦଳ ସବୁଠୁ ପ୍ରଥମେ ପହଞ୍ଚିବ, ସେ ହିଁ ବିଜେତା ଘୋଷିତ ହେବ।

ଦଳ ବିଭାଜନ (GROUP DIVISION)

ଧ୍ୟାନ ଶିବିରକୁ ଉପଯୁକ୍ତ ରୂପେ ପରିଚାଳିତ କରିବାକୁ ହେଲେ ଦଳର ବିଭାଜନ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଆବଶ୍ୟକ। ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ଦ୍ୱାରା ବାଳକମାନଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଯେତେ ଅଧିକ ହେଲେ ମଧ୍ୟ ସେମାନଙ୍କୁ ଅତି ସହଜରେ ସଞ୍ଚାଳିତ କରାଯାଇପାରିବ। ସୂଚନା ଦେବା, ଉପସ୍ଥିତି ନେବା, ସାମଗ୍ରୀ ବାଣ୍ଟିବା ଆଦି କାର୍ଯ୍ୟ ଅତ୍ୟନ୍ତ ସରଳତାର ସହ କରାଯାଇପାରେ।

ପ୍ରଥମେ ଆମକୁ ବାଳକମାନଙ୍କର ମୋଟ୍ ସଂଖ୍ୟାକୁ ଦେଖି ସେମାନଙ୍କୁ ସମାନ ଭାବେ କେତୋଟି ଦଳରେ ବାଣ୍ଟି ହେବ, ତାହା ସ୍ଥିର କରିବାକୁ ହେବ। ଯେମିତିକି ୧୦୦ ବାଳକଙ୍କୁ ନେଇ ୧୦ ଜଣ ଲେଖାଏଁ କରି ୧୦ଟି ଦଳ ଗଢି ହେବ। ବାଳକ ଓ ବାଳିକାମାନଙ୍କର ଦଳ ଅଲଗା ଅଲଗା ହେବା ଉଚିତ୍। ଦଳଗୁଡ଼ିକ ସହଜରେ ଚିହ୍ନି ହେବ, ସେଥିପାଇଁ ସେମାନଙ୍କର ନାମକରଣ ମଧ୍ୟ କରିନେବା ଉଚିତ୍। ନାମଗୁଡିକ ଏବର୍ଷର ବିଷୟବସ୍ତୁ ଅନୁସାରେ ପ୍ରଭୁ ହନୁମାନଙ୍କ ନାମ (ହନୁମାନ, ମାରୁତି, ପବନସୂତ, ରାମେଷ୍ଟା, ମହବଳୀ, ଲକ୍ଷ୍ମଣପ୍ରାଣଦାତା, ଉଘିକ୍ରମଣ, ବଜରଙ୍ଗୀ ଇତ୍ୟାଦି)କୁ ନେଇ ରଖନ୍ତୁ। ଦଳ ଗୁଡ଼ିକର ଯେମିତି ବି ନାମକରଣ କରନ୍ତୁ ଏପରିକି ତାହା ଆମ ଭାରତୀୟ ସଂସ୍କୃତିକୁ ଉଜ୍ଜୀବିତ କରୁଥିବ, ଏହାର ବିଶେଷ ଧ୍ୟାନ ରଖିବେ।

ଦଳ ତିଆରି ହୋଇସାରିବା ପରେ ତା’ ମଧ୍ୟରୁ ଆପଣଙ୍କ ନିଜ ଅନୁମାନରୁ କୌଣସି ବାଳକ ଚୟନ କରି ତାହାଙ୍କୁ ଦଳର ନେତା (Group Leader) ଓ ଉପନେତା ନିଯୁକ୍ତ କରିବାକୁ ହେବ। ଶିବିର ସଂଘଟିତ ହେବା ପରେ ପରେ ଏହି ନେତା ଓ ଉପନେତାମାନଙ୍କର ଏକ ବୈଠକ ଆୟୋଜନ କରି ସେଥିରେ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମର ସୁବିଧା ଅସୁବିଧା ତଥା ଆଗାମୀ ଦିନର କାର୍ଯ୍ୟସୂଚୀ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଆଲୋଚନା ପର୍ଯ୍ୟାଲୋଚନା ସବୁ କରିନେବା ଉଚିତ୍। ଏହାପରେ ଯାହାକୁ ଯେଉଁ କାର୍ଯ୍ୟ ନ୍ୟସ୍ତ କରାଯିବା କଥା ସେସବୁ ସ୍ଥିର କରିନିଅ।

ପ୍ରଦର୍ଶନ ଭିତ୍ତିକ ଶିକ୍ଷା (VISUAL DEMO)

'ପ୍ରଦର୍ଶନ ଭିତ୍ତିକ ଶିକ୍ଷା' ହେଉଛି ଗୀତା ପରିବାର ଦ୍ୱାରା ବିକଶିତ ଏକ ବିଶିଷ୍ଟ ଧରଣର ସଂସ୍କାର କଳା। ଏହି ଶିକ୍ଷା ପଦ୍ଧତିରେ ଭିନ୍ନ ଏକ ବିଶିଷ୍ଟ ସମ୍ବାଦ ପ୍ରଣାଳୀର ଉପଯୋଗ ହୋଇ, କିଛି ଅତିରିକ୍ତ ସାଧନର ପ୍ରୟୋଗ ଦ୍ୱାରା ବହୁ ବଡ଼ ବଡ଼ ବିଷୟବସ୍ତୁ ସବୁ ଅତି ସହଜ ଓ ରଚିପୂର୍ଣ୍ଣ ଢଙ୍ଗରେ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ଶିକ୍ଷା ଦିଆଯାଇଥାଏ। ଏଠି କିଛି ସରଳ ବ୍ୟାବହାରିକ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଜରିଆରେ ନୈତିକ ମୂଲ୍ୟବୋଧ ସହିତ ଏକ ଜୀବନ ଶୈଳୀର ଶିକ୍ଷା ଦେଇହୁଏ ଏବଂ ଏହାର ପ୍ରଭାବ ଯେ ବାଳକମାନଙ୍କ ମନରେ ଦୀର୍ଘସ୍ଥାୟୀ ହୋଇ ରହିଥାଏ, ଏହା ସୁନିଶ୍ଚିତ।

କ) ବୁଦ୍ଧିର ବଳ - ଶ୍ରେଷ୍ଠ ବଳ :-

ଜିତେନ୍ଦ୍ରିୟସ୍ୟ ବୁଦ୍ଧିମତାସ୍ୱ ବରିଷ୍ଠମ୍

(ପ୍ରଭୁ ହନୁମାନ ଜିତେନ୍ଦ୍ରିୟ ଓ ସର୍ବଶ୍ରେଷ୍ଠ ବୁଦ୍ଧିମାନ ମଧ୍ୟ)

(Teamwork) ଦଳ ଆଧାରିତ କାର୍ଯ୍ୟ

ଏହି ଜ୍ଞାନ ଛାତ୍ରମାନଙ୍କୁ ଦେବା ପାଇଁ ଏକ ଛୋଟ ଖେଳର ଆୟୋଜନ କରିବାକୁ ହେବ।ସେଥିପାଇଁ ପ୍ରଥମେ ୨ ଜଣ ଲେଖାଏଁ ବାଳକଙ୍କର ଯୋଡ଼ି ତିଆରି କରି ସେମାନଙ୍କୁ ସାମ୍ନା-ସାମ୍ନି ବସାଇବାକୁ ହେବ। ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଉଥିବା ପରି ପ୍ରଥମ ବାଳକଟି ନିଜର ଦୁଇ ହାତକୁ ଜୋରରେ ଜାବୁଡ଼ି ଧରିବ ଓ ଦ୍ୱିତୀୟ ବାଳକଟି ପ୍ରଥମ ବାଳକର ହାତ ଦୁଇଟିକୁ ଛଡ଼ାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ। ଯେଉଁ ଯୋଡ଼ିର ହାତ ପ୍ରଥମେ ଅଲଗା ହୋଇଯିବ ସେ ହିଁ ପ୍ରତିଯୋଗୀତାଟିକୁ ଜିତିଯିବ। ୧-୨-୩ କହିବା ମାତ୍ରେ ଏହି ପ୍ରୟାସ ଆରମ୍ଭ ହେବ।

ଆପଣମାନେ ଦେଖିବେ, ହାତ ଛାଡ଼ିଦେଲେ ପ୍ରତିଯୋଗୀତାଟି ଜିତିହେବ ଜାଣି ମଧ୍ୟ ପ୍ରଥମ ବାଳକଟି ତା ହାତ ସ୍ୱଇଚ୍ଛାରେ ଛାଡ଼ିବ ନାହିଁ। କାରଣ ଦ୍ୱିତୀୟ ବାଳକଟି ହାତ ଛଡ଼ାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରି ବଳର ପ୍ରୟୋଗ ଆରମ୍ଭ କରିଦେଇଥିବ। ଆଉ ଜବାବରେ ପ୍ରଥମ ବାଳକଟି ମଧ୍ୟ ଶରୀରର ସମସ୍ତ ବଳ ଖଟାଇ ନିଜ ହାତକୁ ଜାବୁଡ଼ି ଧରିବ।

୩୦-୪୦ ସେକେଣ୍ଡ ପରେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଦୁଇ ବାଳକଙ୍କୁ କ୍ଷାନ୍ତ ହେବାର ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ଦେଇ ବୁଝାଇବେ, ଯଦି ଶାରିରୀକ ବଳ ପ୍ରୟୋଗ କରିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ଦ୍ୱିତୀୟ ବାଳକଟି ଖାଲି ମୁହଁରେ କହିଥାନ୍ତା କି ଭାଇ ହାତ ଛାଡ଼ିଦିଅ ଆମକୁ ଜିତିବାର ଅଛି, ତେବେ ହୁଏତ ପ୍ରଥମ ବାଳକଟି ତୁରନ୍ତ ହାତ ଛାଡ଼ି ଦେଇଥାନ୍ତା। ଯେହେତୁ ସାମ୍ନାବାଲା ହାତ ଛଡ଼ାଇବା ପାଇଁ ବଳର ପ୍ରୟୋଗ କଲା, ତା ଉତ୍ତରରେ ଆର ବାଳକଟି ମଧ୍ୟ ବଳର ପ୍ରୟୋଗ ଆରମ୍ଭ କରିଦେଲା।

କାମ ଯାହା ବି ହେଉ ନା କାହିଁକି ତାହାକୁ ଯେ କେବଳ ବଳଦ୍ୱାରା ହିଁ ସମ୍ପାଦନ କରିହେବ ଏହା ଭାବିବା ଭୁଲ। ଏହି କଥା ଆମେ ପ୍ରଭୁ ହନୁମାନଙ୍କ ଲୀଳାରୁ ଶିଖିବା ଉଚିତ୍। ପ୍ରଭୁ ହନୁମାନ ନିଜ ସେନାକୁ ଜିତାଇବା ଲାଗି ନିଜକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ରୂପେ ଉତ୍ସର୍ଗୀକୃତ କରିଦେଇଥିଲେ। ଅନେକ ଥର ନିଜେ କରିଥିବା କାର୍ଯ୍ୟସବୁର ଶ୍ରେୟ ସେ ସୁଗ୍ରୀବଙ୍କୁ ଦେଇଥିବାର ବର୍ଣ୍ଣନା ରହିଛି।

ଖ)ଶୃଙ୍ଖଳିତ ଜୀବନ-ପ୍ରଗତିର ସୋପାନ :

(ଦକ୍ଷତା ଉପରେ ଆଧାରିତ)

ସହାୟ ସାମଗ୍ରୀ - ଧଳା କାଗଜ, କଲମ

ଚିତ୍ରରେ ଦର୍ଶାଯାଇଥିବାପରି ଗୋଟେ ବଡ଼ ଧଳା କାଗଜ ଅଥବା କଳାପଟା ଉପରେ ଏକା ପ୍ରକାରର ୨ ଟି ଚତୁର୍ଭୁଜର ଚିତ୍ର ଆଙ୍କନ୍ତୁ। ଦୁଇଟି ଯାକ ଆକୃତି ମଧ୍ୟରେ ୧୬-୧୬ ଟି ରେଖା ଅଙ୍କିତ ହେବା ଉଚିତ୍।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - (ଆକୃତି ଇ କୁ ପିଲାଙ୍କୁ ଦେଖାଇ) ପିଲାମାନେ ଏହି ଆକୃତି ମଧ୍ୟରେ କେତୋଟି ରେଖା ଅଙ୍କିତ ହୋଇଥିବାର ତୁମେମାନେ ଦେଖିପାରୁଛ, ତାହା ଗଣିକରି କହିଲ ?

(ପିଲାମାନେ ଯଥେଷ୍ଟ ସମୟ ନେଇ ରେଖାଗୁଡ଼ିକ ଗଣିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରନ୍ତି ଓ ୧୪,୧୫,୧୬,୧୭ ପରି ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଉତ୍ତର ଦିଅନ୍ତି)

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - (ଆକୃତି ଈ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଦେଖାଇ) କହିଲ ଦେଖି ଏ ଆକୃତିରେ ତୁମମାନଙ୍କୁ କେତୋଟି ରେଖା ଦେଖାଯାଉଛି ?

(ପିଲାମାନେ ତତକ୍ଷଣାତ୍ ଗଣି ୧୬ ବୋଲି ଉତ୍ତର ଦିଅନ୍ତି)

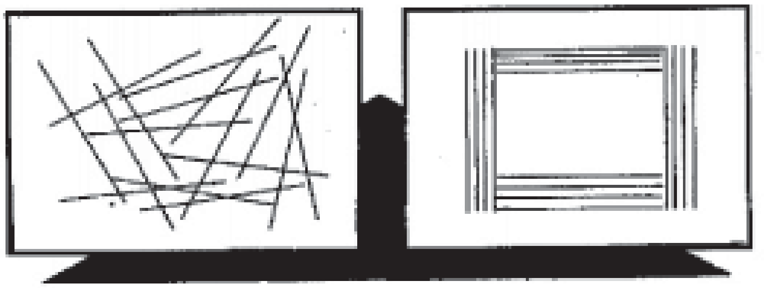
ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ପ୍ରଥମ ଆକୃତି ଭିତରେ ଥିବା ରେଖାଗୁଡ଼ିକ ଗଣିବା ପାଇଁ ତୁମେମାନେ ବହୁତ୍ ସମୟ ନେଲ ଓ ଗଣିବା ପରେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଉତ୍ତର ଦେଲ, ଅଥଚ ଦ୍ୱିତୀୟ ଆକୃତି ଭିତରେ ଥିବା ରେଖାଗୁଡ଼ିକୁ ଖୁବ୍ ଜଲଦି ଗଣି ନେଲ ? ଦୁଇ ଆକୃତି ମଧ୍ୟରେ ସମାନ ସଂଖ୍ୟକ - ୧୬ଟି ଲେଖାଏଁ ରେଖା ଅଙ୍କିତ ଥିଲା। ତେବେ କାହିଁକି ପ୍ରଥମଟିକୁ ଗଣିବାରେ ତୁମମାନଙ୍କୁ ଅସୁବିଧା ହେଲା ?

ଛାତ୍ର - କାରଣ ପ୍ରଥମ ଆକୃତିରେ ରେଖାଗୁଡିକ ଅବ୍ୟବସ୍ଥିତ (ଏପଟ ସେପଟ) ହୋଇଥିଲା, କିନ୍ତୁ ଦ୍ୱିତୀୟ ଆକୃତିରେ ରେଖାଗୁଡ଼ିକ ସିଧା ଓ ବ୍ୟବସ୍ଥିତ ହୋଇଥିଲା ତେଣୁ ଗଣିବା ସୁବିଧାରେ ହୋଇଗଲା।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ସାବାସ୍ ! ଏକଦମ୍ ଠିକ୍ ଉତ୍ତର ଦେଇଛ। ଏବେ ତା'ହେଲେ ଆମେ ଆମ ଜୀବନରୂପୀ କାଗଜ ଉପରେ ଆମ ଅଭ୍ୟାସର ରେଖାସବୁ କିପରି ଅଙ୍କିତ ହୋଇଛି ତାହା ଦେଖିବା। ଆମେ ନିଜର ବହି-ବସ୍ତାନୀ, ଆଲମାରୀ, ଲୁଗାପଟା, ୟୁନିଫର୍ମ, ଖାତା-ବହି ତଥା ଦୈନନ୍ଦିନ ଉପଯୋଗରେ ଆସୁଥିବା ସାମଗ୍ରୀ ଆଦିକୁ କିପରି ରଖୁଛେ ତା' ଉପରେ ଟିକେ ଚର୍ଚ୍ଚାକରିବା।

କିଛି ପିଲା ଏମିତି ଅଛନ୍ତି, ଯିଏ ସ୍କୁଲରୁ ଘରକୁ ଫେରିବା ପରେ ନିଜର ଜୋତା, ବାସ୍ତାନୀ ଆଦିକୁ ଏଣେ ତେଣେ ଫିଙ୍ଗି ଦିଅନ୍ତି। ନିଜ ୟୁନିଫର୍ମକୁ ସଜାଡ଼ି ରଖିବା ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କୁ ଅଳସୁଆ ଲାଗେ। ଆଉ କେହି କେହି ନିଜ ବହି ଖାତା ଉପରେ ମଲାଟ ଚଢ଼ାନ୍ତି ନାହିଁ। ଆହୁରି କିଛି ପିଲା ନିଜ ବହିରେ ଥିବା ଚିତ୍ରସବୁରେ ନିଶ ଦାଢ଼ି ସବୁ ଅଙ୍କିବାର ବଦଭ୍ୟାସ ରଖିଥାନ୍ତି ; ନିଜ ଖାତାରେ ସ୍ୟାହି ଦାଗ ଅନାବଶ୍ୟକ ଚିତ୍ର ଓ ତେଢ଼ା-ମେଢ଼ା ଅକ୍ଷର ଲେଖି

ତାକୁ ବିକୃତ କରି ରଖିଥାନ୍ତି। ଏ ସବୁ ବଦଭ୍ୟାସ ଯୋଗୁଁ ଦରକାର ସମୟରେ ସେମାନଙ୍କୁ ଖୋଜୁଥିବା ସାମଗ୍ରୀ ମିଳେନାହିଁ।



ଦୃଷ୍ଟାନ୍ତର ପ୍ରଥମ ଆକୃତି ପରି ସେମାନଙ୍କ ଜୀବନ ଅସ୍ୱଚ୍ଛ ଓ ଅବ୍ୟବସ୍ଥିତ ହୋଇଯାଇଥାଏ। କୌଣସି କାମ ସେମାନେ ସମୟ-ସୀମା ଭିତରେ ସାରିପାରନ୍ତିନାହିଁ। କିନ୍ତୁ ହନୁମାନଙ୍କର ଜୀବନଶୈଳୀ ଅତ୍ୟନ୍ତ ବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଥିଲା। ସେ ଯେତେବେଳେ ସଂଜୀବନୀ ବୁଟି ଆଣିବାକୁ ଯାଇଥିଲେ ସେତେବେଳେ ମୈନାକ ପର୍ବତ ତାଙ୍କୁ ନିଜ ଉପରେ ବିଶ୍ରାମ କରିବାକୁ ଅନୁରୋଧ କରିଥିଲା, ହେଲେ ହନୁମାନ ମନାକରି ଦେଇଥିଲେ। କାରଣ ସେ ନିଜ କାର୍ଯ୍ୟରେ ହେଳା କରିବାକୁ ଚାହୁଁନଥିଲେ। ସେ ଜାଣିଥିଲେ ଯେ, ଯଦି ସେ ଏବେ ବିଶ୍ରାମ ନିଅନ୍ତି ତେବେ ତାଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟ ସାଧନରେ ବିଳମ୍ବ ହେବ। ତେଣୁ ସେ ସମୟର ଅପଚୟ ନକରି ସେଠାରୁ ଯଥା ଶୀଘ୍ର ପ୍ରସ୍ଥାନ କରିଥିଲେ।

ଗ) ସଙ୍ଗକୁ ନେଇ ରଙ୍ଗ :-

ବିନୁ ସତସଙ୍ଗ ବିବେକ ନ ହୋଇ

(ସତସଙ୍ଗ ବିନା ବିବେକ ଜାଗ୍ରତ ହୋଇନଥାଏ)

ସହାୟ ସାମଗ୍ରୀ - ଛୋଟ ମାଟି ପାତ୍ର ବା ଘଡା ।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ଏହା କଣ ? (ପିଲାମାନଙ୍କୁ ମାଟିର ଏକ ପାତ୍ର ଦେଖାଇ)

ଛାତ୍ର - ଏହା ଏକ ପାତ୍ର । **ପ୍ରଶିକ୍ଷକ -** ଏହା କେଉଁଥିରେ ତିଆରି ? **ଛାତ୍ର -** ମାଟିରେ । **ପ୍ରଶିକ୍ଷକ -** ଆଉ ମାଟି ଆମକୁ କେଉଁଠାରୁ ମିଳିଥାଏ ?

ଛାତ୍ର – ନଦୀ ବା ପୋଖରି କୂଳମାନଙ୍କରେ ମିଳିଥାଏ। ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ଏହି ମାଟି ନିଜର ମୂଳ ସ୍ଥାନରେ ଅସ୍ୱଚ୍ଛ ଅବସ୍ଥାରେ ଥିବା ହେତୁ ବ୍ୟବହାର ଯୋଗ୍ୟ ନଥିଲା, ହେଲେ ଏବେ ଆମେ ଏହାକୁ ମୁହଁରେ ଲଗାଉଛେ, ଏଥିରେ ଚା' ପିଉଛେ, ପାଣି ଭର୍ତ୍ତି କରି ରଖୁଛେ। ଯାହାକୁ ଦେଖିଲେ ଆମକୁ ଘୃଣା ଲାଗୁଥିଲା, ଏବେ ତାହା ଏତେ ପବିତ୍ର କିପରି ଲାଗୁଛି ?

ଏକ ମେଧାବୀ ଛାତ୍ର - କୁମ୍ଭାର ଏହି ମାଟିର ସଂସ୍କରଣ କରିବାରୁ ଏବେ ଏହା ଆମକୁ ଶୁଦ୍ଧ ଓ ପବିତ୍ର ଲାଗୁଛି।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ବିଲକୁଲ୍ ଠିକ୍ କହିଲ। ଜଣେ କୁମ୍ଭାର ଆସି ନଦୀକୂଳର ଏହି ମାଟିକୁ ସଂଗ୍ରହ କରି ଘରକୁ ନେଇଗଲା, ଚାଲୁଣୀରେ ତାହାକୁ ଛାଣି ସେଥିରେ ପାଣି ମିଶାଇ ପାଦରେ ଚକଟିଲା, ଚକ ଉପରେ ତାକୁ ଘୁରାଇ ଏକ ଆକାର ଦେଲା, ତା'ପରେ ତାକୁ ଖରାରେ ଶୁଖାଇ ନିଆଁରେ ପୋଡ଼ିବା ପରେ ଯାଇ ସେହି ମାଟି ଆମର ବ୍ୟବହାର ଯୋଗ୍ୟ ହୋଇପାରିଲା।

ଏହାର ଅର୍ଥ ହେଲା ଯୋଗ୍ୟତା ହାସଲ କରିବାକୁ ହେଲେ ସଂସ୍କାରର ଏହି ପଥ ଆମ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଅତିକ୍ରମ କରିବାକୁ

ହେବ। କୁମ୍ଭାର ସଙ୍ଗତିରେ ଆସି ମାଟିର ଏକ ଶୁଦ୍ଧ ସଂସ୍କରଣ ହେଲା ପରେ, ଆମେ ଯଦି ତାକୁ ଆମ ଘରକୁ ଆଣୁଛେ, ସେ ଆମ ରୋଷେଇ ଘରେ ସ୍ଥାନ ପାଇବ, ମନ୍ଦିରକୁ ଗଲେ ତାହା ଅଭିଷେକ ପାତ୍ର ରୂପେ ଗଣାହେବ, ଆଉ ଯଦି ପାତ୍ରଟି କୌଣସି ଏକ ଅସ୍ୱଚ୍ଛ ସ୍ଥାନରେ ପଡ଼ିଥିବ, ତେବେ ସେଥିରେ ପାଣି ପିଇବାକୁ ତୁମ ମା ତୁମକୁ ବାରଣ କରିବେ। ଏହାକୁ ସଂଗତିର ପ୍ରଭାବ ବୋଲି କୁହାଯାଏ। ବଡ଼ ହେଲା ପରେ ଯଦି ତୁମେମାନେ ନିଜକୁ ସୁଯୋଗ୍ୟ ବ୍ୟକ୍ତିରୂପେ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଛ ତୁମକୁ ସବୁବେଳେ ଉତ୍ତମ ବନ୍ଧୁଙ୍କ ଗହଣରେ ରହିବାକୁ ହେବ। ମନେରଖ ସୁସଙ୍ଗତି ବା ସାଧୁ ସଙ୍ଗତି ତୁମକୁ ଜୀବନରେ ଉନ୍ନତି କରିବାରେ ସହାୟକ ହେବ,ଆଉ କୁ ବା ଖରାପ ସଙ୍ଗ ତୁମର ଜୀବନକୁ ନଷ୍ଟ କରିଦେବ।

ଘ) ମାତୃପିତୃ ଭକ୍ତି, ସଚ୍ଚା ଶକ୍ତି :-

ଶ୍ରଦ୍ଧା (respect) ଉପରେ ଆଧାରିତ

ସହାୟ ସାମଗ୍ରୀ - ପ୍ରଭୁ ହନୁମାନ ଓ ମା' ଲକ୍ଷ୍ମୀଙ୍କର ଚିତ୍ର।

ପ୍ରଭୁ ହନୁମାନଙ୍କର ଚିତ୍ର ଦେଖାଇ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଛାତ୍ରମାନଙ୍କୁ ପଚାରୁଛନ୍ତି - ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ଏ କିଏ ?

ଛାତ୍ର- ଏ ହେଉଛନ୍ତି ହନୁମାନ

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ୟେ ତୁମକୁ କଣ ଦିଅନ୍ତି ?

ଛାତ୍ର - ଜ୍ଞାନ ଓ ବଳ ଦିଅନ୍ତି

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - (ମା' ଲକ୍ଷ୍ମୀଙ୍କ ଚିତ୍ର ଦେଖାଇ) ଏ କିଏ ?

ଛାତ୍ର - ଏ ହେଉଛନ୍ତି ମା' ଲକ୍ଷ୍ମୀ

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ୟେ ତୁମକୁ କଣ ଦିଅନ୍ତି ?

ଛାତ୍ର - ଧନ (ପଇସା) ଦିଅନ୍ତି।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ତୁମେମାନେ କଣ କେବେ ମା' ଲକ୍ଷ୍ମୀଙ୍କୁ ପଇସା ଦେବାର କି ପ୍ରଭୁ ହନୁମାନଙ୍କୁ ବଳ କି ଜ୍ଞାନ ଦେବାର ଦେଖିଛ ?

ଛାତ୍ର - ନା ।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ତା ହେଲେ ତୁମମାନଙ୍କୁ ପଇସା କିଏ ଦେଉଛି ? ତୁମେମାନେ ପିନ୍ଧିଥିବା ଲୁଗାପଟା, ତୁମମାନଙ୍କ ବହିପତ୍ର, ତୁମର ପାଠ ପଢ଼ିବା ଖର୍ଚ୍ଚ ଇତ୍ୟାଦି ପାଇଁ କିଏ ପଇସା ଦେଉଛନ୍ତି ? (ଏହି ପ୍ରଶ୍ନ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଅଲଗା ଅଲଗା ଛାତ୍ରଙ୍କୁ ପଚାରୁଛନ୍ତି)

ଛାତ୍ରମାନେ - ଆମ ବାପା।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ତୁମକୁ ବିଦ୍ୟା କିଏ ଦେଉଛନ୍ତି ? କିଏ ତୁମକୁ ଭାଷାର ଜ୍ଞାନ ଦେଇ କଥା କହିବା ଶିକ୍ଷା ପ୍ରଥମେ ଦେଲା? ପ୍ରତିଦିନ ପୌଷ୍ଟିକ ଖାଦ୍ୟ ଖୁଆଇ କିଏ ତୁମକୁ ବଡ଼ କରୁଛନ୍ତି ?

ଛାତ୍ରମାନେ - ଆମ ମାଆ ।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ତେବେ ମା' ଲକ୍ଷ୍ମୀ ଆମକୁ ଧନ ଦେଉଛନ୍ତି କି ପ୍ରଭୁ ହନୁମାନ ଆମକୁ ବଳ ଓ ଜ୍ଞାନ ଦେଉଛନ୍ତି ଏକଥା କେବଳ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ମୁହଁରୁ ଶୁଣି ଆମେ ସେମାନଙ୍କୁ ଭଗବାନ ବୋଲି ମାନୁଛେ ଆଉ ତାଙ୍କୁ ପ୍ରଣାମ କରୁଛେ, ଅଥଚ ଯେଉଁ ପିତା-ମାତା ଆମକୁ ବାସ୍ତବରେ ଧନ, ଜ୍ଞାନ ଓ ବଳ ଦେଉଛନ୍ତି ତାଙ୍କୁ ପ୍ରଣାମ କରିବାକୁ ଭୁଲି ଯାଉଛେ ! ତା ହେଲେ ଏବେ କୁହ କିଏ ସବୁ ୟା ପରଠୁ ନିଜ ଅଭିଭାବକମାନଙ୍କ ପ୍ରଣାମ କରିବେ ? ସମସ୍ତ

ଛାତ୍ର ହାତ ଉଠାନ୍ତି ଆଉ ଏହାପରେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ମାତା-ପିତାଙ୍କର ଅବଦାନ ଓ ଶ୍ରେଷ୍ଠତ୍ୱର ବ୍ୟାଖ୍ୟାନ କରି ଛାତ୍ରମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କୁ ଶ୍ରଦ୍ଧା ଓ ଭକ୍ତି କରିବାକୁ ଶପଥ କରାନ୍ତି।

ଙ) ନିଜକୁ ଚିହ୍ନ ଓ ବଡମାନଙ୍କର କଥା ମାନ :-

କା ଚୁପ ସାଧି ରହେହୁ ବଳବାନା

ଆଜ୍ଞାକାରୀତା (obedience) ଉପରେ ଆଧାରିତ।

ସହାୟ ସାମଗ୍ରୀ - ଦିଆସିଲି ବାକ୍ସ

ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଯେ କୌଣସି ଏକ ବାଳକକୁ ଆଗକୁ ଡାକି ତାକୁ ଏକ ଦିଆସିଲି ବାକ୍ସ ଦିଅନ୍ତୁ ଓ ସେଥିରୁ ଏକ କାଠି କାଢି ଜଳାଇବାକୁ କୁହନ୍ତୁ। ବାଳକଟି ଦିଆସିଲି କାଠି ଜଳାଉ ଜଳାଉ ଶ୍ରେଣୀରେ ଥିବା ଅନ୍ୟ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ପଚାରନ୍ତୁ କି, କଣ ଏହି ନିଆଁ ଅମ୍ଳଜାନ (ଅକ୍ସିଜେନ୍) ବିନା ଜଳି ପାରିବ ? ଉତ୍ତର 'ନାହିଁ' ଆସିବ। ଏଥର ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଏହାର ଅର୍ଥ ବୁଝାଇ କହିବେ, ବାୟୁମଣ୍ଡଳରେ ସଦା ସର୍ବଦା ଅମ୍ଳଜାନ ମହଜୁଦ ଅଛି, ହେଲେ ଆମକୁ ଏହାର ଅନୁଭବ ଅଗ୍ନି ଜଳିଲେ ହିଁ ହେଉଛି। ଠିକ୍ ସେହିପରି ଆମ ଭିତରେ ବହୁତଗୁଡ଼ିଏ ଅନ୍ତର୍ନିହିତ ଶକ୍ତି ଭରି ରହିଛି କିନ୍ତୁ ଏହାର ଆଭାସ ଆମକୁ ସେତେବେଳେ ହୁଏ ଯେତେବେଳେ କେହି ଗୁରୁଜନ ବ୍ୟକ୍ତି ଆମକୁ ସେ ବିଷୟରେ ସଚେତନ କରାଇଥାନ୍ତି। ଯେମିତି ହନୁମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଥିବା ପ୍ରଚଣ୍ଡ ଶକ୍ତି ବିଷୟରେ ତାଙ୍କୁ ଜାମ୍ବବାନ ହିଁ ଜ୍ଞାତ କରାଇଥିଲେ; ଯଦିଓ ତାହା ଜନ୍ମରୁ ହିଁ ତାଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଅନ୍ତର୍ନିହିତ ଥିଲା। ସେମିତି ଆମ ସମସ୍ତଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ବି ଏମିତି ବହୁତ ଗୁଣ ଅଛି ଯାହା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆମେ ଅଜ୍ଞାତ ଥାଉ। ଆମର ପିତାମାତା ଅଥବା କେହି ଗୁରୁଜନ ଆମକୁ ସେ ବିଷୟରେ ସମୟ ସମୟରେ ସଚେତନ କରାଇଥାନ୍ତି। ତେଣୁ ଯଦି ଆମେ ସବୁବେଳେ ଆମ ଗୁରୁଜନମାନଙ୍କ କଥା ମାନିବା ତା'ହେଲେ ଆମ ଭିତରର ସବୁ ଗୁଣ ବିକଶିତ ହୋଇପାରିବ।

ଚ) ହେଲେ ସ୍ୱଚ୍ଛ ନିର୍ମଳ, ଜୀବନ ହେବ ସୁନ୍ଦର ସରଳ :-

ସାଧୁତା ଓ ସଦାଚାରିତା (simplicity) ଉପରେ ଆଧାରିତ।

ସହାୟ ସାମଗ୍ରୀ - ପେଣ୍ଡୁ (ball)

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - (ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏକ ପେଣ୍ଡୁ (ball) ଦେଖାଇ) ଏହା ଖଦଡ଼ିଆ ଭୂମି ଉପରେ ଜୋରରେ ଗଡିବ ନା ସମତଳ ଭୂମି ଉପରେ ?

ଛାତ୍ର - ସମତଳ ଭୂମି ଉପରେ (ଯଦି ସୁବିଧା ଥାଏ ତେବେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାଟି କରି ଦେଖାଇପାରିବେ)

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ଯଦି ଆମେ ମନରେ ସାଧାସିଧା ଓ ସରଳ ରହିବା ତା'ହେଲେ ଭଲଗୁଣଗୁଡ଼ିକ ଆମଭିତରେ ଅତିଶୀଘ୍ର ଓ ସହଜରେ ପ୍ରବେଶ କରିପାରିବ। ଆଉ ଯଦି ଆମ ମନରେ କୂଟ-କପଟ, ମିଥ୍ୟା ପରି ଦୁର୍ଗୁଣ ସବୁ ଥିବ ତେବେ ଆମ ଜୀବନ ଖଦଡ଼ିଆ ଭୂମି ପରି ଅନାକର୍ଷଣୀୟ ହୋଇଯିବ। ତେଣୁ ମନେରଖିବ ସତ୍ୟ, ନ୍ୟାୟ ଓ ସରଳ ଜୀବନ

ଅତ୍ୟନ୍ତ ଆକର୍ଷଣୀୟ ଓ ସର୍ବଦା ଉପଭୋଗ୍ୟ ହୋଇଥାଏ।

ଅନେକ ସମୟରେ ଆମ ମନରେ ଯାହା ଭାବୁ, ମୁହଁରେ ତା'ଠାରୁ ଅଲଗା କଥା କହୁ। ଏଇ ଯେମିତି ଏଠି କିଛି ବାଳକ ଥିବେ ଯେଉଁମାନେ ସାମ୍ନାରେ ଶିକ୍ଷକଙ୍କୁ ଶ୍ରଦ୍ଧା ଓ ଭକ୍ତି କରୁଥିବେ ହେଲେ ପଛରେ ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ସହ ମିଶି ତାଙ୍କର ମଜା ଉଡ଼ାଉଥିବେ। ଏପରି କରିବା ଦ୍ୱାରା ଆମେ କେବେବି ସେ ଶିକ୍ଷକମାନଙ୍କଠୁ ପ୍ରକୃତ ଶିକ୍ଷା ଲାଭ କରିପାରିବା ନାହିଁ। ଶିକ୍ଷାର ପୂର୍ଣ୍ଣ ଲାଭ ଉଠାଇବାକୁ ହେଲେ ପ୍ରଥମେ ଆମକୁ ସରଳ ସ୍ୱଭାବର ହେବା ନିତାନ୍ତ ଆବଶ୍ୟକ। ହନୁମାନଙ୍କୁ ଯେତେବେଳେ ଏକ ଦୁର୍ମୂଲ୍ୟ ମୁକ୍ତାର ମାଳା ଉପହାର ଦିଆଗଲା, ସେ ସେହି ମୁକ୍ତାଗୁଡ଼ିକ ଭିତରେ ପ୍ରଭୁ ଶ୍ରୀରାମଙ୍କୁ ଖୋଜିବାକୁ ଲାଗିଲେ ଓ ଯେତେବେଳେ ପ୍ରଭୁଙ୍କୁ ତା ମଧ୍ୟରେ ପାଇ ପାରିଲେନି, ମାଳାଟି ତତକ୍ଷଣାତ୍ ତାଙ୍କ ପାଇଁ ମୂଲ୍ୟହୀନ ହୋଇଗଲା। ଜଣେ କେହି 'ପ୍ରଭୁ କଣ ତୁମ ହୃଦୟରେ ଅଛନ୍ତି କି' ବୋଲି ପ୍ରଶ୍ନ କରନ୍ତେ, ହନୁମାନ ତାଙ୍କ ଛାତି ଚିରି ତା ମଧ୍ୟରେ ନିଜ ପ୍ରଭୁଙ୍କ ଛବି ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଦେଖେଇ ଦେଇଥିଲେ। ଏପରି ଭକ୍ତି କେବଳ ହୃଦୟର ସରଳ ଭାବ ଦ୍ୱାରା ହିଁ ସମ୍ଭବ ହୋଇପାରେ।

ଛ) ଈଶ୍ୱର ବିଶ୍ୱାସ କରେ ଭୟର ନାଶ :-

(ଭୂତ ପିଶାଚ ନିକଟ ନହୀ ଆଓ୍ୱେ, ମହାବୀର ଜବ ନାମ ଶୁନାଓ୍ୱେ)

ନିର୍ଭୟତା (say no to fear) ଉପରେ ଆଧାରିତ।

ସହାୟ ସାମଗ୍ରୀ - ତୁଳା, ଘିଅ ଓ ଦିଆସିଲ

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ପ୍ରଥମରେ ଏକ ବଡ଼ ବାଳକକୁ ଡାକି ତାକୁ ଘିଅରେ ବୁଡ଼ା ଯାଇଥିବା କିଛି ତୁଳା ଜଳାଇବାକୁ କହିବେ ଓ ଆଉ ଏକ ବାଳକକୁ ଡାକି ତାକୁ ପାଣିରେ ବୁଡ଼ାଯାଇଥିବା କିଛି ତୁଳା ଜଳାଇବାକୁ କହିବେ। ପ୍ରଥମ ବାଳକଟି କାର୍ଯ୍ୟଟିକୁ ଅତି ସହଜରେ କରିଦେବ, ହେଲେ ଦ୍ୱିତୀୟ ବାଳକଟି ପାରିବ ନାହିଁ। ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏଥର ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ବୁଝାଇବେ - ଯେମିତି ପାଣିରେ ବୁଡ଼ାଯାଇଥିବା ତୁଳା ଜଳିଲା ନାହିଁ , ସେମିତି ଭଗବାନଙ୍କ ଉପରେ ବିଶ୍ୱାସ ରଖି ନିଜର ସମସ୍ତ କାମ ନିୟମାନୁସାରେ କଲେ, ଆମକୁ ବି କେହି ଡରାଇ ପାରିବେ ନାହିଁ। ପରୀକ୍ଷା ଆସିବା ଆଗରୁ ଯଦି ଆମେ ସବୁ ପାଠ ଭଲରେ ଅଭ୍ୟାସ କରିଥିବା ତେବେ ପରୀକ୍ଷା ଆଉ ଆମକୁ ଡରାଇ ପାରିବ ନାହିଁ। ସେମିତି ଯଦି ଆମେ ଭାବିବା କି ଭଗବାନ ସବୁବେଳେ ଆମ ସହିତ ଅଛନ୍ତି, ତାହେଲେ ସେ ଝିଟିପିଟି, ଅସରପା ବା ମୂଷା ପରି ଛୋଟ ଜୀବଜନ୍ତୁ ହୁଅନ୍ତୁ ଅବା କୌଣସି ନକାରାତ୍ମକ ପରିସ୍ଥିତି ହେଉ, କେହି ବି ଆମକୁ ଡରାଇ ପାରିବେ ନାହିଁ।

ମୃତ ସଂଜୀବନୀ ଆଣିବାପାଇଁ ହନୁମାନ ଯେତେବେଳେ ଯାଇଥିଲେ, ତାଙ୍କ ରାସ୍ତାରେ ମଧ୍ୟ ଅନେକ ବାଧାବିଘ୍ନ ଆସିଥିଲା। ହେଲେ ସେ କେବଳ ଶ୍ରୀରାମଙ୍କ ସ୍ମରଣ କରି କରି ସେସବୁକୁ ପାର କରି ନିଜ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥଳରେ ପହଞ୍ଚିଯାଇଥିଲେ।

ଜ) ମନକୁ କରି ସ୍ଥିର, କ୍ରୋଧଠାରୁ ହୁଅ ଦୂର :-

ଶାନ୍ତ ସ୍ୱଭାବ (say no to anger) ଉପାରେ ଆଧାରିତ।

ସହାୟ ସାମଗ୍ରୀ - ଜଳୁଥିବା ଦୀପ

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ଯେ କୌଣସି ଏକ ଧାତବ ପାତ୍ର ମଧ୍ୟରେ ଯଦି ଆମେ ଗୋଟିଏ ଦୀପ ଜଳାଇବା ତା'ହେଲେ କୋଉଟା ଆଗେ ଗରମ ହେବ,ଦୀପ ନା ପାତ୍ର ?

ଛାତ୍ର - ପାତ୍ରଟି ଆଗେ ଗରମ ହେବ।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକ - ଠିକ୍। ସେମିତି ଆମେ ଯେତେବେଳେ କାହା ଉପରେ ରାଗୁ, ସେତେବେଳେ ସବୁଠୁ ବେଶୀ ପ୍ରଭାବିତ ଆମେ ନିଜେ ହିଁ ହେଇଥାଉ। ତୁମେମାନେ ସମସ୍ତେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିଥିବ ରାଗିବା ବେଳେ ଆମ ଶରୀରରେ ଆମକୁ କିଛି ଭଲ ଲାଗିନଥାଏ। ଏହାର କାରଣ ହେଉଛି ରାଗିବାବେଳେ ଆମ ଶରୀରରୁ ବହୁତ ଶକ୍ତି ଅପଚୟ ହୋଇଯାଇଥାଏ। ଯେଉଁ ଶକ୍ତି ସାହାଯ୍ୟରେ ଆମେ ଅନ୍ୟର କିଛି ହିତ ସାଧନ କରି ପାରିଥାନ୍ତେ, ତାହା ଏମିତି ଅପଚୟ ହୋଇଯିବଟା କିଛି ଭଲ କଥା ନୁହେଁ।କ୍ରୋଧ ଦ୍ୱାରା ଆମେ କେବଳ ନିଜର ହିଁ କ୍ଷତି କରିଥାଉ ଆଉ ପରେ ଏଥିପାଇଁ ପଶ୍ଚାତ୍ତାପ ମଧ୍ୟ କରିଥାଉ। ଯେତେବେଳେ ହନୁମାନଙ୍କ ଲାଙ୍ଗୁଡ଼ରେ ଅଗ୍ନି ସଂଯୋଗ କରି ଦିଆଗଲା, ସେତେବେଳେ ସେ କ୍ରୋଧ ନକରି ବୁଦ୍ଧିର ସହ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥିଲେ ଓ ଶତ୍ରୁକୁ ପରାଜିତ କରିଥିଲେ।

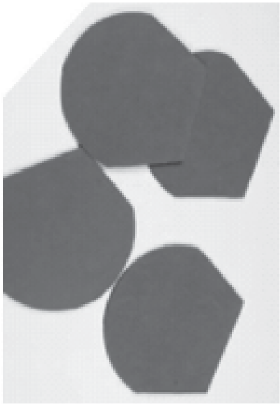
ରଚନାତ୍ମକ କର୍ମଶାଳା (CRAFT ACTIVITIES)

ରଚନାତ୍ମକ କର୍ମଶାଳାରେ ଛାତ୍ରମାନଙ୍କୁ ଅନୁପଯୋଗୀ ବସ୍ତୁ, ଯେମିତିକି ପୁରୁଣା ବୋତଲ, ଉଲ୍, ଆଇସ୍କ୍ରିମ୍ କାଠି ଆଦିକୁ ନେଇ କିପରି ଉପଯୋଗୀ ବସ୍ତୁ ସବୁ ତିଆରି କରାଯିବ ତାହା ଶିକ୍ଷା ଦିଆଯାଏ। ଏହାଦ୍ୱାରା ସେମାନଙ୍କର ସୃଜନଶୀଳତାର ବିକାଶ ହୋଇଥାଏ। ନିମ୍ନରେ ଏପରି କିଛି ବସ୍ତୁର ଉଦାହରଣ ଦିଆଯାଉଛି –

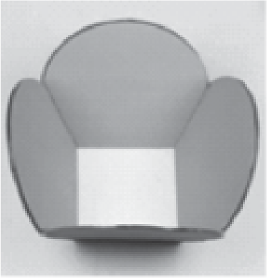
୧) ଫୁଲ ଟାଙ୍ଗୁଡ଼ି:-

ସାମଗ୍ରୀ - କିଛି ଅଦରକାରୀ ସି. ଡି., ପତଳା ଫୋମ୍-ସିଟ୍, କାର୍ଡବୋର୍ଡ, କାଗଜ, ଫେଭିକଲ୍, କଇଁଚି ଓ କିଛି ସଜାଇବା ସାମଗ୍ରୀ।

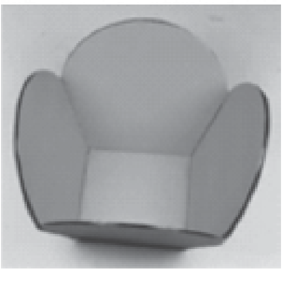
ପ୍ରସ୍ତୁତି ପ୍ରଣାଳୀ :-



- ପ୍ରଥମେ ୪ଟି ସି.ଡି. ନେଇ ତାକୁ କଇଁଚି ସାହାଯ୍ୟରେ ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଉଥିବା ପରି ତିନି ପଟୁ କାଟି ନିଅନ୍ତୁ ଯେପରି ତିନିପଟେ ତାହା ଗୋଲାକାର ରହିବ ନାହିଁ।
- ଏହାପରେ ସି.ଡି.ର ଯେଉଁ ଅଂଶ ବାହାରକୁ ଦେଖାଯିବ ତାହାକୁ ଚିତ୍ରିତ କାଗଜ ଦ୍ୱାରା ପୁରା କଭର୍ କରି ନିଅନ୍ତୁ।
- ସି.ଡି.ର ଭିତର ପାଖରେ ଫୋମ୍-ସିଟ୍ ଲଗାନ୍ତୁ।
- ୪ଟି ଯାକ ସି.ଡି.ର ଧାରକୁ ଗୋଟେ ପାଖେ ଗୋଟେ ରଖି ଫେଭିକଲ୍ ଦ୍ୱାରା ଯୋଡ଼ିନିଅନ୍ତୁ। (ଚିତ୍ରରେ ଦେଖାଯାଇଥିବା ପରି)



- ଏବେ ଟାଙ୍ଗୁଡ଼ିର ତଳଭାଗଟି ଏକ ଚତୁର୍କୋଣ ଆକାର ନେବ।ଏବେ ସେହି ଆକାର ମାପରେ ଏକ ଚାରିକୋଣିଆ କାର୍ଡବୋର୍ଡ କାଟି ନିଅନ୍ତୁ।
- ତାକୁ ମଧ୍ୟ କାଗଜ ଓ ଫେଭିକଲ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ କଭର୍ କରିନିଅନ୍ତୁ।
- ଏବେ ଏହି ଚରିକୋଣିଆ ଅଂଶଟିକୁ ସି.ଡି.ର ସେହି ଆକୃତି ସହ ଯୋଡ଼ି ଦିଅନ୍ତୁ।



- ହ୍ୟାଣ୍ଡେଲ୍ ତିଆରି କରିବା ପାଇଁ କାର୍ଡବୋର୍ଡରୁ ଖଣ୍ଡେ ଲମ୍ବା ଆକାରରେ କାଟି ନିଅନ୍ତୁ ଓ ତାକୁ ବି ରଙ୍ଗୀନ୍ କାଗଜ ଦ୍ୱାରା କଭର୍ କରିଦିଅନ୍ତୁ।
- ହ୍ୟାଣ୍ଡେଲ୍ କୁ ଏବେ ଟାଙ୍ଗୁଡି ସହ ଯୋଡ଼ି ଦିଅନ୍ତୁ।
- ଶେଷରେ ଏକ ଛୋଟ ଗୋଲାକାର କାଗଜ କାଟି ଟାଙ୍ଗୁଡିର ଭିତର ପଟେ ଲଗାଇ ଦିଅନ୍ତୁ।

- ଏବେ ସଜାଇବା ସାମଗ୍ରୀ ସବୁ ସହ ଟାଙ୍ଗୁଡିଟିକୁ ସୁନ୍ଦର ଭାବେ ସଜାନ୍ତୁ।

୨) ତୁଳସୀ ଚଉରା :-

ସାମଗ୍ରୀ - ପୁରୁଣା ପ୍ଲାଷ୍ଟିକ ବୋତଲ, ପେପର କଟର୍ ରଙ୍ଗ ଓ କିଛି ସଜାଇବା ସାମଗ୍ରୀ।

ପ୍ରସ୍ତୁତି ପ୍ରଣାଳୀ :-

- ଏକ ପୁରୁଣା ବୋତଲକୁ ମଝିରୁ କାଟି ନିଅନ୍ତୁ। ବୋତଲର ତଳଭାଗଟିକୁ ନିଜ ଇଚ୍ଛାନୁସାରେ ଡିଜାଇନ୍ ଦେଇ କାଟି ନିଅନ୍ତୁ।

- ଏବେ ଏହାର ବାହାର ପଟଟିକୁ ରଙ୍ଗ କରି ନିଜ ଅନୁଯାୟୀ ସଜାଇ ଦିଅନ୍ତୁ।
- ସଜାଇବା ପାଇଁ ଆମେ ଲେସ୍, ଷ୍ଟାର୍ ଆଉ ମାଳିର ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବା।
- ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇସାରିଥିବା ଚଉରାଟିରେ ମାଟି ପୁରାଇ ଏକ ସୁନ୍ଦର୍ ତୁଳସୀ ଗଛ ଏବେ ଲଗାଇପାରିବା।

୩) ଭୋଗ ରଖିବା ଷ୍ଟାଣ୍ଡ୍ :-

ସାମଗ୍ରୀ - ଚୁଡ଼ି, ମୋଟା କାଗଜ, ଫେଭିକଲ୍, କଇଁଚି ଓ ସଜାଇବା ଜିନିଷ।

ପ୍ରସ୍ତୁତି ପ୍ରଣାଳୀ :-

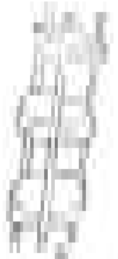
- ୫ଟି ଚୁଡ଼ି ନେଇ ଗୋଟେ ଉପରେ ଗୋଟେ ରଖି ଫେଭିକଲ୍ ଦ୍ୱାରା ଯୋଡ଼ି ନିଅନ୍ତୁ।

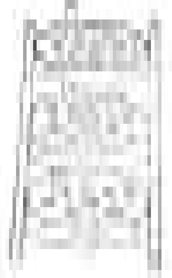
ଋଚୁଡ଼ି ମାପର ଗୋଲାକାର ଏକ କାଗଜ କାଟି ତାକୁ ଚୁଡ଼ିର ତଳଭାଗକୁ ଅଠା ଦ୍ୱାରା ଯୋଡ଼ିଦିଅନ୍ତୁ।

- ଚୁଡିର ବାହାରପଟକୁ ଦେଖାଯାଉଥିବା ଅଂଶକୁ କାଗଜ ଅଥବା ଲେସ୍ ଦ୍ୱାରା କଭର୍ କରିଦିଅନ୍ତୁ।

- ଏବେ କିଛି ମୋଟା କାଗଜକୁ ନେଇ ମୋଡିକି ୩ କିମ୍ୱା ୪ଟି ପତଳା ବାଡ଼ି ଆକାରର ଆକୃତି ଗଢନ୍ତୁ।

- ଏଥର ବାଡ଼ିମାନଙ୍କୁ ଠିଆକରି ରଖି ସେଥିରେ ସମାନ ଦୂରତାରେ ଚୁଡିର ଛୋଟ ଛୋଟ ଥାଳିଗୁଡ଼ିକୁ ଲଗାଇନିଅନ୍ତୁ।
- ଏଥର ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇଥିବା ଥାକ ଷ୍ଟାଣ୍ଡ୍ (stand or rack) ଟିକୁ ତାହାରି ମାପର ଏକ ଗୋଲ୍ କାର୍ଡବୋର୍ଡ (ଠିପି ଆକାରର) ଉପରେ ଲଗାଇଦିଅନ୍ତୁ।



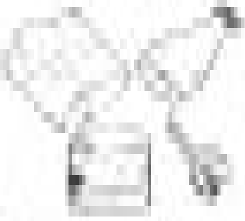


- ଏବେ ନିଜ ଇଚ୍ଛାଅନୁସାରେ ସଜାଇବା ସାମଗ୍ରୀ ନେଇ ସୁନ୍ଦର ରୂପେ ସଜାନ୍ତୁ।

୪) ସରାଗାତ (ଦାନପେଡି) :-

ସାମଗ୍ରୀ – ୨ ଲିଟରିଆ ଏକ ଖାଲି ବୋତଲ, ରଙ୍ଗୀନ୍ କାଗଜ, ଫେଭିକଲ୍, କଇଁଚି।

ପ୍ରସ୍ତୁତି ପ୍ରଣାଳୀ :-



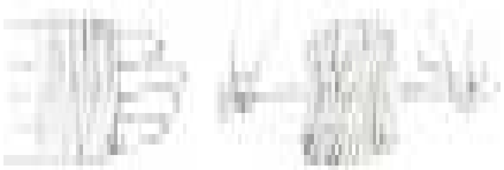
- ସର୍ବପ୍ରଥମେ ବୋତଲର ମଝିଭାଗକୁ କାଟି କାଢି ଦିଅନ୍ତୁ, ଉପର ଓ ତଳ ଭାଗକୁ ଯୋଡିଦିଅନ୍ତୁ।
- ଏହାପରେ ବୋତଲ ଉପରେ ଏମିତି ଏକ ଛିଦ୍ର କରନ୍ତୁ ଯେପରି ତା ମଧ୍ୟ ଦେଇ ଏକ ମୁଦ୍ରା ଭିତରକୁ ଯାଇପାରିବ।
- ଏବେ ବୋତଲର ଉପରିଭାଗରେ କାଗଜ ଲଗାଇ ସେଥିରେ ସୁନ୍ଦର ଚିତ୍ର ଆଙ୍କି ସଜାଇ ଦିଅନ୍ତୁ।
- ଶେଷରେ ବୋତଲର ଠିପି ଉପରକୁ ଦୁଇଟି କଣା କରି ଦୁଇଟି କାନ ଲଗାଇ ତାହାକୁ ମୂଷା ଆକାର ଦେଇପାରିବେ। ଏବେ ସୁନ୍ଦର୍ ଏକ ସରାଗାତ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇଗଲା।

୫) ଠାକୁରଙ୍କ ଆସ୍ଥାନ ସଜାଇବା ପାଇଁ ପମ୍-ପମ୍ :

ସାମଗ୍ରୀ - ଉଲ୍ କିମ୍ବା ମୋଟା ସୂତା

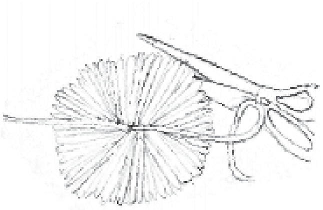
ପ୍ରସ୍ତୁତି ପ୍ରଣାଳୀ :-

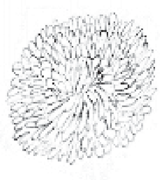
- ପ୍ରଥମେ ଉଲକୁ ନିଜ ଆଙ୍ଗୁଳି ଚାରିପାଖେ ଗୁଡ଼ାଇନିଅନ୍ତୁ।
- ଆପଣ ଚାହୁଁଥିବା ଆକାରର ଉଲର ବଣ୍ଡଲ୍ ଏକାଠି ହୋଇଗଲେ ତାକୁ ଆଙ୍ଗୁଳିରୁ କାଢି ସେହି ଉଲ୍ ଦ୍ୱାରା ମଝିରୁ ବାନ୍ଧିଦିଅନ୍ତୁ।
- ଏହାପରେ କଇଁଚି ସାହାଯ୍ୟରେ ଦୁଇପଟରୁ କାଟିଦିଅନ୍ତୁ। ବାସ୍ ପମ୍-ପମ୍ ତିଆରି ହୋଇଗଲା।



ରଚନାତ୍ମକ କାର୍ଯ୍ୟ

ଏହାର ଅନ୍ୟ ଉପଯୋଗ :-





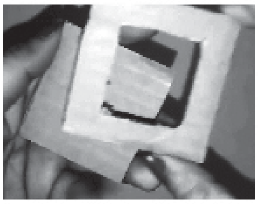
- ଏମିତି ରଙ୍ଗ ବେରଙ୍ଗୀ ପମ୍-ପମ୍ ତିଆରି କରି
- ପିଲାମାନେ ତାକୁ ତାଙ୍କ ପେନ୍‌ସିଲ୍ ପଛରେ ଲଗାଇପାରିବେ।
- ବିଭିନ୍ନ ଆକାରର ପମ୍-ପମ୍ ତିଆରି କରି ତାକୁ ସବୁ ଛୋଟ ବଡ଼ କାଠିରେ ଲଗାଇ ଫୁଲତୋଡ଼ା ତିଆରି କରାଯାଇ ପାରିବ।
- ପମ୍-ପମ୍ ସବୁକୁ ଯୋଡ଼ି ପାପୋଛ ତିଆରି କରାଯାଇ ପାରିବ।

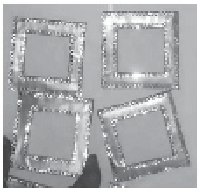
୬) ଭଗବାନଙ୍କ ଫଟୋ ପାଇଁ ଫ୍ରେମ୍:-

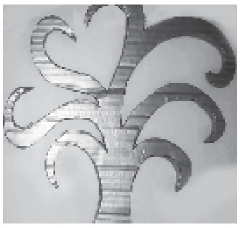
ସାମଗ୍ରୀ - ୨ଟି କାର୍ଡବୋର୍ଡ,ଫେଭିକଲ୍, ପେଣ୍ଟବ୍ରଶ୍,

ଟେପ୍, କଲର୍, ଗ୍ଲିଟର୍, ଷ୍ଟୋନ୍, କଇଁଚି ଓ ପେନସିଲ୍

ପ୍ରସ୍ତୁତି ପ୍ରଣାଳୀ :-







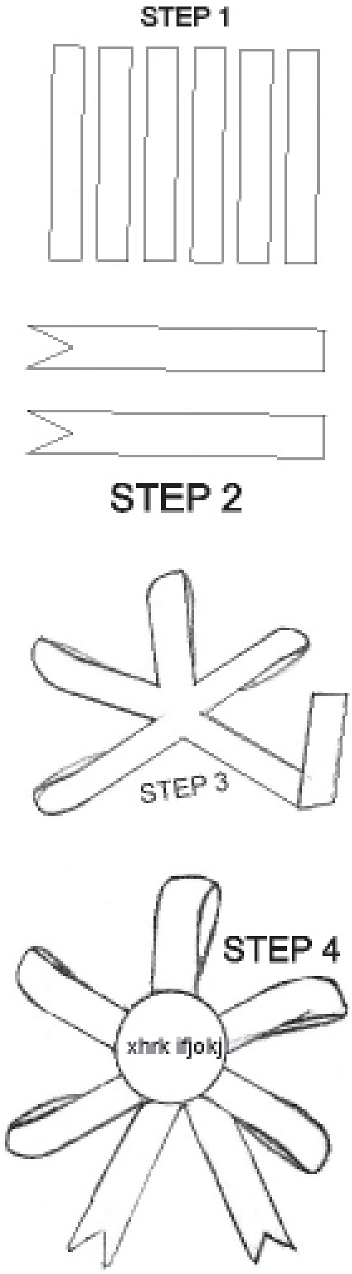
- ପ୍ରଥମେ ପେନସିଲ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ କାର୍ଡବୋର୍ଡ ଉପରେ ଏକ ଗଛର ଚିତ୍ର ଆଙ୍କିବା। ତାପରେ ଗଛ ଆକାରରେ ତାକୁ କାଟିନେବା। ଏହିପରି ୨ଟି ଆକୃତି ତିଆରି କରିବାକୁ ହେବ।
- ଆକୃତି ୨ ଟିକୁ ଅଠା ଦ୍ୱାରା ଏବେ ଯୋଡ଼ି, ଟେପ୍ ଦ୍ୱାରା କଭର୍ କରି ରଙ୍ଗ କରିନେବା।
- ଏବେ ଏହି ଗଛଟିକୁ ଗ୍ଲିଟର୍ ଦ୍ୱାରା ସୁନ୍ଦର୍ ଭାବେ ସଜାଇ ଶୁଖିବାକୁ ଛାଡ଼ିଦେବା।
- ଆଉ ଏକ କାର୍ଡବୋର୍ଡ ନେଇ ସେଥିରୁ ୪-୪ ଇଞ୍ଚର ଚାରିକୋଣିଆ ଆକାରରେ ୫ଟି ଆକୃତି କାଟିବାକୁ ହେବ। ଏବେ ଏ ସବୁ ଆକୃତି ଟେପ୍ ଦ୍ୱାରା ଯୋଡ଼ିନେଇ ସୁନେଲି ରଙ୍ଗ ଦେବା ଓ ଷ୍ଟୋନ୍ ଦେଇ ସଜାଇ ଦେବା।
- ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇଥିବା ୫ଟି ଚାରିକୋଣିଆ ଫଟୋ ଫ୍ରେମ୍ କୁ ଗଛର ଶାଖାଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଫେଭିକଲ୍ ଦ୍ୱାରା ଯୋଡ଼ିନେବା।
- ଏହି ଫଟୋ ଫ୍ରେମ୍ ରେ ଆମେ ଏବେ ଭଗବାନଙ୍କ ଫଟୋ ସବୁ ଲଗାଇ ପାରିବା।

୭) ଅତିଥି ବ୍ୟାଚ୍ :-

ସାମଗ୍ରୀ - ୨ଟି ଅଲଗା ରଙ୍ଗର ମୋଟା କାର୍ଡସିଟ୍, ସେଫ୍ଟିପିନ୍, କଇଁଚି ଓ ଅଠା।

ପ୍ରସ୍ତୁତି ପ୍ରଣାଳୀ :-

- ପ୍ରଥମେ କାର୍ଡସିଟ୍ ରୁ ଟିକିଏ ଚଉଡା ଓ ଲମ୍ବା ଆକାରର ୬ଟି ପଟି କାଟି ନିଅନ୍ତୁ।
- ଏହାପରେ ଅନ୍ୟ ରଙ୍ଗର କାର୍ଡସିଟ୍ ରୁ ବି ୨ଟି ପଟି କାଟିନିଅନ୍ତୁ ଓ ଏହାର ତଳଭାଗକୁ ଇଂରାଜୀ ଅକ୍ଷର 'W' ପରି ଏକ ଡିଜାଇନ୍ କାଟିଦିଅନ୍ତୁ।
- ପ୍ରଥମ ପଟିଗୁଡ଼ିକୁ ମୋଡି ଷ୍ଟାପ୍ଲର୍ ବା ଅଠା ଦ୍ୱାରା ଯୋଡ଼ିଦେବା। ତାପରେ ସେଥିରୁ ୫ଟି ପଟି ନେଇ ଫୁଲର ପାଖୁଡ଼ା ଆକୃତିରେ ଯୋଡିବା।
- ପୁଣି ଅନ୍ୟ ରଙ୍ଗର ପଟି ଦୁଇଟିକୁ ଯୋଡ଼ି ତାକୁ ନେଇ ଉପରୋକ୍ତ ଫୁଲ ଆକୃତି ସହ ଯୋଡିବା।
- ଏବେ ଏହି ଫୁଲ ଆକୃତି ମଝିରେ କିଛି ଫଟୋ ବା ଲୋଗୋ ଆମେ ଲଗାଇପାରିବା ଯାହା ଦ୍ୱାରା ବ୍ୟାଚ୍ ଟି ଅଧିକ ଆକର୍ଷଣୀୟ ଦେଖାଯିବ।
- ଏବେ ବ୍ୟାଚ୍ ପଛରେ ଏକ ସେଫ୍ଟିପିନ୍ ଲଗାଇଦେବା, ତାହେଲେ ସେ ପୋଷାକକୁ ଧରି ରହିପାରିବ।



ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରଶ୍ନୋତ୍ତର ବା କୁଇଜ୍ (QUESTIONNAIRE)

ପିଲାମାନଙ୍କର ସାଂସ୍କୃତିକ ଜ୍ଞାନ ବୃଦ୍ଧି ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ କୁଇଜ୍ ବହୁତ ଉପଯୋଗୀ। ଶିବିରରେ ପ୍ରତିଦିନ ପ୍ରାୟ ୧୦ ଟି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚରାଯିବା ଉଚିତ୍। ଏକ ଶିଶୁର ଉତ୍ତର ଦେବା ପରେ, ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଉଚ୍ଚ ସ୍ୱରରେ ସମସ୍ତ ପିଲାଙ୍କୁ ଉତ୍ତର ଜଣାଇବାକୁ ପଡିବ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ସମସ୍ତେ ଏହାକୁ ମନେ ରଖିବେ। ପିଲାମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଶ୍ନ ଏବଂ ଉତ୍ତର ଲେଖିବାକୁ ମଧ୍ୟ କୁହାଯିବା ଉଚିତ୍। ଶିବିରର ଶେଷ ଦିନରେ ସମଗ୍ର କ୍ୟାମ୍ପରେ ପଚରାଯାଇଥିବା ସମସ୍ତ ପ୍ରଶ୍ନର ଏକ ପ୍ରତିଯୋଗିତା **'କୌନ ବନେଗା ଜ୍ଞାନପତି'** ମଧ୍ୟ ଆୟୋଜିତ ହୋଇପାରିବ।

ସଂକେତ ମୁଳକ ସାଂସ୍କୃତିକ କୁଇଜ୍

୧- ହନୁମାନଙ୍କର ପିଲାଦିନର ନାମ କ'ଣ? **ମାରୁତି**

୨- ହନୁମାନଙ୍କର ପିତାମାତାଙ୍କର ନାମ କ'ଣ? **ରାଜା କେଶରୀ ଏବଂ ମାତା ଅଞ୍ଜନା**

୩- ଶ୍ରୀ ହନୁମାନ କେବେ ଜନ୍ମ ହୋଇଥିଲେ? **ଚୈତ୍ର ପୂର୍ଣ୍ଣିମା, ମଙ୍ଗଳବାର**

୪- ଶ୍ରୀ ହନୁମାନଙ୍କର ଅନ୍ୟ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ନାମ ଗୁଡ଼ିକ କ'ଣ? **ବଜରଙ୍ଗବାଲି, ମାରୁତି, ଅଞ୍ଜନିସୁତ, ପବନସୁତ, ସଙ୍କଟମୋଚନ୍, କେଶରୀନନ୍ଦନ, ମହାବୀର, କପିଶ, ଶଙ୍କରସୁବନ**

୫- କେଉଁ ଦେବତାଙ୍କ ବରଦାନ ରୁ ହନୁମାନ ଜୀଙ୍କର ଜନ୍ମ ହେଲା? **ବାୟୁ ଦେବତା**

୬- ହନୁମାନଙ୍କୁ ଚିରଞ୍ଜିବୀଙ୍କ ବରଦାନ କିଏ ଦେଇଛି? **ପରମ ପିତା ବ୍ରହ୍ମା**

୭- କେଉଁ ଦେବତା ହନୁମାନ ଜୀଙ୍କୁ କୌଣସି ଅସ୍ତ୍ରରେ ମରିବେ ନାହିଁ, ଏହିପରି ବରଦାନ କରିଥିଲେ? **ମହାଦେବଜୀ**

୮- ହନୁମାନ କେଉଁ ପର୍ବତରୁ ସଞ୍ଜୀବନୀ ବୁଟି ଆଣିଥିଲେ? **ଦ୍ରୋଣଗିରି ପର୍ବତ**

୯- ହନୁମାନ ପ୍ରଥମେ ଲଙ୍କାରେ ମାତା ସୀତାଙ୍କୁ କେଉଁଠାରେ ଭେଟିଲେ? **ଅଶୋକ ବାଟିକା**

୧୦- ହନୁମାନ କେଉଁ ଭଗବାନଙ୍କର ଅବତାର? **ଭଗବାନ ଶିବଙ୍କର**

୧୧- ହନୁମାନ କେଉଁ ଦେବତାଙ୍କର ସବୁଠାରୁ ବଡ଼ ଭକ୍ତ ବୋଲି ବିବେଚନା କରାଯାଏ? **ପ୍ରଭୁ ଶ୍ରୀ ରାମ**

୧୨- ହନୁମାନଙ୍କର ମୁଖ୍ୟ ଅସ୍ତ୍ର କ'ଣ ? **ଗଦା**

୧୩- ହନୁମାନଙ୍କୁ ବଜରଙ୍ଗବାଲି କାହିଁକି କୁହାଯାଏ ? **ତାଙ୍କ ଶରୀର ଏକ ବଜ୍ର ପରି ଶକ୍ତିବାନ ଥିଲା**

୧୪- ହନୁମାନ କେଉଁ ଦେବତାଙ୍କୁ ଫଳ ବୋଲି ଭାବି ଖାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲେ ? **ସୂର୍ଯ୍ୟ ଦେବତାଙ୍କୁ**

୧୫- କେଉଁ ଦେବତାଙ୍କ ବରଦାନ ଦ୍ୱାରା ତାଙ୍କ ଶରୀର ବଜ୍ର ପରି ଶକ୍ତ ହୋଇଗଲା ? **ଇନ୍ଦ୍ରଦେବତା**

୧୬- ହନୁମାନ ସର୍ବଦା ସୁସ୍ଥ, ଆରୋଗ୍ୟ ରୁହନ୍ତୁ , ଏହି ବର କିଏ ପ୍ରଦାନ କଲା ? **ଯମଦେବ**

୧୭- କେଉଁ ଦିନ ହନୁମାନଙ୍କ ଜନ୍ମଦିନ କେଉଁ ଦିବସ ଭାବରେ ପାଳନ କରାଯାଏ ?

ହନୁମାନ ଜୟନ୍ତୀ

୧୮- ରାମାୟଣ ଯୁଦ୍ଧରେ ହନୁମାନ କେଉଁ ପର୍ବତ ଉଠାଇ ଆଣିଥିଲେ ? **ଗନ୍ଧମାର୍ଦ୍ଦନ ପର୍ବତ**

୧୯- କାହାର ଜୀବନ ରକ୍ଷା କରିବା ପାଇଁ ହନୁମାନ ଜୀ ପର୍ବତକୁ ଉଠାଇଲେ ? **ଲକ୍ଷ୍ମଣ**

୨୦- ହନୁମାନଙ୍କୁ ତାଙ୍କ ଶକ୍ତି ବିଷୟରେ କିଏ ମନେ ପକାଇଲା ? **ଜାମ୍ବବାନ**

୨୧- ଭଗବାନ ଲକ୍ଷ୍ମଣଙ୍କୁ ଆରୋଗ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ ହନୁମାନ କେଉଁ ଔଷଧ ଆଣିଥିଲେ ? **ସଞ୍ଜୀବନୀ**

୨୨- ହନୁମାନ ଚାଳିଶା କିଏ ଲେଖିଛନ୍ତି ? **ଗୋସ୍ୱାମୀ ତୁଳସିଦାସ**

୨୩- ହନୁମାନ ଚାଳିଶା ରେ କେତୋଟି ପଦ୍ୟ ଅଛନ୍ତି ? **୪୦**

୨୪- କେଉଁ ନକ୍ଷତ୍ରରେ ଶ୍ରୀ ରାମ ଜନ୍ମ ହୋଇଥିଲେ ? **ପୁନର୍ବସୁ**

୨୫- ଅଶୋକ ବାଟିକାରେ ହନୁମାନ ଜୀ ମାତା ସୀତାଙ୍କୁ ଶ୍ରୀ ରାମଙ୍କର କେଉଁ ଅଳଙ୍କାର ଦେଖାଇଲେ ?

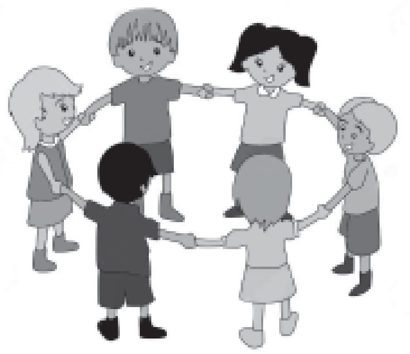
ହାତ ମୁଦି

ବାହ୍ୟ କ୍ରୀଡା (PHYSICAL SPORTS)

ପିଲାମାନଙ୍କର ପ୍ରକୃତି ଚଞ୍ଚଳ। ସେମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଦୀର୍ଘ ସମୟ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଏକ ସ୍ଥାନରେ ବସିବା କଷ୍ଟକର। ସଂସ୍କାର ଶିବିରର ନିତିଦିନିଆ ଅଧିବେଶନ ଗୁଡିକ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଆକର୍ଷଣୀୟ କରିବା ପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରାଯାଇଛି। ବାହ୍ୟ କ୍ରୀଡା, ମନୋରଞ୍ଜନ ସହିତ ପିଲାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏକତା ଓ ଦଳଗତ ଭାବର (ଟିମ୍ ସ୍ପିରିଟ୍, Team spirit) ର ବିକାଶ, ବିଜୟ ଏବଂ ପରାଜୟ ସହନ କରିବାର ଶକ୍ତି ଏବଂ ଶରୀରରେ ସର୍ବୋତ୍ତମ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ଇତ୍ୟାଦି ଅନେକ ଦିଗ ବିକଶିତ ହୁଏ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ଏଠାରେ କିଛି ଖେଳ କୁଦ ଦିଆଯାଉଛି

୧. ସାବଧାନ ରୁହ, ସଙ୍ଗଠିତ ହୁଅ

- ସମୁଦାୟ ପିଲାଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ସ୍ଥାନ ଉପଲବ୍ଧତା ଅନୁଯାୟୀ ଏକରୁ ଅଧିକ ଗୋଷ୍ଠୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତୁ। ସେହି ସମସ୍ତ ଗୋଷ୍ଠୀକୁ ଏକ ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ବୃତ୍ତରେ ଠିଆ କରନ୍ତୁ।
- ଏକ ଶିଶୁ ସୀତା ମାତା ରୂପରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ବୃତ୍ତର ମଧ୍ୟ ରେ ଠିଆ ହେବ କିମ୍ବା ବସିବ।
- ହନୁମାନ ଜୀ ପରି ଛଦ୍ମବେଶିତ ଶିଶୁ ବୃତ୍ତର ବାହାରେ
- ହାଲୁକା ଭାବରେ ଦୌଡ଼ିବେ ଏବଂ ବଡ ଭଉଣୀ / ଭାଇ
- ଜୟ ଶ୍ରୀ ରାମ ଘୋଷଣା କରି ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ବିଷୟରେ ଅବଗତ କରାଇବା ପରେ ସେ ନିଜେ ଉଚ୍ଚ ସ୍ୱରରେ ଜୟ ଶ୍ରୀ ରାମ ଘୋଷଣା କରିବା ସହ ଚତୁରତା ବ୍ୟବହାର କରି ବୃତ୍ତ ଭାଙ୍ଗିବା ସହ ସୀତା ମାତାଙ୍କ ନିକଟରେ ପହଞ୍ଚିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ। ଭିତରେ ସୀତାମାତା ଭାବରେ ଥିବା ପିଲାଟି, ହନୁମାନ ସାଜିଥିବା ଶିଶୁର 'ଜୟ ଶ୍ରୀ ରାମ' ସ୍ଲୋଗାନର ଉତ୍ତର 'ଜୟ ହନୁମାନ' ସହିତ ଦେଉଥିବେ।



- ଗୋଲାକାରରେ ଥିବା ପିଲାମାନେ ପରସ୍ପରର ହାତକୁ ଜୋରରେ ଧରି ରଖନ୍ତୁ ଏବଂ ବାହ୍ୟ ପିଲାକୁ ବୃତ୍ତ ଶୃଙ୍ଖଳା ଭାଙ୍ଗିବାକୁ ଦିଅନ୍ତୁ ନାହିଁ।

- ଯଦି ବାହାରେ ଥିବା ପିଲାଟି ଯେ ହନୁମାନ ଭାବେ ଖେଳୁଛି, ଭିତରେ ଥିବା ସୀତାମାତା ପିଲାଟି ପାଖରେ ପହଞ୍ଚେ, ତେବେ ଜୟ ସୀତାରାମ କହି ନମ୍ର ଭାବରେ ସେଠାରେ ପ୍ରଣାମ କରିବ।
- ଏହି ଖେଳରେ ସଙ୍ଗଠନକୁ ଭାଙ୍ଗିବା ପାଇଁ ଏକ ଅଥବା ଦେଢ ମିନିଟର ଅବଧି ସ୍ଥିର କରନ୍ତୁ। ସିଟି ଅଥବା ଘଣ୍ଟା ବଜାଇ ସମୟର ସମାପ୍ତି ଘୋଷଣା କରନ୍ତୁ।
- ଯଦି ଯଥେଷ୍ଟ ସମୟ ଥାଏ, ତେବେ ହନୁମାନ / ସୀତାମାତା ହୋଇଥିବା ଶିଶୁମାନଙ୍କୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରି ଅନ୍ୟ ଶିଶୁମାନଙ୍କୁ ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରନ୍ତୁ।

୨. ମୈନାକ- ସୁରସା - ହନୁମାନ।

- ପିଲାମାନଙ୍କୁ କୁହ ଯେ ମୈନାକ ଏକ ପର୍ବତ ଏବଂ ସୁରସା ଏକ ରାକ୍ଷସୀ ଏବଂ ହନୁମାନ ସଞ୍ଜୀବନୀଙ୍କୁ ଆଣିବା ବାଟରେ ସେମାନେ ହନୁମାନ ଜୀଙ୍କୁ ବିଭ୍ରାନ୍ତ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥିଲେ କିନ୍ତୁ ସେ ଅବିଚଳିତ ରହିଲେ।
- ପ୍ରଶିକ୍ଷକ କହିବା ପରେ ବାଳକମାନଙ୍କୁ ପୁରା ପଡ଼ିଆର ଯେକୌଣସି ସ୍ଥାନରେ ଏଣେ ତେଣେ ଚଲାବୁଲା କରିବାକୁ ପଡିବ।
- ଯେତେବେଳେ 'ମୈନାକ' କହିବେ, ସେମାନଙ୍କୁ ନିଜ ସ୍ଥାନରେ ଅଟକି ଯିବାକୁ ପଡ଼ିବ।
- ଏହା ଛଡା, 'ଜୟ ହନୁମାନ' କହିବା ପରେ, ସେମାନଙ୍କୁ ଜୟ ହନୁମାନ ଏବଂ 'ତାଲ୍' କହିବା ସମୟରେ ସେମାନଙ୍କୁ କରତାଳି ଦେବାକୁ ପଡିବ।
- କିଛି ସମୟ ପାଇଁ ଏହି ଚାରୋଟି ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିକି କୁହନ୍ତୁ। ଭୁଲ କରିଥିବା ପିଲାମାନେ ଖେଳରୁ ବାହାରିଯିବେ।
- ଶେଷରେ ଅବଶିଷ୍ଟ ଶିଶୁକୁ ଅଭିନନ୍ଦନ କରନ୍ତୁ, ତାଙ୍କୁ ହନୁମାନ ବୋଲି ସମ୍ବୋଧନ କରନ୍ତୁ।

୩. ଅଙ୍ଗଦ ହୁଅ, ଦୃଢ଼ ରୁହ।

- ସମାନ ଉଚ୍ଚତା ବିଶିଷ୍ଟ ବାଳକମାନଙ୍କର ଦୁଇ ଧାଡି ସୃଷ୍ଟି କରନ୍ତୁ, ଦୁଇ ଧାଡି ମଧ୍ୟରେ ଏବଂ ଚାରିପାଖରେ ଦୁଇରୁ ତିନି ଫୁଟର ବ୍ୟବଧାନ ରଖି ସେମାନେ ପରସ୍ପର ଆଡକୁ ମୁହଁ କରନ୍ତୁ। (ମନେରଖନ୍ତୁ ଯେ ପିଲାମାନଙ୍କ ପଛରେ କିମ୍ବା ପାଖରେ କୌଣସି କାନ୍ଥ କିମ୍ବା ତୀକ୍ଷ୍ଣ ବସ୍ତୁ ଅଥବା ତାର ଇତ୍ୟାଦି ରହିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ)।
- ଜୟ ଶ୍ରୀ ରାମଙ୍କ ସ୍ଲୋଗାନ ନେଇ ପ୍ରଥମ ଧାଡି ର ପିଲାମାନେ ଦୁଇ ହାତକୁ ଅଣ୍ଟାରେ ରଖି ଉଭୟ ଗୋଡ ମଧ୍ୟରେ ଉପଯୁକ୍ତ ବ୍ୟବଧାନ ରଖି ଏକ ପାଦକୁ ଭୂମିରେ ଦବାଇ 'ଜୟ ଶ୍ରୀ ରାମ, ଜୟ ବଜରଙ୍ଗ ବାଲି' ଜୟ ଗାନ କରି ଦୃଢ଼ ଭାବେ ଠିଆ ହେବେ ।
- ଦ୍ୱିତୀୟ ଧାଡିର ପିଲାମାନେ ନଇଁ କରି, ଆଣ୍ଠେଇ କିମ୍ବା ବସିକି, ହାତ କିମ୍ବା ପାଦ ଦ୍ୱାରା, ସାମନାରେ ଥିବା ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ପାଦ ଭୂମିରୁ ଉଠାଇବାକୁ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ଅସନ୍ତୁଳିତ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ।

- ଏହି ପ୍ରୟାସ ପାଇଁ ଏକ ଷ୍ଟପଓ୍ୱାଚ୍ କିମ୍ବା ମୋବାଇଲ୍ ଟାଇମର୍ ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତୁ, ଏବଂ ଏକ ମିନିଟ ସମୟ ଦିଅନ୍ତୁ।
- ଦ୍ୱିତୀୟ ଧାଡିର ପିଲାମାନଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ ଅଙ୍ଗଦ ହେବାର ସୁଯୋଗ ଦିଆଯିବା ଉଚିତ୍।
- ଯେଉଁମାନେ ହାରିଯିବେ, ସେମାନଙ୍କୁ **'ଜୟ ଶ୍ରୀ ରାମ / ଜୟ ହନୁମାନ'** ସ୍ଲୋଗାନ ଗାଇ ଦଶ ଥର ଉଠ ବସ କରାନ୍ତୁ।

୪. ଡାକ ଶୁଣି ଧରିବା

- ଗୋଟିଏ ପିଲା ବାଛନ୍ତୁ ଯିଏ ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସ୍ପର୍ଶ କରିବ, ବାକି ପିଲାମାନେ ତାଙ୍କୁ ଏଡାଇବାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ରହିବେ।

- ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଯେକୌଣସି ଶିଶୁର ନାମ ଡାକିବେ, ସ୍ପର୍ଶ କରୁଥିବା ପିଲା ନାମ ଶୁଣିବା ପରେ ସେହି ପିଲାକୁ ଧରିବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ।
- ଖେଳ ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ବିଭିନ୍ନ ପିଲାଙ୍କ ନାମ ଡାକନ୍ତି।
- ସ୍ପର୍ଶ କରୁଥିବା ପିଲାଟି ନାମ ଶୁଣିବା କ୍ଷଣି ଯଥା ଶୀଘ୍ର ନାମିତ ପିଲାକୁ ଧରିବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ।
- ଏହି ଖେଳ ପିଲାମାନଙ୍କର ଶ୍ରବଣ କ୍ଷମତା ଏବଂ ଏକାଗ୍ରତା ବିକାଶ କରେ।

୫. ପାଦ ଛୁଅଁ

- ୨, ୪, ୬, ୮ ଇତ୍ୟାଦି ସମ ସଂଖ୍ୟାର ପିଲାମାନଙ୍କୁ ମୁହାଁମୁହିଁ ଛିଡା କରନ୍ତୁ।
- ମୁହାଁମୁହିଁ, ପିଲାମାନଙ୍କୁ ନିଜ ପାଦ ବଞ୍ଚାଇବା ସହ ତାଙ୍କ ସାମ୍ନାରେ ଠିଆ ହୋଇଥିବା ଶିଶୁର ପାଦକୁ ସ୍ପର୍ଶ କରିବାକୁ ପଡିବ।
- ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଯେଉଁ ପିଲାଙ୍କ ପାଦ ସ୍ପର୍ଶ ହୋଇଯିବ ସେ ଖେଳରୁ ବାହାରି ଯିବେ । ଶେଷରେ, ଅବଶିଷ୍ଟ ପିଲାଟି ବିଜୟୀ ହେବ।

କୌଶଳ ପ୍ରତିଯୋଗିତା (COMPETITIONS) : -

୧. ଅନୁମାନ କରି ଚିହ୍ନଟ କର କିଏ ?

କେତୋଟି ବଡ ସ୍ଲିପ୍ ତିଆରି କରନ୍ତୁ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ଉପରେ ରାମାୟଣ (ରାମ, ହନୁମାନ, ସୀତା, ଭରତ, କୌଶଲ୍ୟା ଇତ୍ୟାଦି) ର ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକର ନାମ ଲେଖନ୍ତୁ। ଦୁଇଟି ସେଟ୍ ସ୍ଲିପ୍ ତିଆରି କରନ୍ତୁ ଯେଉଁଥିରେ ଜଣେ ପୁରୁଷ ଏବଂ ଜଣେ ମହିଳା ଅଛନ୍ତି।ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଷ୍ଠୀର ଜଣେ ପିଲାଙ୍କୁ ଡାକନ୍ତୁ ଓ ତାଙ୍କୁ ତାଙ୍କ ଗୋଷ୍ଠୀ (ଦଳ) ଆଡକୁ ମୁହଁକରି ବସିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ। ବର୍ତ୍ତମାନ ସେହି ସ୍ଲିପ୍ କୁ ଗୋଷ୍ଠୀର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶିଶୁର ମୁଣ୍ଡର ଉପରେ ଖୋଲନ୍ତୁ ଏବଂ ସେହି ଗୋଷ୍ଠୀର ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଦେଖାନ୍ତୁ ।
ବଛା ଯାଇଥିବା ସେହି ପିଲାଟି ତାଙ୍କ ଗୋଷ୍ଠୀକୁ କେବଳ ପାଞ୍ଚଟି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିପାରେ (ଚରିତ୍ରର ନାମକୁ ବାଦ ଦେଇ) । ଯାହାଫଳରେ ସେ ସ୍ଲିପରେ ଲେଖାଯାଇଥିବା ଚରିତ୍ରକୁ ଜାଣିପାରିବେ । ଗୋଷ୍ଠୀର ପିଲାମାନଙ୍କୁ କେବଳ ହଁ କିମ୍ବା ନାଁରେ ଉତ୍ତର ଦେବାକୁ ପଡିବ । ଗୋଟିଏ ପାତ୍ର ଚିହ୍ନଟ ହେବା ପରେ ତୁରନ୍ତ, ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଗୋଷ୍ଠୀର ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସମାନ ସେଟ୍ ର ଅନ୍ୟ ସ୍ଲିପ୍ ଦେଖାଇ ପୂର୍ବ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରିବା ଉଚିତ୍ । ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଘଣ୍ଟାକୁ ଦେଖି ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଷ୍ଠୀରପ୍ରତିଯୋଗିତା ଆରମ୍ଭ ଏବଂ ଶେଷ ସମୟ ଲେଖିବା ଉଚିତ୍ । ଯେଉଁ ଦଳ କମ୍ ସମୟ ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରତିଯୋଗିତା ସମାପ୍ତ କରିବେ, ସେମାନେ ବିଜେତା ହେବେ ।

୨. ହନୁମନ୍ତ ସାଧନା-

ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏକ ପ୍ରତିମା ସାମ୍ନାରେ ନଟରାଜ ଆସନରେ ସ୍ଥିର ଭାବେ ଠିଆ ହେବାକୁ କୁହନ୍ତୁ । ଯିଏ ଏହି ସ୍ଥିତିରୁ ସାମାନ୍ୟ ଗତି କରି ଅସ୍ଥିରହୁଏ ସେ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରୁ ବାହାରି ଯିବ। ସବୁଠାରୁଦୀର୍ଘ ସମୟ ଧରି ଏହିପରିଛିଡା ହୋଇଥିବା ପିଲା ବିଜେତା ହେବ ।

୩. ହନୁମାନ ଚାଳିଶା ତିଆରି କରନ୍ତୁ-

ଶିବିରର ଗୋଟିଏ ଦିନ ପୂର୍ବରୁ ପିଲାମାନଙ୍କୁ କୁହାହେବଯେ ସେମାନେ ହନୁମାନ ଚାଳିଶା ପଢ଼ିକରି ଆସିବେ। ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଚାଲିଶା ମଧ୍ୟରୁ ଯେକୌଣସି ୨ କିମ୍ବା ୩ ଚଉପାଇର ଶବ୍ଦକୁ ଅଲଗା କରି ଛୋଟ କାଗଜରେ ଲେଖି ତାହାକୁ ମିଶ୍ରଣ କରିଦେବା ଉଚିତ୍ (ଦୁଇଟି ଚଉପାଇରଶବ୍ଦ ଯାହା ଏକ ସାଥିରେ ଆସେ, ତାହା ଏକ କାଗଜରେ ମଧ୍ୟ ଲେଖାଯାଇପାରେ) । ଯେତେ ଗୋଷ୍ଠୀ ଅଛି, ସେହି ଅନୁଚ୍ଛେଦଗୁଡ଼ିକ ପାଇଁ ସେତେ ସେଟ୍ କାଗଜ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେବା ଉଚିତ୍ ।

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଷ୍ଠୀକୁ ଏକ ବୃତ୍ତରେ ବସାଇବେ ଏବଂ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଷ୍ଠୀକୁ ଗୋଟିଏ ସେଟ୍ କାଗଜ ଦିଆଯିବା ଉଚିତ୍ । ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଅନୁମତି ନହେବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପିଲାମାନେ ଏହାକୁ ଦେଖିପାରିବେ ନାହିଁ । ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଅନୁମତି ଦିଆଯିବା ମାତ୍ରେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସେହି କାଗଜଗୁଡ଼ିକ କ୍ରମ ଅନୁସାରେ ସଜାଡ଼ିବାକୁ ପଡିବ । ଯେଉଁ ଗୋଷ୍ଠୀ କମ୍ ସମୟ ମଧ୍ୟରେ ସବୁକିଛି ସଠିକ୍ ଭାବରେ ସଙ୍ଗଠିତ କରେ, ସେ ବିଜେତା ହେବ ।

୪. ଚିତ୍ରକଳା ପ୍ରତିସ୍ପର୍ଦ୍ଧା -

ଯେହେତୁ ଏହି ବର୍ଷର ଥିମ୍ ଅର୍ଥାତ୍ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟର ହେଉଛି 'ଜୟ ହନୁମାନ', ତେଣୁ ଚିତ୍ରକଳା ପ୍ରତିଯୋଗିତାର ବିଷୟବସ୍ତୁକୁ ହନୁମାନଜୀଙ୍କ ସାହସିକତାର ପ୍ରତୀକ,ତାଙ୍କର 'ଗଦା' ଭାବରେ ରଖାଯାଇପାରିବ ।

ହନୁମାନଜୀଙ୍କ ପ୍ରିୟ ଏବଂ ଅତି ଉଜ୍ଜ୍ୱଳ ଗଦା, ଯାହା ସର୍ବଦା ତାଙ୍କ ସହିତ ରହେ, ତାହା କିପରି ହେଇଥିବକଳ୍ପନା କରି ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏକ ଚିତ୍ର ଆଙ୍କିବାକୁ କୁହାଯିବା ଉଚିତ ।

ଏଥିପାଇଁ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଘରୁ ଚିତ୍ରାଙ୍କନ-କାଗଜ ଏବଂ ରଙ୍ଗ ଆଣିବାକୁ ପଡିବ । ପ୍ରତିଯୋଗିତା ପାଇଁ ୨୦ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦିଆଯିବ । ଯେଉଁ ପିଲାମାନେ ଅତି ସୁନ୍ଦର ଚିତ୍ର ଆଙ୍କନ୍ତି ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଥମ ଏବଂ ଦ୍ୱିତୀୟ ଘୋଷିତ କରାଯିବା ଉଚିତ ଏବଂ ଶିବିରର ସମାପନ ସମାରୋହରେ ପୁରସ୍କାର ପ୍ରଦାନ କରାଯିବା ଉଚିତ୍ । ପ୍ରଥମ ଏବଂ ଦ୍ୱିତୀୟ ବ୍ୟତୀତ ଅନ୍ୟ ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରସ୍ତୁତ ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ଶେଷ ଦିନରେ ସେମାନଙ୍କୁ ଫେରସ୍ତ କରାଯିବା ଉଚିତ୍ । ଏହି ପ୍ରତିଯୋଗିତା ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଘର କାମ ପାଇଁ ମଧ୍ୟ ଦିଆଯାଇପାରେ ।

୫. ଡବା ପୂରଣ (Canning) -

ଏହି ପ୍ରତିଯୋଗିତା ପାଇଁ ଭରାଯାଇଥିବା କିଛି ପୂର୍ଣ୍ଣ ଦିଆସିଲିପେଡି (ମ୍ୟାଚ୍ ବକ୍ସ) ଆବଶ୍ୟକ ହେବ । ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥିବା ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଷ୍ଠୀର ଜଣେ ପିଲାଙ୍କୁ ଡାକନ୍ତୁ । ପ୍ରଥମେ ଦିଆସିଲି କାଠି ଗୁଡିକୁ (ମ୍ୟାଚ୍ ଷ୍ଟିକ୍ସକୁ) ମଝିରେ ବିଛାଇ ଗୋଳା ମିଶା କରି ଦିଅନ୍ତୁ। ବର୍ତ୍ତମାନ ଗୋଟିଏ ମିନିଟରେ, ସେମାନଙ୍କୁ ହନୁମାନଙ୍କ ବେଗରେ କାଠି ଗୁଡିକୁ ଦିଆସିଲି ବାକ୍ସରେ ପୂରଣ କରିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ ଯେପରି ସମସ୍ତ କାଠିରବାରୁଦ ମସଲା ଏକ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ରହିବ । ସର୍ବପ୍ରଥମେସଠିକ ଭାବେ ବାକ୍ସ ପୂରଣ କରିଥିବା ପିଲାକୁ ବିଜେତା ଭାବରେ ଘୋଷଣା କରନ୍ତୁ।

୬. ଅନୁମାନ କରନ୍ତୁ କିଏ-

ଏଠାରେ ମହାନ ପୁରୁଷଙ୍କ ଉପରେ ଆଧାରିତ କିଛି ରୁଚିପୂର୍ଣ୍ଣ ଜଟିଳପଦ୍ୟକଅଛି, ସେଗୁଡିକୁ ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀ ସହିତ ଏକ ଆକର୍ଷଣୀୟ ଉପାୟରେ ପଚାରନ୍ତୁ।

- ଯାହାର ନାମ ଉଚ୍ଚାରଣେ କରନ୍ତି ପଳାୟନ ସମସ୍ତ ଭୂତ ଏବଂ ପିଶାଚ, ଯିଏ ଭଗବାନ ସୂର୍ଯ୍ୟ ପୁତ୍ରଙ୍କର ମିତ୍ର, କୁହକିଏ ସେହିବୀର ହୁଅନ୍ତି ନାହିଁ ଯେକେବେ ନିରାଶ । - **ଉତ୍ତର ହନୁମାନ।**

- ପୂର୍ବଭାରତରେ ଜନ୍ମିତ ଜଣେ ମହାସନ୍ୟାସୀ, ଶୁଣି ତାଙ୍କ ଅମୃତବାଣୀଧନ୍ୟ ହୋଇଥିଲେ ବିଶ୍ୱବାସୀ, ଆମେରିକା ଧାର୍ମିକ ସମାବେଶରେ ସେ କରିଥିଲେଗୌରବ ଅର୍ଜନ, କହମୋତେ ଗଙ୍ଗା କୂଳରେ ବେଲୁର ମଠକଲା କିଏ ନିର୍ମାଣ ? **ଉତ୍ତର- ସ୍ୱାମୀ ବିବେକାନନ୍ଦ।**

- ଭାରତୀୟ ବୀରମାନଙ୍କର ଗର୍ବଚିତୋରର ଅମର ସିଂହ, ସମରଭୂମିରେକରି ମହାଯୁଦ୍ଧଶରୀରରେହେଲା ଅଶୀ କ୍ଷତ କିନ୍ତୁ ପରିପୂର୍ଣ୍ଣଥିଲାଉତ୍ସାହ, ହଜିଯାଇଥିଲାନିଜ ଜୀବନତାହାର, କୁହ କିଏ ସେହି - 'ସାହସର ମୂର୍ତ୍ତି, ଏକ ଅନନ୍ୟ ବୀର'। **ଉତ୍ତର- ମହାରାଣା ପ୍ରତାପ।**

- ପିତା ଶାହାଜୀ ଏବଂ ମାତା ଜୀଜାଙ୍କର ମହାନ ପୁତ୍ର, ଦେଶ ତଥା ଧର୍ମର ତ୍ରାଣକର୍ତ୍ତା ସେ ଭାରତ ମାତାଙ୍କଗର୍ବ, ସ୍ୱାଧୀନତାଏବଂ ଆତ୍ମ ସମ୍ମାନର ଥିଲେ ଏକ ପ୍ରକୃତ ସଂଗ୍ରାମୀ,କୁହ ମୋତେ ସେହି ବୀର କିଏ ଯାହାର ଆରାଧ୍ୟ ପ୍ରତିମା 'ମା ଭବାନୀ' ? **ଉତ୍ତର – ଛତ୍ରପତି ଶିବାଜୀ ମହାରାଜ।**

- ଦମନ-ଦୁଷ୍ଟତାର ସାମ୍ନାରେ ସିଂହ ପରି ଠିଆ ହୋଇ କରିଥିଲେ ପ୍ର ତିବାଦ, ଧର୍ମରକ୍ଷା ସ୍ୱାର୍ଥରେ ଯିଏ କରିଥିଲେ ଦେଶ- ଜାତି ଗଠନ, ଯାହାର ପୁତ୍ରମାନେ ଧର୍ମ ପାଇଁ ଲଢି ଶୁଳୀରେ ଝୁଲିବା ପାଇଁ ହୋଇଥିଲେ ମନୋନୀତ, କୁହନ୍ତୁ ସେହି ଐଶ୍ୱରୀୟ ବ୍ୟକ୍ତି କିଏ,ଯେକିହୋଇଥିଲେ ପାଟନାରେ ପ୍ରକଟ । **ଉତ୍ତର- ଗୁରୁ ଗୋବିନ୍ଦ ସିଂ।**

- ଉଠାଇଥିଲେ ସେ '**ଜୟ ଯବାନ ଏବଂ ଜୟ କିଷାନ**'ର ସ୍ଲୋଗାନ, ସ୍ୱଳ୍ପ ନେତୃତ୍ୱ ସମୟରେ କଲେ ଆକ୍ରମଣକାରୀଙ୍କ ପତନ, ବୀର ବାହାଦୁର, ଭାରତ ମାତାର ଅଟଚ୍ଚିନ ସଚ୍ଚୋଟ ବାଳ- 'ଲାଲା', କୁହକିଏସେହି ବ୍ୟକ୍ତି ଯାହାର ତାସକେଣ୍ଟରେହେଲା କାଳ ? ଉତ୍ତର - **ଲାଲ ବାହାଦୁର ଶାସ୍ତ୍ରୀ**

- ସ୍ୱାମୀ ବିରଜାନନ୍ଦଙ୍କର ସେ ଥିଲେଜଣେ ଶିଷ୍ୟମହାନ, କୁହକିଏ କରିଥିଲେଆର୍ଯ୍ୟ ସମାଜ ନିର୍ମାଣ ? ଉତ୍ତର: **ସ୍ୱାମୀ ଦୟାନନ୍ଦ ସରସ୍ୱତୀ ।**

- ଜଣେ ଅତି ଭଦ୍ର କୋମଳ ରାଜକୁମାର, ଛାଡିଲେ ଯିଏ ନିଜ ଘର-ପରିବାର, କୁହକିଏ ସେହି ବ୍ୟକ୍ତି, ଯିଏ ବୃକ୍ଷ ତଳେ ପାଇଲେ ଶାନ୍ତି,ଏବଂପରିତ୍ରାଣର ଦ୍ୱାର ? **ଉତ୍ତର - ଗୌତମ ବୁଦ୍ଧ।**

- ପ୍ରାଚୀନ ଭାରତର ସମ୍ରାଟ,କୁହାଯାଉଥିଲା ତାଙ୍କୁ ଧର୍ମରାଜ, କୁହକିଏ, ଚାଲିଗଲେ ହିମଗିରି, ଛାଡି ସୁଖ, ସମ୍ପତ୍ତି ଏବଂ ରାଜ ସାଜ ? **ଉତ୍ତର - ରାଜା ଯୁଧିଷ୍ଠିର।**

- ମାତୃ-ପୂଜାରେ ରଚିଲେ ସିଏ ସଂଗୀତ ମହାନ, ଯେଉଁ ଗୀତ ଗାଇ ପୁରୁଷ-ମହିଳା ଦେଶ ପାଇଁ ଦେଲେ ବଳିଦାନ, ମୋତେ କୁହ କିଏଯାହାର ଗୀତ ଆଜି ରାଷ୍ଟ୍ର-ସଂଗୀତ ସମାନ, ଶସ୍ୟ ଶ୍ୟାମଳା ଭାରତମାତାଙ୍କ ସେ ପୁତ୍ର ଥିଲେ ସୁଜନ ? **ଉତ୍ତର- ବଙ୍କିମ ଚନ୍ଦ୍ର ଚାଟାର୍ଜୀ ।**
- ସତାବନ ସ୍ୱାଧୀନତା-ଯୁଦ୍ଧ ରଥିଲେ ଏକ ଉତ୍କୃଷ୍ଟ ସୈନ୍ୟ , ହାରନମାନି କରିଥିଲେ ସଂଗ୍ରାମ ଆଜୀବନ, ଝାନସୀ ରାଣୀ ଓ ନାନାସାହିବଙ୍କରପିଲାଦିନର ସାଥୀ, କୁହ କିଏ ସେହି ଜଳାଇଥିଲା ଯେସ୍ୱାଧୀନତାର ବତୀ। **ଉତ୍ତର- ତାନ୍ତିଆ ଟୋପେ।**

୭. ଘର ପାଇଁ ଦିଆଯାଇଥିବା ପ୍ରତିଯୋଗିତା -

ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଘର ପାଇଁ କିଛି କାମ ଦିଆଯିବା ଉଚିତ ଯାହାକି ସେମାନଙ୍କର ସଂସ୍କୃତି, ଦେଶ, ସମାଜ, ବିଜ୍ଞାନ ଇତ୍ୟାଦି ସହିତ ଜଡ଼ିତ, ଯାହା ଦ୍ୱାରା ସେମାନେ ନିଜେ କିଛି ଖୋଜିବାକୁ ଶିଖନ୍ତି, ପିତାମାତା, ଜେଜେବାପା ଇତ୍ୟାଦି ପରାମର୍ଶ କରିବା ପରେ ଏହାକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବାକୁ ଶିଖନ୍ତି, ତାଙ୍କର ଜ୍ଞାନ ବୃଦ୍ଧି ହୁଏ। ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଏହି କାର୍ଯ୍ୟକୁ ପ୍ରତିଯୋଗିତା ଆକାରରେ ଦେଇଥାଉ, ସେତେବେଳେ ସେମାନେ ନିଶ୍ଚିତ ଭାବରେ ଏହାକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରନ୍ତି, କାରଣ ପିଲାଙ୍କଠାରେ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରି ଜିତିବାର ଇଚ୍ଛା ସ୍ୱାଭାବିକ ।

ଘର କାମପାଇଁ ଦିଆଯିବାକୁ ଥିବା କିଛି ବିଷୟ –

୧ ରାମାୟଣର ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କର ନାମ ତାଲିକା ।

୨ ମହାଭାରତର ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କରନାମତାଲିକା ।

୩ ପ୍ରଭୁ ହନୁମାନଜୀଙ୍କର ନାମଗୁଡ଼ିକର ତାଲିକା ।

୪ ଏହିପରି କାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକର ତାଲିକା ଯାହା 'ମୁଁ ନିଜେ କରିପାରିବି'।

୫ ପଡ଼ୋଶୀମାନଙ୍କର ନାମ ତାଲିକା / ନାମର ଶେଷରେ 'ପୁର', 'ଗଡ', ଅଥବା 'ଗଞ୍ଜ' ସହିତ ସହର ତାଲିକା (କାନପୁର, ରାମପୁର, ଚଣ୍ଡିଗଡ, ରାକାବଗଞ୍ଜ, ଅଲିଗଞ୍ଜ ଇତ୍ୟାଦି) ।

୬ ଭାରତୀୟ ମୁନୀ, ଋଷି / ବୈଜ୍ଞାନିକ / ବିପ୍ଳବୀଙ୍କ ମାନଙ୍କ ନାମର ତାଲିକା ।

୭ ଧର୍ମ, ପରମ୍ପରା ଏବଂ ଅନ୍ଧବିଶ୍ୱାସ ମଧ୍ୟରେ ପାର୍ଥକ୍ୟ କ'ଣ ତାହା ବୁଝିବାକୁ, ଏହି ତିନୋଟି ବିଷୟରେ ଆସୁଥିବା ବକ୍ତବ୍ୟ ଗୁଡ଼ିକର ଏକ ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କର ।

ଉପରୋକ୍ତ ବିଷୟ ବ୍ୟତୀତ, ଅନ୍ୟ ବିଷୟଗୁଡିକ ମଧ୍ୟ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ନିଜର ମନ/ବିବେକ ଅନୁଯାୟୀ ଦିଆଯାଇପାରେ ।

କାହାଣୀ କହିବା କୌଶଳ (STORY NARRATION)

ସବୁ ବୟସର ଲୋକମାନେ କାହାଣୀ ଶୁଣିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି, କିନ୍ତୁ ପିଲାଦିନେ କାହାଣୀ ଶୁଣିବା ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଅତ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରିୟ ଅଟେ। ପିଲାଦିନରୁ ଶୁଣାଯାଇଥିବା କାହାଣୀ ସବୁବେଳେ ମନେ ରହିଥାଏ। ଭଲ କାହାଣୀ କହି ପାରିବା ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଅତ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରିୟ। କାହାଣୀ କହିବା ମାଧ୍ୟମରେ ଜୀବନର ମୂଲ୍ୟ ବୋଧକୁ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଶିକ୍ଷା ଭାବରେ ଦିଆଯାଇପାରେ, ସେଥିପାଇଁ କାହାଣୀ କହିବା ସଂସ୍କାର ଶିବିର ଏକ ଅବିଚ୍ଛେଦ୍ୟ ଅଙ୍ଗ। ସର୍ବୋତ୍ତମ କାହାଣୀ ବାଛିବା ପାଇଁ, ଶିକ୍ଷକ ସର୍ବଦା ଗଳ୍ପ ପୁସ୍ତକ ପଢିବା ଉଚିତ୍।

ଯଦିଓ କାହାଣୀ କହିବା ଏକ ସହଜ କାର୍ଯ୍ୟ, କିନ୍ତୁ ଯଦି କାହାଣୀ କହିବାରେ କିଛି ସୂକ୍ଷ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱର ଜ୍ଞାନ ଥାଏ, ତେବେ ଏହି କାର୍ଯ୍ୟ ଏକ କଳା ହୋଇଯାଏ। କାହାଣୀ କହିବାର ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଉପାଦାନ ଗୁଡ଼ିକ ନିମ୍ନଲିଖିତ-

(କ) ଭୂମିକା - କୌଣସି କାହାଣୀ ଆରମ୍ଭ କରିବା ପୂର୍ବରୁ, ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏହାର ଭୂମିକା ବିଷୟରେ କହିବା ଉଚିତ୍, ଏହା କରିବା ଦ୍ୱାରା ସମସ୍ତ ଶ୍ରୋତା କାହାଣୀ ଆରମ୍ଭ ହେବା ପୂର୍ବରୁ ମଧ୍ୟ ବକ୍ତା ସହିତ ସଂଯୁକ୍ତ ହୁଅନ୍ତି । ବିନା ଭୂମିକାରେ କାହାଣୀ ଆରମ୍ଭ କଲେ, ପିଲାମାନେ ସେଥିରେ ମୂଳରୁ ଯୋଡି ହୁଅନ୍ତି ନାହିଁ, ଯେଉଁଥିପାଇଁ ସେମାନେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ କାହାଣୀକୁ ବୁଝନ୍ତି ନାହିଁ। ତେଣୁ କାହାଣୀ ଆରମ୍ଭ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ବକ୍ତା ସମସ୍ତ ପିଲାଙ୍କୁ ନିଜ ସହିତ ସଂଯୋଗ କରିବା ନିହାତି ଆବଶ୍ୟକ।

(ଖ) ସଂଳାପ – କାହାଣୀର ଆରମ୍ଭରୁ ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ, ବକ୍ତା ଛୋଟ ଛୋଟ ପ୍ରଶ୍ନ ମାଧ୍ୟମରେ ପିଲାମାନଙ୍କ ସହିତ କଥାବାର୍ତ୍ତା ଜାରି ରଖିବା ଉଚିତ୍, ଯେଉଁ କାରଣରୁ ପିଲାମାନେ ସମସ୍ତେ କାହାଣୀ ସହିତ ଜଡିତ ରହିଥା'ନ୍ତି । ଯେପରି, 'କାରିଗର' ଶବ୍ଦ ଆସିବା ମାତ୍ରେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ପଚାରିବା ଉଚିତ୍ ଯେ କାରିଗର କିଏ?' ତା'ପରେ ପିଲାମାନେ ଉତ୍ତର ଦିଅନ୍ତି – 'ଯିଏ ମୂର୍ତ୍ତି ତିଆରି କରେ'।

(ଗ) ଭାଷା – 'ସଂସ୍କାର କେନ୍ଦ୍ର'ର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ କେବଳ ଆମର ଜାତୀୟ ଭାଷା ହିନ୍ଦୀରେ ଅଛି, ତେଣୁ ହିନ୍ଦୀକୁ ମୁଖ୍ୟତଃ ବ୍ୟବହାର କରାଯିବା ଉଚିତ କିନ୍ତୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବା ସମୟରେ ଇଂରାଜୀ କିମ୍ବା ସ୍ଥାନୀୟ ଭାଷା ବ୍ୟବହାର କରିବାରେ କୌଣସି ଆପତ୍ତି ନାହିଁ। ଭାଷା ଏବଂ ଶବ୍ଦର ପସନ୍ଦ ପିଲାମାନଙ୍କ ସ୍ତରରେ ସରଳ ଏବଂ ଆକର୍ଷଣୀୟ ହେବା ଉଚିତ୍।

ଘ) ସ୍ୱର ଏବଂ ବକ୍ତବ୍ୟର ପରିବର୍ତ୍ତନ – ବକ୍ତବ୍ୟର ପରିବର୍ତ୍ତନଗୁଡ଼ିକ କାହାଣୀ କହିବାର ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ସ୍ତମ୍ଭ। ଯଦି ବକ୍ତା ପ୍ରସଙ୍ଗ ଅନୁଯାୟୀ ତାଙ୍କ ଭାଷଣରେ ସ୍ୱର ଉପର-ତଳ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରନ୍ତି, ତେବେ ପିଲାମାନେ ଆଗ୍ରହର ସହିତ ତାଙ୍କ କଥା ଶୁଣନ୍ତି। ସମାନ ପ୍ରବାହରେ କାହାଣୀ କହିବା ଦ୍ୱାରା, ପିଲାମାନେ କାହାଣୀ ପ୍ରତି ଆଗ୍ରହୀ ରହି ପାରନ୍ତି ନାହିଁ । କୋମଳ, କଠୋର, ଉଚ୍ଚ ଓ ଧୀର ସ୍ୱର, ଫୁସ୍‌ଫୁସ୍ ଇତ୍ୟାଦି ବକ୍ତବ୍ୟର ଉତ୍ଥାନ-ପତନ ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରେ।

(ଙ) ବାତାବରଣର ସୃଷ୍ଟି – କାହାଣୀ ମାଧ୍ୟମରେ ଭାବନାକୁ ଜାଗ୍ରତ କରିବାପାଇଁ ବାତାବରଣର ସୃଷ୍ଟିର ଭୂମିକା ବହୁତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ଜଙ୍ଗଲ ପ୍ରସଙ୍ଗରେ ଗଛ, ଉଦ୍ଭିଦ ଏବଂ ପ୍ରାଣୀମାନଙ୍କର ରୂପ ଏବଂ ରଙ୍ଗର ବର୍ଣ୍ଣନା, ଯୁଦ୍ଧ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ଅସ୍ତ୍ରଶସ୍ତ୍ରର ନାମ ଓ ବର୍ଣ୍ଣନା ଏବଂ ଗଳ୍ପରେ କୁହାଯାଇ ଥିବା ଘର, ରାଜପ୍ରାସାଦ, ରାଜା, ଲୋକ, ଉଦ୍ୟାନ, ପର୍ବତ, ନଦୀ ଇତ୍ୟାଦି ବିସ୍ତୃତ ଭାବରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯିବା ଉଚିତ୍। ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନା ଏତେ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ହେବା ଉଚିତ ଯେ ଏହାକୁ ଶୁଣୁଥିବା ପିଲାମାନେ ଏହି ଦୃଶ୍ୟକୁ କଳ୍ପନା କରିବେ, ନିଜ ସାମ୍ନାରେ ଦେଖିପାରିବେ। ବକ୍ତା ଏହାର ଜୀବନ୍ତ ବର୍ଣ୍ଣନା କରି ପିଲାମାନଙ୍କ ମନରେ ଚିରଞ୍ଜୀବୀ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ଉଚିତ୍।

(ଚ) ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀର ବ୍ୟବହାର – ଯଦି କୌଣସି କାହାଣୀ ପିଲାମାନଙ୍କର ହୃଦୟରେ ପହଞ୍ଚାଇବାକୁ ହୁଏ, ତେବେ ବକ୍ତା ପ୍ରସଙ୍ଗ ଅନୁଯାୟୀ ତାଙ୍କ ମୁଖ, ହାତ ଏବଂ ଶରୀରର ସମସ୍ତ ଅଙ୍ଗକୁ ବ୍ୟବହାର କରି ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀ ଦେଖାଇବା ଆବଶ୍ୟକ। ଏହିପରି ଅଭିନୟ କରିଲେ କାହାଣୀ ଜୀବନ୍ତ ହୁଏ । କାହାଣୀ କହିବା ସମୟରେ କିଛି ସମୟ ନୀରବ ରହି ନିଜ ମୁଖର ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି ଦ୍ୱାରା ବହୁତ କିଛି କହିବା କାହାଣୀ କଥନର ଏକ ବିଶେଷ କଳା । ବକ୍ତା ଏହାର ପ୍ରୟୋଗ ଅଭ୍ୟାସ କରିବା ଉଚିତ୍।

(ଛ) ଢଗଢମାଳି, ଚୁଟକୁଲା, ସ୍ଲୋଗାନ୍‌ଆଦିର ପ୍ରୟୋଗ – କାହାଣୀ କହିବା ସମୟରେ ବକ୍ତାଙ୍କ ସହିତ ଶ୍ରୋତାଙ୍କୁ ସଂଯୁକ୍ତ କରି ରଖିବା ପାଇଁ, ସାଧାରଣରେ ପ୍ରଚଳିତ କିଛି ଢଗଢମାଳି, ଚୁଟକୁଲା, ସ୍ଲୋଗାନ୍‌ଆଦି ର ବ୍ୟବହାର କରିବା ଉଚିତ। ଯଥା, ଦେଶଭକ୍ତି ପ୍ରସଙ୍ଗରେ 'ଭାରତମାତା କି ଜୟ' ପରି।

(ଜ) ସହଜତା – ବକ୍ତା ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସହଜ ଭାବରେ ରହି କାହାଣୀଟିକୁ ଆରାମ ଦାୟକ କରି କହିବା ଉଚିତ୍। ପିଲାମାନଙ୍କର ମନ ସହିତ ସଂଯୋଗ କରିବାକୁ, ବକ୍ତାଙ୍କ ମନ ପିଲାମାନଙ୍କ ପରି ସରଳ ଏବଂ ସହଜ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ। କାହାଣୀ କହିବା ପରେ ଯଦି ବକ୍ତା ଖୁସି ଏବଂ ହାଲୁକା ଅନୁଭବ କରନ୍ତି, ଏହାର ଅର୍ଥ ହେଉଛି ସେ କାହାଣୀ କହିବା ସମୟରେ ସହଜ ଥିଲେ।

କାହାଣୀ କହିବା ପରେ ଅବଶିଷ୍ଟ ସମୟ ଅନୁଯାୟୀ, ବକ୍ତା ପିଲାମାନଙ୍କ ସହିତ ଆଲୋଚନା କରିବା ଉଚିତ୍ ଯେ କାହାଣୀ ମଝିରେ ଅନ୍ୟ କ'ଣ ଘଟଣା ହୋଇଥାଇପାରେ କିମ୍ବା କାହାଣୀର ଅନ୍ୟ ବିକଳ୍ପ ସମାପ୍ତ କିପରି ହୋଇପାରେ ତାହାର ଚର୍ଚ୍ଚା କରାଇ ପାରିବେ, କିମ୍ବା କାହାଣୀରେ ଅନ୍ୟ କ'ଣ ନୂଆ ଚରିତ୍ର ଯୋଗ କରାଯାଇପାରିବ, ଏହି ପ୍ରକାର ଆଲୋଚନା ହେବା ଉଚିତ୍। ଯଦି ଅତିରିକ୍ତ ସମୟ ଥାଏ, ତେବେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଶ୍ରେଣୀରେ ତୁରନ୍ତ ଏକ ଛୋଟ ନାଟକ ଆକାରରେ କାହାଣୀ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବାକୁ କୁହାଯିବା ଉଚିତ୍। ଏହିପରି ଭାବରେ, ଆଲୋଚନା ଏବଂ କ୍ଷୁଦ୍ର ନାଟିକା କରିବା ଦ୍ୱାରା, ସେହି କାହାଣୀ ଦୀର୍ଘ ସମୟ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପିଲାମାନଙ୍କ ମନରେ ସ୍ଥିର ହୋଇଯାଏ।

ଏହି ସନ୍ଦର୍ଭ ରେ କିଛି କାହାଣୀ -

୧. ଚାଲ ଦୂରକୁ ଉଡିବା

ପ୍ରାତଃ କାଳର ସମୟ ହୋଇଥିଲା। ଭଗବାନ ସୂର୍ଯ୍ୟ ନାରାୟଣ ଆକାଶରେ ଉଠୁଥିଲେ। ଶିଶୁ ହନୁମାନଙ୍କ ମା, ଅଞ୍ଜନୀ ଫଳ ସଂଗ୍ରହ କରିବାକୁ ଜଙ୍ଗଲକୁ ଯାଇଥିଲେ। ଏପଟେ ବାଳକ ହନୁମାନଙ୍କ ବହୁତ ଜୋରରେ ଭୋକ ଲାଗିଲା। କିଛି ଖାଇବା ସାମଗ୍ରୀ ଖୋଜିବା ପାଇଁ ପିଲାଟି ଏପଟ ସେପଟ ଡେଇଁବା ଆରମ୍ଭ କଲା। ଏହି ସମୟରେ ଆକାଶରେ ଉଠୁଥିବା କମଳା-ଲାଲ ରଙ୍ଗର ସୂର୍ଯ୍ୟ ନାରାୟଣଙ୍କ ଉପରେ ତା'ର ଦୃଷ୍ଟି ପଡିଲା। ପିଲାଟି ଅନୁମାନ କଲା ଯେ ଏହା ଏକ ଫଳ ପରି ଦେଖାଯାଉଛି, ଏବଂ ଏହାକୁ ଖାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରି ସେ ଆକାଶ ଆଡକୁ ଜୋରରେ ଡିଆଁ ମାରି ଉଡିଗଲା। ଦେବତାମାନେ ଏହି ଦୃଶ୍ୟ ଦେଖିଲେ। ଶିଶୁ ହନୁମାନ ଦ୍ରୁତ ଗତିରେ ସୂର୍ଯ୍ୟନାରାୟଣ ଆଡକୁ ଯାଉଥିବାର ଦେଖି ରାହୁ ପ୍ରଭୁ ଇନ୍ଦ୍ରଙ୍କ ନିକଟକୁ ଯାଇ ଆପତ୍ତି କଲେ। ଇନ୍ଦ୍ର ଦେବ ମଧ୍ୟ ଚିନ୍ତିତ ହେଲେ। ଯଦି ଏହି ଶିଶୁ ସୂର୍ଯ୍ୟଙ୍କୁ ଗ୍ରାସ କରେ, ତେବେ ସମଗ୍ର ସୃଷ୍ଟି ଅନ୍ଧକାରରେ ବୁଡି ଯିବ। ସବୁଆଡେ ହାହାକାର ବ୍ୟାପି ଯିବ। ଏହି ପିଲାକୁ ଅଟକାଇବାକୁ ପଡ଼ିବ ବୋଲି ଭାବି ଇନ୍ଦ୍ରଦେବ ଶୀଘ୍ର ନିଜର ବଜ୍ରକୁ ହନୁମାନଙ୍କ ଆଡକୁ ଫିଙ୍ଗିଦେଲେ, ଯାହା ଶିଶୁର ଥୋଡି ଏବଂ ବାମ ପାର୍ଶ୍ୱ ମାଢ଼ିକୁ ଆଘାତ କଲା ଏବଂ ସେ ଚେତାଶୂନ୍ୟ ହୋଇଗଲେ। ଏହା ଦେଖି ବାୟୁଦେବ ବହୁତ ରାଗିଗଲେ। ଏହାର କାରଣ ଥିଲା ଯେ ମାତା ଅଞ୍ଜନି ଏବଂ ପିତା କେଶରୀ ବାୟୁଦେବଙ୍କୁ କଠିନ ଧ୍ୟାନରେ ସନ୍ତୁଷ୍ଟ କରିଥିଲେ ଏବଂ କେବଳ ସେମାନଙ୍କ ଆଶୀର୍ବାଦ ଦ୍ୱାରା ବାଳ ହନୁମାନଙ୍କୁ ପୁତ୍ର ଭାବରେ ପାଇ ଥିଲେ। କିନ୍ତୁ ଯାହା ଘଟେ କୌଣସି କାରଣରୁ ହିଁ ଘଟେ, ଭବିଷ୍ୟତରେ ବାଳ ହନୁମାନଙ୍କୁ ଅନେକ ବୃହତ୍ କାମ କରିବାର ଅଛି। ତେଣୁ, ଏହି ଲୀଳା ମାଧ୍ୟମରେ, ବ୍ରହ୍ମା ଆଦି ଦେବତାମାନେ ସଠିକ୍ ସମୟରେ ହସ୍ତକ୍ଷେପ କଲେ, ଔଷଧୀୟ ପଦକ୍ଷେପ ଗ୍ରହଣ କରିଲେ ଏବଂ ଶିଶୁକୁ ବିଭିନ୍ନ ଶସ୍ତ୍ର-ସମ୍ପଦ ଯୋଗାଇଦେଲେ। ଏହା ହନୁମାନଙ୍କୁ ଆହୁରି ଅଧିକ ଶକ୍ତିଶାଳୀ କଲା । 'ହନୁ ହାଡ' (ବା ଥୋଡି) ଉପରେ ଆଘାତ ଲାଗିଥିବା ଯୋଗୁଁ ପିଲାଟି 'ହନୁମାନ' ନାମ ପାଇଲା

ବାର୍ତ୍ତା (ସନ୍ଦେଶ):

ପିଲାଦିନରୁ ଆମର ଲକ୍ଷ୍ୟ ମହାନ ହେବା ଉଚିତ ଏବଂ ସେହି ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ଆମେ ଉଚ୍ଚକୁ ଉଡ଼ିବା ପ୍ରୟାସ କରି ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ଉଚିତ୍। ଭବ୍ୟ ଓ ସାତ୍ତ୍ୱିକ (ଗୁଣାତ୍ମକ) ଲକ୍ଷ୍ୟ ପୂରଣ ପାଇଁ ଆମେ ସ୍ୱୟଂଚାଳିତ ଭାବରେ ଅନେକ ମହାନ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ସହଯୋଗ ପାଇଥାଉ।

୨. ବୁଦ୍ଧି ଚଲାନ୍ତୁ, ଡିଆଁ ମାରନ୍ତୁ

ବିଶ୍ୱାସଘାତକ ରାବଣ ସୀତାମାତାଙ୍କୁ ଦାଣ୍ଡକାରଣ୍ୟରୁ ଅପହରଣ କରି ଲଙ୍କାର ଅଶୋକବନରେ ବନ୍ଦୀ କରି ରଖିଥିଲେ। ସୀତାମାତାଙ୍କ ସନ୍ଧାନରେ ରାମ-ଲକ୍ଷ୍ମଣଜୀ ଦକ୍ଷିଣ ଦିଗକୁ ଯାଇ ଋଷ୍ୟମୂକ ପର୍ବତରେ ପହଞ୍ଚିଲେ, ସେଠାରେ ସୁଗ୍ରୀବଙ୍କ ରାଜୁତି ଥିଲା।

ପିଲାଦିନରେ ଦେବତାମାନଙ୍କଠାରୁ ଆଶୀର୍ବାଦ ଗ୍ରହଣ କରିବା ପରେ, ସୂର୍ଯ୍ୟ ଭଗବାନଙ୍କଠାରୁ ସିଧାସଳଖ ଅଧ୍ୟୟନ କରି ଶକ୍ତି ଏବଂ ଜ୍ଞାନରେ ପରିପୂର୍ଣ୍ଣ ହନୁମାନ ଯାଇ ରାମଙ୍କ ସାମ୍ନାରେ କଥାବାର୍ତ୍ତା କରନ୍ତି। ପ୍ରଥମ ଭେଟରେ ହିଁ ତାଙ୍କ ପ୍ରତିଭା ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇଥିବା ରାମ ଓ ଲକ୍ଷ୍ମଣଙ୍କ ସାଥୀରେ ସବୁଦିନ ରହିବା ପାଇଁ ହନୁମାନ ତାଙ୍କର ଇଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରିଥିଲେ। କୁହାଯାଏ ଯେ ହନୁମାନ ପ୍ରଥମ ସଭାରେ ଶ୍ରୀରାମଙ୍କ ବିଷୟରେ ସମସ୍ତ ସୂଚନା ପାଇଥିଲେ ଏବଂ ନିଜ ବିଷୟରେ କିଛି କହି ନଥିଲେ। ଏହା ଦେଖି ରାମଜୀ ନିଜେ ତାଙ୍କର ବାର୍ତ୍ତାଳାପ ଦକ୍ଷତା ଏବଂ ଆଚରଣ କୁଶଳତାକୁ ପ୍ରଶଂସା କଲେ। ହନୁମାନଙ୍କ ସାହାଯ୍ୟ

ଦ୍ୱାରା, ବାଳି ଏବଂ ସୁଗ୍ରୀବଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଥିବା ସମସ୍ୟାକୁ ଦୂର କରି ରାମଜୀ ବାନରସେନା ଦଳଙ୍କ ସହାୟତାରେ ସୀତାମାତାଙ୍କୁ ଖୋଜିବା ଆରମ୍ଭ କଲେ। ଅଙ୍ଗଦଙ୍କ ନେତୃତ୍ୱରେ ଏକ ଗୋଷ୍ଠୀ କ୍ଷତିଗ୍ରସ୍ତ ଜାଟାୟୁଙ୍କ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ ଅନୁସରଣ କରି ଦକ୍ଷିଣ ସମୁଦ୍ର କୂଳରେ ପହଞ୍ଚିଥିଲେ। ସେମାନଙ୍କ ସାମ୍ନାରେ ବିସ୍ତାରିତ ଶହେ ଯୋଜନ ସମୁଦ୍ର କିଏ ଅତିକ୍ରମ କରିବ ସେହି ଚିନ୍ତା ରେ ଦଳର ସମସ୍ତେ ସ୍ତବ୍ଧ ହୋଇଯାଇଥିଲେ। ତା'ପରେ ଦଳର ବରିଷ୍ଠ ସଦସ୍ୟ ଜାମ୍ବବାନ ହନୁମାନଙ୍କୁ ତାଙ୍କର ଭୁଲିଯାଇଥିବା ଶକ୍ତି ବିଷୟରେ ମନେ ପକାଇଲେ ଏବଂ ତାଙ୍କ ମନରେ ପ୍ରେରଣା ଜାଗ୍ରତ କଲେ। ହନୁମାନଙ୍କ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଜାଗ୍ରତ ହେଲା। ସେ ସମୁଦ୍ର ପାର ହେବାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେଲେ। ବିଶାଳ ମହାସାଗର ଅତିକ୍ରମ କଲାବେଳେ, ବଡ ବଡ ପର୍ବତ, ସିଂହୀକା (ଜଣେ ରାକ୍ଷସୀ ଯିଏ ଛାୟାକୁ ଧରି ବ୍ୟକ୍ତିକୁ ଖାଏ, ଅର୍ଥାତ୍ ପିଠି ପଛରୁ ହତ୍ୟା କରେ), ସୁରସା (ଏକ ରାକ୍ଷସୀ ଯିଏ ଅବାସ୍ତବ ସ୍ତୁତି କିମ୍ବା ପ୍ରଶଂସା କରି ବ୍ୟକ୍ତିର ବିନାଶ କରେ) - ସେଠାରେ ଏହିପରି ବିଘ୍ନ ଗୁଡ଼ିକ ହନୁମାନଙ୍କ ମାର୍ଗରେ ବାଧା ସୃଷ୍ଟି କରିଥିଲା। ନିଜର ବଳ,

ବୁଦ୍ଧି, ଚତୁରତା ଏବଂ ସତର୍କତା ସହିତ, କେତେବେଳେ କଠିନ ଆଘାତ କରି ଏବଂ ବେଳେବେଳେ ନମ୍ର ହୋଇ ହନୁମାନ ଜୀ ସେହି ବାଧାବିଘ୍ନଗୁଡ଼ିକ ଅତିକ୍ରମ କରି ତାଙ୍କ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥଳରେ ପହଞ୍ଚିଥିଲେ।

ବାର୍ତ୍ତା (ସନ୍ଦେଶ) :

ଜୀବନ ଯାତ୍ରାରେ ଅନେକ ବାଧା ଆମ ସାମ୍ନାକୁ ଆସେ। ରାସ୍ତା ଅବରୋଧ କରେ। ଆମର ବୁଝାମଣା, ସାହସିକତା ଏବଂ ଧୈର୍ଯ୍ୟ ସହିତ ଚତୁର ଭାବରେ ବାଧାବିଘ୍ନକୁ ପରାସ୍ତ କରି, ଆମେ ସଫଳତା ଆଡକୁ ଅଗ୍ରସର ହେବା ଉଚିତ୍, ଏବଂ ସମସ୍ତ ବାଧାବିଘ୍ନ ପାଇଁ ସମାନ ସମାଧାନକୁ ବିଚାର କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ ଏଥିପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ପଦ୍ଧତି ବ୍ୟବହାର କରିବା ଉଚିତ୍।

୩. ଚାଲ, ରାମସେବା କରିବା

ଉନ୍ମତ୍ତ ରାବଣ ସୀତାମାତାଙ୍କୁ ଅପହରଣ କରି ଅଶୋକବନରେ ବନ୍ଦୀ କରି ରଖିଥିଲେ। ମାତାଙ୍କ ଅନୁସନ୍ଧାନ କାର୍ଯ୍ୟରେ ଜାମ୍ବବାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଅନୁପ୍ରାଣିତ ହନୁମାନଜୀ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସରେ ଶହେ ଯୋଜନର ସମୁଦ୍ର ପାର ହୋଇ ଚତୁରତାର ସହ ଲଙ୍କାରେ ପ୍ରବେଶ କରି ସୀତାମାତାଙ୍କୁ ଖୋଜି ପାରିଲେ। କିନ୍ତୁ ମାତା କାନ୍ଧରେ ବସି ହନୁମାନଜୀଙ୍କ ସହିତ ଫେରି ଆସିବାକୁ ଚାହୁଁନଥିଲେ। ଯାହାବି ହେଉ, ସମସ୍ତଙ୍କ ପାଇଁ ରାବଣ ପରି କପଟୀକୁ ବିନାଶ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ଥିଲା। ମାତା ସୀତାଙ୍କ ଉଦ୍ଧାର କରିବା, ଏହା କେବଳ ଏକ ନିମିତ୍ତ ଥିଲା।

ହନୁମାନ ଉତ୍ପାତ ସୃଷ୍ଟି କରି ଲଙ୍କା-ଦହନ କାଣ୍ଡ କରିବା ପରେ ରାମଜୀଙ୍କ ଆଗମନ ବିଷୟରେ ଜାଣି ବିଭୀଷଣ ମଧ୍ୟ ଆକାଶମାର୍ଗରେ ସୁବେଲ ପର୍ବତକୁ ଆସି ରାମଜୀଙ୍କ ସହ ବନ୍ଧୁତା କରିଥିଲେ। ଏହାପରେ ରାବଣକୁ ଧ୍ୱଂସ କରିବା ପାଇଁ ଏକ ବ୍ୟାପକ ଯୋଜନା କରାଯାଇଥିଲା। ଏଥିପାଇଁ ସ୍ଥପତି (ଇଞ୍ଜିନିୟର) ନଳ ଏବଂ ନୀଳଙ୍କ ନେତୃତ୍ୱରେ ଏକ ସେତୁ ନିର୍ମାଣ ପାଇଁ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଇଥିଲା ଯାହା ଦ୍ୱାରା ସମସ୍ତ ରାମସେନା ଭାରତର ଦକ୍ଷିଣ ଉପକୂଳରୁ ଲଙ୍କାକୁ ସହଜରେ ପହଞ୍ଚାଯାଇ ପାରିବ। ସମସ୍ତ ବାନର ମାନେ ନିଜର ସାମର୍ଥ୍ୟ ଅନୁଯାୟୀ ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ ପଥର ନେଇ ଆସୁଥିଲେ, କିନ୍ତୁ ସେଗୁଡିକ ସମୁଦ୍ର ଜଳରେ ବୁଡ଼ିବାକୁ ଲାଗିଲା।

ବର୍ତ୍ତମାନ ପ୍ରଶ୍ନ ଉଠିଲା ଯେ ସେମାନଙ୍କୁ ସମୁଦ୍ରରେ ବୁଡ଼ିବାକୁ କିପରି ରୋକାଯାଇପାରିବ ? ତେଣୁ, ଶୀଘ୍ର ଏହିପରି ଏକ ରଣନୀତି ମନକୁ ଆସେ ଯେ, ସେହି ପଥରଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଭକ୍ତି ସହିତ 'ଶ୍ରୀରାମ' ନାମ ଲେଖିବା, ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ନଳ-ନୀଳଙ୍କ ସ୍ଥାପତ୍ୟ ଜ୍ଞାନ ତନ୍ତ୍ର ଆଧାରରେ କୁଶଳତା ଓ ଦକ୍ଷତାର ସହିତ ବ୍ୟବହାର କରାଯିବା ଉଚିତ, ସେହିଭଳି କରିବା ଦ୍ୱାରା ସେହି ପଥରଗୁଡ଼ିକ ସେତୁ ନିର୍ମାଣ ପାଇଁ ଉପଯୁକ୍ତ କରାଗଲା ଏବଂ ସେତୁଟି ସହଜରେ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେଇଗଲା। ଶତ୍ରୁକୁ ପରାସ୍ତ କରିବାକୁ ରାମସେନା ଲଙ୍କାରେ ପହଞ୍ଚିଗଲେ।

ବାର୍ତ୍ତା (ସନ୍ଦେଶ):

ଲାଭଦାୟକ ଏବଂ ସଂଗଠିତ ସେବାର ଏହା ଏକ ପ୍ରକୃଷ୍ଟ ଉଦାହରଣ। ଆମ ଜୀବନରେ ସମ ଚିନ୍ତାଧାରା ଭକ୍ତଙ୍କ ସହ ମିଳିମିଶି ଆମେ ମାତୃଭୂମି ପାଇଁ ସଂଗଠିତ ଭାଗେ ସେବା କାର୍ଯ୍ୟ ଜାରି ରଖିବା ଉଚିତ୍। ଏହା ଦ୍ୱାରା ଜୀବନ କୃତାର୍ଥ ଏବଂ ଫଳପ୍ରଦ ହେବ।

୪. ଅଙ୍ଗଦ ସମ ଦୃଢ ରୁହ

ରଣନୀତିରେ, ଭୟଙ୍କର ଯୁଦ୍ଧ ପୂର୍ବରୁ ଶତ୍ରୁକୁ ଥରେ ଚେତାବନୀ ଦେବାର ପ୍ରଚଳନ ପ୍ରାଚୀନ କାଳରୁ ଚାଲି ଆସିଛି, ଯାହାଦ୍ୱାରା ଅନେକ ମାନବ ଏବଂ ଅଧିକ ଆର୍ଥିକ କ୍ଷତି ହେବ ନାହିଁ। ଲଙ୍କାର ସୀମାରେ ଛାଉଣୀ ସ୍ଥାପନ କରିବା ପରେ ରାମଜୀ ଏକ ବୈଠକ ଡାକି ପରବର୍ତ୍ତୀ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ପାଇଁ ସମସ୍ତଙ୍କ ମତ ଜାଣିବାକୁ ଚାହିଁଲେ, ଜାମ୍ବାବନଜୀ ପରାମର୍ଶ ଦେଇଛନ୍ତି ଯେ ବାଳିପୁତ୍ର ଅଙ୍ଗଦଙ୍କୁ ଦୂତ ଭାବରେ ପଠାଯିବା ଉଚିତ। ରାବଣକୁ ଥରେ ବୁଝାଇବା ଉଚିତ୍, ସୀତାମାତାଙ୍କୁ ସମ୍ମାନର ସହ ଫେରାଇବାକୁ ସଚେତନ କରିବା ଉଚିତ।

ଦୂତଙ୍କ ଦାୟିତ୍ୱକୁ ଅଙ୍ଗଦ ନମ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କଲେ। ଲଙ୍କାରେ ପ୍ରବେଶ କରିବା ମାତ୍ରେ ସେ ରାବଣଙ୍କ ପୁଅର ସାମ୍ନା କଲେ। ଦୁହେଁ ଯୁବକ ଥିଲେ ଏବଂ ଉତ୍ସାହର ସହିତ ଯୁଦ୍ଧ ଆରମ୍ଭ କଲେ। ଶକ୍ତିଶାଳୀ ଅଙ୍ଗଦ ସହଜରେ ରାବଣର ପୁଅକୁ ହତ୍ୟା କଲା। ଅଙ୍ଗଦଙ୍କୁ ରାବଣଙ୍କ ରାଜ ଦରବାର କୁ ଯିବା ବାଟ ଦେଖାଯାଇଥିଲା।

ଅଙ୍ଗଦଜୀ ନିଜକୁ ପରିଚିତ କରାଇ ରାବଣକୁ ବିଭିନ୍ନ ଉପାୟରେ ମନାଇବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା ଜାରି ରଖିଥିଲେ। କିନ୍ତୁ ନିଶାସକ୍ତ ରାବଣ

ଏଥିରେ ରାଜି ହୋଇନଥିଲେ, ଅପରପକ୍ଷେ ସେ ଅସଦାଚରଣ ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ।

ବର୍ତ୍ତମାନ ଅଙ୍ଗଦଜୀ ତାଙ୍କ ଭାଷା ବଦଳାଇ ଆବେଦନ କଲେ ଯେ ରାମଜୀ ତ ବହୁତ ଦୂରରେ, ପ୍ରଥମେ ମୋତେ ପରାସ୍ତ କରି ଦେଖାନ୍ତୁ। ସେ ଗୋଟିଏ ପାଦ ଭୂମିରେ ଚାପି ହୋଇ ଦୃଢ ଭାବରେ ଠିଆ ହେଲେ। ରାବଣ ପ୍ରଥମେ ମେଘନାଦଙ୍କୁ ପଠାଇଲେ। ସେ କ'ଣ, ଅନ୍ୟ ରାକ୍ଷସ ମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ କେହି ଅଙ୍ଗଦଜୀଙ୍କ ଆଙ୍ଗୁଠି ମଧ୍ୟ ଘୁଞ୍ଚାଇ ପାରିନଥିଲେ। ଶେଷରେ ରାବଣ ଚେଷ୍ଟା କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ। ତା'ପରେ ଅଙ୍ଗଦଜୀ କହିଲା - ଆରେ ମୂର୍ଖ, ଯଦି ତୁମେ ପାଦ ଧରିବାକୁ ଚାହୁଁଛ, ତେବେ ରାମଜୀଙ୍କ ଚରଣ ଛୁଅଁ ! ରାବଣ ରାଗିଗଲା, କିନ୍ତୁ ହାତ ମଳିକରି ରହିଗଲା। ଏହିପରି ଭାବରେ ରାବଣର ସୈନ୍ୟବାହିନୀର ମନୋବଳ ଦୁର୍ବଳ କରି ଅଙ୍ଗଦଜୀ ରାମସେନାଙ୍କ ଶିବିରକୁ ଫେରିଗଲେ। ବର୍ତ୍ତମାନ ରାବଣର ବିନାଶ ନିଶ୍ଚିତ ଥିଲା !

ବାର୍ତ୍ତା (ସନ୍ଦେଶ):

ତୁମର ଶାରୀରିକ ଶକ୍ତି ବୃଦ୍ଧି କରି ଏବଂ ମନୋବଳକୁ ମଧ୍ୟ ବିକଶିତ କରି, ତୁମେ ବିଶ୍ୱସ୍ତତା ଏବଂ ଭକ୍ତି ସହିତ ସମସ୍ତ ଭଲ, ସମସ୍ତ ଲାଭଦାୟକ ସଂକଳ୍ପକୁ ଦୃଢ ଭାବରେ ପୂରଣ କରିବା ଉଚିତ୍।

ବିବିଧ ବିକଳ୍ପ (OPTIONALS)

ଏଥିରେ ସେହି ସମସ୍ତ ଅଧିବେଶନ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ହୋଇଛି ଯାହାକୁ ଆମେ ପିଲାମାନଙ୍କ ମନୋରଞ୍ଜନ ପାଇଁ ଆମର ଖାଲି ସମୟରେ ପରିଚାଳନା କରିପାରିବା। ଯେତେବେଳେ ଆମର ଶିବିରର ଯେ କୌଣସି ସ୍ଥାନରେ ଖାଲି ସମୟ ଉପଲବ୍ଧ ହୁଏ, ଆମେ ଏହି ଅଧିବେଶନ ଆୟୋଜନ କରିପାରିବା ଏବଂ ଏହା ବ୍ୟତୀତ ଆମେ ଅନ୍ୟ କିଛି ଅଧିବେଶନ ମଧ୍ୟ ଆୟୋଜନ କରିପାରିବା, ଯାହା ଦ୍ୱାରା ପିଲାମାନଙ୍କର ମନୋରଞ୍ଜନ ସହିତ ବୌଦ୍ଧିକ, ମାନସିକ ଏବଂ ଶାରୀରିକ ବିକାଶ ମଧ୍ୟ ହୁଏ।

୧. କୌତୁହଳର ସମାଧାନ, ଏପରି କାହିଁକି ? (INQUISITIVE)

ଆମ ରୀତିନୀତି, ପରମ୍ପରା, ଦେବତା ଏବଂ ଦେବୀ, ଉପବାସ ଇତ୍ୟାଦିରେ ଲୁଚି ରହିଥିବା ବିଜ୍ଞାନ ଏବଂ ମନୋବିଜ୍ଞାନ ବିଷୟରେ ପିଲାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ କୌତୁହଳ ସୃଷ୍ଟି କରିବାକୁ, ଶିକ୍ଷକ ନିଜେ ଶ୍ରେଣୀରେ କିଛି ପ୍ରଶ୍ନ ଏବଂ ଉତ୍ତର କହିବା ଉଚିତ୍ । ଏହିପରି ବିଷୟଗୁଡିକରେ ଅନେକ ପିଲାଙ୍କର ଆଗ୍ରହ ଏବଂ ପ୍ରଶ୍ନ ଥାଏ, ଆମେ ସେଗୁଡିକୁ ସମାଧାନ କରିବା ଉଚିତ୍ । ପ୍ରଥମେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରନ୍ତୁ ଏବଂ ତାପରେ ବିସ୍ତୃତ ଭାବରେ ଉତ୍ତରଗୁଡିକ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରନ୍ତୁ, ଏହା କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମର (ପ୍ରୋଗ୍ରାମ) ଆକର୍ଷଣୀୟତା ବଢାଏ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ କିଛି ପ୍ରଶ୍ନ ଏବଂ ଉତ୍ତର –

(କ) ଭଗବାନଙ୍କୁ ଖାଦ୍ୟ ଅର୍ପଣ କରିବାର ଲାଭ କ'ଣ ?

ପ୍ରଭୁ ଯିଏ ସମଗ୍ର ଜଗତର ରକ୍ଷକ, ସେ ଆମଠାରୁ ଉପଭୋଗ ଆଶା କରିବେ କି ? ଯଦି ଆମେ ସେମାନଙ୍କୁ ଖାଦ୍ୟ ନଦେବା ତେବେ ସେମାନେ ଭୋକିଲା ରହିବେ କି ? ରହିବେ ନାହିଁ, ନାଁ ? ତଥାପି ଆମେ କାହିଁକି ମନ୍ଦିର ଏବଂ ଘରେ ଭଗବାନଙ୍କୁ ଭୋଗ ଅର୍ପଣ କରୁ ? ଏହା ପଛରେ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ମନୋବିଜ୍ଞାନ ଅଛି। ଭଗବାନ ଆମକୁ ସବୁକିଛି ଦେଇଛନ୍ତି। ତେବେ କେବଳ ସେହି ଜିନିଷଗୁଡ଼ିକ ଭୋଗ ଲଗାଇବା ଉପଯୁକ୍ତ କି? ଆପଣ ସେପରି ଭାବିବେ। କିନ୍ତୁ ଏହି କାର୍ଯ୍ୟରେ ଆମ ମନରେ ଉଦୟ ହୋଇଥିବା ଭାବନା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଉନ୍ନତ, ଭଗବାନ ଅଣ-ଗ୍ରାହକ, ତଥାପି ଆମେ ତାଙ୍କୁ ପ୍ରଥମେ ଭୋଗ ଦେଉ, ଏହା ସ୍ୱଷ୍ଟ ଯେ ଆମେ ନିଜେ ଭଗବାନଙ୍କ ଅନୁମତି ନେବା ପରେ ଖାଦ୍ୟ ଗ୍ରହଣ କରୁ। କୁହାଯାଏ ଯେ 'ମନ ପରି ଅନ୍ନ, ପାଣି ପରି ବାଣୀ' । ତାହାର ଅର୍ଥ ହେଉଛି, ଖାଦ୍ୟ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ସମୟରେ ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ମନରେ ଥିବା ଚିନ୍ତାଧାରା ସେହି ଖାଦ୍ୟ ଉପରେ ପ୍ରଭାବ ପକାଇଥାଏ ଏବଂ ଏହାକୁ ଖାଉଥିବା ବ୍ୟକ୍ତି ମଧ୍ୟ ସେହିଭଳି ହୋଇଯାଏ ଏବଂ ଆମେ ପିଇଥିବା ଜଳର ପ୍ରକାର ଆମର ବକ୍ତବ୍ୟ ବା ବାଣୀ କୁ ପ୍ରଭାବିତ କରେ।

ଭୋଜନ କରିବାର ଏହା ଅର୍ଥ ଯେ ଉଦର ରୂପି ଅଗ୍ନିରେ ସର୍ବଦା ପବିତ୍ର ଜିନିଷ ଅର୍ପଣ କରାଯିବା ଉଚିତ୍। ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଭଗବାନଙ୍କୁ ଖାଦ୍ୟ ଅର୍ପଣ କରୁ, ସେତେବେଳେ ଆମେ ଥାଳିରେ ଶୁଦ୍ଧ ଏବଂ ପବିତ୍ର ଖାଦ୍ୟ ରଖୁ। ଯଦିଓ ଆମେ ସେହି ଖାଦ୍ୟକୁ ଖରାପ ଚିନ୍ତାଧାରା କିମ୍ବା ବୃଥା ଚିନ୍ତାଧାରା ସହିତ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିପାରିଥାଉ, କିନ୍ତୁ ଭଗବାନ ଗ୍ରହଣ କରିବା ପରେ, ଆମେ ଈଶ୍ୱରଙ୍କଠାରୁ ଏପରି ଶକ୍ତି ପାଇଥାଉ ଯେ ଖାଦ୍ୟ ପବିତ୍ର ହୋଇଯାଏ ଏବଂ ଏହିପରି ଖାଦ୍ୟ ଖାଇବା ଦ୍ୱାରା ଆମର ମନ ମଧ୍ୟ ଶୁଦ୍ଧ ହୋଇଯାଏ। 'ଖାଦ୍ୟ ଯେପରି, ଚିନ୍ତାଧାରା ମଧ୍ୟ ସେହିପରି, ଚିନ୍ତନ ଯେପରି ଜୀବନ ସେହିପରି'। ଆମ ଜୀବନ ସୁନ୍ଦର ଏବଂ ସତ୍ତ୍ୱଗୁଣୀ ହେବା ଉଚିତ ଏବଂ ଆମକୁ ତମୋ ଗୁଣ ଚିନ୍ତାଧାରାରୁ ମୁକ୍ତ କରାଯିବା ଉଚିତ, ଭୋଗ ଅର୍ପଣ କରିବା ପଛରେ ଏହା ହେଉଛି ମୁଖ୍ୟ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ। ଖାଦ୍ୟ ଗ୍ରହଣ କରିବା ସମୟରେ ମଧ୍ୟ ଆମ ମନରେ ଥିବା ଚିନ୍ତାଧାରା ଉଦୟ ହୁଏ, ଆମ ଗ୍ରନ୍ଥିଗୁଡ଼ିକ ସେହି ପ୍ରକାରର ରସ ଉତ୍ପାଦନ କରନ୍ତି। ଆମ ଶରୀରର ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ଏହି ରସ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ। ଯଦି ଆମେ କ୍ରୋଧ କିମ୍ବା ବିରକ୍ତ ମନରେ ଖାଦ୍ୟ ଖାଉ, ତେବେ ଆମ ଶରୀରର ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ଖରାପ ହୋଇଯାଏ। ସେଥିପାଇଁ ଖାଇବା ସମୟରେ ଆମ ମନ ଶୁଦ୍ଧ ଏବଂ ପବିତ୍ର ରହିବା ଉଚିତ୍। ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଭଗବାନଙ୍କୁ ଭୋଗ ଅର୍ପଣ କରୁ, ଆମର ମନ ପବିତ୍ର ଏବଂ ନିର୍ମଳ ଭାବନାରେ ପରିପୂର୍ଣ୍ଣ ହୁଏ। ଭଗବାନ କୃଷ୍ଣ ଭଗବଦ୍‌ଗୀତାର ନବମ ଅଧ୍ୟାୟର ୨୬ ତମ ପଦରେ କହିଛନ୍ତି-

ପତ୍ରଂ ପୁଷ୍ପଂ ଫଳଂ ତୋୟଂ ଯୋ ମେ ଭକ୍ତ୍ୟା ପ୍ରୟଚ୍ଛତି ।

ତଦହଂ ଭକ୍ତ୍ୟୁପହୃତମ୍ ଅଶ୍ନାମି ପ୍ରୟତାତ୍ମନଃ ।।

ଅର୍ଥାତ୍ ଯିଏ ମୋତେ ଭକ୍ତିରେ ପତ୍ର, ଫୁଲ, ଫଳ ଏବଂ ପାଣି ଦେଇଥାଏ, ପ୍ରେମର ସହିତ ଅର୍ପଣ କରିଥାଏ, ସେ ହେଉଛି ମୋର ଭକ୍ତ। ମୁଁ ମୋର ସଗୁଣ ରୂପରେ ତାଙ୍କୁ ଦେଖା ଦିଏ ଏବଂ ସେହି ଭକ୍ତଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଶୁଦ୍ଧ ବୁଦ୍ଧି ଏବଂ ନିଃସ୍ୱାର୍ଥପର ଭାବରେ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଥିବା ସମସ୍ତ ପତ୍ର, ଫୁଲ, ଫଳ ଏବଂ ପାଣି ଇତ୍ୟାଦି ପ୍ରୀତି ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରେ। ଭଗବାନଙ୍କୁ ଖାଦ୍ୟ ଅର୍ପଣ କରିବା ଲାଭଦାୟକ ଅଟେ। ସେଥିପାଇଁ ଭୋଗ ଚଢାଇବା ବହୁତ ଆବଶ୍ୟକ ଅଟେ।

(ଖ) ବିଭିନ୍ନ ଦେବତାମାନଙ୍କର ଜୟନ୍ତି (ଜନ୍ମ ବାର୍ଷିକୀ) କାହିଁକି ପାଳନ କରାଯାଏ ?

ଆମ ସଂସ୍କୃତିରେ ବିବିଧ ଦେବତାମାନଙ୍କର ଜନ୍ମଦିନ କିମ୍ବା ବିଶେଷ ଦିନକୁ ଭିନ୍ନ-ଭିନ୍ନ ତିଥିରେ ପାଳନ କରିବାର ପରମ୍ପରା ରହିଛି। ଯେଉଁ ଦିନ ଯେଉଁ ଦେବତାଙ୍କର ବିଶେଷ ଉପାସନା ଅଛି ସେହି ଦିନ ପାଇଁ ଆଗ୍ରହର ସହ ଅପେକ୍ଷା କରାଯାଏ। ରାମ ନବମୀ ରେ ରାମ ଜନ୍ମ ଉତ୍ସବ, ଜନ୍ମାଷ୍ଟମୀ ତିଥିରେ ଶ୍ରୀକୃଷ୍ଣଙ୍କ ଉପାସନା, ହନୁମାନ ଜୟନ୍ତୀରେ ହନୁମାନଜୀଙ୍କ ପୂଜା, ଗଣେଶ ଚତୁର୍ଥୀ ରେ ଗଣେଶଙ୍କ ସ୍ଥାପନା, ଦୁର୍ଗାଷ୍ଟମୀ ରେ ଦେବୀ ମନ୍ଦିରକୁ ଯିବା, ଦେବୀ ମାଁଙ୍କ ଆରାଧନା କରିବା, ଇତ୍ୟାଦି ଅନେକ ପୂଜାରୀତି ପାଳନ କରାଯାଏ। ଯେପରି ହନୁମାନଜୀ ଶାରୀରିକ ଶକ୍ତିର ଦେବତା, ସେହିଭଳି ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଦେବତା ମଧ୍ୟ ବିଭିନ୍ନ ଶକ୍ତିର ଆଦର୍ଶ ଅଟନ୍ତି। ଶାରୀରିକ ଶକ୍ତି ସହିତ, ମାନସିକ, ବୌଦ୍ଧିକ, କଳ୍ପନା, ସଂଗଠନ, ନିଷ୍ଠା, ସ୍ମୃତି, ଯୋଗ ଇତ୍ୟାଦି ଶକ୍ତି ମଣିଷମାନଙ୍କର ପାଇଁ ବହୁତ ଆବଶ୍ୟକତା ଅଛି। ହନୁମାନଜୀଙ୍କ ଜନ୍ମ ଦିନ ହନୁମାନଜୀଙ୍କୁ ଦେଖିବା ପରି।

ବ୍ୟାୟାମଶାଳା ଯିବା, ହନୁମାନଜୀଙ୍କ ବୀରତ୍ୱର କାହାଣୀ ଶୁଣିବା, ଆମକୁ ବ୍ୟାୟାମ କରିବାକୁ ପ୍ରେରଣା ଦିଏ, ସେହିଭଳି ବିଶେଷ ଦିନରେ ବିଭିନ୍ନ ଦେବତାଙ୍କୁ ଦର୍ଶନ, ଆମକୁ ବିଭିନ୍ନ ଶକ୍ତି ବୃଦ୍ଧି କରିବାକୁ ପ୍ରେରଣା ଦିଏ । ଶ୍ରୀ ରାମଚନ୍ଦ୍ରଜୀଙ୍କ ଆଜ୍ଞା ପାଳନ, ଶ୍ରୀକୃଷ୍ଣଙ୍କ ଚତୁରତା, ମା ଦୁର୍ଗାଙ୍କ ପରାକ୍ରମ, ଗଣେଶଜୀଙ୍କ ବୁଦ୍ଧି ଏବଂ କର୍ମ ଦକ୍ଷତା

ଇତ୍ୟାଦି ମନେ ରଖିବା ଦ୍ୱାରା ଏହି ଗୁଣଗୁଡ଼ିକ ଆମ ମନରେ କିଛି ପରିମାଣରେ ଦେଖାଦିଏ। ବିଭିନ୍ନ ଦେବତାଙ୍କ ରୂପରୁ ଆମେ ବିଭିନ୍ନ ବାର୍ତ୍ତା ମଧ୍ୟ ପାଇଥାଉ। ଜୟନ୍ତୀ ପାଳନ କରିବା ଯୋଗୁଁ ଏହି ବାର୍ତ୍ତା ବୁଝିବା ଏବଂ ପ୍ରେରଣା ପାଇବା ଆମ ପକ୍ଷେ ସମ୍ଭବ ହୁଏ। ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ପାଇଁ, ସେହି ମନ୍ଦିରଗୁଡିକର ମଧ୍ୟ ବିଶେଷ ଭାବରେ ଯତ୍ନ ହୋଇଥାଏ।

(ଗ) ଆମେ କାହିଁକି 'ବନ୍ଦେ ମାତରମ୍' କହିବା ?

'ବନ୍ଦେ ମାତରମ୍' କେବଳ ଏକ ଶବ୍ଦ ନୁହେଁ, କିମ୍ବା ଏକ ଗୀତ ନୁହେଁ ବରଂ ଏହା ଏକ ମହାନ ମନ୍ତ୍ର। ବନ୍ଦେ ମାତରମ୍ ହେଉଛି ରାମାୟଣରେ ଭଗବାନ ଶ୍ରୀ ରାମଙ୍କ ଦ୍ୱାରା 'ଜନନୀ ଜନ୍ମଭୂମିଶ୍ଚ ସ୍ୱର୍ଗାଦପି ଗରୀୟସୀ' ଘୋଷଣାର ଏକ କ୍ରିୟାତ୍ମକ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି। କ୍ରିୟାତ୍ମକ ଏଥିପାଇଁ କହିବା କାରଣ, ଏହା ଆମ ମାତୃଭୂମି ପାଇଁ କିଛି କରିବାକୁ ପ୍ରେରଣା ଯୋଗାଇଥାଏ। ସ୍ୱାଧୀନତା ସଂଗ୍ରାମରେ, ଯଦି ଏହି ମନ୍ତ୍ର ହଜାର ହଜାର କୋଟି ବିପ୍ଲବୀଙ୍କୁ ସ୍ୱାଧୀନତା ପାଇଁ ପ୍ରାଣବଳି ଦେବାକୁ ପ୍ରେରଣା ଦିଏ, ତେବେ ଆଜି ଏହା ଆମକୁ ଦେଶ ପାଇଁ ବଞ୍ଚିବାର ପ୍ରେରଣା ଦିଏ । ଆମେ ଦେଶ ପାଇଁ କିପରି ବଞ୍ଚିବା ? ଜଣେ ଭଲ ନାଗରିକ ହୋଇ, ଦେଶର ଏକ ସଚେତନ ପ୍ରହରୀହୋଇ, ନିଜର କାର୍ଯ୍ୟକୁ ସଚ୍ଚୋଟ ଏବଂ ଦକ୍ଷତାର ସହିତ କରି, ଦେଶର ପ୍ରଗତିରେ ଯୋଗଦାନ କରିବା । ଯେତେବେଳେ ଆମେ ନିଜ ଭିତରେ ବିଭିନ୍ନ କୌଶଳ ଅବଲମ୍ବନ କରିବା, ସେତେବେଳେ ଆମେ ଆମର କାର୍ଯ୍ୟକୁ ଦକ୍ଷତାର ସହିତ କରିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବା। ବନ୍ଦେ ମାତରମ, ଅର୍ଥାତ୍ ମୁଁ ମୋର ମାତୃଭୂମି (ଭାରତ ମାତା) କୁ ପ୍ରଣାମ କରେ। ଯେପରି ଆମକୁ ଜନ୍ମ ଦେଇଥିବା ମାତାଙ୍କୁ ଆମେ ପ୍ରଣାମ କରୁ, ଆମକୁ ଥଣ୍ଡା ପାଣି ଦେଉଥିବା ଗଙ୍ଗା ମାତାଙ୍କୁ ବନ୍ଦନା କରୁ, ସେହିଭଳି ଆମେ ଆମ ଭାରତ ମାତାଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ ପ୍ରଣାମ କରିବା ଉଚିତ, ଯିଏ ଆମକୁ ଜୀବନ ବଞ୍ଚିବା ପାଇଁ ତାହାର ସବୁକିଛି ଦେଇଥାଏ।

(ଘ) ସଂସ୍କୃତ କହିବା, ପଢିବା ଏବଂ ସ୍ମରଣ କରିବାର ଲାଭ କ'ଣ ?

ସଂସ୍କୃତ କେବଳ ଭାରତୀୟ ଭାଷାର ମାତା ନୁହେଁ ବରଂ ବିଶ୍ୱର ସମସ୍ତ ଭାଷାର ମା ଅଟେ। ଏହା ମଧ୍ୟ ଦେବତାମାନଙ୍କର ଭାଷା, ସେଥିପାଇଁ ଏହାକୁ ଦେବଭାଷା ମଧ୍ୟ କୁହାଯାଏ। ଏହା ଦୁନିଆର ଏକମାତ୍ର ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ବୈଜ୍ଞାନିକ ଭାଷା, ତେଣୁ ଏହା କମ୍ପ୍ୟୁଟର ଏବଂ କୃତ୍ରିମ ବୁଦ୍ଧି ପାଇଁ ସବୁଠାରୁ ଉପଯୁକ୍ତ ଭାଷା ଭାବରେ ବିବେଚନା କରାଯାଏ। ସଂସ୍କୃତର 'ତ୍ରି' ରୁ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିବା ତିନ, THREE, ତ୍ରୟ ଆଦି ଶବ୍ଦ ଦୁନିଆର ଅନେକ ଭାଷାରେ ମିଳିବ। ସେହିଭଳି, ପିତୃ ଠାରୁ ପିତା, FATHER, ମାତୃ ଠାରୁ ମାତା, MOTHER ଏହିପରି ଶହ ଶହ ଉଦାହରଣ ଦିଆଯାଇପାରେ। ହଜାର ହଜାର ବର୍ଷ ମଧ୍ୟରେ ଗଠିତ ଅସଂଖ୍ୟ ପ୍ରାକୃତିକ ତଥା ମାନବ ବିପର୍ଯ୍ୟୟର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇ (ଯଥା ବୈଦେଶିକ ଆକ୍ରମଣ) ଆଜି ୩ କୋଟି ରୁ ଅଧିକ ସଂସ୍କୃତ ପାଣ୍ଡୁଲିପି ବିଦ୍ୟମାନ ଅଛି। ଏହି ସଂଖ୍ୟା ଗ୍ରୀକ୍ ଏବଂ ଲାଟିନ୍‌ର ମିଳିତ ପାଣ୍ଡୁଲିପି ସଂଖ୍ୟା ଠାରୁ ୧୦୦ ଗୁଣ ଅଧିକ।

ସଂସ୍କୃତ ହେଉଛି ସ୍ୱର ଉପରେ ଆଧାରିତ ଏକ ଭାଷା, ତେଣୁ ଏହାର ଉଚ୍ଚାରଣ ଦ୍ୱାରା ବକ୍ତବ୍ୟ ଶୁଦ୍ଧ ହୋଇଯାଏ। ସଂସ୍କୃତ ନ ଜାଣି, ଆମେ ଭାରତୀୟ ସାଧୁମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିବା ଅପାର ଶାସ୍ତ୍ର, ପୁରାଣ ଏବଂ ସାହିତ୍ୟରୁ ବଞ୍ଚିତ ହେବୁ। ଅନୁସନ୍ଧାନରୁ ଏହା ଜଣାପଡିଛି ଯେ ସଂସ୍କୃତ ପଢିବା ଦ୍ୱାରା ସ୍ମରଣ ଶକ୍ତି ବଢିଥାଏ। ସଂସ୍କୃତ ହେଉଛି ଏକ ବୈଜ୍ଞାନିକ ଭାଷା, ଏହାକୁ ଅଧ୍ୟୟନ କରୁଥିବା ଛାତ୍ରମାନେ ଗଣିତ, ବିଜ୍ଞାନ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଭାଷା ହାସଲ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରନ୍ତି। ୧୮ ବର୍ଷ ବୟସ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ମନେ ରଖିବାର ବୟସ ସର୍ବୋତ୍ତମ, ତେଣୁ ଅଳ୍ପ

ବୟସରେ ଯଥାସମ୍ଭବ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ଏବଂ ଭଜନ, ସ୍ତୋତ୍ର ଇତ୍ୟାଦିକୁ କଣ୍ଠସ୍ଥ କରିନିଅନ୍ତୁ, ବଡ ହେବା ପରେ ମଧ୍ୟ ଅର୍ଥ ବୁଝିହେବ। ଅଧିକ ରୋଚକ ଏବଂ ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ ସୂଚନା ପାଇଁ ଇଣ୍ଟରନେଟରେ ଏହି ଲିଙ୍କ୍ ଦେଖନ୍ତୁ https:// hi.wikipedia.org/ wiki/ Sanskrit_language

୨. ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ ତଥ୍ୟ (Amazing Facts)

ଚମତ୍କାର କଥାବାର୍ତ୍ତା ଅଧିବେଶନ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଆକର୍ଷଣୀୟ। ଏଥିରେ, ଏପରି କୌଣସି ଜିନିଷ ଯାହା ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ, ପିଲାମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଥମେ ଏପରି କଥା କହିବା ଉଚିତ୍, ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, କାନ୍ଧରେ ଚାଟିବା ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ, ଗୋଟିଏ ହାତ ଏବଂ ଗୋଡ କାନ୍ଥରେ ଚାପି ରଖିବା ପରେ, ଅନ୍ୟଟି ଉଠାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ, ବିନା ଅଠା ପ୍ରୟୋଗ କରି ପିଲାଟି ଚେୟାରରେ ଅଟକି ରହିଲା (ନତମସ୍ତକ ନ ହୋଇ ଏବଂ ପାଦର ସ୍ଥିତିକୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ ନକରି ଉଠିବାକୁ ପଡିବ)। ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ସମସ୍ତ ପିଲାଙ୍କୁ ଏହିପରି ଅନେକ ଜିନିଷ ଓ କଥା ଖୋଜି ଆଣିବାକୁ କୁହାଯିବା ଉଚିତ। ପିଲାମାନେ ବହୁତ ଉତ୍ସାହର ସହିତ ପରଦିନ ଚମତ୍କାର ଜିନିଷ ଖୋଜନ୍ତି ଏବଂ ଆଣନ୍ତି।

୩. ହସ୍ତକୌଶଳ, ଯାଦୁ (MAGIC)

ହସ୍ତକୌଶଳ ର ଅର୍ଥ ହେଉଛି ହାତ ସଫେଇ କରିବା, ଯାହାକୁ ଆମେ ପ୍ରାୟତଃ ଯାଦୁ (magic) ଭାବରେ ବିବେଚନା କରୁ, କିନ୍ତୁ ସତ୍ୟ ହେଉଛି ଯାଦୁ କିଛି ନୁହେଁ, ଏହା କେବଳ ହାତ ସଫେଇ କରିବା କୌଶଳ। ଯାଦୁ ମାଧ୍ୟମରେ ଆମକୁ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏହା ହିଁ ବୁଝାଇବାକୁ ପଡିବ, ଯାହା ଦ୍ୱାରା ସେମାନେ ଆଜିକାଲି ସମାଜରେ ବହୁ ପରିମାଣରେ ପ୍ରଚଳିତ ଅନ୍ଧବିଶ୍ୱାସ ଏବଂ କଳା ଯାଦୁ ଇତ୍ୟାଦିରେ ଫସିଯିବେ ନାହିଁ।

(କ) ଭଙ୍ଗା ଦିଆସିଲି କାଠି (ମ୍ୟାଚ୍ ଷ୍ଟିକ୍) କୁଆଡେ ଗଲା ?

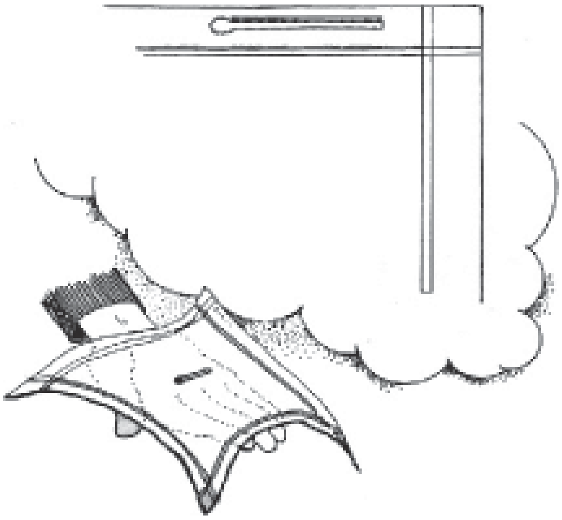
ସାମଗ୍ରୀ - ଦୁଇଟି ଦିଆସିଲି କାଠି, ଚାରିପଟେ ବଡର (ଧାର) ଥିବା ଏକ ରୁମାଲ।

ପୂର୍ବ ପ୍ରସ୍ତୁତି - ରୁମାଲ ର ଗୋଟିଏ ମୁଣ୍ଡରେ ବଡର ଭିତରେ ଏକ ଦିଆସିଲି କାଠି ରଖ।

ବର୍ଣ୍ଣନା - ଯାଦୁ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ଆମେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ କହିବୁ ଯେ, ଥରେ ଗୋଟିଏ ପିଲାର ଖେଳନା ଭାଙ୍ଗିଗଲା, ଯାହାଫଳରେ ସେ କାନ୍ଦିବାକୁ ଲାଗିଲେ, ଅନେକ ମନାଇବା ପରେ ମଧ୍ୟ ଯେତେବେଳେ ସେ ଚୁପ୍ ରହିଲା ନାହିଁ, ମୁଁ ତାଙ୍କ ଖେଳନାକୁ ଯାଦୁ ସହିତ ସଂଯୋଗ କଲି। ଏହି କାରଣରୁ, ପିଲାମାନେ ଆପଣଙ୍କୁ ଯାଦୁକର ବୋଲି ଭାବିବା ଆରମ୍ଭ କରିବେ।

ପ୍ରକ୍ରିୟା - ଏକ ରୁମାଲ ନିଅନ୍ତୁ, ଏହାକୁ ଶୀଘ୍ର ଶୀଘ୍ର, ଦ୍ରୁତ ଗତିରେ ପବନରେ ହଲାନ୍ତୁ ଏବଂ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ବିଶ୍ୱାସ କରାନ୍ତୁ ଯେ, ଏଥିରେ କିଛି ନାହିଁ। ବର୍ତ୍ତମାନ ଟେବୁଲ ଉପରେ ରୁମାଲ ବିଛାଇ ରଖନ୍ତୁ ଏବଂ ଏଥିରେ ଏକ ଦିଆସିଲି କାଠି ରଖନ୍ତୁ। ଏବେ ଏହି ରୁମାଲ ଦ୍ୱାରା କାଠିଟିକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ ଢାଙ୍କି ଦିଅନ୍ତୁ। ବର୍ତ୍ତମାନ ଅତି ଯତ୍ନର ସହିତ ରୁମାଲକୁ ଚଉତି ଦିଅନ୍ତୁ, ଏବଂ ଯେଉଁ ଧାରରେ ପୂର୍ବରୁ କାଠି ଲୁଚାଇଛନ୍ତି, ତାହାକୁ ସାବଧାନର ସହିତ ମଝିକୁ ନେଇ ଆସନ୍ତୁ। ତାହା ପରେ, ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଚଉତା ରୁମାଲକୁ ମୋଡିକି ଦିଆସିଲି କାଠି ଭାଙ୍ଗିବାକୁ କୁହନ୍ତୁ।

ଯେହେତୁ ରୁମାଲର ଧାର ଚଉଡା ହେଇଛି, ଓ ଭାଙ୍ଗିବାକୁ କୁହାଯାଇଛି ପିଲାମାନେ ଅନୁଭବ କରୁଛନ୍ତି ଯେ, ସେମାନଙ୍କ ସମ୍ମୁଖରେ ରୁମାଲ ଉପରେ ରଖାଯାଇଥିବା ଦିଆସିଲି କାଠି ଭାଙ୍ଗି ଯାଇଛି, ପିଲାମାନେ କାଠି ଭାଙ୍ଗିବାର ଶବ୍ଦ ଶୁଣିଛନ୍ତି; କିନ୍ତୁ ଆମେ କୌଶଳରେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ କେବଳ ରୁମାଲ ଧାରରେ ଲୁଚି ରହିଥିବା ଦିଆସିଲି କାଠି ଭାଙ୍ଗିବାକୁ ଦେଇଛୁ। ଏବେ ହାତ ହଲାଇ କିଛି ମନ୍ତ୍ର କୁହନ୍ତୁ, ଏବଂ ଧିରେ ରୁମାଲଟିକୁ ଖୋଲନ୍ତୁ, ଦେଖାନ୍ତୁ ଯେ କାଠିଟି ଯୋଡି ଯାଇଛି। ପିଲାମାନେ ନିଶ୍ଚିତ ଭାବରେ ସଂଯୁକ୍ତ ହୋଇଥିବେ ଏବଂ ଏହା ଦେଖି ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ ହୋଇଯାଇଥିବେ। ପରେ ଆପଣ ଏହାର ପଦ୍ଧତି କହିପାରିବେ।



(ଖ) ଦିଆସିଲି (ମ୍ୟାଚ୍ ବକ୍ସ)ର ଖଣ ଖଣ

ସାମଗ୍ରୀ – ଗୋଟିଏ ଖାଲି ଏବଂ ଗୋଟିଏ ଭର୍ତ୍ତି ଦିଆସିଲି

କାଠି ବାକ୍ସ (ମ୍ୟାଚ୍ ବକ୍ସ)

ପୂର୍ବ ପ୍ରସ୍ତୁତି – ପୁରା ହାତ ଥିବା (ଫୁଲ ସ୍ଲିଭ୍) ପୋଷାକ ପିନ୍ଧନ୍ତୁ

ଏବଂ ରବର ଇତ୍ୟାଦି ସାହାଯ୍ୟରେ ପୋଷାକର ହାତ ଭିତରେ

ରବର ଆଦି ସାହାଯ୍ୟରେଏକ ଭରପୂର ଦିଆସିଲି ବାକ୍ସ ଲୁଚାଇ ଦିଅନ୍ତୁ,

ଯେପରି ଏହା ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଦେଖାଯିବ ନାହିଁ।

ପ୍ରକ୍ରିୟା – ଯେଉଁ ହାତରେ ଭର୍ତ୍ତି ବାକ୍ସଟି ସ୍ଲିଭ ତଳେ ଲୁଚି ରହିଛି ସେହି ହାତରେ ଏକ ଖାଲି ମ୍ୟାଚ୍ ବାକ୍ସ ନିଅନ୍ତୁ। ଏବେ, ଏହିପରି ଖାଲି ବାକ୍ସକୁ ହଲାଇବା, ଯାହାଦ୍ୱାରା ଭିତର ବାକ୍ସର ଦିଆସିଲି କାଠି ରୁ ଖଣ ଖଣ ଶବ୍ଦ ଆସିବ। ଏହା ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱରେ ପକାଇବ ଯେ ହାତରେ ଧରିଥିବା ଦିଆସିଲି ବାକ୍ସରେ କାଠି ଅଛି । ବର୍ତ୍ତମାନ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଦେଖାଯିବ ଯେ ବାହ୍ୟ ବାକ୍ସରେ ଥିବା କାଠି ଯାଦୁ ଦ୍ୱାରା ଅଦୃଶ୍ୟ ହୋଇଯିବ।

ବର୍ତ୍ତମାନ ତୁମେ ମନ୍ତ୍ର ପଢିବ, ଏବଂ ସେହି ବାକ୍ସକୁ ଖୋଲିବ ଯାହାକୁ ତୁମେ ହଲାଉଥିବା ବେଳେ ହାତରେ ଧରିଥିଲ ଏବଂ ତୁମେ ଏଥିରେ ଗୋଟିଏ ବି କାଠି ଦେଖିବ ନାହିଁ। ପିଲାମାନେ ଏହାକୁ ଯାଦୁ ବୋଲି ଭାବି କରତାଳି ଦେବେ।

ଯାଦୁ ପରେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଯାଦୁକରୀର କୌଶଳ ଏବଂ ପଦ୍ଧତି ମଧ୍ୟ କୁହାଯାଇପାରେ।

୪. ଗୋଷ୍ଠୀ ଆଲୋଚନା (GROUP DISCUSSION)

ପିଲାମାନଙ୍କର ବୌଦ୍ଧିକ ବିକାଶ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ ଗୋଷ୍ଠୀ ଆଲୋଚନା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଉପଯୋଗୀ। ସମସ୍ତ ଦଳକୁ ବିଭିନ୍ନ ବିଷୟ ଦିଆଯିବା ଉଚିତ ଏବଂ ଆଲୋଚନା ପାଇଁ ୨-୩ ମିନିଟ୍ ସମୟ ସ୍ଥିର କରାଯିବା ଉଚିତ୍।ଶେଷରେ, ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳର ଜଣେ ପିଲା ଠିଆ ହୋଇ ଆଲୋଚନାର ଫଳାଫଳ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବେ। ଆଲୋଚନା ପାଇଁ ବିଷୟଗୁଡ଼ିକ ଯେକୌଣସି କ୍ଷେତ୍ର ସହିତ ଜଡିତ ହୋଇପାରେ ଏବଂ ସମସାମୟିକ ଘଟଣା ଦ୍ୱାରା ଅନୁପ୍ରାଣିତ ବିଷୟଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ଦିଆଯାଇପାରେ।

ଶାକାହାରୀ- ଅଣ- ଶାକାହାରୀ, ଦୁର୍ନୀତି, ପ୍ରଦୂଷଣ, ଆତଙ୍କବାଦ, ଆମର ପୋଷାକ, ଜଙ୍କ ଏବଂ ପ୍ୟାକେଟ୍ ଖାଦ୍ୟ, ପରିଷ୍କାର ପରିଚ୍ଛନ୍ନତା, ସମୟ ପରିଚାଳନା (Time Management), ଧର୍ମ, ସମାଜ ଅଥବା ଦେଶ ପାଇଁ ଆମେ କ'ଣ କରି ପାରିବା, ପ୍ରେମ ଜିହାଦ ଇତ୍ୟାଦି।

୫. ବ୍ୟଙ୍ଗ ଓ ହାସ୍ୟ (JOKES)

ବ୍ୟଙ୍ଗ କେବଳ ପିଲାମାନଙ୍କର ମନୋରଞ୍ଜନ ପାଇଁ। ଏଥିରେ, ଯେକୌଣସି ବ୍ୟଙ୍ଗ କବିତା, ଶାୟରି, ଥଟ୍ଟା କିମ୍ବା ମଜା କାହାଣୀ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ କିମ୍ବା ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇପାରେ, କିନ୍ତୁ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଆଗରୁ କହିରଖନ୍ତୁ ଯେ ବ୍ୟଙ୍ଗଟି ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭଦ୍ର ଭାଷାରେ ରହିବା ଉଚିତ୍।

ଗୀତା ଉପରେ ସାଧାରଣ ପ୍ରଶ୍ନ (Gen. Queries on Gita)

ଗୀତା ଉପରେ ଆଧାରିତ ସାଧାରଣ ପ୍ରଶ୍ନଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି :-

୧. ଭଗବଦ୍ ଗୀତା କ'ଣ ?

- ମହାଭାରତର ଭୀଷ୍ମ ପର୍ବରେ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଛି।
- ଆମେ ସମସ୍ତେ କୃଷ୍ଣ- ଅର୍ଜୁନଙ୍କ ବିଷୟରେ ଶୁଣିଛୁ, ଯେତେବେଳେ କୌରବ ଏବଂ ପାଣ୍ଡବଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଯୁଦ୍ଧ ଘଟିବାକୁ ଯାଉଥିଲା, ଅର୍ଜୁନ ଉଭୟ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ନିଜର ସମ୍ପର୍କୀୟ ଏବଂ ବନ୍ଧୁମାନଙ୍କୁ ଦେଖିଥିଲେ, ଯେଉଁ କାରଣରୁ ତାଙ୍କ ମନ ଅତ୍ୟଧିକ ମାତ୍ରାରେ ଦୁଃଖରେ ମୋହିତ ରହିଥିଲା ??ଏବଂ ସେ ଯୁଦ୍ଧରୁ ଦୂରେଇ ଯାଇଥିଲେ। ଏହା ପରେ ଅର୍ଜୁନଙ୍କ ସାରଥୀ ଭଗବାନ ଶ୍ରୀକୃଷ୍ଣ, ଅର୍ଜୁନଙ୍କୁ କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ପାଳନ ପ୍ରତି ମନୋଭାବ ସଂଚାର କରିଥିଲେ; ଏହାହିଁ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ।
- ଏହି ଗୀତା ଶାସ୍ତ୍ରରେ ଉପନିଷଦର ନୀତି ସଂକ୍ଷିପ୍ତରେ ବର୍ଣ୍ଣନା ହେତୁ ଏହାକୁ ଉପନିଷଦର ମୂଳ ମଧ୍ୟ କୁହାଯାଏ । ସ୍ୱୟଂ ଶ୍ରୀନାରାୟଣଙ୍କ ଦ୍ୱାରା କୁହାଯାଇଥିବା ଏହି ଗୀତାର ଜ୍ଞାନ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଐଶ୍ୱରୀୟ ଏବଂ ଚମତ୍କାର ଅଟେ, ସେଥିପାଇଁ ଏହା ଉପରେ ହଜାର ହଜାର ମନ୍ତବ୍ୟ ଲେଖାଯାଇଛି ଏବଂ ଆଜି ମଧ୍ୟ ସମୀକ୍ଷକମାନେ ଏହି ଗଭୀର ସମୁଦ୍ରରୁ ନୂତନ ମୋତି ବାହାର କରିବାରେ ଲାଗିଛନ୍ତି।

୨. ଭଗବଦ୍ ଗୀତା କାହିଁକି ପଢିବା ଉଚିତ୍ ?

- ଆମ ସଂସ୍କୃତିରେ, ଗୀତା ବ୍ୟତୀତ ଅନ୍ୟ କୌଣସି ଶାସ୍ତ୍ର ନାହିଁ ଯାହା ପ୍ରଭୁଙ୍କ ନିଜେ ମୁଖରୁ ନିସୃତ ହୋଇଛି। ଶ୍ରୀ ଭଗବାନ୍ ଅର୍ଜୁନଙ୍କୁ ନିଜ କର୍ତ୍ତବ୍ୟରେ ପ୍ରବୃତ୍ତ ହେବାକୁ ପ୍ରେରଣା ଦେଇଥିଲେ ଯେଉଁ ସମୟରେ ଅର୍ଜୁନଙ୍କ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଦୁର୍ବଳ ହୋଇଯାଇଥିଲା ଏବଂ ସେ ଯୁଦ୍ଧରୁ ପଳାୟନ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ। ଆମ ଜୀବନରେ ମଧ୍ୟ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ସ୍ଥାନ ଅଛି। 'ଦିବ୍ୟ ଗ୍ରନ୍ଥ' ଗୀତା ପଢିବା ଦ୍ୱାରା ଆମର କେବଳ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ବଢେ ନାହିଁ, ବରଂ ସଦ୍‌ଗୁଣର ମଧ୍ୟ ବୃଦ୍ଧି ହୋଇଥାଏ। ମନର ବିକାଶ ସ୍ୱୟଂଚାଳିତ ଭାବରେ ଘଟିବା ଆରମ୍ଭ କରେ।
- ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ପଢିବାର ଅନ୍ୟ ଏକ କାରଣ ହେଉଛି ଏହା ସଂସ୍କୃତ ଭାଷାରେ ରଚନା କରାଯାଇଥିଲା। ସଂସ୍କୃତ ଭାଷାର ଉଚ୍ଚାରଣ ଆମ ଜିଭର ମାଂସପେଶୀକୁ ବ୍ୟାୟାମ କରାଏ, ଯେଉଁ କାରଣରୁ ଆମର ବକ୍ତବ୍ୟ ଶୁଦ୍ଧ ହୋଇଯାଏ। ଏକ ବୈଜ୍ଞାନିକ ଭାଷା ହେତୁ କେବଳ ସଂସ୍କୃତ ଅଭ୍ୟାସ କରିବା ହେତୁ ବୁଦ୍ଧି ତୀକ୍ଷ୍ଣ ହୋଇଯାଏ ଏବଂ ମେଧାର ବିକାଶ ହୁଏ।

୩. ଗୀତା ର ଅର୍ଥ ନ ଜାଣି କେବଳ ଏହା କଣ୍ଠସ୍ଥ କରିବାର ଲାଭ କ'ଣ ?

- ୧୮ ବର୍ଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବୟସ ସ୍ମରଣ ପାଇଁ ସର୍ବୋତ୍ତମ ବିବେଚନା କରାଯାଏ। ତାପରେ ବୁଝିବା ପାଇଁ ଶକ୍ତିରେ ବୃଦ୍ଧି ଘଟିଥାଏ, କିନ୍ତୁ ସ୍ମରଣ କରିବାର କ୍ଷମତା କମିବା ଆରମ୍ଭ କରେ। ଏହି କାରଣରୁ ଆମର ଗୁରୁକୁଳ ରେ ୩-୪ ବର୍ଷ ବୟସରୁ ଶ୍ଳୋକ ମାନଙ୍କର କଣ୍ଠସ୍ଥି କରଣ ଆରମ୍ଭ ହୋଇ ଯାଉଥିଲା। ପିଲାଦିନରେ ସ୍ମରଣ କରାଯାଇଥିବା ପଦଗୁଡ଼ିକୁ ପରେ ବୁଝିବା ଅତି ସହଜ ହୋଇଯାଏ।
- ଏହା ସହିତ ଆମର ଶାସ୍ତ୍ରଗୁଡ଼ିକରେ ମଧ୍ୟ ଭଗବଦ୍ ଗୀତାଙ୍କର ଅସୀମ ମହିମାକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଛି।
- କେବଳ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ପାଠ କରି ଆମର ବାଣୀ ବା ବକ୍ତବ୍ୟ ଉଜ୍ଜ୍ୱଳ ଏବଂ ଐଶ୍ୱରୀୟ ହୋଇଯାଏ କାରଣ ଆମେ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ ଈଶ୍ୱରଙ୍କ ବାକ୍ୟର ପୁନରାବୃତ୍ତି କରୁଛୁ। ଭଗବାନ ମଧ୍ୟ ଅଷ୍ଟାଦଶ ଅଧ୍ୟାୟରେ କହିଛନ୍ତି ଯେ ଯିଏ ଏହି ଗୀତା ଶାସ୍ତ୍ରକୁ ଭକ୍ତି ସହିତ ଶୁଣେ ସେ ମଧ୍ୟ ନିଜର କଲ୍ୟାଣ କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହୋଇଥାଏ।
- ପିଲାଦିନେ ସମଗ୍ର ଗୀତାଙ୍କୁ ସ୍ମରଣ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରୟାସ କରାଯିବା ଉଚିତ୍। ତାହା ପରେ ପଦଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଚିନ୍ତା କରିବା ପାଇଁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଜୀବନ ଅଛି।

୪. କେବଳ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା କାହିଁକି ? ଅନ୍ୟ କୌଣସି ଶାସ୍ତ୍ର କାହିଁକି ନୁହେଁ ?

- ଏହା ମହାନ ସନ୍ଥ ଏବଂ ଦାର୍ଶନିକମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରମାଣିତ ହୋଇଛି ଯେ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ଏକ ସଫଳ, ସୁଖୀ ଏବଂ ଉପଯୋଗୀ ଜୀବନଯାପନର ସର୍ବୋତ୍ତମ କଳା ଶିଖାଏ ଯାହା ଅନ୍ୟ କେଉଁଠାରେ ମିଳୁନାହିଁ। ଭଗବଦ୍ ଗୀତାଙ୍କର ପ୍ରଥମ ଅଧ୍ୟାୟର ନାମ ହେଉଛି ଅର୍ଜୁନବିଷାଦ ଯୋଗ। ଅର୍ଜୁନ ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ମୋହ ଏବଂ ଭ୍ରାନ୍ତିରେ ଲିପ୍ତ ହୋଇ ଦୁଃଖରେ ଭାଙ୍ଗିପଡ଼ିଥିଲେ, ତାପରେ ଭଗବାନ ଅର୍ଜୁନଙ୍କୁ କେବଳ ନିମିତ୍ତ ମାତ୍ର କରି ଏହି ଗୀତା ଜ୍ଞାନକୁ ମନୁଷ୍ୟ ଜାତି ପାଇଁ କହିଥିଲେ। ଆଜିର ଯାନ୍ତ୍ରିକ ଯୁଗରେ, କଠିନ ପରିଶ୍ରମର ହ୍ରାସ ହୋଇଅଛି, ଆମେ ସମ୍ବେଦନଶୀଳ ହୋଇ ଯାଉଛୁ। ଏକ ଛୋଟ ଘଟଣାରେ ମଧ୍ୟ ଆମେ ଉଦାସୀନ ଅବସ୍ଥାକୁ ଚାଲିଯାଇଥାଉ, ସେଥିପାଇଁ ଆତ୍ମହତ୍ୟା ଭଳି ଜଘନ୍ୟ ପାପର ଘଟଣା ଦିନକୁ ଦିନ ବଢ଼ିବାରେ ଲାଗିଛି। ଯେଉଁଥିପାଇଁ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ଆମକୁ ମନ ଏବଂ ବୁଦ୍ଧି ଜୟ କରି ଦୁଃଖ ଦୂର କରି ପ୍ରସନ୍ନ ରହିବାକୁ ଶିଖାଏ, ଯାହାକି ପ୍ରତ୍ୟେକ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କର ଚରମ ଇଚ୍ଛା, ତେଣୁ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ବିଜୟର ଶାସ୍ତ୍ର ମଧ୍ୟ ଅଟେ।
- ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ପଢ଼ି ଆମେ ଗୀତା ର ୧୬ ତମ ଅଧ୍ୟାୟରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରାଯାଇଥିବା ଦୈବୀ ଗୁଣଗୁଡ଼ିକୁ ବିକଶିତ କରୁ, ତେଣୁ ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଗୀତା ଶାସ୍ତ୍ର ସେମାନଙ୍କର ସର୍ବାଙ୍ଗୀନ ବିକାଶରେ ଅତ୍ୟଧିକ ସହାୟକ ହୁଏ।

୫. ଗୀତା ପରିବାରର କାର୍ଯ୍ୟ ମାଧ୍ୟମରେ ଗୀତା କିପରି ଜୀବନରେ ଆସେ ?

- ଭଗବାନ ତାଙ୍କୁ ପ୍ରାପ୍ତ କରିବା ଏବଂ ଭଗବଦ୍ ଗୀତାରେ ତାଙ୍କର ଭକ୍ତ ହେବା ବିଷୟରେ ବାରମ୍ବାର କଥାବାର୍ତ୍ତା କରନ୍ତି, ବୋଧହୁଏ ସେଥିପାଇଁ ଗୀତା ପରିବାରରେ ମଧ୍ୟ ପଞ୍ଚସୂତ୍ରର ପ୍ରଥମ ସୂତ୍ର ହେଉଛି ଭଗବଦ୍ ଭକ୍ତି, ଯାହା ଶିଶୁ ଏବଂ ଶିକ୍ଷକମାନଙ୍କ ମନରେ ଭଗବଦ୍ ଭକ୍ତି ସୃଷ୍ଟି କରେ।
- ଭଗବାନ ତିତିକ୍ଷା (ଉତ୍ତାପ ଏବଂ ଥଣ୍ଡା ଇତ୍ୟାଦିକୁ ସହ୍ୟ କରିବା) ବିଷୟରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିଛନ୍ତି, ତେଣୁ

ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଗୀତା ପରିବାରର କାର୍ଯ୍ୟ କରୁ, ସେତେବେଳେ ପ୍ରବଳ ସୂର୍ଯ୍ୟ କୀରଣ ଏବଂ ପ୍ରବଳ ବର୍ଷାରେ ମଧ୍ୟ ଆମେ ଆଧ୍ୟାତ୍ମିକ ଅଭ୍ୟାସ କରିଥାଉ, ଏବଂ ସାଧନା ପଥରେ ଆଗକୁ ବଢିଥାଉ, ପିଲାମାନଙ୍କୁ ବାଳ ଗୋପାଳ ଭାବରେ ବିବେଚନା କରି ସେମାନଙ୍କୁ ଭଲପାଇବା ଶିଖନ୍ତି।

- ଗୀତା ପରିବାର କର୍ମୀମାନେ ଏହି କାର୍ଯ୍ୟକୁ ସେମାନଙ୍କର ଆଧ୍ୟାତ୍ମିକ ସାଧନା ଭାବରେ ବିବେଚନା କରନ୍ତି । ଭଗବାନ ମଧ୍ୟ ଗୀତାରେ ସମାନାର୍ଥରେ 'ବ୍ରହ୍ମଣ୍ୟାଧାୟ କର୍ମାଣି' ର ନୀତି କହିଥିଲେ।
- ଏହା ବ୍ୟତୀତ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଏବଂ ଶିବିରର ପିଲାମାନେ, ଅଭୟ, ସତ୍ୟ, ତ୍ୟାଗ, ଦାନ, ତପ ଇତ୍ୟାଦି ବୈଦିକ ଗୁଣ ସହିତ ଜଡିତ ଅଧିବେଶନ ପରିଚାଳନା କରନ୍ତି, ସେହି ବିଷୟଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ବାରମ୍ବାର ଆଲୋଚନା କରିବାର ସୁଯୋଗ ପାଆନ୍ତି ଏବଂ ଗୀତାମୟ। ବାତାବରଣ ହେତୁ, ସେମାନେ ସେହି ସତ୍ର ଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରି ଅନେକ ଥର କହିପାରିବେ ଓ ଶୁଣିବାକୁ ପାଇବେ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ଏହା ସେମାନଙ୍କର ଅବଚେତନ ମନରେ ପ୍ରବେଶ କରେ। ଫଳସ୍ୱରୂପ, ତୁରନ୍ତ ନହେଲେ ମଧ୍ୟ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମୟରେ ସେମାନଙ୍କର ପ୍ରଭାବ ଜୀବନରେ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହୁଏ।

୬. ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ଶ୍ଳୋକ ମାନଙ୍କୁ କିପରି ସହଜରେ ମନେ ରଖିବେ ?

- ଗୋଟିଏ ଶ୍ଳୋକକୁ ଦେଖିକରି ୧୦ ଥର ପଢ଼ନ୍ତୁ, ଏହାକୁ ୫ ଥର ଆବୃତ୍ତି କରି ମୁଖସ୍ଥ କରନ୍ତୁ, ତାପରେ ଏହାକୁ ନ ଦେଖି ୫ ଥର କହିବାର ଅଭ୍ୟାସ କରନ୍ତୁ। ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ମାଧ୍ୟମରେ ସେହି ପଦଟି ତୁମର ସ୍ଥାୟୀ ସ୍ମୃତିରେ ଲେଖି ହେଇଯାଏ ଏବଂ ଏହା ମଧ୍ୟ ଏକ ଅତି ସରଳ ପଦ୍ଧତି।
- ପଦଗୁଡ଼ିକୁ ସ୍ମରଣ କରିବା ପାଇଁ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମୟ ସ୍ଥିର କରନ୍ତୁ। ଯଦି ସମ୍ଭବ ହୁଏ ସକାଳ ସମୟ, କାରଣ ସକାଳ ସମୟ ସ୍ମରଣ କରିବା ପାଇଁ ସର୍ବୋତ୍ତମ ବୋଲି ବିବେଚନା କରାଯାଏ।
- ମନେ ରଖିଥିବା ଶ୍ଳୋକ ଗୁଡିକୁ ପୂଜା ସମୟରେ ପ୍ରତିଦିନ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରନ୍ତୁ। ଅଭ୍ୟାସ କରିଲେ ପଦଗୁଡ଼ିକୁ ସ୍ମରଣ କରିବା ବହୁତ ସହଜ ହେଇଯାଏ।
- 'କଣ୍ଠସ୍ଥ କରିବା' ଏହି ସଂକଳ୍ପ କୁ ଧ୍ୟାନରେ ରଖି ଆପଣଙ୍କୁ ସର୍ବଦା ସ୍ମରଣ କରିବାକୁ ପଡିବ, ପରୀକ୍ଷା ଦିନରେ ମଧ୍ୟ ଅତି କମରେ ଗୋଟିଏ ପଦକୁ ସ୍ମରଣ କରିବା ଉଚିତ୍। ଏହା ଆମର ଅଭ୍ୟାସକୁ ବନ୍ଦ କରେ ନାହିଁ।

୭. ଯେଉଁମାନେ ଅନ୍ୟ ଧର୍ମରେ ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତି ସେମାନେ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ପଢି ପାରିବେ କି ?

- ହଁ! ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ପ୍ରତ୍ୟେକ ସମ୍ପ୍ରଦାୟର ଲୋକ ଗ୍ରହଣ କରିଛନ୍ତି, କାରଣ ସମଗ୍ର ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ର ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରେ ମଧ୍ୟ କୌଣସି ବିଶେଷ ସମ୍ପ୍ରଦାୟର ନାମ ଉଲ୍ଲେଖ କରାଯାଇ ନାହିଁ କିମ୍ବା ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରାଯାଇ ନାହିଁ, ଏହା କେବଳ ମାନବଜାତି ପାଇଁ ଅଟେ। ଏହା କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଜାତି କିମ୍ବା ସମ୍ପ୍ରଦାୟ ସହିତ ଜଡିତ ନୁହେଁ। ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ସମସ୍ତ ଉତ୍କୃଷ୍ଟ ନୀତି ଏବଂ ଉଚ୍ଚ ଚିନ୍ତାଧାରାର ଏକ ସମନ୍ୱୟ, ଯାହା ସମସ୍ତଙ୍କ ଜୀବନ ପାଇଁ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଉପଯୋଗୀ। ବିଶ୍ୱର ଅନେକ ଭାଷାରେ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ଉପରେ ମନ୍ତବ୍ୟ ଉପଲବ୍ଧ ହେବା ଏହାର ମୂଳ କାରଣ ଅଟେ।
- ଭଗବାନ ନିଜେ ଗୀତାଙ୍କୁ କେବଳ ମଣିଷମାନଙ୍କ ପାଇଁ କହିଛନ୍ତି। ଭାରତର ମହାନ ବୈଜ୍ଞାନିକ ଡ. ଅବଦୁଲ କଲାମ ପ୍ରତିଦିନ ସକାଳେ ଉଠିବା ସହ ଭଗବଦ୍ ଗୀତା ପାଠ କରି ନିଜର ଦିନ ଆରମ୍ଭ କରୁଥିଲେ ଏବଂ ସର୍ବଦା ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଗୀତା ପଢ଼ିବା ପାଇଁ ପ୍ରେରଣା ଦେଇଥିଲେ।

ଅଧିବେଶନ ସପ୍ଲିମେଣ୍ଟ ବା ପୂରକ (SUPLEMENT, FILLERS)

ବେଳେବେଳେ ପିଲାମାନେ ଆଗ୍ରହୀ ଦେଖା ଯଆନ୍ତି ନାହିଁ, ବିରକ୍ତ ହୁଅନ୍ତି କିମ୍ବା ଶିବିରର ପରିବେଶ ଟିକେ ଦୁର୍ବଳ ଦେଖାଯାଏ ବା ଢିଲା ପଡିଯାଏ , କିମ୍ବା ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଧିବେଶନରେ ବିଳମ୍ବ ଥାଏ ତେବେ ନିମ୍ନଲିଖିତ ଉତ୍ସାହୀ ଏବଂ ଚିତ୍ତାକର୍ଷକ ପଦ୍ୟ ଅଧିବେଶନ ସପ୍ଲିମେଣ୍ଟ ବା ପୂରକ ଭାବରେ ଉପଯୋଗୀ ହୋଇପାରେ। ସମସ୍ତ ପିଲାଙ୍କୁ ପୂର୍ଣ୍ଣ ଉତ୍ସାହ ସହିତ ଏହାକୁ ଗାନ କରାନ୍ତୁ ଯାହା ଦ୍ୱାରା ତୁରନ୍ତ ପରିବେଶ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସତେଜ ହେବ।

୧. ସଂସ୍କୃତ -

ଆଗଚ୍ଛନ୍ତୁ ଆଗଚ୍ଛନ୍ତୁ କ୍ଷେତ୍ରଂ ପଶ୍ୟନ୍ତୁ।
କ୍ଷେତ୍ରେ ଅସ୍ତି ଏକା ଧେନୁଃ।
ବ-ଅମ୍ବା ଅମ୍ବା ହୋ
ଧେନୁଃ ଅସ୍ତି, ବୃଷଭ ଅସ୍ତି
ବ-ଅମ୍ବା ଅମ୍ବା ହୋ
ହମ୍ବା ଅତ୍ର , ହମ୍ବା ତତ୍ର,
ହମ୍ବା ହମ୍ବା ସର୍ବତ୍ର
ବ-ଅମ୍ବା ଅମ୍ବା ହୋ
ଆଗଚ୍ଛନ୍ତୁ ଆଗଚ୍ଛନ୍ତୁ କ୍ଷେତ୍ରଂ ପଶ୍ୟନ୍ତୁ।
କ୍ଷେତ୍ରେ ଅସ୍ତି ଏକଃ ଅଜଃ
ବ- ଭେଁ ଭେଁ ଭେଁ ଭୋ
ଅଜଃ ଅସ୍ତି, ଅଜା ଚ ଅସ୍ତି,
ବ- ଭେଁ ଭେଁ ଭେଁ ଭୋ
ବେଁ ବେଁ ଅତ୍ର, ବେଁ ବେଁ ତତ୍ର
ବେଁ ବେଁ ସର୍ବତ୍ର,
ବେଁ ବେଁ ବେଁ ବେଁ ଭୋ
ଆଗଚ୍ଛନ୍ତୁ ଆଗଚ୍ଛନ୍ତୁ କ୍ଷେତ୍ରଂ ପଶ୍ୟନ୍ତୁ।
କ୍ଷେତ୍ରେ ଅସ୍ତି କୃଷ୍ଣ-ମୂଷକଃ

ବ- ଚୂଁ ଚୂଁ ଚୂଁ ଚୂଁ ଚୋ
ଚୂଁ ଚୂଁ ଅତ୍ର ଚୂଁ ଚୂଁ ତତ୍ର
ଚୂଁ ଚୂଁ ସର୍ବତ୍ର
ଆଗଚ୍ଛନ୍ତୁ ଆଗଚ୍ଛନ୍ତୁ କ୍ଷେତ୍ରଂ ପଶ୍ୟନ୍ତୁ।
ଆଗଚ୍ଛନ୍ତୁ ଆଗଚ୍ଛନ୍ତୁ କ୍ଷେତ୍ରଂ ପଶ୍ୟନ୍ତୁ।

୨. ମରାଠୀ

ଗଂମତ ଜଂମତ ଅମଚୀ ଏକା ଜୟଦେବା
ନୈବେଦ୍ୟାଲା ଠେବିଲ ଚାଁକଲେଟଚା ଠେବା
ଜୟଦେବ ଜୟଦେବ
କରୋତ ତୁମଚ୍ୟା ପୁଢେ ଏକ ତକ୍ରାର
ଅଭ୍ୟାସାଚା ଆମ୍ହା ଜାସ୍ତ ହୋ ଭାର
ଆଇଚୀ ରୋଜଚୀ କଟକଟ ହି ଭାରୀ
ବସ ଅଭ୍ୟାସା ହଣ୍ଣତେ ଦାଦା ଚୀ ସ୍ୱାରୀ
ଗଣିତେ ସୋଡବାୟା ମଦତୀଲା ଧାବା
ନୈବେଦ୍ୟାଲା ଠେବିଲ ଚାଁକଲେଟଚା ଠେବା
ଜୟଦେବ ଜୟଦେବ
ଗମ୍ଭୀର ଆକଡେ ବଟାରତି ଡୋଳେ
ଇତିହାସତୀଲ ରାଜା ପ୍ରଣାଂଶୀ ଖେଳେ
ତୀଚ ତୀ ପରୀକ୍ଷା ଡୋକୋ ଦୁଃଖଣେ
ହରବୋଲେ ଆମୁଚେ କୋଠେ ଅଙ୍ଗଣେ
ଆଇ ବାବାନାଂ ଥୋଡେସେ ଶିକବା
ନୈବେଦ୍ୟାଲା ଠେବିଲ ଚାଁକଲେଟଚା ଠେବା
ଜୟଦେବ ଜୟଦେବ

୩. ବଙ୍ଗାଳୀ

ଔଔଔ ଆୟରେ ଛୁଟୀ ଆୟେ
ପୁଜୋର ଗୌଁଧେଁ ଏଶେଚେ
ଢଙ୍ଗ କର୍କୁର ଢଙ୍ଗ କୁରାକୁର
ବଙ୍ଗୀ ବେଶେଚେ
ଗାଛେ ଶିଉଲୀ ଫୁଟେଚେ, କାଲୋ ଭୋମରା ଜୁଟେଚେ - ୨
ଆଜ ପଲ୍ଲା ଦିୟେ ଆକାଶେ ମେଘରା ଛୁଟେଚୋ।

୪. ମଲୟାଲାମ

ଆରୁ ପରଂୟୁ ମ୍ୟାଉ, ନ୍ୟା ନା ନିଗଡ କାଉ୍ତୁ - ୨
ଏନ୍ନୋ ଡସ୍ପମ କୂଡାନ, ଆରକାଣ, ନାରକାଣ ଇଷ୍ଟମ୍ - ୨
ଲା ଲା ଲା ଲା ଲା ଲା ଲା ଲା
ମଚ୍ଛିନ ମୋଲିଲ କେରାମ, କିଙ୍ଗୂନ ଉମ୍ମା କୋଡୁକା
ଅପ୍ପୁସିନୋତ କଲିକ୍ୟାମ୍ ତୁଲ୍ଲୀ ଚାଡୀ ନଡକ୍କା - ୨
ନଲ୍ଲତ୍ତୁ ମାତ୍ରମ୍ ଚୈୟ୍ ପଥୟାମ୍, ଅମ୍ମା ପରଣ୍ୟାଲ କେଲ୍କା - ୨
କୁରୁମ୍ପ କାଟଞ୍ଚ୍ ନୋକାମ, କୁସୃତୀ କାଟୀ ରସିକ୍ୟାମ୍।

୫. ତାମିଲ

ଚିନ୍ନା ଚିନ୍ନା ପଦଂ ବଇତ୍ତୁ, କନ୍ନାନୀ ବା ବା ବା
ମାନି ବନ୍ନା ନୀ ବା ବା ବା
ବନ୍ନା ବନ୍ନା ଉଡଈ ଉଡତ୍ତୁ
କନ୍ନା ନୀ ବା ବା ବା
ମଲ୍ଲିକା ମୂଲ୍ଲାଇ ମଲରାଲଈ, ଅର୍ଚ୍ଚନ ଶିବ ଓଁ ବା ବା ବା
ମାଧବ ଏ ଯାଦବ ଏ କେଶବ ଏ ଯାଦବ ଏ, ମନ୍ନୀ ବନ୍ନା ନୀ ବା ବା ବା

୬ ଇଂରାଜୀ (English)

Come O' bulky stomach **Ganapati**
You are the son of **Shiv-Parvati**
Riding a **Rattto**
Belting a **Sarpentto**
You have the face of an **Elephantto**
We offer you **Modak** and **Payasa**
You are the steno of **Veda Vyasa**
Please ensure our **Vighna Vinasha**
You are the guru of **Examination Passa.**

ସଂକଳ୍ପ ଅଧିବେଶନ (RESOLUTION) :

ଏହା ସମଗ୍ର ଶିବିରର ସବୁଠାରୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଏବଂ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଅଧିବେଶନ। ଏଥିରେ ପିଲାମାନେ କିଛି ଭଲ ଅଭ୍ୟାସ ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ଏବଂ କିଛି ଖରାପ ଅଭ୍ୟାସ ଛାଡିବାକୁ ପ୍ରତିଶ୍ରୁତି ଦିଅନ୍ତି। ପ୍ରଥମ ଦିନରେ ଏହା କରିବା ଉଚିତ କାରଣ ସାଧାରଣତଃ ପିଲାମାନେ ଜାଣନ୍ତି ନାହିଁ ଯେ ସେମାନେ କାହିଁକି ସଂସ୍କାର ପଥ ଶିବିରକୁ ଆସିଛନ୍ତି। ଯେତେବେଳେ ଆମେ ପଚାରିବୁ ସେ ଏହି ଶିବିରକୁ କାହିଁକି ଆସିଲେ ଜାଣିଛନ୍ତି କି ନାହିଁ, ସେମାନେ ଭାବିବା ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତି। ଆମେ କାହିଁକି ଏହି ଶିବିରକୁ ଆସିଛୁ ମନେ ରଖିବା ଦ୍ୱାରା, ପିଲାମାନେ ଏକ ନୂତନ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ପାଆନ୍ତି, ସେମାନେ ଶିବିରରୁ ଯାହା ପାଇବାକୁ ଚାହାଁନ୍ତି ସେଥିପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦିଅନ୍ତି, ଏବଂ ଏଥିପାଇଁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ପିଲା ନିଜ ଆବଶ୍ୟକ ଅନୁଯାୟୀ, ଯାହା ତାଙ୍କୁ ଠିକ୍ ମନେହୁଏ, ତାହାକୁ ଗ୍ରହଣ କରନ୍ତି।

ଏଥିପାଇଁ ପିଲାମାନେ ପ୍ରଥମ ଦିନରୁ ଉତ୍ସାହିତ ହେବା ଉଚିତ୍। ପ୍ରଶିକ୍ଷଣ ପାଇଁ ପ୍ରଥମ ଦିନରେ, ପିଲାମାନେ କିଛି ସଂକଳ୍ପ ନେବାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେବା ଉଚିତ ଏବଂ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଏହା କହିବା ଉଚିତ୍ ଯେ ଶିବିରର ଶେଷ ଦିନରେ ସମସ୍ତଙ୍କୁ କୌଣସି ଭଲ ଅଭ୍ୟାସ ନେବାକୁ କିମ୍ବା ଖରାପ ଅଭ୍ୟାସ ଛାଡିବାକୁ ଏକ ସଂକଳ୍ପ ନେବାକୁ ପଡିବ, ଯଥା, ସେମାନଙ୍କ ଖାଦ୍ୟ ଥାଳିରେ ଅଇଁଠା ଛାଡିବା ନାହିଁ , ଗୁରଜନମାନଙ୍କ ଆଦେଶ ଅନୁସରଣ କରିବା, ଖରାପ ଶବ୍ଦ ବ୍ୟବହାର କରିବା ନାହିଁ , ପିତାମାତାଙ୍କୁ କେବେବି ପାଲଟା ଉତ୍ତର (ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତର) ଦେବା ନାହିଁ, ନିଜର ସମସ୍ତ ଜିନିଷକୁ ଠିକ୍ ସ୍ଥାନରେ ରଖିବା, ନଖ କାମୁଡ଼ିବା ନାହିଁ , ସକାଳେ ନିଜର ପିତାମାତାଙ୍କୁ ପ୍ରଣାମ ସହ ଅଭିବାଦନ କରିବା, ବୃକ୍ଷ ରୋପଣ କରିବା, ଗୋଷ୍ଠୀ ଗଠନ କରି ସର୍ବସାଧାରଣ ସ୍ଥାନ ସଫା କରିବା ଇତ୍ୟାଦି।

ପ୍ରତ୍ୟେକ ପିଲା ଯେ କୌଣସି ଗୋଟିଏ ଉତ୍ତମ ସଂକଳ୍ପ ନିଶ୍ଚୟ କରିବେ ଏଥି ପାଇଁ ପ୍ରୟାସ କରାଯିବା ଉଚିତ୍। ଏହା ଶିବିରରେ ପ୍ରଥମରେ ଅଧିବେଶନରେ ବାଧ୍ୟତାମୂଳକ କରାଯିବା ଉଚିତ୍।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକଙ୍କ ପାଇଁ ବିଶେଷ ସୂଚନା
(IMPORTANT NOTES FOR TRAINER) :-

- ଶିବିର ପୁର୍ବରୁ, ସ୍ଥାନ, ଦିନ, ସମୟ ସହ ଏକ ବ୍ୟାନର ସେହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଏପରି ସ୍ଥାନରେ ଲଗାନ୍ତୁ, ଯେପରି ଅନେକ ଲୋକ ଏହାକୁ ଦେଖିପାରିବେ।
- ଶିବିର ତିଥିର ୧୦ଦିନ ପୂର୍ବରୁ ପ୍ରବେଶ ଫର୍ମ ପୁରଣ କରିବା ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ, ୧୦୦ ଫର୍ମ ପୂରଣ କଲେ, ପ୍ରାୟତଃ ୭୦ ଜଣ ଆସିବେ।
- ଶିବିର ଆରମ୍ଭ ହେବା ପୂର୍ବରୁ ଏକ ସମ୍ପୁର୍ଣ୍ଣ କାର୍ଯ୍ୟ ସୂଚୀ କରିବା ଉଚିତ, କେଉଁ ଅଧିବେଶନରେ କଣ କରେଇବେ ବ୍ୟବହାରିକ (practical), ପରୀକ୍ଷଣ (experiment), କାହାଣି, ଖେଳ, ପ୍ରତିଯୋଗିତା ଇତ୍ୟାଦି), ଏବଂ ତାହାକୁ କିଏ କରାଇବେ।
- ସଂସ୍କାର କେନ୍ଦ୍ରର ସ୍ଥାନ ସ୍ୱଚ୍ଛ ହେବା ଉଚିତ, ଏଥି ପାଇଁ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ୧୫ ମିନିଟ ପୂର୍ବରୁ ଆସି ବଡ଼ ପିଲାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ସଫେଇ କରେଇବେ।
- ଶିବିରରେ ପୂଜା ସକାଶେ, ଶ୍ରୀକୃଷ୍ଣ, ସ୍ୱାମୀ ବିବେକାନନ୍ଦ, ଏବଂ ଭାରତମାତାଙ୍କ ଚିତ୍ର ଏକ ଫ୍ରେମ୍, ଅଥବା ଅଲଗା ଅଲଗା ଫ୍ରେମ୍ ରହିବା ଉଚିତ। ସେହି ସ୍ଥାନ ନିର୍ମଳ ଏବଂ ପବିତ୍ର ରହିବା ଆବଶ୍ୟକ । ପ୍ରତିଦିନ ଅନ୍ୟ ଅନ୍ୟ ବାଳକଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଫୁଲ, ଦୀପ, ଏବଂ ଧୂପ ସହିତ ସେଠାରେ ପୂଜା ହେବା ଉଚିତ।
- ପ୍ରଥମ ଦିନରୁ ଅନୁଶାସନ ଲାଗୁ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ, ଏବଂ ପିଲା ମାନଙ୍କୁ ଏଥି ପାଇଁ ପ୍ରେରଣା ଦେବା ଉଚିତ। ଶିବିର ବାହାରେ ଜୋତା, ଚପ୍ପଲ ଆଦି ଧାଡିରେ ସଜା ହେଇ ରହିବା ଦରକାର, ପିଲା ମାନଙ୍କର ବିଭିନ୍ନ ଦଳ ମଧ୍ୟ ଗଢିବା ଉଚିତ । ସମୟାନୁବର୍ତ୍ତୀ ହେବା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଆବଶ୍ୟକ।
- ପରବର୍ତ୍ତୀ ଦିନର ପୂଜା କେଉଁ ପିଲା କରିବା, ସୁବିଚାର ବାର୍ତ୍ତା କିଏ କହିବ, ତ'ର ସୂଚନା ଆଜିର ଦିନରେ ଦେବେ, ସେହି ନାମ ଗୁଡିକ ନିଜ ପାଖରେ ଲେଖି ରଖିବେ।
- ପ୍ରଶ୍ନୋତ୍ତର, ଖେଳ, ସୁବିଚାର ଆଦି କାମରେ ପ୍ରତିଦିନ ଅନ୍ୟ ଅନ୍ୟ ବାଳକଙ୍କୁ ସୁଯୋଗ ଦେବା ଉଚିତ ।
- ସଂସ୍କାର କେନ୍ଦ୍ର ସାମଗ୍ରୀ ଯଥା ମାଇକ୍, ମନ୍ଦିର, ଚଟେଇ ବା ମଶିଣା, ସ୍କାର୍ଫ୍ ଇତ୍ୟାଦି ଉତ୍ତମ ଭାବେ ପରିଚାଳନା କରନ୍ତୁ।

- ପିଲାଟି ନିତ୍ୟ ବ୍ୟବହାର୍ଯ୍ୟ ସମସ୍ତ ଜିନିଷ ଏବଂ ନିୟମ ଅନୁସରଣ କରେ କି ନାହିଁ ସେଥିପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦିଅନ୍ତୁ। ସେହି ପିଲାମାନେ ଯେଉଁମାନେ ଏହା କରୁନାହାଁନ୍ତି, ସ୍ନେହରେ ସେମାନଙ୍କୁ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ ବୁଝାନ୍ତୁ। କ୍ରୋଧିତ ହେବା ଆଦୌ ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ। ପିଲାମାନଙ୍କୁ ମାରିବା ଏବଂ ଦଣ୍ଡ ଦେବା ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ନିଷେଧ।
- କିଛି ପିଲା ବାରମ୍ବାର ସମାନ ଭୁଲ୍ କରନ୍ତି। ସେମାନଙ୍କୁ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ ମଧ୍ୟ କରନ୍ତୁ । ଏହି କାର୍ଯ୍ୟରେ ପିତାମାତାଙ୍କ ସାହାଯ୍ୟ ମଧ୍ୟ ନିଆଯାଇପାରେ। ଯେକୌଣସି ପରିସ୍ଥିତିରେ କ୍ରୋଧକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବା ଉଚିତ୍।
- ଶିବିର ଶେଷରେ ଏକ ସମୀକ୍ଷା ବୈଠକ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେବା ଉଚିତ, ଏହା ଶିବିରରେ ଥିବା ତ୍ରୁଟି ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ଉଚିତ, ଯାହା ଦ୍ୱାରା ସେଗୁଡିକ ଆହୁରି ଉନ୍ନତ ହୋଇପାରିବ।
- ଏକ ଅଞ୍ଚଳରେ ଅନେକ ଶିବିର କରିବାବେଳେ ଏହାକୁ ଧ୍ୟାନରେ ରଖିବା ଆବଶ୍ୟକ ଯେ, ଏଥିରେ ନୂତନ ପିଲାମାନଙ୍କର ସଂଖ୍ୟା ଅଧିକ ହେବା ଉଚିତ୍।
- ନୂତନ ସ୍ୱେଚ୍ଛାସେବୀ ଏବଂ ୫.ଚ.ଞ. ନିରନ୍ତର ନିର୍ମାଣ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା ଜାରି ରଖିବେ।
- ଶିବିର ପରେ ଆଣିଥିବା ସାମଗ୍ରୀକୁ ତାଲିକା ସହିତ ମେଳ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ବିଳମ୍ବ ନକରି ଏହାକୁ ସୁରକ୍ଷିତ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟାଳୟକୁ ଫେରାଇ ଆଣନ୍ତୁ। ମନେରଖନ୍ତୁ ଯେ ଆମର ଅସାବଧାନତା ହେତୁ କୌଣସି କ୍ଷତି ପାଇଁ ଆମେ ଦାୟୀ।

ସଂସ୍କାର ପଥ ଶିବିରର ମୌଳିକ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ସଂସ୍କାର ପଥ ଶିବିରର ମୌଳିକ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ, ଗୋଟିଏ ଥର କରିବା ନୁହେଁ। ଆମର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ହେଉଛି ସ୍ଥାୟୀ ସଂସ୍କାର କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା। ଯେଉଁଠାରେ ଏକ ଶିବିର ହେବ, ସେଠାରେ ଏକ ସ୍ଥାୟୀ ସାପ୍ତାହିକ କେନ୍ଦ୍ର ଆରମ୍ଭ କରାଯିବ, ଏହି ପ୍ରକାର ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ଧ୍ୟାନରେ ରଖିବା ଉଚିତ୍। ଏହି କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ, ପ୍ରଥମ ଦିନରୁ ସେଠାରୁ କିଛି ଉଜ୍ଜ୍ୱଳ ବାଳକ ଚୟନ କରନ୍ତୁ। ନିୟମିତ ଭାବରେ ସେମାନଙ୍କର ସଭା ନିଅ, ସେମାନଙ୍କୁ କିଛି କାମ ଦିଅ, ସେମାନଙ୍କୁ ଯେକୌଣସି ବ୍ୟବସ୍ଥା ର ମୁଖ୍ୟ ଚୟନ କର, ଦାୟିତ୍ୱ ଦିଅ। ସେମାନଙ୍କୁ ସ୍ୱେଚ୍ଛାସେବୀ / ୫.ଚ.ଞ. ହେବାକୁ ପ୍ରେରଣା ଦିଅ, ସେମାନଙ୍କୁ ବିଶ୍ୱାସ କରାଅ ଯେ ତାଙ୍କ ଭିତରେ ଶକ୍ତି ଅଛି, ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରେରଣା ଦିଅ ଯେ ଏହା ଈଶ୍ୱରଙ୍କ ସେବା ଅଟେ ଏବଂ ତୁମେ ବହୁତ ଭଲ କରିପାରିବ। ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏହି ଭାବନାକୁ ଜାଗ୍ରତ କରି ଶିବିରର ସମାପନ ସମାରୋହରେ ସେମାନଙ୍କୁ କେନ୍ଦ୍ର ମୁଖ୍ୟ, କେନ୍ଦ୍ର ଚାଳକ ଭାବରେ ଘୋଷଣା କର, ଏବଂ ତା'ପରେ ସେଠାରେ ଏକ ସାପ୍ତାହିକ କେନ୍ଦ୍ର ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର, ଦୁଇ- ତିନି ସପ୍ତାହ ସେଠାକୁ ଯାଇ ସେମାନଙ୍କୁ ସମର୍ଥନ କର। ସେହି ବାଳକମାନଙ୍କୁ ଶିକ୍ଷା ଏବଂ ତାଲିମ ଯୋଗାଇ ଦିଅ।

କିଛି କର୍ମୀ ବାଛିବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କରନ୍ତୁ। ଶିବିରକୁ ଆସିଥିବା ପିଲାମାନଙ୍କର ପିତାମାତା ଏବଂ ସେହି ଅଞ୍ଚଳର ଗୁଣୀ ଓ ମାନ୍ୟ ଲୋକଙ୍କୁ ଏହି ଶିବିର ସହିତ ଯୋଗ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରନ୍ତୁ।

ସଂସ୍କାର ପଥ ପ୍ରତିବେଦନ (CAMP REPORT)

ଶିବିର ସମ୍ପନ୍ନ ହେବା ପରେ ମୁଖ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟାଳୟକୁ ପ୍ରତିବେଦନ ନିଶ୍ଚୟ ପଠାଇବେ। ଶିବିର ପ୍ରତିବେଦନ ନମୁନା ନିମ୍ନଲିଖିତ ଅଟେ।

୧- ଶିବିର ସମ୍ପାଦନ ଦିନାଙ୍କ :

୨- କେନ୍ଦ୍ର / ଗ୍ରାମ / ମୋହଲ୍ଲା :

୩- ଶିବିର ସ୍ଥାନ :

୪- ଶିବିରାର୍ଥୀମାନଙ୍କର ପୂର୍ଣ ସଂଖ୍ୟା :

୫- ଶିବିରାର୍ଥୀମାନଙ୍କର ବୟସ ବର୍ଗ :

୬- ଶିବିର ମୁଖ୍ୟଙ୍କ ନାମ :

୭- ସହ କାର୍ଯ୍ୟକର୍ତ୍ତାଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା, ସେମାନଙ୍କ ନାମ ଓ ସମ୍ପର୍କ ସୂତ୍ର :

୮- ଶିବିର ଉଦ୍‌ଘାଟନ / ସମାପନରେ ଆସିଥିବା ଅତିଥିଙ୍କ ନାମ :

୯- ଶିବିର ସମାପନ ସମାରୋହରେ ଉପସ୍ଥିତ ଅଭିଭାବକଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା:

୧୦- ଶିବିର ଆୟ-ବ୍ୟୟର ବିବରଣୀ : (ଦୟାକରି ସୂଚୀ ସଂଲଗ୍ନ କରିବେ)

ଫୋନ ରେ ପାଇଥିବା ଅର୍ଥ ଟ.--

ଶିବିର ପାଇଁ ପାଇଥିବା ଦାନ ଟ.--

ଶିବିର ପାଇଁ କରିଥିବା ଖର୍ଚ୍ଚ (ଟେଣ୍ଟ, ମାଇକ, ପ୍ରସାଦ, ପୁରସ୍କାର, ଅନ୍ୟ ସାମଗ୍ରୀ) ଟ.

୧୧- ଶିବିରରେ କରିଥିବା ମୁଖ୍ୟ ପ୍ରତିଯାଗିତା ଏବଂ ସେଥିରେ ପୁରସ୍କୃତ ବାଳକଙ୍କ ନାମ :

୧୨- ଶିବିରରେ ହେଇଥିବା କୌଣସି ବିଶିଷ୍ଟ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ, ସଂସ୍କାର ପଥ ଯୋଗୁଁ କିଛି ବିଚାର-ମତାମତ-ପରାମର୍ଶ-ଉପଦେଶ ମିଳିଥିବ ତେବେ ତାହାର ବିବରଣୀ ପରବର୍ତ୍ତୀ ପୃଷ୍ଠାରେ ଦିଅନ୍ତୁ

ଟିପଣୀ

ଟିପଣୀ

SUBMISSION

By the Grace of Param Pujya Swamiji Shri Govinddev Giri ji Maharaj, the Odisha Geeta Pariwar have been able to bring this Odia 'Sanskar Path Digadarsika'. This is a mere translation of 'Sanskar Path Digadarsika-2023' published by Geeta Pariwar, Lucknow in Hindi. A decision was taken to have the translated copy and follow it as a base line feedback in the implementation of Balasanskar programme by the trainer coordinators, involved. Within 3 months of formation of Odisha Branch, we have struggled hard to put our self at par with other states involved in Balasanskar Programme. This is our maiden effort in the field of publication of literature to strengthen and promote 'Balasanskar' and 'Learn Geeta' programmmes. Though it is a voluntary service yet we appreciate and recognize the involvement of our Sadhakas in general and the hard working Rupal Shulka Didi in particular as we sought her valued guidance time and again to get the book published at the earliest.

We may be guided for any omissions and commissions detected in this book, though throughout our sincere effort has been to make it error free and to improve its use.

P K Mohanty
(Branch President)
Geeta Pariwar, Odisha