কী কী ছাপবেন

- **একবার, নিজের জন্য:** run.pdf, 1 পৃষ্ঠা। সেশন চালানোর সময় এটি হাতে রাখুন।
- **প্রতিটি মেয়ের জন্য একটি কপি:** sheets.pdf, 2 পৃষ্ঠা। পাতা ক ও পাতা খ। অর্থাৎ প্রতিটি মেয়ের জন্য 2 পৃষ্ঠা।
- **আপনার দরকার নেই:** এই নির্দেশিকার পৃষ্ঠা 7 থেকে 10, উত্তর। এটি ছাড়াই সেশন চলে।

নির্দেশিকা, ডুবে যাবে না ভেসে থাকবে

দল 4 থেকে 16 · SDG 4, 5 · বাংলা সংস্করণ · প্রকাশিত · AI translation from English master, Machine translation; English master by Nameet Potnis

এই সংস্করণ সম্পর্কে। এই সংস্করণটি ইংরেজি প্যাক থেকে কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তা (AI) দিয়ে অনুবাদ করা হয়েছে। এতে ভুল থাকতে পারে। কিছু ঠিক করা দরকার মনে হলে, বা অন্যভাবে বলা দরকার মনে হলে hello@potnis.org ঠিকানায় লিখুন — আমরা তা ঠিক করে দেব।

About this edition. This edition was translated from the English pack with AI. It may contain mistakes. Write to hello@potnis.org if something should be fixed or said differently — we will update it.

ঘরে ঢোকার আগে

- **জিনিসটি জল ছোঁয়ার আগেই আন্দাজটি পাতায় বসে যায়। ভুল আন্দাজ কখনও একটি ভুল নয়।**
- আগের রাতেই প্রতিটি জিনিস নিজের গামলায় দেখে নিন। দ্বিতীয় রাউন্ডের জন্য "যে কোনওটিই" ধরনের দুই-তিনটি রাখুন — একটি মুখ বা একটি কাগজের টুকরো।
- অল্প জলের একটি গামলা, অর্ধেক ভরা, মেঝেতে বা নিচু টেবিলে। পুরো সময় আপনি হাতের নাগালে থাকবেন আর শেষে নিজে সেটি খালি করবেন।
- বারো জনের বেশি হলে দ্বিতীয় একটি গামলা দিন বা মেয়েদের জোড়ায় বসান, নইলে লাইনেই ঘর হারিয়ে যায়।
- জিনিস কেন ভাসে তার নিয়ম কখনও দেবেন না। শুধু তাকিয়ে বলা যায় না — সেই জন্যই আমরা করে দেখি।

এটি একবার ঘরে বসে পড়ে নিন। ঘরের ভিতরে আপনার শুধু সেশন পাতাটিই লাগবে। এখানে "আপনি" মানে যিনি সেশনটি চালাচ্ছেন: একজন শিক্ষিকা, একজন স্বেচ্ছাসেবী, বা বড় কোনও দিদি।

এটি কাদের জন্য

- **4 থেকে 7 বছরের জন্য।** যে মেয়েরা ছোট একটি জিনিস ধরতে আর জলে দিতে পারে। এই সেশনের কোথাও পড়া, লেখা বা গোনার দরকার নেই।
- **দেখা ও বুঝে নেওয়া।** এই প্যাকটি একটি জিনিস মন দিয়ে দেখার এক ধাপ উপরে বসে আছে। এখানে সে বলে কী হবে, হওয়ার আগেই — যেটি অনেক কঠিন আর অনেক বেশি কাজের একটি কাজ।

- **দলের আকার।** একটি গামলার চারপাশে 4 থেকে 16 জন মেয়ে। বারোর বেশি হলে দ্বিতীয় একটি গামলা দিন, বা মেয়েদের জোড়ায় বসান যাতে দুজনে একটি জিনিস ভাগ করে আর প্রত্যেকে একটি আন্দাজ দেয় — নইলে অপেক্ষা এত লম্বা হয় যে ঘর হারিয়ে যায়।
- **এক ঘরে আলাদা আলাদা স্তর।** চার বছরের আর সাত বছরের মেয়ে একই জল, একই জিনিস আর একই দুটি পাতা ব্যবহার করে, আর টানটি কাজের ভিতরেই বসে আছে। যে মেয়ে সবে শুরু করছে, সে একটি হাতের ইশারা দেয়, একটি জিনিস জলে দেয়, আর কী হল তাতে চিহ্ন দেয়। যে মেয়ে এগিয়ে আছে, সে ওই ধরনের দ্বিতীয় একটি জিনিস করে দেখার আগেই আন্দাজ করে, কেন তার এমন মনে হয় বলে, আর পাতা খ-র পিছনে তৃতীয় একটি জিনিস না ছুঁয়েই আন্দাজ করে। কাউকে আলাদা পাতা দেওয়া হয় না।

আপনার যা লাগবে

- অল্প জলের একটি গামলা, গামলা বা চওড়া একটি পাত্র, পুরো দল ভাগ করে নেবে, প্রায় অর্ধেক ভরা। কাপড় ধোয়ার গামলাই সবচেয়ে ভালো। শুধু একটি বালতি থাকলে সেটি থেকে ঢেলে অল্প গভীর কিছুতে নিন আর বালতিটি ঘরের বাইরে রাখুন
- কুড়িয়ে পাওয়া জিনিস, প্রতিটি ধরনের দুটি করে: তালু ভরা পাথর, পাতা, কাঠি, বোতলের বড় মুখ, একটি লোহার চামচ, একটি কাঠের চামচ, কাগজের টুকরো, বড় বিচির খোসা, এক টুকরো কাপড়। প্রতিটি ধরনের দুটি থাকাই দ্বিতীয় রাউন্ডটিকে কাজের করে
- প্রতিটি মেয়ের একটি পাতা ক আর একটি পাতা খ
- প্রতিটি মেয়ের একটি পেনসিল, বা দুজনে একটি
- ছিটকে পড়া জল মোছার জন্য একটি কাপড় বা ন্যাকড়া, আর পরে জল ফেলার একটি জায়গা
- **বিনামূল্যে আর ঐচ্ছিক:** কিছুই নয়
- **এখানে কিছুতেই টাকা লাগে না।** জলই একমাত্র জিনিস যা সব জায়গায় বিনামূল্যে নয়। দুই লিটারে ষোলো জনের দল হয়ে যায়, আর একই গামলাতেই প্রতিটি মেয়ে হয় — তাই পালার মাঝে কিছুই ফেলে দিতে হয় না। শেষে নর্দমায় না ফেলে গাছে, পথে বা মাঠে ঢেলে দিন।

সেশনটি এভাবে সাজানো কেন

গামলা ভরার আগে এই নির্দেশিকার শেষের দিকে "সেশন নিরাপদ রাখা"-য় জলের নিয়মগুলি পড়ে নিন।

আন্দাজটিই পুরো প্যাক। যে মেয়ে আন্দাজ করে ভুল হয়ে গেছে, সে শুধু দেখে যাওয়া মেয়ের চেয়ে বেশি শিখেছে — কারণ সে জেনে ফেলেছে যে দুনিয়া তার আশা করা থেকে আলাদা হতে পারে। শিক্ষাটি এখানে ওটিই, আর সেটি শুধু তখনই কাজ করে যখন জিনিসটি জল ছোঁয়ার আগেই আন্দাজটি লেখা হয়ে গেছে। তাই হাত আগে ওঠে, চিহ্ন আগে পাতায় পড়ে, আর দুটিই হওয়ার আগে কিছুই জলে যায় না। সময় কম পড়লে কতগুলি জিনিস করে দেখা হবে সেটি কমান, আন্দাজ করা কখনও নয়।

মুখের আগে হাত আর চিহ্ন। এই ঘরের বেশিরভাগই লিখতে পারে না, আর কেউ কেউ নিজের নামটিও এখনও লিখতে পারে না — তাই হিসাবটি একটি হাতের ইশারা আর একটি পেনসিলের চিহ্ন। হাত উঁচু মানে উপরে

থাকবে। হাত নিচু মানে তলায় যাবে। প্রথম চার মিনিটেই এটি শেখান আর সারা সেশন এটিই ব্যবহার করুন। পাতা দেওয়ার সময়েই তার নামটি আপনি লিখে দিন, তাকে চাইতে হওয়ার আগেই।

সব ইশারা একসঙ্গে নিন। একজন করে জিজ্ঞাসা করলে ঘর প্রথম হাতটিই টোকে। তিন থেকে উল্টো গুনুন আর একই সেকেন্ডে সব হাত নিন, তারপর চারপাশ দেখে জোরে গুনুন: "চারটি হাত উপরে, সাতটি নিচে।" ওই মুহূর্তে কেউই ভুল নয়, কারণ তখনও কিছুই করে দেখা হয়নি।

এখানে ভুল আন্দাজ কখনও একটি ভুল নয়। নিজের কথায় এটি কয়েকবার বলুন: "আলাদা হয়ে যাওয়া আন্দাজও একটি ভালো আন্দাজ।" ফল আসার পর কোনও মেয়েকে কখনও আন্দাজের চিহ্ন বদলাতে বলবেন না। দুটি চিহ্ন পাশাপাশি বসে আছে আর মিলছে না — এটিই এই প্যাকের শেষ হওয়া কাজ, পাতার কোনও দোষ নয়।

জিনিস কেন ভাসে, সেটি তাকে বলবেন না। আপনার বলতে ইচ্ছে করবে, আর সাত বছরের কোনও মেয়ে জিজ্ঞাসাও করবে। এই বয়সের জন্য সৎ উত্তরটি হল শুধু তাকিয়ে বলা যায় না — আর ঠিক সেই জন্যই আমরা করে দেখি। আপনি যে ছোট নিয়মটির দিকে হাত বাড়াতে পারেন, সেটি ক্লাসের সামনেই মিথ্যা হয়ে যায়: একটি বড় কাঠি ভাসে আর ছোট একটি পেরেক সোজা তলায় যায়, একটি শুকনো পাতা ভাসে আর ভেজাটি ডুবে যায়, একটি চামচ ডোবে আর একই ধাতুর একটি নৌকা ডোবে না। প্রশ্নটি ফিরিয়ে দিন আর করে দেখার জন্য আরও একটি জিনিস দিন। ঠিক কী বলবেন, সেটি উত্তরের পাতায় আছে।

ওই ধরনের দ্বিতীয় জিনিসটিই টান। একটি পাথর করে দেখা হয়ে গেলে তার হাতে আরও একটি পাথর দিন। এখন তার হাতে ভরসা করার মতো কিছু আছে, আর আন্দাজটি অন্ধের মতো ছোড়া নয়, একটি সত্যিকারের আগাম বলা হয়ে যায়। কখনও সেটি খাটবে, কখনও খাটবে না, আর দুটিই ভালো ফল। সাত বছরের মেয়ে চার বছরের মেয়েরা যে কাজটি করছে সেটি না ছেড়েই এখানেই নিজের চ্যালেঞ্জ পায়।

সবাইকে নিয়ে চলা

যে মেয়ে এখনও পড়তে পারে না। এই সেশন তাকে কিছুই পড়তে বলে না। পাতার শব্দগুলি — উপরে, তলায়, একই আর একই নয় — আপনি একবার জোরে পড়েন, বলার সময় প্রতিটি দেখিয়ে, আর সে যেটি বোঝাতে চায় তাতে চিহ্ন দেয়। তার আন্দাজ শুধু একটি হাতের ইশারাও হতে পারে। নিজের জিনিসের জন্য একটি শব্দ লেখা চাইলে সে আপনাকে বলে, আপনি দাগের জায়গায় হালকা করে লিখে দেন, আর সে তার উপর দিয়ে লেখে। সে শেষ করে সবার মতোই একই দুটি পাতা হাতে নিয়ে।

যে মেয়ে দেরিতে আসে। দরজাতেই তার হাতে একটি জিনিস দিন আর একটি বাক্য বলুন: "আন্দাজ করো, জলে এটি কী করবে। উপরে হলে হাত উঁচু, তলায় হলে হাত নিচু।" তারপর সে পাতা ক-তে চিহ্ন দেয় আর গামলায় পরের পালাটি নেয়। পুরো কাজটি ওটিই, আর আগের ধাপগুলির একটিও দরকার নেই। দ্বিতীয় রাউন্ডের সময় এলে সে দুটির বদলে একটি জিনিস করে, আর ঘরের সঙ্গেই শেষ করে। দলের সামনে সে কোথায় ছিল কখনও জিজ্ঞাসা করবেন না।

ঘরে ছেলেরা থাকলে। ছেলেরা একই জিনিস, একই জল আর একই পাতা নিয়ে একই কাজ করে। দুটি জিনিস সেশনটিকে মেয়েদের দিকে রাখে, আর তার একটিও কাউকে বের করে দেয় না: মেয়েরা গামলায় আগে পালা নেয় আর শেষের গোলে আগে বলে, আর আপনি লক্ষ রাখেন সবচেয়ে তাড়াতাড়ি ওঠা গলাটি যেন পাশের

মেয়েটি ভাবতে ভাবতেই ফলটি বলে না দেয়। গামলাটির দিকেও লক্ষ রাখুন। কোনও একটি বাচ্চা যদি সামনে এসে সেখানেই থেকে যায়, তাকে কাপড় ধরার কাজটি দিন।

যে মেয়ে জল ছুঁতে চায় না। কিছু মেয়ে গামলার কাছে হাত নিতে চাইবে না, আর কিছু বাড়িতে ওটি ভয় নয়, একটি বুদ্ধিমানের মতো অভ্যাস। সে আন্দাজ করে, তারপর জিনিসটি আপনার বা সঙ্গীর হাতে দিয়ে দেয়, আর সে দেখে আর চিহ্ন দেয়। যে কাজটি আসল, তার প্রতিটি অংশই সে করে ফেলেছে।

ভুল হয়ে গেলে

জলে হাত, আর গামলা নড়ছে। দুই-তিনজন মেয়ে একসঙ্গে হাত ঢোকায়, গামলা সরে যায়, আর অনেক জল মেঝেতে পড়ে। এটি হয়, আর এটি দুষ্টুমি নয় — এটি জলের পাশে থাকা ছোট বাচ্চা। গামলার কিনারায় এক হাত রাখুন আর সেটি সেখানেই রাখুন, বলুন "হাত কোলে, আমরা একজন করে যাব", আর কথা চালিয়ে যেতে যেতেই কাপড়ে মুছে নিন। ঘর তাও যদি উত্তেজিত থাকে, গামলাটি নিচু একটি টেবিলে নিজের কোলের উচ্চতায় সরিয়ে আনুন — যাতে সেটি শুধু আপনি যেখানে বসে আছেন সেখান থেকেই নাগালে আসে — আর গামলাটি সবার জন্য খুলে রাখার বদলে প্রতিটি মেয়েকে নিজের কাছে ডেকে আনুন। এ নিয়ে কথা বলতে সেশন থামাবেন না, আর যারা হাত দিয়েছিল তাদের নামও করবেন না।

দেখে ফেলার পর সে নিজের আন্দাজ মুছে দেয়। সে "উপরে" চিহ্ন দিয়েছিল, জিনিসটি তলায় গেল, আর সে চায় পাতাটি ঠিক থাকুক — তাই সে চিহ্নটি বদলে দেয় বা পাতাটি লুকিয়ে ফেলে। এই প্যাকটি সবচেয়ে বেশি চুপচাপ এভাবেই ব্যর্থ হয়, কারণ আসল কথাই তো দুটি চিহ্নের তফাত। একটি বাক্য বলুন: "ওটি রেখে দাও, ওটিই তোমার পাতার সবচেয়ে ভালো চিহ্ন।" তারপর তার সঙ্গে "একই নয়" চিহ্ন দিন আর কেন এটি জরুরি বলুন: "তুমি এমন কিছু জেনে ফেললে যা তুমি জানতে না। আমরা তো সেই জন্যই এসেছি।" সে আগেই মুছে ফেলে থাকলে এটি নিয়ে ব্যাপার বানাবেন না। জিজ্ঞাসা করুন সে কী আন্দাজ করেছিল, সে চাইলে সেটি আপনি লিখে দিন, আর তাকে দ্বিতীয় জিনিসটিতে বসিয়ে দিন। পাতা গোছাতে কোনও চিহ্ন কখনও মুছবেন না, আর যে পাতায় আন্দাজ মিলে গেছে সেটিকে কখনও "ভালোটি" বলে তুলে ধরবেন না।

বদলে নেওয়া

- আপনি যেখানে পড়ান, সেখানের মাটিতে যা আছে তাই নিন। তালু ভরা পাথর, কাঠি, পাতা, বড় মুখ, চামচ, বড় বিচির খোসা, ভাঁজ করা কাগজ, এক টুকরো কাপড়, ফলের খোসা। প্যাকটির শুধু জোড়া দরকার, যাতে দ্বিতীয় রাউন্ডে ওই ধরনের কিছু থাকে।
- জলের উপর আর তলার জন্য, আর ডুবে যাওয়া আর ভেসে থাকার জন্য আপনার মেয়েরা বাড়িতে যে শব্দ ব্যবহার করে, সেগুলিই নিন। পাতার শব্দগুলি তো আপনি জোরেই পড়ছেন।
- আবহাওয়া আর মাটি দিলে ঘরের ভিতরে গামলার চেয়ে বাইরে একটি চওড়া পাত্রই ভালো। জল পড়লে তখন আর কিছুই যায় না।
- দুটি অল্প জলের গামলা ষোলো জনের দলের অপেক্ষা অর্ধেক করে দেয়। তিনটি আরও ভালো, আর নিজের সামনে ছোট একটি সারিতে রাখলে আপনি সবগুলিরই নাগালে থাকেন।
- জল কম থাকলে একটি গামলা আর কম জিনিস নিয়ে সেশনটি চালান: পুরো দল একসঙ্গে চারটি জিনিস করে দেখে, আর প্রতিবার প্রতিটি মেয়ে আন্দাজ করে — ষোলোটি জিনিসের মতো একই জিনিসই শেখায়।

- আপনার দল যদি আবার মিলিত হয়, জিনিসগুলি একটি থলিতে রেখে দিন। পরের সেশন শুরু করুন একটি তুলে ধরে, কেউ জল দেখার আগেই আন্দাজ চেয়ে।

ছোট বা বড় করে চালানো

30 মিনিট। 0 থেকে 4 হাতা গুটোনো, হাত বাইরে আর ইশারা, 4 থেকে 11 আগে আন্দাজ তারপর জলে, 11 থেকে 18 প্রত্যেকের একটি জিনিস, 18 থেকে 25 ওই ধরনের আরও একটি, 25 থেকে 30 কী চমকে দিল বলা। নতুন একটি দলের জন্য এটিই এই প্যাকের সত্যিকারের সংস্করণ আর এর কিছুই ছেঁটে দেওয়া নয়। যা ছেড়ে দিতে হয় তা হল শেষের গোলের সময় — তাই চুপচাপ কোনও মেয়ে হয়তো কী চমকে দিল তা বলার পালা পাবে না। চুপচাপ কোনও মেয়ে থাকলে গোলটি তাকে দিয়েই শুরু করুন।

45 মিনিট। 0 থেকে 6 হাতা গুটোনো, হাত বাইরে আর ইশারা, 6 থেকে 17 আগে আন্দাজ তারপর জলে, 17 থেকে 26 প্রত্যেকের একটি জিনিস, 26 থেকে 38 ওই ধরনের আরও একটি, 38 থেকে 45 কী চমকে দিল বলা। বাড়তি মিনিটগুলি যায় আন্দাজে, নতুন কাজে নয়। প্রতিটি মেয়েকে অন্তত একবার "তোমার কেন এমন মনে হয়?" জিজ্ঞাসা করা হয়, আর দ্বিতীয় রাউন্ডে পাতা খ-র পিছনে ওই ধরনের তৃতীয় একটি জিনিস আসে।

60 মিনিট। 0 থেকে 8 হাতা গুটোনো, হাত বাইরে আর ইশারা, 8 থেকে 22 আগে আন্দাজ তারপর জলে, 22 থেকে 34 প্রত্যেকের একটি জিনিস, 34 থেকে 50 ওই ধরনের আরও একটি, 50 থেকে 60 কী চমকে দিল বলা। এই দৈর্ঘ্যটি শুধু এমন থিতু দলের সঙ্গেই নিন যারা আগেই আধ ঘণ্টা বসতে পারে, আর মাঝপথে জলের নিয়মগুলি আবার দেখে নিন — কারণ একটি জলের গামলার প্রতি মন দেওয়াটা তার প্রতি কৌতূহলের আগেই ফুরিয়ে যায়। বাড়তি সময়টি যোগ করে একটি রাউন্ড যেখানে কেউ করে দেখার আগে পুরো দল একসঙ্গে একটি জিনিস নিয়ে আন্দাজ করে, আর শেষে দুই-তিন মিনিট পরেরবার কী করে দেখা হবে তা নিয়ে। এটি নতুন কোনও পাতা যোগ করে না, কারণ এই বয়সে লম্বা সেশন মানে আরও আন্দাজ, আরও বিষয় নয়।

শেষ করা, প্রতিটি সংস্করণেই। আগে জল বেরিয়ে যায়, তারপর গোল। প্রত্যেকে নিজের কথায় একটি চমকের কথা বলে, আর "কিছুই আমাকে চমকে দেয়নি" একটি সত্যিকারের উত্তর যাতে কোনও মন্তব্য লাগে না। তারপর শেষ একটি জিনিস আপনি নিজে তুলে ধরুন, পুরো ঘরের হাত একসঙ্গে নিন, আর সেটি জলে দিন। দল একসঙ্গে করা একটি আন্দাজে শেষ হলে সবাই এই প্যাক যে কাজটির জন্য, সেটি করেই বেরোয়।

সেশন নিরাপদ রাখা

জলের নিয়মগুলি, আর সেগুলি কেন ছোট। এই বয়সে জল নিয়ে দুশ্চিন্তা নয়, সামলানো দরকার। পাঁচটি নিয়ম, শুরুতে সোজা কথায় বলা আর তারপর ধরে রাখা:

- গামলা থাকে মেঝেতে বা নিচু একটি টেবিলে, অল্প জল আর প্রায় অর্ধেক ভরা। গভীর বালতি, ড্রাম বা চৌবাচ্চা কখনও নয়, যেটি ছোট একটি বাচ্চা উল্টে দিতে পারে বা যার ভিতরে পড়ে যেতে পারে।
- পুরো সেশন আপনি গামলার হাতের নাগালেই থাকবেন। ঘরের ওপারে নয়, বোর্ডের কাছে নয়। তার নাগালে, পুরো সময়।
- কিছু শুরু হওয়ার আগেই হাতা গুটিয়ে নেওয়া — মেয়েদের মতো আপনারও।

- এই জল কেউ খাবে না, আর কেউ মুখ এর কাছে নেবে না। প্রথম মিনিটে একবার, শান্তভাবে বলুন: "এই জল আমাদের জিনিসের জন্য, আমাদের মুখের জন্য নয়।"
- শেষ পালার সঙ্গে সঙ্গেই, মেয়েরা তখনও গোলে বসে থাকতেই, জলটি আপনি নিজে ফেলে দিন। ছোট বাচ্চাদের ঘরে জমে থাকা জলই সেই জিনিস যা পরে ভুল হয়ে যায় — পড়া শেষ হওয়ার পর, যখন কেউ সেটির দিকে তাকিয়ে নেই।

ছিটকে পড়া জল সঙ্গে সঙ্গেই মুছে নিন, যাতে কেউ পা হড়কে না পড়ে। কোনও বাচ্চাকে গামলা বইতে দেবেন না, আর কাউকে সেটি ভরতে বা ফেলতে কখনও পাঠাবেন না। যে জিনিসগুলি করে দেখা হয়, সেগুলি বাচ্চার হাতে আর তার মুখের কাছে যায় — তাই এই তাকের প্রতিটি প্যাকের মতোই সেগুলি দেখে নিন: বুড়ো আঙুল আর তর্জনী দিয়ে বানানো গোলের ভিতরে ঢুকে গেলে সেটি এই ঘরের জন্য বড্ড ছোট। শেষে সব গুনে ফিরিয়ে নিন। কোনও মেয়ে দুই হাত জলে দিয়ে ছিটিয়ে দিলে সেটি স্বাভাবিক, বিপদের কিছু নয়। তার হাত মুছে দিয়ে এগিয়ে যান।

CC BY 4.0 · Potnis Family / potnis.org. ইংরেজিতে লিখেছেন ও সম্পাদনা করেছেন নমিত পটনিস (Nameet Potnis)। এই বাংলা সংস্করণটি ইংরেজি সংস্করণ থেকে কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তার অনুবাদ; বাংলায় এটি এখনও কেউ পড়ে দেখেননি। নাম দিয়ে কপি করুন, ছাপুন, বদলে নিন, ভাগ করে নিন।

উত্তর ও পরিচালনার সংকেত

উত্তর আর কী বলবেন, ডুবে যাবে না ভেসে থাকবে

এই সংস্করণ সম্পর্কে। এই সংস্করণটি ইংরেজি প্যাক থেকে কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তা (AI) দিয়ে অনুবাদ করা হয়েছে। এতে ভুল থাকতে পারে। কিছু ঠিক করা দরকার মনে হলে, বা অন্যভাবে বলা দরকার মনে হলে hello@potnis.org ঠিকানায় লিখুন — আমরা তা ঠিক করে দেব।

About this edition. This edition was translated from the English pack with AI. It may contain mistakes. Write to hello@potnis.org if something should be fixed or said differently — we will update it.

উত্তর

এই প্যাকে একটিও বাঁধা উত্তর নেই। প্রতিটি আন্দাজই নিন, কারণ আন্দাজ কোনও উত্তর নয় আর তাতে কখনও নম্বর দেওয়া হয় না। আপনি লক্ষ রাখবেন এই একটি জিনিসে: জিনিসটি জলে যাওয়ার আগেই আন্দাজের চিহ্নটি পড়ে গিয়েছিল কি না। আর শেষে আপনি কান রাখবেন একটি চমক নিয়ে একটি সৎ বাক্যের দিকে।

ফলটিও কোনও কৃতিত্ব নয়। যে মেয়ের আন্দাজ আলাদা হয়ে গেছে, সে ঠিক সেটিই করেছে যার জন্য এই সেশনটি আছে।

আগের রাতেই নিজের গামলায় নিজের জিনিসগুলি দেখে নিন। আপনি উত্তর মিলিয়ে নিচ্ছেন না, আপনি এমন চমক এড়াচ্ছেন যা সামলাতে পারবেন না। কিছু জিনিস একই জলে প্রতিবারই একই কাজ করে: পাথর তলায় যায়, লোহার চামচ তলায় যায়, কাঠি উপরে থাকে। কিছু জিনিস যে কোনওটিই করে, আর ওগুলিই ভালো: বোতলের বড় মুখ ফাঁকা দিকটি উপরে পড়লে ভেসে থাকে আর ভরে গেলে তলায় যায়, কাগজের টুকরো উপরে থাকে তারপর ভিজে ভিজে আস্তে তলায় যায়, একটি পাতা শুকনো অবস্থায় আর ভেজা অবস্থায় আলাদা চলে। দ্বিতীয় রাউন্ডের জন্য ওই "যে কোনওটিই" ধরনের দুই-তিনটি রেখে দিন, কারণ চমকটি ওখানেই থাকে।

একটি পাতা শেষ হয়েছে যখন:

পাতা	শেষ হয়েছে যখন
ক	ঘরে কিছু আঁকা, একটি আন্দাজের চিহ্ন, একটি ফলের চিহ্ন, আর "একই" বা "একই নয়"-এর একটিতে চিহ্ন। দুটি চিহ্ন মিলতেই হবে না
খ	দ্বিতীয় একটি ছবি, করে দেখার আগে দেওয়া একটি আন্দাজের চিহ্ন, একটি ফলের চিহ্ন, "একই" বা "একই নয়"-এর একটিতে চিহ্ন, আর চমকের ঘরে একটি ছবি

বদলটি নিজে জোরে বলে নিন। তালু ভরা পাথর, কাঠি, পাতা, বড় মুখ, চামচ, বড় বিচির খোসা, কাগজ আর কাপড় — সবই একই কাজ করে। আপনি যেখানে পড়ান, সেখানের মাটিতে যা আছে তাই নিন, আর জলের উপর আর তলার জন্য আপনার মেয়েরা বাড়িতে যে শব্দ ব্যবহার করে, সেগুলিই নিন।

আপনি যা দেখতে পারেন

পাতায় যা আছে	এর পর কী দেবেন
আন্দাজের চিহ্ন আর ফলের চিহ্ন মেলে না, আর "একই নয়"-এ চিহ্ন	এটিই এই প্যাকের শেষ হওয়া কাজ। সেটি বলে দিন: "তুমি এমন কিছু জেনে ফেললে যা তুমি জানতে না।" তারপর ওই ধরনের দ্বিতীয় একটি জিনিস দিন আর ছোঁয়ার আগেই আন্দাজ চান
দুটি পাতাতেই আন্দাজ আর ফলের চিহ্ন মিলে গেছে	তাকে "যে কোনওটিই" ধরনের একটি দিন — একটি বড় মুখ বা একটি কাগজের টুকরো — আর জলে যাওয়ার আগেই আন্দাজ নিন। "তোমার কেন এমন মনে হয়?" জিজ্ঞাসা করুন, আর সে চাইলে তার কথাগুলি ঘরের নিচে লিখে দিন
একটি ছবি আর একটি ফলের চিহ্ন, কিন্তু আন্দাজের চিহ্ন নেই	পরেরটির জন্য তার পাশে বসুন আর আন্দাজটি আগে হাতের ইশারা হিসেবে নিন, তারপর হাত তোলা থাকতেই চিহ্নটি বসাতে দিন। চিহ্ন হাতের পরে আসতে পারে, জলের পরে কখনও নয়
দুটি ঘরেই ছবি, কিছুতেই চিহ্ন নেই, আর সে সারা সেশন হাত দিয়েই উত্তর দিয়েছে	সে প্যাকটি করে ফেলেছে। শব্দগুলি আরও একবার দেখিয়ে জোরে পড়ুন, আর সে যেটি বোঝাতে চায় তাতে চিহ্ন দিতে দিন। সে না চাইলে পাতাটি যেমন আছে তেমনই থাকুক
আন্দাজের চিহ্ন মুছে ফলের সঙ্গে মিলিয়ে আবার আঁকা	বলুন "পরেরটি যা-ই হোক, রেখে দাও"। তারপর দ্বিতীয় জিনিসটি তার সঙ্গে করুন আর তার আন্দাজের চিহ্নের পাশে নিজের আঙুল রাখুন যাতে সেটি জায়গাতেই থাকে। প্রথম পাতার কিছুই আবার করার দরকার নেই

ঝামেলার জায়গা

যা হয়	যা বলবেন বা করবেন
সে জিজ্ঞাসা করে এটি কেন উপরে থাকল	"তোমার কী মনে হয়?" তার উত্তর যা-ই হোক নিন। তারপর: "শুধু তাকিয়ে কেউ বলতে পারে না। সেই জন্যই আমরা জলে দিই।" তারপর করে দেখার জন্য আরও একটি জিনিস দিন
সাত বছরের কোনও মেয়ে আসল কারণটি জানতে চাপ দেয়	"এর একটি লম্বা উত্তর আছে, আর সেটি তুমি স্কুলে পাবে। আজ আমরা করে দেখে জানছি।" তারপর তাকে আরও তিনটি জিনিস করে দেখতে দিন, প্রতিটিতে আগে আন্দাজ
আপনার ছোট একটি নিয়ম বলে দিতে ইচ্ছে করে	দেবেন না। ভারী আর হালকা একটি ক্লাসের সামনে খাটে না: একটি বড় কাঠি উপরে থাকে আর ছোট একটি পেরেক সোজা তলায় যায়। গামলায় ভেঙে যাওয়া নিয়মের দাম কোনও নিয়ম না থাকার চেয়ে বেশি
প্রথম যে হাতটি ওঠে, ঘর সেটিই টোকে	"নিজের হাতের দিকে তাকাও।" তিন থেকে উল্টো গুনুন আর একই সেকেন্ডে সব হাত নিন। তারপর জোরে গুনুন, যাতে দুটি উত্তরই স্বাভাবিক শোনায়
দেখে ফেলার পর সে আন্দাজের চিহ্নটি বদলে দেয়	"ওটি রেখে দাও, ওটিই তোমার পাতার সবচেয়ে ভালো চিহ্ন।" তার সঙ্গে "একই নয়" চিহ্ন দিন। পাতা গোছাতে কোনও চিহ্ন কখনও মুছবেন না
দুটি মেয়ে কার আন্দাজ ঠিক হয়েছে নিয়ে ঝগড়া করে	"আজ কার ঠিক হল আমরা সেটি গুনছি না। আমরা গুনছি কী আমাদের চমকে দিল।" তারপর প্রত্যেককে জিজ্ঞাসা করুন তাকে কী চমকে দিল। ঠিক আন্দাজের হিসাব কখনও রাখবেন না — বোর্ডেও নয়, জোরে মুখেও নয়
তার জিনিসটি উপরে থাকে, তারপর এক মিনিট পরে তলায় যায়	"ওই দুটিই সত্যিই হয়েছে।" সে যেটি আগে দেখেছে তাতে চিহ্ন দিতে দিন আর জিনিসটি চমকের ঘরে আঁকতে দিন। যে জিনিস দুটিই করে, সেটিই গামলার সবচেয়ে ভালো জিনিস
সবাই একসঙ্গে জলে হাত দিয়ে ফেলে	গামলার কিনারায় এক হাত, "হাত কোলে, একজন করে", আর কথা চালিয়ে যেতে যেতেই মুছে নিন। সেশন থামাবেন না, কারও নামও করবেন না
সে জলের কাছে হাত নিতে চায় না	সে আন্দাজ করে, তারপর জিনিসটি আপনার বা সঙ্গীর হাতে দিয়ে দেয়, আর সে দেখে আর চিহ্ন দেয়। দুটিতেই একই কাজ
সে বলে কিছুই তাকে চমকে দেয়নি	"তাহলে ওটিই তোমার উত্তর।" এটি একটি সত্যিকারের উত্তর আর এতে কোনও মন্তব্য লাগে না। জিজ্ঞাসা করুন পরে সে কোন জিনিসটি করে দেখতে চায়
সে বলে তার ছবিটি ভুল বা বিশ্রী	"ওটি তোমার জিনিস, আর ওরকমটি আর কারও নেই।" তারপর জিজ্ঞাসা করুন জলে সেটি কী করল, আর সেটিই গোনার অংশ হোক
সে নিজের নাম লিখতে পারে না	পাতা দেওয়ার সময়েই আপনি লিখে দিন, তাকে চাইতে হওয়ার আগেই

CC BY 4.0 · Potnis Family / potnis.org

বলুন "তোমার কী মনে হয়?" — "না, ওই জন্য নয়" কখনও নয়। বলুন "আগে আন্দাজ করো" — "এটি তো তোমার জানা উচিত" কখনও নয়। কোনও এক মেয়ের পাতা তুলে ধরে "ভালোটি" বলবেন না: দলকে কিছু দেখাতে হলে একটি জিনিস তুলে ধরে সবার হাত একসঙ্গে নিন।

গুরুতর কিছু উঠে এলে। এত ছোট একটি সেশন খুব কম ক্ষেত্রেই ভারী কোথাও যায়, কিন্তু কোনও মেয়ে যদি এমন কিছু বলে যা আপনাকে ভাবায়, তক্ষুনি দলটিকে গামলায় ফিরিয়ে আনুন আর সেশনটি স্বাভাবিকভাবেই চালিয়ে যান। অন্যদের সামনে তাকে কিছুই জিজ্ঞাসা করবেন না। পরে তার সঙ্গে একা, অল্প কথায়, আরও বলার কোনও চাপ না দিয়ে কথা বলুন, আর আপনার স্কুল বা সংস্থার যে সুরক্ষার পথ আগেই আছে, সেটি সেই দিনেই অনুসরণ করুন। কোনও পথ না থাকলে সেই দিনেই বড় কাউকে জানান। তার পাতায় এ নিয়ে কিছু লিখবেন না।

সেশনের পরে

ঘর ছাড়ার আগে দেখে নিন গামলা খালি আর মেঝে শুকনো। এটিই জলের শেষ নিয়ম, আর এটিই সবচেয়ে সহজে ভুলে যাওয়া যায় — কারণ তখন মনে হয় পড়াটা শেষ হয়ে গেছে।

জিনিসগুলি একটি থলি বা টিনে রেখে দিন, আর "যে কোনওটিই" ধরনের গুলি আলাদা রাখুন, কারণ ওগুলিই পরের সেশনটিকে কাজের করে তোলে। পাতা ক এক নজরে বলে দেয় পরেরবার কার পাশে বসতে হবে: যে পাতাগুলিতে ফলের চিহ্ন আছে কিন্তু আন্দাজের চিহ্ন নেই, সেগুলি খুঁজুন — আর ওই মেয়েটির আন্দাজ কিছু ছোঁয়ার আগেই, হাতের ইশারা হিসেবে, জোরে নিয়ে নিন।

এই প্যাকের কিছুই নম্বর দেওয়া, গোনা বা কোথাও জানানো হয় না। পরের ধাপ হল একই জিনিস দুবার করে দেখা, সেটি দুবারই একই কাজ করে কি না দেখতে।

CC BY 4.0 · Potnis Family / potnis.org