



**Exam Approach-এ**

**ক্যামব্রিজ**

**IELTS**

**14**

**(Academic) Passage-এর**

**ব্যতিক্রমী ব্যাখ্যাসহ যুগান্তকারী সমাধান**

---

**Saifur Rahman Khan**

**“ যেভাবে শিখেছি বাংলা, সেভাবে শিখবো ইংলিশ ”**

**- এই যুগান্তকারী সহজ পদ্ধতির উদ্ভাবক ।**

**Digital Edition** 📌 **April 2023**

**Published By** 📌 **porua.org**

**Copyright©** 📌 **Saifur Rahman Khan**

**Price : Tk. 75**

## এই বই পড়ার নিয়ম

তার মানে,

এই বই থেকে আপনি সবচেয়ে বেশি Benefited হবেন,

যদি আপনি নিচের ৩-টি কাজ করেন:

- ১। Actual পরীক্ষার মতো ঘড়িতে সময় ধরে Cambridge-14 (Academic) Test-এর Reading Module-টি solve করে Answer-গুলো লিখুন।
- ২। এর পরে Cambridge-14-এর শেষে দেয়া Answer-গুলো মিলিয়ে নিজেকে Marking করুন। এই mark-এর জন্য আপনার কোনো বন্ধুর দরকার নাই, teacher-এরও দরকার নাই, আপনি নিজেই যথেষ্ট,

কারণ আপনার সাথে আছে দুই কাধের দুই ফেরেস্তা !

তার মানে, আপনি যতই খারাপ করুন কেন,

আপনারটা শুধু আপনিই জানলেন, আর ফেরেস্তারা জানলো !

- ৩। এবার আপনার আমলনামা কিভাবে আরো ভালো হবে, তা জানতে পরের পৃষ্ঠা থেকে জেনন Method-এ লেখা ব্যাখ্যাগুলো পড়া শুরু করুন। এভাবে প্রতিটি Test-এ একই কাজ করুন। প্রথমে নিজে Solve না করে আগেই উত্তর দেখে ফেললে যেমন বেশি লাভ হয় না, তেমনি এই ব্যাখ্যাটা আগেই পড়ে ফেললে আপনার ভুলগুলো আপনি ধরতে পারবেন না। ফলে ঐ ধরনের ভুলগুলো আপনি আসল পরীক্ষাতে আবার করবেন। তাই আগে Test-টা টেস্টের মতো করে দিন, তারপর Marking করুন, পরে ব্যাখ্যা পড়ুন। আল্লাহ হাফেজ

Saifur Rahman Khan

# Table of Content

## Test-1

Passage # 01 : The Importance of Children's Play	01
Passage # 02 : The growth of bike-sharing schemes around the world	14
Passage # 03 : Motivational factors and the hospitality industry	28

## Test-2

Passage # 01 : Alexander Henderson (1831-1913)	41
Passage # 02 : Back to the future of skyscraper design	56
Passage # 03 : Why Companies should welcome disorder	68

## Test-3

Passage # 01 : The concept of intelligence	85
Passage # 02 : Saving bugs to find new drugs	100
Passage # 03 : The power of play	116

## Test-4

Passage # 01 : The secret of staying young	130
Passage # 02 : Why zoos are good	143
Passage # 03 : Chelsea Rochman, an ecologist at the	160

# Test-1

## Passage # 01

এই ব্যাখ্যা পড়ার সময়  
কেম্ব্রিজ IELTS 14 প্রশ্নব্যাঙ্ক  
বইটা নিয়ে বসতে হবে

Exam-approach-এ  
পুরো ব্যাখ্যাটা  
লেখা হয়েছে !

### Step # 01

প্যাসেজের নাম পড়লাম:

## The Importance of Children's Play

(শিশুদের খেলার গুরুত্ব)

Passage-এর নাম পড়েই বোঝা গেলো 'শিশুদের খেলার গুরুত্ব' নিয়ে এই প্যাসেজে আলোচনা করা হবে।



### Step # 02

সরাসরি প্রশ্নে যাওয়া যাক:

**Question # (1 – 8)** হলো choose **ONE** word **ONLY** ধরনের প্রশ্ন। এগুলো solve করা comparatively less difficult কারণ, এই ধরনের প্রশ্নের উত্তরগুলো passage-এ থাকে পর পর এবং কাছাকাছি। তাই, question # 1-এ চলে গেলাম।

ব্যবহারগুলো; উপকারিতাগুলো

### Children's play

Uses of children's play



- building a 'magical kingdom' may help develop 1 ..... (একটি 'চমৎকার জাদুকরী জগৎ' নির্মাণ করা সাহায্য করতে পারে 1 \_\_\_\_\_ কে উন্নত করতে)

Step # 03

এবার passage-এ যেয়ে মন দিয়ে প্রথম তিন / চার লাইন পড়লাম:

ফায়ার-ব্রিডিং = আগুন ঝড়ে এমন নিঃশ্বাস

গ্যালান্ট = সাহসী

*Brick by brick, six-year-old Alice is building a magical kingdom. Imagining fairy-tale turrets and fire-breathing dragons, wicked witches and gallant heroes, she's creating an enchanting world.* (একটার পর একটা brick অর্থাৎ, খেলনাঘর বানানোর ছোট ছোট চারকোণা কাঠের টুকরা বসিয়ে, ছয় বছর বয়সী Alice তৈরি করছে একটি magical kingdom, মানে জাদুকরী কল্পনার জগৎ। রূপকথার গল্পের মতো turrets অর্থাৎ, দুর্গের কোণে থাকা ছোট টাওয়ার এবং নিঃশ্বাসে আগুন ঝরে এমন ড্রাগন, দুষ্ট ডাইনি আর দুঃসাহসিক বীরদের কথা কল্পনা করে সে সৃষ্টি করছে একটি জাদুকরী মন্ত্রমুগ্ধকর জগৎ।)

য়েন্চান্টিং = মন্ত্রমুগ্ধকর

শব্দের অর্থ

**turret** (টারেট) = কোনো ভবন বা দুর্গের অংশ হিসেবে থাকা ছোট, বৃত্তাকার টাওয়ার।  
**wicked** (উইকেড) = দুষ্ট। **witch** (উইচ্) = ডাইনি।



ছবি: turret

প্রথম para-তেই পাওয়া গেলো Q # 1-এর বাক্যের magical kingdom শব্দ দুটো।

তাহলে আরেকটু পড়া যাক:

কল্পনার জগত

রিপারক্যশন্ = প্রতিক্রিয়া

*Although she isn't aware of it, this fantasy is helping her take her first steps towards her capacity for creativity and so it will have important repercussions in her adult life.* (অর্থাৎ, যদিও সে এই বিষয়ে সজাগ নয়, কিন্তু এই কল্পনার জগৎ তাকে creativity তথা সৃজনশীলতার জন্য তার সক্ষমতার দিকে তার প্রথম পদক্ষেপগুলো নেওয়ার ব্যাপারে সাহায্য করছে এবং কাজেই এটা তার প্রাপ্তবয়স্ক জীবনে গুরুত্বপূর্ণ প্রতিক্রিয়া ফেলবে।)

তার মানে, একটি জাদুকরী কল্পনার জগতের সৃষ্টি করা creativity তথা সৃজনশীলতাকে বাড়াতে সাহায্য করতে পারে।

অতএব, বোঝাই যাচ্ছে, Q # 1-এর উত্তর হবে: creativity।

→ “ এই sentence-টা complex বাক্য ”

**Step # 04**

**Question # 2** পড়া যাক:

turn-নেয়া = পালা বদলানো

- board games involve 2 ..... and turn-taking  
(বোর্ড গেমের মধ্যে থাকে 2 \_\_\_\_\_ এবং পালা-বদলানো)

**Step # 05**

প্রশ্নটা board game-কে নিয়ে। তাই, প্যাসেজে ফেরত যেয়ে যে পর্যন্ত পড়া হয়েছে, তার পর থেকে দ্রুত চোখ বুলিয়ে board game যেখানে আছে সেখানে খুঁজবো। 2nd para-র last line-এর আগের লাইনে a board game শব্দগুলো পেলাম। তাহলে পুরো বাক্যটি এবার মন দিয়ে পড়া যাক:

সেটেল্ ডাউন্ = স্থির হয়ে বসা

{ Later on, when they tire of this and settle down with a board game, she's }  
{ learning about the need to follow rules and take turns with a partner. }

[ অর্থাৎ, পরবর্তী সময়ে যখন তারা এতে ক্লান্ত হয়ে পড়ে, এবং একটি board game নিয়ে স্থির হয়ে বসে, তখন সে (Alice) rules তথা নিয়ম-কানুন অনুসরণ করার এবং একজন সঙ্গীর সঙ্গে পালা বদলের প্রয়োজনীয়তা সম্পর্কে শিখছে। ]

**শব্দের অর্থ**

**later on** (লেইটার্ অন) = পরবর্তী সময়ে ।  
**tire of** (টায়ার্ অফ) xyz = xyz দ্বারা ক্লান্ত হয়ে পড়া ।



তার মানে, board game-এ কতগুলো rules তথা নিয়ম-কানুন থাকে যেগুলো একজন খেলোয়াড়কে মেনে চলতে হয় এবং পালা বদল করতে হয়।

অতএব, পরিস্কার বোঝাই যাচ্ছে, Question # 2-এর উত্তর: **rules** ।

**বোর্ড গেমের উদাহরণ**

লুডুতে কিছু rules থাকে এবং একাধিক player বা partner থাকতে turn বা পালা নিতে হয় ছক্কাটা ছুঁড়ে মারার জন্য। এটাকেই English-এ বলে take turns অর্থাৎ, পালা বদল করা।

Test # 1 → Passage # 01 : The Importance of Children's Play

Step # 06

এবার Q # 3 পড়া যাক:

পরিবর্তনগুলো

কিভাবে *affecting* আসলো ?

Recent changes which affect  
= Recent changes affecting

Recent changes affecting children's play

- populations of 3 \_\_\_\_\_ have grown (জনসংখ্যা 3 \_\_\_\_\_ এর বৃদ্ধি পেয়েছে)

তাহলে, বাচ্চাদের play কিছু recent পরিবর্তন দ্বারা প্রভাবিত হয়েছে।

Step # 07

Passage-এ ফেরত যাওয়া যাক এবং যেখানে 2-এর উত্তর ছিলো, তার পরের line থেকে পড়া যাক।  
পড়তে পড়তে 5<sup>th</sup> para-র শুরুতেই পাওয়া গেলো:

ডেকলাইন = হ্রাস

সচেতন

But we live in changing times, and Whitebread is mindful of a worldwide decline in play, pointing out that over half the people in the world now live in cities. [কিন্তু আমরা বাস করি নিয়ত পরিবর্তনশীল সময়ে, এবং Whitebread বিশ্বব্যাপী খেলাধুলায় decline তথা হ্রাস সম্পর্কে সজাগ, (তিনি) এই বিষয়ের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করেন যে পৃথিবীর অর্ধেকেরও বেশি মানুষ এখন শহরে বাস করে।]

শব্দের অর্থ

*mindful of* (মাইন্ডফুল অফ) xyz = xyz-এর বিষয়ে মাইন্ডপূর্ণ তথা সজাগ।  
*point out* (পয়েন্ট আউট) = মনোযোগ আকর্ষণ করা।

উপরের লাইন থেকে বোঝাই যাচ্ছে, Q # 3-এর উত্তর হবে *cities*।

Step # 08

এখন, Question # 4, 5, এবং 6 পড়া যাক:

- opportunities for free play are limited due to

ডিউ টু = কারণে

ফিআর = ভীতি

- fear of 4 \_\_\_\_\_
- fear of 5 \_\_\_\_\_
- increased 6 \_\_\_\_\_ in schools.

অর্থাৎ, মুক্ত বা খোলা জায়গায় খেলাধুলার সুযোগ-সুবিধাগুলো কী কী কারণে *limited* তথা সীমিত হয়ে এসেছে, Question # 4, 5 এবং 6-এ সে সম্পর্কে জানতে চেয়েছে।



parents' = অভিভাবকদের

### Step # 09

কার্টেইল্ = কাট-ছাঁট করে  
সংক্ষেপ করা

উত্তর বের করার জন্য পরের লাইনগুলো মন দিয়ে পড়ে পাওয়া গেলো:

*Outdoor play is curtailed by perceptions of risk to do with traffic, as well as parents' increased wish to protect their children from being the victims of crime, and by the emphasis on 'earlier is better' which is leading to greater competition in academic learning and schools.* (অর্থাৎ, ঘরের বাইরে খেলাধুলাকে সীমিত করে দেয়া হয় *traffic* তথা যানবাহনের সঙ্গে সম্পর্কিত ঝুঁকির বিবেচনাগুলোর দ্বারা, এর সঙ্গে রয়েছে মা-বাবাদের তাদের সন্তানদেরকে *crime* তথা অপরাধের শিকার হওয়া থেকে রক্ষা করার জন্য ক্রমবর্ধমান আকাঙ্ক্ষা এবং 'earlier is better' অর্থাৎ, 'যত তাড়াতাড়ি হয়, ততই ভালো' এই ধারণার উপর জোর দেওয়া যেটা একাডেমিক শিক্ষা এবং স্কুলগুলোতে অধিকতর *competition* তথা প্রতিযোগিতার সৃষ্টি করছে।)

#### শব্দের অর্থ

*perception* (পারসেপশন্) = ধারণা / বিবেচনা ।

*do with* (ডু উইথ) *xyz* = *xyz* সঙ্গে সম্পর্কিত ।

তার মানে, *traffic* ও *crime*-এর ঝুঁকি বা বিপদের কারণে এবং স্কুলে পড়াশোনায় অতিরিক্ত *competition* তথা প্রতিযোগিতা সৃষ্টি হওয়ার কারণে ঘরের বাইরে বাচ্চাদের খেলাধুলার সুযোগ-সুবিধাগুলো সীমিত হয়ে আসছে।

বোঝাই যাচ্ছে, উত্তরগুলো হলো:

– fear of 4 *traffic*

– fear of 5 *crime*

– increased 6 *competition* in schools

### Step # 10

এখন প্রশ্নে যেয়ে পরের question মন দিয়ে পড়া যাক:

#### *International policies on children's play*

- it is difficult to find 7 \_\_\_\_\_ to support new policies  
(7 \_\_\_\_\_ খুঁজে পাওয়া কঠিন নতুন নীতিমালাকে সমর্থন করতে)

Step # 11

Passage-এ দ্রুত ফেরত যাওয়া যাক। Passage-এর যেখানে 5-এর answer পাওয়া গিয়েছিল, সেই জায়গার পর থেকে পড়া শুরু করা যাক:

*International bodies like the United Nations and the European Union have begun to develop policies concerned with children's right to play, and to consider implications for leisure facilities and educational programmes.*

[আন্তর্জাতিক প্রতিষ্ঠান যেমন জাতিসংঘ এবং ইউরোপিয়ান ইউনিয়ন শিশুদের খেলার অধিকারের সঙ্গে সম্পর্কিত নীতিমালা তৈরি করতে শুরু করেছে এবং অবসরের সুবিধাগুলো ও শিক্ষা কর্মসূচিগুলোর জন্য (নীতিমালাগুলোর) *implications* তথা ভবিষ্যৎ ইঙ্গিতগুলোকে বিবেচনা করতে শুরু করেছে।]

এর পরেই বলা হলো:

*But what they often lack is the evidence to base policies on.* (কিন্তু প্রায়ই তাদের যে জিনিসটার ঘাটতি থাকে, সেটা হলো *evidence* তথা প্রমাণ যার উপর ভিত্তি করে নীতিমালা তৈরি করা হবে।)

তার মানে, আন্তর্জাতিক প্রতিষ্ঠানগুলোর প্রয়োজনীয় *evidence* তথা প্রমাণের অভাব রয়েছে, যার উপর ভিত্তি করে তারা শিশুদের খেলাধুলার সঙ্গে সম্পর্কিত নতুন নীতিমালা তৈরি করবে।

বোঝাই যাচ্ছে, # 7-এর উত্তর হবে: *evidence*।

**bodies** অর্থ কী ?

উপরের বাক্যে *International bodies*-এর *bodies* শব্দটার অর্থ এখানে হলো প্রতিষ্ঠানগুলো।

এই বাক্যে *bodies* অর্থ যদি মনে করো 'দেহগুলো', তাহলে ১০০% ভুল হবে।

Q # 7 প্রশ্নের বাক্য: *It is difficult to find evidence to support new policies.*

আর passage-এর বাক্য, যেটা থেকে উপরের # 7-এর উত্তর পাওয়া যায়:

*But what they often lack is the evidence to base policies on.*

Step # 12

এবার Question # 8 পড়া যাক:

- *research needs to study the impact of play on the rest of the child's* 8 \_\_\_\_\_  
(গবেষণার প্রয়োজন রয়েছে *study* তথা পরীক্ষা করে দেখার খেলার প্রভাব নিয়ে শিশুটির 8 \_\_\_\_\_  
এর বাকি অংশের উপর।)

Step # 13

*look at xyz* = *xyz*-এর দিকে সতর্কভাবে  
দৃষ্টিপাত করা  
= *xyz*-কে নিয়ে সতর্কভাবে  
চিন্তা-ভাবনা করা।

উত্তর বের করার জন্য passage-এ আরেকটু পড়া যাক।

মন দিয়ে পড়তে পড়তে passage-এর 2nd page-এর শুরুতেই পাওয়া গেলো:

*Dr Jenny Gibson agrees, pointing out that although some of the steps in the puzzle of how and why play is important have been looked at, there is very little data on the impact it has on the child's*

*later life.* [Dr Jenny Gibson একমত পোষণ করেন, এই বিষয়ের প্রতি মনোযোগ আকর্ষণ করে যে, যদিও কীভাবে এবং কেন খেলা গুরুত্বপূর্ণ এই *puzzle* তথা দুর্বোধ্য বিষয়টির ধাপগুলোর কতগুলোর দিকে সতর্কভাবে দৃষ্টিপাত করা হয়েছে, কিন্তু শিশুর পরবর্তী *life* তথা জীবনের উপর এর কী প্রভাব রয়েছে, সে বিষয়ে খুব সামান্যই *data* বা তথ্য রয়েছে।]



*very little data*  
থাকাতে বোঝা যাচ্ছে  
*research* দরকার।

তার মানে, একটি শিশুর পরবর্তী *life*-এ খেলাধুলা কী প্রভাব বয়ে আনতে পারে, সে বিষয়ে এখনো অনেক গবেষণার প্রয়োজন রয়েছে।

বোঝাই যাচ্ছে, # 8-এর উত্তর হলো: *life*।

Step # 14

এবার দেখা যাচ্ছে # (9 – 13) হলো TRUE / FALSE ।

প্রথমটা মন দিয়ে পড়া যাক:

লাইকলি = সম্ভাব্য

9. *Children with good self-control are known to be likely to do well at school later on.* (যে সব বাচ্চাদের নিজের উপর ভালো নিয়ন্ত্রণ রয়েছে তাদের পরবর্তীতে স্কুলে ভালো করার সম্ভাবনা রয়েছে বলে জানা যায়।)

Step # 15

দ্রুত প্যাসেজে ফেরত যেয়ে 8-এর answer যেখানে ছিলো, তার পর থেকে মন দিয়ে পড়া যাক। পড়তে পড়তে passage-এর 2nd page-এ 3rd para-র 1st line-য়েই question # 9-এর বাক্যের *self-control* শব্দটি পাওয়া গেলো:

সাপোর্ট = সাহায্য করা

*'A strong possibility is that play supports the early development of children's self-control,' explain Baker.* (Baker ব্যাখ্যা করে বলেন, 'একটি শক্ত সম্ভাবনা হলো এই যে খেলা বাচ্চাদের *self-control* অর্থাৎ, নিজেকে নিয়ন্ত্রণ করার যে গুণ তার প্রাথমিক বিকাশ বা উন্নয়নে সাহায্য করে।')

উত্তর বের করার জন্য পরের para-টাও মন দিয়ে পড়লাম:

ইয়াঙ্ক = অল্পবয়সী

রিযোনিং = যুক্তি

*In a study carried out by Baker with toddlers and young pre-schoolers, she found that children with greater self-control solved problems more quickly when exploring an unfamiliar set-up (which required = ) requiring scientific reasoning.*

[toddlers (টডলার) অর্থাৎ, সব হাঁটতে শিখেছে এমন শিশু এবং young pre-schoolers, মানে নার্সারি স্কুলে যায় এমন অল্পবয়সী বাচ্চাদেরকে নিয়ে করা একটি গবেষণায় Baker দেখতে পেয়েছিলেন যে, যে সব বাচ্চাদের বেশি *self-control*, মানে নিজের উপর বেশি নিয়ন্ত্রণ ছিলো তারা সমস্যাগুলো অধিকতর দ্রুত সমাধান করেছিলো যখন তারা একটি অপরিচিত set-up বা পরিবেশকে explore করছিলো, মানে সেটা সম্পর্কে জানার জন্য অনুসন্ধান করছিলো যেটার জন্য বৈজ্ঞানিক যুক্তির প্রয়োজন হয়েছিল।]

এর পর বলা হলো:

আনফ্যামিলিয়ার = অপরিচিত

*'This sort of evidence makes us think that giving children the chance to play will make them more successful problem-solvers in the long run.'* (অর্থাৎ, 'এই ধরনের evidence তথা প্রমাণ আমাদেরকে চিন্তা করতে বাধ্য করে যে, বাচ্চাদের খেলার সুযোগ দেওয়াটা তাদেরকে সমস্যা-সমাধানকারী হিসেবে আরো সফল করবে দীর্ঘ মেয়াদে।')