

Next Junior 2012 – ANOSR

5-9 iulie 2012 – Poiana Marului

Proiectul NEXT JUNIOR 2012, organizat în acest an de ANOSR în colaborare cu OSUT Timisoara a avut loc în Poiana Mărului, județul Caraș Severin. Am avut plăcerea de a participa la acest proiect, împreună cu Diana Luca, împreună reprezentând *OSE Cluj – Organizația Studenților Economiști*.

Am ajuns în Poiană, seara după un drum lung cu masina prin munti și serpentine, obosiți puțin, dar în același timp nerăbdători să vedem ce ne așteaptă. De cum am ajuns, prima dată ne-am cazat într-una din cele două cabane (vile) care erau la dispoziție, iar apoi au urmat ore bune de socializare. Am primit unele indicații cu privire la ceea ce urmează să se întâmple, iar apoi ne-au dat tricouri și mape care conțineau mai multe informații, și programul pe următoarele zile. A urmat apoi “Vietnam Party”, după părerea mea cel mai reușit din toate serile.

În ziua următoare, după ce am luat micul dejun, am pornit într-un marș de înviorare, în care ni s-au prezentat noțiuni esențiale despre proteste și adunări de oameni. Desigur că au urmat apoi trei sesiuni de seminarii, cu privire la “Mișcarea Studentească”, “Cine suntem noi?” și “Show and tell”, cea din urma a fost partea în care fiecare și-a prezentat organizația din care face parte. Am fost împărțiți apoi, în 4 echipe “Lupi”, “Lei”, “Vulturii”, și “Taurii”. Eu am făcut parte din tabăra “Leilor”. Seara s-a terminat, așa cum ne obișnuisem deja cu un nou party, de data aceasta numit “Ultima noapte de dragoste, prima noapte de război party”. Numele nu este pus la întâmplare, deoarece era ziua dinaintea competiției montane.

Trezirea în dimineața următoare este memorabilă. Începând de la porta-voce la oale și linguri, capace și polonice, toate au făcut o galagie infernală, în care era imposibil să dormi. A urmat din nou micul dejun, după care ni s-au prezentat “Actorii” cu care interacționează ANOSR. Partea a doua a acestei sesiuni a constat într-un joc de rol. Fiecare din cele 4 echipe create anterior, au reprezentat “Studenții”, “Rectoratul”, “Ministerul Educației” și “Profesorii”, iar eu am făcut parte din tabăra “Studenților”. Apoi s-a lansat o ipoteză conform căreia a apărut o creștere de 0.5% din PIB și Ministerul trebuia să o redistribuie. De aici au pornit o serie de negocieri, fiecare tabără încercând să atragă cât mai mult înspre ei. Totul ar fi fost foarte simplu, dacă nu ar fi fost acei “oameni corupți” care au fost numiți în particular de organizatori, fără să mai stie altcineva. Printre cei corupți m-am aflat și eu, i-ar treaba mea era să-mi conving grupa, să acceptam orice ofertă de la minister, și să nu ajungem la proteste. La final, studenți au ajuns să primească direct 0% din acea creștere, și indirect un 0.2%, ceea ce determina ca mi-am făcut bine treaba. Scopul acestui joc, era să dovedească cât de ușor pot ajunge unii oameni să schimbe un grup întreg, și să ia decizii în dezavantajul lor.

A urmat apoi cireaşa de pe tort, şi anume competiţia montană “ Capture the flag ” . Fiecare din cele 4 echipe aveam un steag care ne reprezenta. Am pornit pe rând spre teritoriul pe care trebuia să-l ocupăm, coordonaţi de un întru-mător numit generic “Patriarh” . Când am ajuns la locul unde trebuia să ne punem tabăra, am fost nevoiţi să trecem prin trei “probe”. O ghicitoare, explicarea celor 4 piloni ai ANOSR şi o probă care solicita forţă şi curaj. Mai exact, fiecare membru al echipei trebuia să sară pe spate de pe o stancă lângă cascadă, în braţele celor care erau jos şi tineau un fel de pat. După ce am sarit toţi, am avut timp, o jumate de ora să studiem terenul, şi să încercăm să aflăm unde sunt poziţionaţi ceilalţi. În tot acest timp nimeni nu avea voie să atace cealaltă tabără. Abia după aceea s-a dat drumul jocului propriu zis, în care trebuia să capturăm steagul celorlalţi, însă fără ca inamici să ne atingă pe cap când intram în zona lor. Dacă reuşeau să ne atingă, deveneam slugi, şi rămâneam acolo la ei. Am început apoi, adevărate strategii de atac, deghizari, trasee prin pădure, camuflări prin iarbă, totul pentru a ne lua prin surprindere inamicii şi a le captura steagul. În final nu am reuşit să capturăm nici un steag, dar am capturat căpitanii a două echipe şi încă 2 membrii. După încheierea jocului, am coborât de pe munte, şi am instalat tabăra într-o zonă frumoasă, lângă un râu. Noaptea în jurul focului, bancuri şi ghicitori, apoi dormitul în cort au fost ingredientele unei zile minunate.

Ne-am trezit cu greu, după oboseala acumulată în ziua precedentă, ne-am adunat lucrurile şi am pornit spre cabană. După câteva ore libere, în care unii s-au jucat, alţii au cantat şi alţii au dormit, a venit timpul să asistăm la două seminarii despre “Instrumente de presiune şi control” şi “Metode alternative de protest”.

Cel mai tare moment al zilei a fost “Botezul”. Incolonaţi frumos, unul în spatele celuilalt şi legaţi la ochi am pornit pe un traseu accidentat, şi plin de surprize. După ce ne-am plimbat ceva timp, ne-am reîntors la cabană, şi încolonaţi şi legaţi la ochi aşteptam să ne strige numele fiecăruia. Când îţi auzai numele, erai dus de către un organizator în faţa, unde, după ce te dezlegai de la ochi şi se arunca un pahar cu apă pe tine, simbolizând botezul noilor membrii. Tot acolo, am primit şi o brăţara, simbol al ANOSR şi o diplomă. Seara s-a terminat cu un party pe măsura “Party like there is no tomorrow!” care a ţinut până târziu în noapte.

Acelaşi tratament l-am primit la trezire şi în ultima zi. Oalele şi capacele, lingurile şi polonicele făceau o gălăgie infernală, astfel ca ne-am trezit şi am început să ne împachetăm lucrurile fiecare. După ce ne-am luat rămas bun, şi am făcut o grămadă de poze, am pornit din nou la drum, de această dată spre casă.

Am avut parte de o experienţă minunată, am cunoscut oameni faini, foarte implicaţi şi devotaţi în ceea ce fac, şi am dobândit cunoştinţe ce imi vor folosi cu siguranţă în viaţă. Aş repeata oricând aceasta ieşire, şi vreau să mulţumesc *Biroului de Conducere al OSE* şi lui *Oana Pampa* pentru această şansă de a participa la Next Junior 2012 !

Florin Chiorean