

## **ACTA de la reunión del CONSEJO DE COOPERACION AL DEARROLLO e INTERCULTURALIDAD**

**20 de mayo de 2013**

ASISTEN: Inés Tejero, Carlos Ballesteros, Raquel Huertas, Adriano Loras, Margarita Fernández, Marta Alonso

Se convoca este consejo para coordinar y rematar los asuntos referidos al II UKUMBI a celebrar los próximos 25 y 26 de mayo.

A estos efectos se repasa de manera cronológica el programa de actividades y se va, una por una, aclarando los puntos pendientes:

1. Cine. No hay nada que hacer. Cineastas en acción se encarga.
2. Pasacalles. Vendrán 7 personas. Alquilan una furgoneta para venir desde Madrid y moverse entre los tres pueblos. Marta Alonso se encarga de coordinarles y acompañarles. Hace falta imprimir programa para ir repartiendo
3. Gymkana. Ver anexo a este acta.
4. Taller de danza. Esta apalabrado
5. Cuentacuentos. Ya está apalabrado
6. Encendido de la hoguera y cena. Recordar que hay que traer cena de casa para compartir. Hablar con Micky para ver si puede animar el cotarro, animando a todo el mundo que traiga djembes o tambores. Hacer tambores infantiles con macetas y platos de plástico
7. Concierto. Esta apalabrado. Faltan últimos detalles sobre equipo de sonido. Vendrán 11 personas ( 8 percusion africana y 3 cajon flamenco)
8. Convivencia familiar. Luis coordina. Se debe hacer una lista de alojamientos.
9. Mercadillo y Talleres. Hay que recordar a las entidades que si pueden traigan mesas y sombrillas. Hay apalabrados talleres de trenzas, mascararas, confeccion, manualidades, juegos tradicionales. Africa Cuestion de vida (campaña) pondrá stand informativo.
10. Desfile moda. Falta confirmar lugar y necesidades finales. Desfile infantil está ya coordinado.
11. Arroces. Falta confirmar necesidades de ingredientes y material. Carlos Ballesteros coordina

HEMOS QUEDADO EL SABADO A LAS 9:30 en CERCEDA.

Hay que traer de los colegios los murales y la jirafa que están haciendo. (carlos puede coger el viernes la jirafa del colegio de la carretera)

## GYMKANA FAMILIAR

Se trata de pintar de forma comunitaria un mapa de Africa gigante. Por regiones.

Habr  10 tribus de uns 12 personas cada una que, convenientemente pintadas la cara para identificarse, deber n recorrer los puestos, rellenando un pasaporte y obteniendo tierra y dem s elementos del mapa.

11:00 llegada, organizaci n por tribus, pintada de caras. Cada tribu debe elegir un grito y un baile

11:30 comienza el recorrido por los puestos.

REGION	Prueba	Reciben	Se necesita	Se encarga de comprar/material
AFRICA DEL NORTE 1	Trasladar agua de un lado a otro haciendo la "cremallera"	Tierra	Barre�o Vasos plastico Acceso a agua	
AFRICA DEL NORTE 2	Coger la cola del le�n (se ata a la cintura, por detr�s de cada uno. El juego acaba cuando nadie tiene cola)	Dromedario Palmera Velero del Nilo	10 /12 pa�uelos grandes	
AFRICA ORIENTAL 1	Jugar al aro	Tierra	2 aros de metal	
AFRICA ORIENTAL 2	Huir del hipop�tamo. Juego del bulldog donde hay que pasar de un lado a otro del terreno sin que el hipo te capture y pases a ser de su equipo	Hipopotamo Acacia Chozo		
AFRICA OCCIDENTAL 1	El muro del ruido. Una persona debe pasar un mensaje al otro lado del muro compuesto por el resto de la tribu que debe hacer mucho ruido para que el mensaje no pase	Tierra	Proverbio africano	
AFRICA OCCIDENTAL 2	Serpiente que se muerde su cola....	Baobab Cayuco Chimpance		
AFRICA CENTRAL 1	Escultura humana. Hacer TODA la tribu una Jirafa	Tierra		

	(Elefante,Orangutan...) sin que pueda tocar el suelo mas de cuatro pies y tres manos en total			
AFRICA CENTRAL 2	Encuentra a tu mamá. Haciendo ruidos de animales y con los ojos cerrados hay que encontrar a su pareja	Platanero Palo moler Jirafa		
AFRICA DEL SUR 1	Leon gacela o hierba. Se hacen dos filas que se van acercando. Cuando todos están frente a frente se dice "león gacela o hierba". El león se come a la gacela ( que debe huir), la gacela se come la hievriba( que debe huir) y la hierba hace estornudar a los leones ( que deben huir). Es como piedra papel o tijera pero en afriacano	Tierra		
AFRICA DEL SUR 2	Bajo el árbol. Asamblea para, por parejas (trios) y haciendo mimo hay que explicar al otro lo que estas haciendo. Moler, cazar, contar cuentos. Luego se juega al director de orquesta. Con la música de Jambo una persona sale del circulo y el resto consensuan seguir a una persona que les marca los gestos a hacer. El que esta fuera, al volver, debe adivinar quien es el que dirige.	Cafeto Collar cuentas Antilope	Música jambo CD reprodctor con pilas	

Al acabar las pruebas ( en cada una se les sella con un gomet de color/forma) el pasaorte, se acude a canjear el pasaporte por un collar de abalorios africanos, en la 6ª región: LA DIASPORA

COSAS A HACER

1. Adriano, Rachel y Carlos hacen el mapa de Africa grande el jueves a las 16:00
2. Marga compra abalorios
3. Adrian y Rachel se encargan de gomets y hacer carteles de cada región.
- 4.