

## Antworten zu Aktionskarten mit QR-Code zum World Vision-Freundschaftsspiel

### Aktionskarte zu „Amiles Weg zur Schule“

**Frage:** Jede/-r kann den Punkt bekommen: Für Amile beginnt die Schule um acht Uhr. Sie braucht 20 Minuten dorthin. Vorher muss sie zum Brunnen und zurück nach Hause 6 km laufen, um für ihre Familie Wasser zu holen. Wenn sie auf dem Hinweg mit leerem Kanister 15 Minuten pro km braucht und auf dem Rückweg mit vollem Kanister 20 Minuten pro km – wann muss sie dann aufstehen, um pünktlich zur Schule zu kommen? Wer es als Erste/-r weiß, bekommt einen Punkt!

**Antwort:** Amile muss spätestens um 05:55 Uhr losgehen, wenn sie um acht Uhr in der Schule sein will (3 km x je 15 Min. = 45 Min. + 3 km x je 20 Min. = 1 Std. Min. + 20 Min. Schulweg = 2 Std. 5 Min.).

Übrigens: Meist sind es die Mädchen, die mit der Aufgabe des Wasserholens betraut sind. Die 6 km Weg zum nächsten Brunnen sind dabei nur ein Durchschnittswert: Viele Kinder müssen weiter laufen und manchmal auch zweimal am Tag Wasser holen. Für die Schule bleibt dann oft wenig Zeit. Die Brunnenbau- und Instandhaltungsmaßnahmen von World Vision sichern deshalb nicht nur schnellere Erreichbarkeit von Wasserquellen, sondern im Umkehrschluss auch mehr Zeit für Bildung.

---

### Aktionskarte zum „Zulu-Tanz“

**Frage:** Versuche dich an dem typischen Zulu-Tanzschritt, bei dem ein Bein in die Höhe geschwungen wird – idealerweise bis zum Kopf. Schau dir zur Inspiration das folgende [Video](#) an. Wenn die Mitspielenden entscheiden, dass du dein Bestes gegeben hast, bekommst du einen Punkt.

**Zur Inspiration:** Dieses [Video einer beeindruckenden Zulu-Performance](#) gibt dir ein Gefühl für den Tanz und die Musik. Der südafrikanische Zulu-Tanz benötigt einiges an Energie und Ausdauer.

---

### Aktionskarte zum „Carrom-Spiel“

**Aufgabe:** Werde erfinderisch: Erkläre deinen Mitspielenden überzeugend und leidenschaftlich, warum man für das Brettspiel Carrom, das u. a. in Indien, Bangladesch und Sri Lanka gespielt wird, dringend Kartoffelmehl benötigt. Finden alle deine ausgedachte Erklärung einleuchtend, bekommst du den Punkt.

**Antwort:** Das Kartoffelmehl ist notwendig, damit die Spielsteine gut über das Spielfeld gleiten. Carrom ist ein ursprünglich indisches Brettspiel, das ähnlich wie Billard funktioniert, aber in kleinerem Format. Ziel ist es, kleine Steine mit einem größeren Spielstein (Striker) als Erste/-r in die Löcher der Spielfeldecken zu manövrieren.

---

### Aktionskarte zur „Quena“

**Frage:** Werde kreativ und halte einen improvisierten, aber überzeugenden Vortrag darüber, was ein oder eine „Quena“ sein könnte – auch wenn du es nicht weißt. Bekommst du am Ende von allen Mitspielenden Applaus, erhältst du deinen Punkt.

**Antwort:** Die Quena ist eine südamerikanische Kerbholzflöte, die besonders in Bolivien und Peru gespielt wird. Klicke hier für ein beeindruckendes [Hörbeispiel](#).

---

### Aktionskarte zum „Turbanbinden“

**Aufgabe:** Nimm einen Schal oder ein Tuch zur Hand und versuche, ihn dir nach afrikanischer Art als Turban auf den Kopf zu binden. Sind die anderen mit dem Ergebnis zufrieden, bekommst du den Punkt. Aussehen sollte das am Ende am besten wie auf dem Foto unten.

**Zur Inspiration:** Dieses [Tutorial](#) gibt mehrere Anleitungen zu charmanten und dabei einfach und schnell zu bindenden Turbanen. Alles, was du brauchst, ist ein großes Tuch!