

Handy - Kosten - Fakten



Handykauf auf eigenen Wunsch

„Jedes dritte Kind mit einem eigenen Handy (37%) im Alter von sechs bis sieben Jahren gibt an, dass das erste Handy auf eigenen Wunsch angeschafft wurde. 33% sagen, dies geschah auf Wunsch der Eltern und bei 30 Prozent auf gemeinsamen Wunsch von Kind und Eltern.“

Mit zunehmendem Alter steigt der Anteil der Kinder, die angeben, dass das Handy auf eigenen Wunsch gekauft wurde.

Handykauf: Früh von 0 bis 100

Fürs erste Handy kann auch ein Abgelegtes von den Eltern genutzt werden, sodass keine Kosten für die Anschaffung entstehen.

Die Neupreise für Smartphones beginnen bei ungefähr 100 Euro.

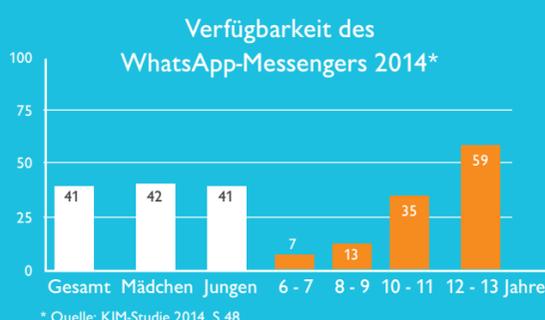


Anschaffung der SIM-Karte

Für die Bereitstellung der SIM-Karte können einmalig Kosten anfallen. Bei Prepaidtarifen werden diese Kosten manchmal mit einem Guthaben in gleicher Höhe ausgeglichen. Bei langen Vertragslaufzeiten entfallen die Bereitstellungskosten häufig.

Nachrichten verschicken

Das Verschicken von Nachrichten steht bei Kindern im Grundschulalter an Platz eins der täglich genutzten Funktionen des Handys. Doch immer häufiger nutzen Kinder und Jugendliche dafür Messenger-Dienste. Das Versenden von Nachrichten mit einem Messenger ist kostenlos. Dafür wird jedoch ein Internetzugang benötigt, der unter Umständen zusätzliche Kosten verursacht.

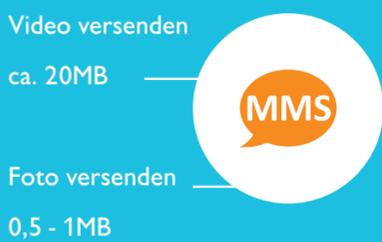


Telefonieren

Das Telefonieren im Mobilnetz ist inzwischen recht günstig geworden, auch wenn man sich für einen Prepaidtarif entscheidet. Man hat die Wahl zwischen minutengenaue Abrechnung und Paketpreisen.

Im Internet surfen, Videos gucken

Das Surfen im Internet verursacht keine zusätzlichen Kosten, wenn es über das heimische WLAN erfolgt. Unterwegs, wenn der mobile Internetzugang dafür genutzt wird, wird dafür Datenvolumen verbraucht. In der Regel bucht man ein monatliches, festgelegtes Volumen-Paket für Highspeed-Internet; ist das Volumen aufgebraucht, steht nur noch ein Zugang mit gedrosselter Datenübertragung zur Verfügung.



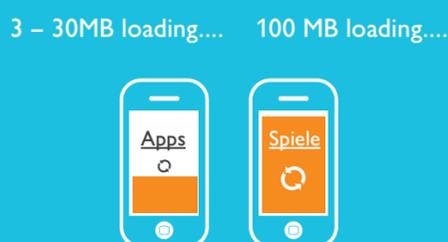
Fotos und Videos machen und verschicken

Das Fotografieren und Filmen selbst verbraucht weder Datenvolumen noch Guthaben. Für das Verschicken von Bildern und Videos zum Beispiel mit einem Messenger oder das Hochladen auf das eigene Profil in einem sozialen Netzwerk ist ein Internetzugang erforderlich und wird – außerhalb des eigenen WLANs – Datenvolumen verbraucht.

Apps und Spiele herunterladen und nutzen

Das Herunterladen von Apps und Spielen erfolgt entweder über das eigene WLAN oder über den mobilen Internetzugang. Da nicht alle Spiele und Apps offline voll funktionsfähig sind, erfordert ihre Nutzung manchmal auch einen Internetzugang und verbraucht ggf. kostenpflichtiges Datenvolumen.

Achtung! Datenvolumen beobachten!



In-App-Käufe

Bei einigen Apps oder Spielen können direkt aus der Anwendung heraus Zusatzfunktionen oder kostenpflichtige Versionen gekauft und heruntergeladen werden. Diese In-App-Käufe verbrauchen einerseits Datenvolumen, andererseits kosten diese Zusatzleistungen Geld, was insbesondere für Kinder nicht immer leicht zu erkennen ist.