

Spieltitlel: Spiele mit Handys

Dauer: 2-10 Minuten

Zielgruppe: Jugendliche

Gruppengröße: 2-10 Personen

Typ: Spiele für Zwischendurch



Spiele mit Handys

Material: Mehrere Handys, Zettel, Stifte

Handy-Boxen

Zwei SpielerInnen stellen ihr Handy aufrecht aneinander gelehnt auf einen Tisch und aktivieren ihren Vibrationsalarm. Dann wählen beide ihre eigene Nummer und drücken gleichzeitig auf „Anrufen“. Das Handy, das zuerst umfällt, hat verloren.

Handy-Wettrennen

Alle SpielerInnen bekommen ein DinA4 Blatt, legen ihr Handy in die Mitte und stellen es auf Vibrationsalarm. Auf ein Kommando wählen alle mit einem anderen Telefon ihre eigene Nummer und das Wettrennen kann beginnen. Das Handy, das als Erstes den Rand des Blattes berührt, hat gewonnen.

Handy-Puzzle

Alle SpielerInnen bekommen einen Zettel mit einer Telefonnummer und müssen diesen zusammen mit ihrem komplett auseinander gebauten Handy vor sich legen. Auf ein Startzeichen müssen alle mit geschlossenen Augen ihr Handy wieder zusammenbauen, die Augen auf machen, Das Handy anschalten und die entsprechende Nummer wählen. Wer als erstes durchkommt, hat gewonnen.

Schatzsuche mit Fotohandy

Zwei SpielerInnen schreiben eine Telefonnummer auf einen Zettel und verstecken diesen in der Umgebung (Umkreis von ca. 150Meter). Danach fotografieren sie markante Stellen oder Bildausschnitte auf dem Weg von dem Versteck zurück zum Treffpunkt. Insgesamt dürfen sie höchstens 12 Fotos von dem Weg machen. Dann werden die Handys getauscht und die SpielerInnen müssen versuchen, anhand der Fotos den Zettel mit der Telefonnummer zu finden.