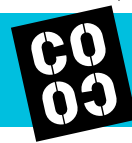


Arbeitsauftrag	<ul style="list-style-type: none"> • Eine:r aus dem Expertenteam liest die Fallgeschichte und die dazugehörige Aufgabe für die Gruppe vor. • Im Anschluss daran habt ihr bis zum Ende der Unterrichtsstunde Zeit, die Aufgabe zu bearbeiten und eine Präsentation für die Klasse vorzubereiten.
Fallgeschichte	<p>„Ein Kauf auf Pump“</p> <p><i>Sabrina ist 15 Jahre alt und macht eine Lehre als Friseurin. Sie ist im ersten Lehrjahr und erhält ein Lehrlingseinkommen von € 617,00 pro Monat. Letzte Woche hat sich Sabrina einen lang ersehnten Traum erfüllt und einen eigenen Laptop gekauft. Da sie den Kaufpreis nicht bezahlen kann, unterschreibt sie eine Ratenvereinbarung, in der sie sich verpflichtet, 11 monatliche Raten von € 180,00 zu bezahlen.</i></p> <p><i>Sabrinas Eltern haben von diesem Vertrag nichts gewusst und sind damit nicht einverstanden. Sie wollen, dass Sabrina den Kauf rückgängig macht.</i></p>
Aufgaben	<p>1. Lest euch die Informationen „Ein Kauf auf Pump“ gut durch und versucht Antworten auf folgende Fragen zu finden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was ist ein Vertrag? • Auf welche Arten kann man Verträge abschließen? • Welche Verträge/Geschäfte darf man im Alter von 14 bis 18 Jahren abschließen? • Darf Sabrina grundsätzlich eine Ratenzahlung vereinbaren? Wenn ja, warum und wie hoch (in €) dürfte die monatliche Belastung für Sabrina sein? • Was können Sabrinas Eltern tun, wenn sie gegen dieses Kaufgeschäft sind? <p>2. Erstellt ein Plakat, auf dem ihr die Antworten zu den oben angeführten Fragen zusammenfasst.</p>



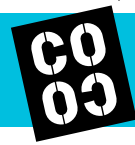
Arbeitsauftrag	<ul style="list-style-type: none"> • Eine:r aus dem Expertenteam liest die Fallgeschichte und die dazugehörige Aufgabe für die Gruppe vor. • Im Anschluss daran habt ihr bis zum Ende der Unterrichtsstunde Zeit, die Aufgabe zu bearbeiten und eine Präsentation für die Klasse vorzubereiten.
Fallgeschichte	<p>„Gültig oder nicht?“</p> <p><i>Simon (19 Jahre) sucht nach einem coolen bedruckten T-Shirt im Internet. Sein bester Freund hat sich gerade neu eingekleidet und gibt ihm einen Tipp, auf welcher Website er tolle Angebote findet. Die Auswahl ist zwar nicht so groß, aber ein T-Shirt gefällt ihm sofort. Es kostet € 29,90. Er klickt es an, wählt noch die passende Größe und füllt die gewünschten Daten aus. Das Feld AGB (Allgemeine Geschäftsbedingungen) ist bereits mit einem Haken versehen, so muss er hier nichts ausfüllen. Voller Begeisterung und Vorfreude bestätigt er seinen Bestellwunsch durch Anklicken eines Buttons. Darauf befindet sich kein Hinweis auf seine Zahlungsverpflichtung. Schon drei Tage später kommt ein Paket, das leider mit der Zeit unter einen Stapel Schmutzwäsche gerät. Er findet es erst 3 Wochen später. Das T-Shirt entspricht leider gar nicht seinen Vorstellungen, da die Farben nun ganz anders aussehen. Er ist enttäuscht und möchte sein Geld zurück.</i></p>
Aufgaben	<p>1. Lest euch die Informationen „Gültig oder nicht?“ gut durch und versucht Antworten auf folgende Fragen zu finden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was denkt ihr, was hätte Simon beim Bestellen berücksichtigen sollen? • Wen kann Simon um Hilfe bitten? • Erhält Simon die € 29,90 zurück? • Auf was hätte Simon vorher aufpassen sollen? • Welchen rechtlichen Voraussetzungen muss die Website eines Unternehmens entsprechen? <p>2. Erstellt ein Plakat mit den wichtigsten Tipps zu Internet-Verträgen und Einkäufen im Internet.</p>



Arbeitsauftrag	<ul style="list-style-type: none"> • Eine:r aus dem Expertenteam liest die Fallgeschichte und die dazugehörige Aufgabe für die Gruppe vor. • Im Anschluss daran habt ihr bis zum Ende der Unterrichtsstunde Zeit, die Aufgabe zu bearbeiten und eine Präsentation für die Klasse vorzubereiten.
Fallgeschichte	<p>„Kaputt!“</p> <p><i>Asan hat zu seinem 14. Geburtstag von seinen Eltern die lang ersehnten Kopfhörer um € 179,00 bekommen. Doch bereits 3 Wochen später gehen sie nicht mehr. Asan ärgert sich sehr und geht mit der Rechnung und den kaputten Kopfhörern zum Händler. Sein Vater begleitet ihn. Der Händler versucht vorerst Asan und seinen Vater abzuwimmeln und sie an die Herstellerfirma zu verweisen. Außerdem unterstellt er Asan, dass er nicht gut auf die Kopfhörer aufgepasst hätte. Asan und sein Vater lassen sich nicht so einfach einschüchtern und verweisen auf ihren Gewährleistungsanspruch. Schlussendlich tauscht der Händler Asans mangelhafte Kopfhörer gegen neue aus.</i></p>
Aufgaben	<p>1. Lest euch die Informationen „Kaputt!“ gut durch und versucht Antworten auf folgende Fragen zu finden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was versteht man unter Gewährleistung und was unter Garantie? Wo liegt der Unterschied? • Was kann Asan wegen der kaputten Kopfhörer vom Händler verlangen? • Wie lange hat Asan Anspruch auf Gewährleistung bei seinen Kopfhörern? • Warum wird es schwierig, wenn die Kopfhörer erst ab dem 13. Monat nach der Warenübergabe kaputt gehen? <p>2. Erstellt ein Plakat mit den Antworten zu obigen Fragen und entwickelt ein kurzes Rollenspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielt die Fallgeschichte von Asan nach. Ihr könnt den Personen, wenn ihr wollt, andere Namen (z.B. Yasmin, Lucas, die Mutter ...) geben. • Der:Die Händler:in sollte es den anderen Spieler:innen nicht leicht machen, den Gewährleistungsanspruch durchzusetzen. • Die anderen beiden Rollenspieler:innen sollen jedoch zeigen, dass sie über ihre Rechte, was die Gewährleistung angeht, Bescheid wissen.



Arbeitsauftrag	<ul style="list-style-type: none"> • Eine:r aus dem Expertenteam liest die Fallgeschichte und die dazugehörige Aufgabe für die Gruppe vor. • Im Anschluss daran habt ihr bis zum Ende der Unterrichtsstunde Zeit, die Aufgabe zu bearbeiten und eine Präsentation für die Klasse vorzubereiten.
Fallgeschichte	<p>„Hurra – Gewonnen!“</p> <p><i>Yasmin erhält mit dem neuesten Versandhauskatalog einen Brief mit einem Rubbel-Los. Wenn beim Aufrubbeln eine Palme erscheint, wird eine tolle Reise in die Karibik für 2 Personen versprochen. Yasmin hat Glück! Sie hat die Palme freigerubbelt! Sie schickt, wie verlangt, das Los und zusätzlich eine Bestellung von € 129,00 für neue Klamotten ans Versandhaus. Nachdem 6 Wochen vergangen sind, ruft Yasmin beim Versandhaus an und fragt nach, wo denn ihr versprochener Gewinn bleibt. Die freundliche Dame am Telefon erklärt Yasmin, dass sie offensichtlich das Kleingedruckte auf der Rückseite des Versandhauskuverts übersehen hat. Da steht nämlich, dass Yasmin durch das Einsenden des Loses nur an der Ziehung des Hauptgewinnes teilnimmt. Yasmin ist sehr enttäuscht und ärgert sich, dass sie noch dazu um € 129,00 Sachen eingekauft hat.</i></p>
Aufgaben	<p>1. Lest euch die Informationen „Hurra – Gewonnen“ gut durch und versucht Antworten auf folgende Fragen zu finden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was denkt ihr, wodurch hat sich Yasmin zu einer Bestellung von € 129,00 verführen lassen? <p>2. Erstellt ein Plakat über das Thema Gewinnzusagen. Folgende Punkte sollten enthalten sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was will ein Unternehmen mit Gewinnzusagen bezwecken? • Mit welchen Formen von Gewinnzusagen hat man am häufigsten zu tun? • Welche Probleme können dabei auftauchen? • Was kann man tun, wenn man keine weitere Werbung zugesickt bekommen möchte?



Arbeitsauftrag	<ul style="list-style-type: none"> • Eine:r aus dem Expertenteam liest die Fallgeschichte und die dazugehörige Aufgabe für die Gruppe vor. • Im Anschluss daran habt ihr bis zum Ende der Unterrichtsstunde Zeit, die Aufgabe zu bearbeiten und eine Präsentation für die Klasse vorzubereiten.
Fallgeschichte	<p>„Wollen Sie eine Kundenkarte?“</p> <p><i>Sandra und Ivana gehen in einen Fachmarkt für Drogerie- und Haushaltsartikel, da sie sich Lidschatten und Nagellack kaufen möchten. An der Kassa werden sie von der netten Kassiererin gefragt, ob sie eine Kundenkarte haben möchten. Sie zählt ihnen die vielen Vorteile auf und 2 Minuten später füllen die beiden jungen Damen schon bereitwillig das Antragsformular aus. Hier müssen sie in die vorgegebenen Kästchen ihren Namen, die Adresse, das Geburtsdatum, Handy- und Festnetznummer, mit wie vielen Personen sie im Haushalt leben und wie viele davon Kinder sind, ob sie ein Haustier besitzen, welches und wie groß, alt und schwer es ist, schreiben. Und nach ihrer E-Mail-Adresse werden sie auch gefragt. Die Kassiererin bedankt sich und die Kundenkarten werden ihnen demnächst zugeschickt.</i></p>
Aufgaben	<p>1. Lest euch die Informationen „Wollen Sie eine Kundenkarte?“ gut durch und versucht Antworten auf folgende Fragen zu finden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Daten haben Sandra und Ivana von sich preisgegeben? • Was denkt ihr, was die Firma mit den Daten macht und warum sie Kundenkarten ausstellt? • Was kann die Firma alles aus den Daten herauslesen? • Was denkt ihr, wer hat mehr Vorteile: die Firma oder Sandra und Ivana? <p>2. Entwickelt ein kurzes Rollenspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielt die Fallgeschichte von Sandra und Ivana nach. • Die beiden jungen Damen oder jungen Herren sollen den:die Kassierer:in genau befragen, was für Vorteile sie durch die Kundenkarte tatsächlich haben und welche Daten sie ausfüllen sollen. • Der:Die Kassierer:in versucht die beiden zu überreden, alle Daten sofort auszufüllen.