

Unterrichtsmaterial Verbraucherbildung

Zusatzangebot zum Brettspiel Fit for finance

Für die Sekundarstufe I an allgemein
bildenden Schulen

Stand März 2016

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

IMPRESSUM

Verbraucherzentrale Baden-Württemberg e.V.
Paulinenstraße 47 | 70178 Stuttgart

Telefon (0711) 66 91 10

Telefax (0712) 66 91 50

E-Mail: info@vz-bw.de

Für den Inhalt verantwortlich:
Cornelia Tausch, Vorstand
Verbraucherzentrale Baden-Württemberg e.V.

Stand der Ausgabe: Dezember 2015

© Verbraucherzentrale Baden-Württemberg e.V.

Vorwort

Kinder und Jugendliche sind für Unternehmen eine lukrative Zielgruppe. Die Gründe: Ihre Kaufkraft steigt stetig, sie sind offen für neue Produkte – gleichzeitig bleiben sie Marken treu, wenn sie sich erst einmal an diese gebunden haben. Hoch im Kurs sind bei den jungen Käufern neben Markenbekleidung vor allem teure technische Geräte. Das begrenzte Budget macht aber den Erwerb der begehrten Smartphones und Spielkonsolen zur Herausforderung.

Umso wichtiger ist es, dass Kinder und Jugendliche lernen, den eigenen Bedarf in einer rasch wechselnden und komplexen Konsumgesellschaft umzusetzen. Dazu gehört nicht nur ein selbstbestimmter Umgang mit dem eigenen Budget, sondern auch verbraucherrechtliches Wissen zu Kaufverträgen und Sachmängelhaftung sowie zu deren Durchsetzung.

Jugendlichen Finanzwissen verständlich zu vermitteln ist das Ziel des gemeinnützigen Vereins fit for finance e.V. Mit ihrem entwickelten Spiel werden komplexe Finanzthemen aus dem Alltag von Jugendlichen in unterschiedlichen Lebensphasen, beispielsweise der Abschluss eines Vertrages für ein Smartphone, der Erwerb eines Führerscheins bis hin zur Anmietung einer Wohnung, aufgegriffen und zielgruppengerecht simuliert. Dabei lernen die Jugendlichen, durch bedachte Konsumententscheidungen ihre Einnahmen und Ausgaben sorgfältig im Blick zu behalten.

Die Verbraucherzentrale Baden-Württemberg e.V. unterstützt in Kooperation mit dem Verein fit for finance e.V. diesen Kompetenzerwerb mit begleitendem Unterrichtsmaterial.

Ziel des Unterrichtsmaterials

Das Ziel dieses Materials ist eine inhaltliche und methodische Unterstützung für die Verbraucherbildung. Dabei stützt sich dieses Unterrichtsmaterial auf Spielinhalte von Fit for finance und die im Spiel gemachten Erfahrungen. Es werden einerseits Anregungen zu Anknüpfungspunkten im Spiel für die Weiterarbeit im Unterricht, andererseits konkret ausgearbeitete Unterrichtsmaterialien in einem beispielhaften Ablauf zur Verfügung gestellt.

Alternativ kann das Unterrichtsmaterial, mit geringfügigen Veränderungen, auch ohne das Spiel verwendet werden. Dann dienen die Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Geld als Reflexionsgrundlage.

Aufbau des Unterrichtsmaterials

Das Spiel Fit for finance bietet eine Plattform, um Themen der Finanzkompetenz spielerisch zu erleben, zu reflektieren sowie in die Lebenswelt der Schüler zu transportieren.

Das Unterrichtsmaterial ist in mehrere Module aufgeteilt. Zusätzlich zu den thematischen Modulen gibt es ein Modul mit Methoden zur Partner- und Gruppeneinteilung sowie ein Modul, um den Einstieg und die Regeln für den Tag zu gestalten. Eine Methode zum Einstieg sollte sowohl zum Beginn des Tages, aber auch zum Start jedes Moduls durchgeführt werden, um das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler zu aktivieren und sie auf das Thema emotional einzustimmen.

Die Module in der Übersicht:

- Modul 1: Methoden zum Einstieg
- Modul 2: Partner- und Gruppeneinteilung
- Modul 3: Umgang mit eigenen Ressourcen
- Modul 4: Verbraucherrechte

Grundsätzlich handelt es sich bei den bereitgestellten Übungen um Vorschläge, wie die jeweiligen Übungsziele erreicht werden können. Selbstverständlich können andere Methoden und Formen mit der entsprechenden Anpassung verwendet werden.

Zugrunde liegt dabei die Idee des schüler- und handlungsorientierten Unterrichts sowie des Beutelsbacher Konsenses. Die Schülerinnen sowie Schüler und deren Lebenswelt stehen bei den vorgeschlagenen Übungseinheiten im Mittelpunkt, um so lebensnahe und handlungsorientierte Lernprozesse anzustoßen. In den Übungen werden, abgesehen von den fachinhaltlichen Kompetenzen, auch die für die Verbraucherbildung erforderlichen überfachlichen Kompetenzen - wie die soziale Kompetenz oder auch die Methodenkompetenz - mit einbezogen. Unserer Ansicht nach reicht es nicht aus, nur Inhaltswissen zu vermitteln, da dies einem beständigen Wandel unterliegt.

Die Durchführung

Die reine Spieldauer des Spiels Fit for finance liegt bei circa zwei bis zweieinhalb Stunden. Daher lässt sich das Spiel schwer im normalen Unterrichtsalltag einsetzen und sollte eher im Rahmen eines Aktionstages oder Projekttages durchgeführt werden. Die Module mit den jeweiligen Unterrichtseinheiten sind als abgeschlossene Einheit zu verstehen und können variabel eingesetzt werden. Im weiteren Verlauf des Schuljahres können die zusätzlichen Module in den Unterricht aufgenommen werden. Jedes Modul ist als Doppelstunde konzipiert, um genug Zeit für die intensive Beschäftigung zu bieten und die organisatorische Einbindung der Unterrichtseinheiten zu vereinfachen. Ein Beispiel für einen möglichen Ablauf ist im Anhang zu finden.

Hinweise zur Durchführung

Die Zielgruppe dieses Materials sind hauptsächlich Schülerinnen und Schüler der 8. und 9. Klassen der Sekundarstufe I an allgemein bildenden Schulen. Allerdings sind die meisten der vorhandenen Übungen nach oben und unten durchlässig und können auch für höhere oder niedrigere Schulklassen sowie für außerschulische Gruppen in Frage kommen.

Die aufgeführten Zeitangaben sind als Richtwerte zu verstehen und variieren je nach Klassengröße sowie dem allgemeinen Leistungsstand der Gruppe. Zusätzlich sollten bei der Planung der Durchführung weitere Faktoren wie die Vorkenntnisse, die Zielsetzung sowie die verfügbare Zeit in Betracht gezogen werden.

Für die Planung ist weiterhin zu berücksichtigen, dass ein Spiel Fit for finance entweder zu viert oder in vier Paaren zu acht gespielt werden kann. Abgesehen von der notwendigen Anzahl an Spielen ändert sich dadurch auch die Durchführungszeit, da die Paare genügend Zeit für die gemeinsame Planung und Abstimmung brauchen.

Zudem müssen für die per QR-Code abrufbaren Erklärvideos ein WLAN mit Internetzugang und für jede Spielgruppe (4 oder 8 Spieler) ein Smartphone oder Tablet mit QR-Code Scanner bereitgestellt werden. Alternativ können die Videos auch vorgeladen werden oder notfalls ganz entfallen. Die im Video enthaltene Spielerklärung kann verbal durch die Lehrkraft erfolgen. Der Großteil der beinhalteten Informationen findet sich auch im Modul Verbraucherrechte.

Methoden

Die im Unterrichtsmaterial verwendeten Methoden sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem zur Verfügung stehenden Pool. Eine gute Auswahl an Methoden für verschiedene Einsatzzwecke im Unterricht finden Sie im Anhang.

Modul 1

Methoden zum Einstieg

Stand März 2016

Einstieg in das Gesamtthema**Unterrichtsphase**

Einstieg ins Thema Finanzen, Umgang mit den eigenen finanziellen Ressourcen, Verbraucherrechte

Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler gehen paarweise zusammen und suchen sich aus einer bereitgestellten Auswahl ein zum Thema passendes Bild, eine Grafik oder eine Karikatur aus. Anschließend wird das gewählte Bild kurz vorgestellt und die Wahl erläutert.

Ziel

- Aktivierung des Vorwissens
- Emotionale Einstimmung auf das Thema
- Festlegung des Ablaufs und der Regeln

Kenntnisse und Kompetenzen

- Einordnung der Bedeutung des Themas für das persönliche Handeln
- Akzeptanz der Regeln und des Ablaufs

Zeitdauer

- Ca. 15 min

Benötigtes Material

- Projektor oder Tafel
- Schreibstifte und Papier/Moderationskarten
- Eine Auswahl an Bildern und Grafiken

Vorbereitungsaufwand**Mittel****Ablauf**

- Die Lehrkraft präsentiert an der Tafel oder auf dem Projektor den Schülerinnen und Schülern das Thema für den Tag.
- Die Schülerinnen und Schüler suchen sich aus den ausliegenden Fotos, Zeichnungen, Comics, Zeitungsausschnitten usw. dasjenige aus, welches für sie am meisten mit dem Thema zu tun hat.
- Anschließend erläutern sie innerhalb ihrer Gruppe, warum sie gerade dieses Bild genommen haben.
- Später stellt jede Gruppe im Plenum 1 - 2 Beispiele mit den jeweiligen Begründungen vor.
- Abschließend werden der Tagesablauf und die Regeln (z. B. Pausen) geklärt.

Anmerkungen

- Das Sammeln von Fotos, Zeichnungen, Comics, Zeitungsausschnitten usw. nimmt Zeit in Anspruch.
- Alternativ kann mit gewissem Vorlauf auch das Sammeln den Schülern als Hausaufgabe aufgetragen werden.

Einstieg ins Gesamthema

Unterrichtsphase

Einstieg ins Thema Finanzen, Umgang mit den eigenen finanziellen Ressourcen, Verbraucherrechte

Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler gestalten eine persönliche Visitenkarte, auf der sie vier thematische Fragen, bspw. zum eigenen Umgang mit Geld, beantworten.

Ziel

- Aktivierung des Vorwissens
- Abbau von Unsicherheit
- Emotionale Einstimmung auf das Thema

Bezug zum Spiel

Der Bezug zum Spiel wird durch die Spielelemente des begrenzten Einkommens, der Planung des Haushalts und der Möglichkeit der Schuldengenerierung hergestellt.

Kenntnisse und Kompetenzen

- Reflexion über das Thema Verbraucherrecht und den Umgang mit Geld
- Gedankenaustausch mit den Mitschülern

Zeitdauer

- Ca. 15 min

Benötigtes Material

Pro Schülerin bzw. Schüler:

- Vorlage DIN A4 Blatt
- Schreibstifte

- Ausreichend Platz im Klassenzimmer
- Projektor/Tafel

Vorbereitungsaufwand

Mittel

Ablauf

- Jede Schülerin und jeder Schüler erhält die Vorlage.
- In den Kreis in der Mitte wird der eigene Name eingetragen.
- In freier Assoziation vervollständigen die Schülerinnen und Schüler die Sätze und halten diese auf dem Papier fest.
- Nachdem jeder seine „Visitenkarte“ ausgefüllt hat, gehen alle kreuz und quer durch den Raum.
- Die Namensschilder werden vor den Körper gehalten und bieten so Anlass für einen Austausch.
- Es gibt 3 – 5 Durchgänge.

Anmerkungen

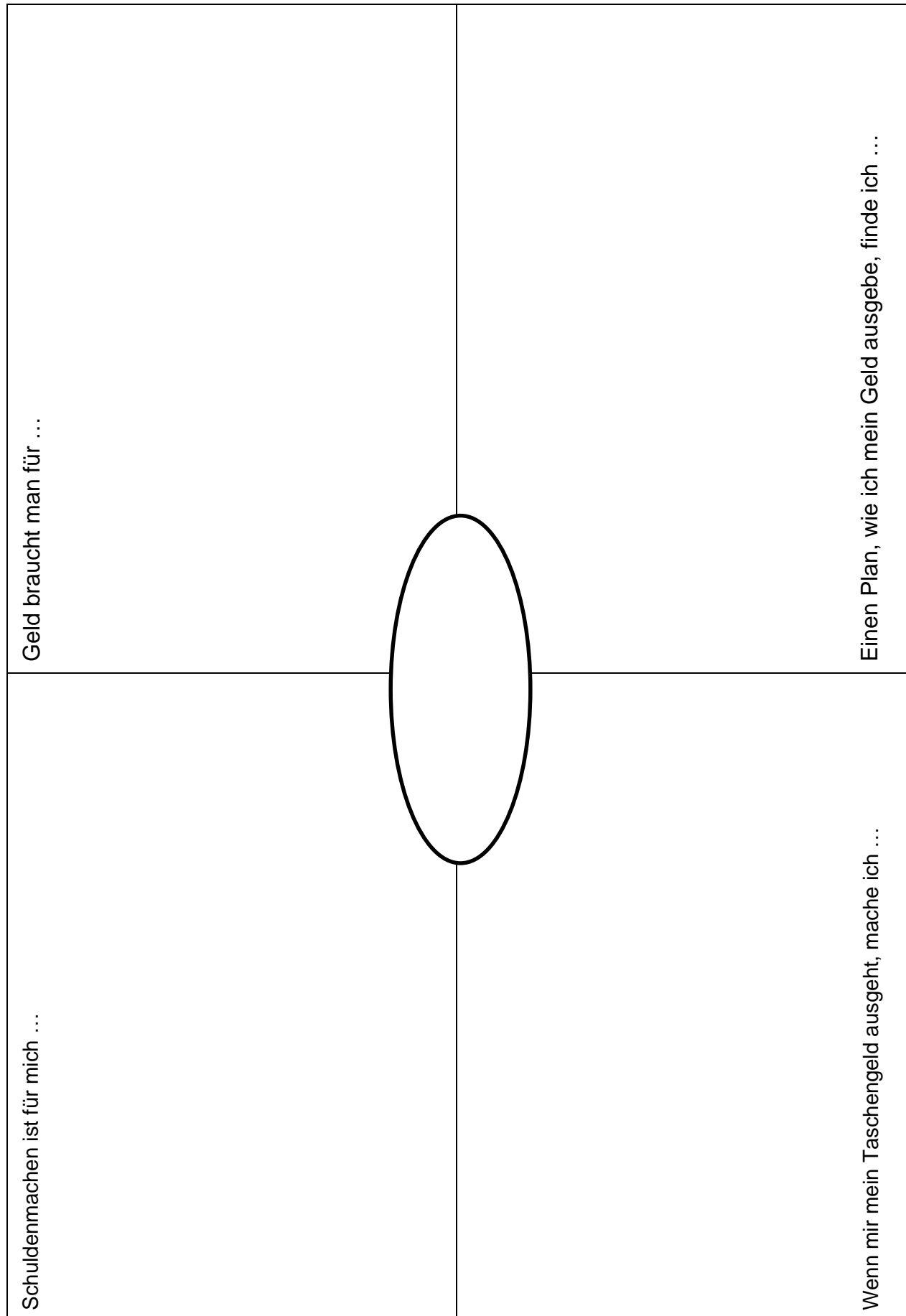
- Die zu ergänzenden Fragen können auch durch eigene ausgetauscht oder erweitert werden.
- Die Anzahl der Durchgänge kann je nach Zeitbedarf variiert werden.
- Die Fragen und die Blattgestaltung können entweder auf der Tafel oder dem Projektor

Einstieg ins Gesamtthema

- gezeigt werden.
- Alternativ kann auch das DIN A4 Beispielblatt für jede Schülerin bzw. jeden Schüler ausgedruckt werden.

Beispiele für Fragen

- Geld braucht man für ...
- Wenn mir mein Taschengeld ausgeht, mache ich ...
- Schulden zu machen ist ...
- Einen Plan, wie ich mein Geld ausbebe, finde ich ...
- Mein Geld gebe ich aus für ...
- ...



Modul 2

Partner- und Gruppenbildung

Stand März 2016

Paarbildung**Kurzbeschreibung**

Berühmte und bekannte Paare werden auf Kärtchen geschrieben oder gedruckt und verdeckt gezogen. Anschließend suchen die Schülerinnen und Schüler ihren Partner.

Ziel

Paarbildung

Zeitdauer

Ca. 15 min

Benötigtes Material

- Kärtchen mit Paaren entsprechend der Schüleranzahl
- Behälter (Säckchen, Vase, Karton) zum verdeckten Ziehen

Vorbereitungsaufwand

Gering

Ablauf

- Der beigelegte für 20 Paare ausgelegte Bogen wird ausgedruckt und anschließend zerschnitten.
- Die Schülerinnen und Schüler ziehen jeweils eine Karte.
- Anschließend suchen sie ihren Partner.

Anmerkungen

- Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt: Es können auch Liedanfänge, Zitate, Sprichwörter etc. verwendet werden, die in zwei Hälften geschnitten werden. Auch Memorykarten eignen sich gut, um Paare zu bilden.
- Alternativ können sich auch die Paare freiwillig finden.

Paarbildung

Chip	Chap	Asterix	Obelix
Max	Moritz	Tim	Struppi
Pech	Schwefel	Bud Spencer	Terence Hill
Ernie	Bert	Angelina Jolie	Brad Pitt
Stefan	Elton	Batman	Robin
Tom	Jerry	Homer	Marge
William	Kate	Spongebob	Patrick
Flip	Flops	Tom	Jerry
Salz	Pfeffer	Donald	Daisy
Timon	Pumba	C3PO	R2D2
Blitz	Donner	Barbie	Ken
Dolce	Gabbana	Joko	Klaas
Ebbe	Flut	Kurt Cobain	Courtney Love
Rechts	Links	Frodo	Sam
Hip	Hop	Hänsel	Gretel
Schwarz	Weiß	Mario	Luigi
Ost	West	Romeo	Julia
Maus	Elefant	Sherlock Holmes	Dr. Watson
Starsky	Hutch	Adam	Eva
Tag	Nacht	H	M

Paarbildung

Kurzbeschreibung

Die Hälfte der Gruppe gibt einen persönlichen Gegenstand, z.B. Schlüssel, Kugelschreiber ab. Die andere Hälfte zieht jeweils einen Gegenstand. Der Besitzer dieses Gegenstands ist der Spielpartner.

Ziel

Zufällige Paarbildung

Zeitdauer

Ca. 10 min

Benötigtes Material

Kleiner persönlicher Gegenstand

Behälter (Säckchen, Vase, Karton) zum verdeckten Ziehen

Vorbereitungsaufwand

Gering

Ablauf

- Die eine Hälfte der Klasse gibt der Lehrkraft einen kleinen persönlichen Gegenstand.
- Die andere Hälfte zieht jeweils einen Gegenstand aus dem Behälter.
- Anschließend suchen die Schülerinnen und Schüler ihre Spielpartner.

Gruppenbildung

Kurzbeschreibung

In den Modulen wird unter anderem auch in Kleingruppen gearbeitet. Bilder oder Postkarten werden zerschnitten und die Puzzleteile müssen zueinander finden.

Ziel

- Zufällige Gruppenbildung
- Bewegung und Aktivierung nach einer Pause

Zeitdauer

Ca. 10 min

Benötigtes Material

- Postkarten oder Bilder entsprechend der Gruppenanzahl
- Schere
- Behälter zum verdeckten Ziehen

Vorbereitungsaufwand

Gering

Ablauf

- Ein Bild entspricht einer Gruppe.
- Die Puzzlestückanzahl ist gleich der Gruppengröße.
- Die zerschnittenen Bilder oder Postkarten werden aus dem Behälter verdeckt gezogen.
- Anschließend müssen die Schülerinnen und Schüler die fehlenden Puzzlestücke finden und die jeweiligen Bilder zusammensetzen.
- Die so zusammengefundenen Bilder-Kleingruppen bleiben zusammen stehen und bilden die Arbeitsgruppen.

Anmerkungen

- Postkarten bieten sich aufgrund des dickeren Papiers an.
- Die Motive sollten sich gut unterscheiden und nicht zu eintönig sein.
- Es sollten nicht zu viele Puzzlestücke sein, da die Postkarte sonst schwer zusammengesetzt werden kann.

Beispiel



Bildquelle: Webtop1/Pixabay.com

Gruppenbildung**Kurzbeschreibung**

Es ist eine Variante des bekannten Platztausch-Spiels.

Ziel

- Zufällige Gruppenbildung
- Bewegung und Aktivierung nach einer Pause

Zeitdauer

- Ca. 10 min

Benötigtes Material

- Ausreichend Platz
- Ausreichend Stühle, ein Stuhl weniger als Mitspieler

Vorbereitungsaufwand

Gering

Ablauf

- Die Stühle stehen im Kreis, ein Stuhl weniger als Mitspieler.
- Die Spieler werden der zur Durchführung notwendigen Gruppenanzahl entsprechend in Früchte eingeteilt, es sollten wenigstens 3 pro Gruppe sein.
- Ein Spieler steht in der Mitte.
- Der Spieler in der Mitte sagt entweder eine Frucht oder den Obstsalat an.
- Alle genannten Früchte müssen sich einen neuen Platz suchen. Beim Obstsalat wechseln alle den Platz.
- Der neue Platz darf kein benachbarter Stuhl sein.
- Der Spieler, der keinen Stuhl findet, geht in die Mitte und sagt die nächste Frucht an.
- Nach 7 - 8 Runden beendet die Lehrkraft den Obstsalat.
- Anschließend bilden bspw. alle Bananen eine Gruppe.

Anmerkungen

- Bietet sich insbesondere nach längeren Übungen bzw. nach dem Spielen von Fit-For-Finance an.
- Alternativ können auch andere Begrifflichkeiten verwendet werden.

Beispiele

- Früchte: Erdbeeren, Bananen, Äpfel, Birnen, Kiwis, Orangen ...
- Farben: Gelb, Rot, Blau, Grün, Lila, Pink ...
- ...

Gruppenbildung**Kurzbeschreibung**

In den Modulen wird unter anderem auch in Kleingruppen gearbeitet. Es kann daher vorteilhaft sein, diese zufällig zusammenzusetzen.

Jede Schülerin und jeder Schüler erhält einen Abschnitt mit einem Familiennamen und muss die anderen Familienmitglieder finden.

Ziel

- Zufällige Gruppenbildung
- Bewegung und Aktivierung nach einer Pause

Zeitdauer

Ca. 10 min

Benötigtes Material

- Familienname nach Gruppenanzahl und Familienmitglieder nach Gruppengröße. Eine Familie entspricht einer Gruppe. Die Familienmitgliederzahl ist gleich der Gruppengröße.
- Schere
- Behälter zum verdeckten Ziehen

Vorbereitungsaufwand

Gering

Ablauf

- Die zerschnittenen Namen werden verdeckt gezogen.
- Anschließend müssen die Schülerinnen und Schüler die Familien wiedervereinen.
- Die Familien bleiben zusammen stehen und bilden die Arbeitsgruppen.

Anmerkungen

Die Vorlage enthält Namen für 36 Schülerinnen und Schülern (sechs Familien mit sechs Mitgliedern).

1. Familie Meier		
Winfried Meier	Nils Meier	Silke Meier
Reinhold Maier	Andreas Maier	Theresia Meier
2. Familie Maier		
Stefan Maier	Ulrich Maier	Marion Maier
Ernst Maier	Monika Maier	Heribert Maier
3. Familie Meyer		
Günther Meyer	Peter Meyer	Claudia Meyer
Tanja Meyer	Gerhard Meyer	Willi Meyer
4. Familie Mair		
Erwin Mair	Walter Mair	Anette Mair
Corinna Mair	Friedhelm Mair	Thomas Mair
5. Familie Mayr		
Lothar Mayr	Guntram Mayr	Barbara Mayr
Herman Mayr	Helmut Mayr	Wolfgang Mayr
6. Familie Meir		
Hans Meir	Roman Meir	Annemarie Meir
Eduard Meir	Karl Meir	Robert Meir

Modul 3

Umgang mit den eigenen Ressourcen

Stand März 2016

Umgang mit eigenen Ressourcen

Beschreibung

Der Umgang mit den eigenen Ressourcen setzt ein planvolles Haushalten mit den vorhandenen Mitteln voraus. Zentrale Themen in diesem Modul sind: Wofür wird eigentlich Geld ausgegeben? Ist es sinnvoll, Geld für Notfälle zurückzuhalten? Und: Wie schaffe ich es, mit einem begrenzten Budget auszukommen?

Grobziele

- Reflexion über den eigenen Umgang mit Geld
- Erkennen, dass die Ausgaben in Abhängigkeit zu den Einnahmen stehen
- Kennenlernen und Einsatz eines einfachen Instruments zur Budgetplanung
- Auseinandersetzung mit der Wechselwirkung zwischen mangelnder Budgetplanung und Verschuldung

Bezug zum Spiel

Die Budgetplanung in mehreren Lebensphasen mit unterschiedlichen Budgets ist ein wesentliches Spielelement von *Fit for finance*. Die im Spiel gemachten Erfahrungen werden reflektiert und anschließend in die Lebenswelt der Jugendlichen transferiert.

Informationen

Zusätzliche Informationen und weitere Materialien zum Thema „Schulden, Umgang mit Geld und Finanzen“ finden Sie im Anhang.

Zeitdauer

2 Unterrichtsstunden je 45 min

Ablauf

Zeit	Ablauf/Methode	Benötigtes Material
	1. Einstieg ins Thema	
15 min	<p>Methode:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ „Stellung beziehen“ <p>Die Schülerinnen und Schüler positionieren sich abwechselnd zu Erfahrungen im Spiel und zu gemachten Alltagserfahrungen. Sie nehmen so Stellung zu den Aussagen und setzen diese in Relation zueinander.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Platz im Klassenraum ➤ Beschriftete Moderationskarten mit Zahlen von 1 bis 5
	2. Erarbeitung	
30 min	<p>Methode:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ „Wie entstehen Schulden überhaupt?“ <p>In dieser Übung wird das eigentliche Thema bzw. die Fragestellung wird auf den Kopf gedreht. Diese Art der Fragestellung kann Ideen und Ansätze zur Lösung eines Problems oder einer Frage beflügeln.</p>	<p><u>Pro Gruppe:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Schreibstifte ➤ 2 DIN A3 Blätter oder größer zum Aufschreiben <p>Gegebenenfalls:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tafel oder Projektor ➤ Eventuell Moderationskarten
	Pause	

Pause	
45 min	<p>Methoden:</p> <p>„Einen Haushaltsplan erstellen“</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Projektor ○ Arbeitsblatt Budgetplaner Gruppenarbeit für das gemeinsame Ausfüllen <p>Pro Gruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Schreibstifte, zwei Farben rot und blau ○ Arbeitsauftrag „Budgetplaner-Gruppenarbeit“ ○ Arbeitsblatt „Budgetplaner-Gruppenarbeit“ <p>Pro Schülerin/Schüler:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Schreibstifte ○ Arbeitsblatt „Taschengeldplaner-Einzelarbeit“

Umgang mit eigenen Ressourcen

Unterrichtsphase

Einstieg in das Modul

Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler nehmen zu den gemachten Spielerfahrungen bezüglich Ausgaben/Einnahmen Stellung und reflektieren diese. Zusätzlich können auch Erfahrungen aus dem Alltag der Schülerinnen und Schüler erfragt werden.

Ziel

- Aktivierung des Vorwissens
- Abbau von Unsicherheit
- Emotionale Einstimmung auf das Thema

Bezug zum Spiel

Durch das Spiel erhalten die Schülerinnen und Schüler Erfahrungen zum Thema durch das Spielelement der Budgetplanung mit dem Budgetbogen.

Kenntnisse und Kompetenzen

- Reflexion über die gemachten Spielerfahrungen und den eigenen Umgang mit Geld
- Erkennen, dass die Ausgaben abhängig von den Einnahmen sind
- Gedankenaustausch mit den Mitschülern

Zeitdauer

- Ca. 15 min

Benötigtes Material

- Platz im Klassenraum
- Beschriftete Moderationskarten mit Zahlen von 1 bis 5

Vorbereitungsaufwand

Gering

Ablauf

- Mit den beschrifteten Moderationskarten wird eine Zahlenreihe von eins bis fünf auf dem Boden mit großen Zwischenräumen gelegt.
- Die Schülerinnen und Schüler positionieren sich zu Fragen je nach Zustimmung auf oder in der Nähe der Zahlen. Die Zahl Eins bedeutet vollständige Zustimmung, die Zahl Fünf vollständige Ablehnung, und die Zahlen Zwei bis Vier sind Abstufungen dazwischen.
- Die Lehrkraft liest laut eine Aussage vor, und die Klasse positioniert sich der Einstellung entsprechend an den Zahlen.
- Exemplarisch werden verschiedene Schülerinnen bzw. Schüler nach den Beweggründen gefragt.
- Es wird die Positionierung zu mehreren Aussagen erfragt, wobei sich immer eine Frage zum Erleben im Spiel und eine Frage zu realen Erfahrungen abwechseln.
- Nach dem Bezug von Spiel und Realität kann man die aufgezeigten Erkenntnisse (bspw. ein besonnenes Haushalten im Spiel, aber nicht im realen Leben) hervorheben. Anschließend reflektiert die Klasse, warum sie sich so verhalten hat und ob sie ihr Verhalten ändern sollte.

Anmerkungen

- Die Beispielfragen können durch andere Fragen ersetzt oder ergänzt werden, insbesondere, wenn Auffälligkeiten während des Spielens beobachtet werden. Zum Beispiel, dass die Schülerinnen und Schüler ihr Budget ziemlich oft überziehen oder besonders vorsichtig agieren.

Beispiele

- Beim Spielen habe ich immer alles gekauft, worauf ich Lust hatte.
- Wenn ich etwas sehe, was mir gefällt, dann kaufe ich das!

- Beim Spielen habe ich oft darauf geachtet, wieviel Geld ich übrig hatte.
- Ich habe immer einen Überblick, wieviel Taschengeld ich noch habe.

- Sicherheitshalber habe ich nicht das ganze Geld ausgegeben.
- Von meinem Taschengeld halte ich immer etwas Geld für Notfälle zurück.

- ...

Umgang mit den eigenen Ressourcen

Unterrichtsphase

Erarbeitungsphase

Kurzbeschreibung

In dieser Übung wird die Kopfstandmethode angewandt. Das eigentliche Thema bzw. die Fragestellung wird auf den Kopf gedreht. Diese Art der Fragestellung kann die Ideenfindung und die möglichen Lösungsansätze eines Problems oder einer Frage beflügeln. Denn oftmals fällt es den Schülerinnen und Schülern leichter, Handlungen zur Problementstehung zu benennen und dann auf dieser Basis weiterzuarbeiten.

Ziel

- Beschreiben der Ursachen von Verschuldung und Überschuldung
- Entwickeln von Strategien zur Schuldenvermeidung
- Benennen möglicher Folgen von Verschuldung

Bezug zum Spiel

Der Bezug zum Spiel kann direkt aus dem Spielprinzip abgeleitet werden. Dazu werden Spielereignisse zur Reflektion herangezogen.

Kenntnisse und Kompetenzen

- Darstellen und Benennen von Wissen, Spielerfahrungen oder eigenen Erfahrungen zum Thema Schulden
- Analysieren und Entwickeln von Strategien zur Schuldenvermeidung
- Beurteilen der Folgen von Verschuldung

Zeitdauer

- Ca. 30 min (15 min Gruppenarbeit/15 min Präsentation)

Benötigtes Material

Pro Gruppe:

- Schreibstifte
- 2 mind. DIN A3 Blätter zum Aufschreiben

Gegebenenfalls:

- Tafel oder Projektor
- Eventuell Moderationskarten

Vorbereitungsaufwand

Gering

Ablauf

Variante 1:

- Die Klasse wird in Kleingruppen mit drei bis fünf Personen eingeteilt.
Tipp! Verwenden Sie die Methoden im Modul Partner- und Gruppenbildung
- Jede Gruppe erhält Stifte und zwei DIN A3 Blätter
- Die Ausgangsfrage wird vorgestellt „Was muss ich tun, um möglichst viele Schulden zu machen?“
- Die Schülerinnen und Schüler schreiben die Frage in die Mitte des Blattes und schreiben nun alles, was ihnen dazu einfällt, daneben auf.
Tipp! Die Lehrkraft gibt Anregungen und Hinweise zur Ideenfindung, z.B. den gemachten Spielerfahrungen oder Alltagserfahrungen.
- Nach etwa 10 Minuten wird die Ausgangsfrage umgekehrt in „Wie kann ich Schulden vermeiden?“
- Die Schülerinnen und Schüler schreiben die Frage wieder in die Mitte und drehen ihre auf dem ersten Blatt gesammelten Ideen um.
Tipp! Die Lehrkraft gibt nach Bedarf wieder Anregungen zur Ideenfindung.
- Nach 10 Minuten werden im Plenum die Ideen, Vorschläge und Erfahrungen präsentiert und diskutiert.
- Wenn noch Zeit zur Verfügung steht, können Ideen zu den Folgen von Verschuldung im Plenum diskutiert werden.

Variante 2:

- Die Frage „Was muss ich tun, um möglichst viele Schulden zu machen?“ wird an die Tafel geschrieben.
- Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten dazu in Kleingruppen die Ideen auf den DIN A3 Blättern.
- Anschließend wird die Ausgangsfrage wieder auf die Füße gestellt und im Plenum die möglichen Lösungen besprochen.
- Die gefunden Antworten werden auf einem Plakat gesichert.
- Dabei kann entweder die Lehrkraft oder eine Schülerin bzw. ein Schüler die Antworten auf dem gemeinsamen Plakat aufschreiben.
- Wenn noch Zeit zur Verfügung steht, können noch Ideen zu den Folgen von Verschuldung im Plenum diskutiert werden.

Umgang mit den eigenen Ressourcen

Unterrichtsphase

Erarbeitungsphase

Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sollen einen Budgetplan erstellen. Dazu reflektieren sie die im Spiel gemachten Erfahrungen und nehmen diese als Basis, um erste Einnahme- und Ausgabearten zu benennen. Dabei sollen die verschiedenen im Spiel dargestellten Lebensphasen in die Diskussion aufgenommen werden. Anschließend werden die Gruppenergebnisse im Plenum diskutiert und die Arbeitsblätter ergänzt. Der Abschnitt der Lebensphase „Schule“ wird abschließend als Basis für die eigene Budgetplanung der Schülerinnen und Schüler herangezogen.

Feinziele

- Erkennen, dass die Ausgaben in Abhängigkeit zu den Einnahmen stehen
- Reflektieren der Möglichkeiten, den eigenen Budgetplan zu verändern
- Kennenlernen und Aufstellen eines eigenen Budgetplans
- Sichtbarmachen des eigenen Umgangs mit Geld und des Geldflusses

Bezug zum Spiel

Das Führen eines Budgetplans ist eines der wesentlichen Spielelemente im Spiel Fit for finance. Abgesehen vom möglicherweise ersten Kennenlernen des Instruments „Budgetplan“ kann auf diesen Erfahrungen aufbauend weitergearbeitet werden.

Kompetenzen

- Lernen, (die eigenen) Geldmittel realistisch einzuschätzen und einzuteilen
- Lebenshaltungskosten den drei Lebenssituationen zuordnen können
- Kennenlernen und Ausfüllen eines Budgetplans
- Beurteilen des Ergebnisses hinsichtlich der Umsetzung und des Einsparpotentials
- Den eigenen Geldfluss analysieren

Zeitdauer

- 45 min

Benötigtes Material

- Projektor
- Arbeitsblatt „Budgetplaner Gruppenarbeit“ für das gemeinsame Ausfüllen

Pro Gruppe:

- Schreibstifte, zwei Farben rot und blau
- Arbeitsauftrag „Budgetplaner-Gruppenarbeit“
- Arbeitsblatt „Budgetplaner-Gruppenarbeit“

Pro Schülerin/Schüler:

- Schreibstifte
- Arbeitsblatt „Taschengeldplaner-Einzelarbeit“

Vorbereitungsaufwand

Mittel

Ablauf

- 5 min
- Die in der vorherigen Übung entstandenen Kleingruppen können fortgeführt werden oder es werden für diese Übung neue Kleingruppen gebildet.
 - Die Lehrkraft bezieht sich noch einmal kurz auf das Spiel und den dort verwendeten Budgetplaner, um der Klasse das Prinzip und die gemachten Spielerfahrungen wieder in Erinnerung zu rufen.

Umgang mit den eigenen Ressourcen

-
- Die Kleingruppen erhalten jeweils einen Arbeitsauftrag und ein Arbeitsblatt „Budgetplaner-Gruppenarbeit“.
-
- 15 min
- Die Schülerinnen und Schüler diskutieren nun in den Kleingruppen die möglichen Einnahme- und Ausgabearten und tragen diese auf dem Arbeitsblatt ein. Die im Arbeitsauftrag gestellten Fragen werden beantwortet.
-
- 15 min
- Die Gruppenergebnisse werden im Plenum vorgestellt, von der Lehrkraft auf einem gemeinsamen Arbeitsblatt festgehalten und auf den Gruppenarbeitsblättern ergänzt.
 - Anschließend werden die Antworten der bearbeiteten Fragestellung diskutiert und eine gemeinsame Antwort formuliert. Danach werden diese auf dem gemeinsamen Arbeitsblatt festgehalten. Zentraler Punkt ist dabei der Unterschied in der Vorstellung, was notwendige Ausgaben sind und dass die unterschiedlichen Vorstellungen okay sind, vorausgesetzt, man lebt nicht über die eigenen Verhältnisse. Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass die Ausgaben immer abhängig von den Einnahmen sind und dass die Lebenshaltungskosten in den verschiedenen Lebensphasen auch unterschiedlich sind.
-
- 10 min
- Nun erhält jede Schülerin und jeder Schüler das Arbeitsblatt „Taschengeldplaner“, und die Lehrkraft bespricht dieses kurz.
 - Die Klasse erhält die Aufgabe, dass jeder für mindestens 2 Wochen genau über die Einnahmen und Ausgaben Buch führt.
 - Dabei kann auf die im vorherigen Schritt gewonnenen Kenntnisse zurückgegriffen werden. Diese können als Basis für den eigenen Taschengeldplaner verwendet werden.
 - Fragen und Unklarheiten werden abschließend geklärt.

Hinweise zum Taschengeldplaner

Die Taschengeldplaner werden in Einzelarbeit bearbeitet und enthalten sehr persönliche Daten. Die Schülerinnen und Schüler sollten für die Vertraulichkeit der Daten sensibilisiert werden. Die Lehrkraft muss klarstellen, dass diese Daten für den persönlichen Gebrauch sind und die Schülerinnen und Schüler **nicht verpflichtet** sind, diese offenzulegen. Nach den zwei Wochen sollten der geführte Taschengeldplaner und die gemachten Erfahrungen besprochen werden.

Dabei kann wieder eine Aufstellung wie in der Einstiegsübung verwendet werden, in der die Schülerinnen und Schüler zu ihren gemachten Erfahrungen Position beziehen und diese bewerten.

Folgenden Fragen können dabei hilfreich sein:

- Haben dich manche Ausgaben besonders überrascht?
- Wie zufrieden bist du mit deiner Taschengeldplanung?
- Sind dir durch das Aufschreiben unnötige Ausgaben bewusst worden? Wie gut hat der Taschengeldplaner dir dabei geholfen?
- Glaubst du, dass du den Taschengeldplaner weiter einsetzt?

Arbeitsauftrag

Erstellt einen Budgetplan!

1. Überlegt euch, welche Einnahme- und Ausgabearten in den verschiedenen Lebensphasen Schule, Ausbildung/Studium und Beruf vorkommen. Startet mit der Schulzeit!

Tipp! Im Spiel Fit for finance habt ihr schon einige Einnahmen und Ausgaben und die ungefähre Höhe der jeweiligen Preise kennengelernt.

2. Markiert nun die eurer Meinung nach absolut notwendigen Ausgaben mit einem roten Stift.
3. Überlegt euch, auf welche Ausgaben ihr am leichtesten verzichten könnt. Markiert diese mit einem grünen Stift.

Ihr habt **15 Minuten** dafür Zeit!

Seid ehrlich und realistisch bei der Einschätzung.

Ihr müsst anschließend gut erklären, warum ihr euch das so überlegt habt!

Budgetplaner

	Einnahmen in €	Schulzeit	Ausbildung/ Studium	Beruf
+				
+				
+				
+				
+				
+				
=	Summe des verfügbaren Budgets			
Ausgaben in €				
=	Summe der Ausgaben			
=	Summe des verfügbaren Budgets			
-	Summe der Ausgaben			
=	Bilanz			

Modul 4

Verbraucherrechte

Stand März 2016

Beschreibung

Jugendliche sind eine wichtige Verbrauchergruppe und treten täglich auf dem Warenmarkt in Erscheinung. Der tagtägliche Einkauf im Supermarkt oder die Bestellung im Internet spielen im Alltag der Jugendlichen eine wichtige Rolle. In den meisten Fällen verlaufen diese Dinge problemlos ab. Es kann aber auch zu erheblichen Problemen kommen. Unzulässige Klauseln in Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB), Fragen der Haftung für Sachmängel(Gewährleistungsrechte) und Garantie oder die Rechtsdurchsetzung sind wichtige Verbraucherschutzthemen für junge Konsumenten.

Grobziele

- Kennenlernen der Kernthemen des Verbraucherschutzes
- Einordnung der Bedeutung des Themas für das persönliche Handeln
- Stärkung der persönlichen Handlungskompetenz bei Problemstellungen

Bezug zum Spiel

Grundlegendes Spielelement von *Fit for finance* ist der Kauf von Konsumgütern. Auf dieser Grundlage werden unter anderem der Kaufvertrag, die Geschäftsfähigkeit oder der Onlinekauf veranschaulicht. Zudem werden die Ereigniskarten - wie defekte Haushaltsgegenstände - als Beispiele für Gewährleistungsansprüche und Garantie herangezogen.

Informationen

Zusätzliche Informationen und weitere Materialien zum Thema „Verbraucherrechte“ finden Sie im Anhang.

Zeitdauer

2 Unterrichtsstunden je 45 min

Benötigtes Material

- Große Papierbögen (A2 oder größer)
- Schreibstifte
- Schere
- Grüner und roter Marker oder Filzstift

Unterrichtsmaterial Verbraucherbildung		
Zeit	Ablauf/Methode	Benötigtes Material
	1. Einstieg ins Thema	
10 min	<p>Methode:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ „Sätze vervollständigen“ <p>Die Schülerinnen und Schüler sollen durch Satzanfänge zu einer themenzentrierten Reflexion und zum kreativen Formulieren und Denken angeregt werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Sätze vervollständigen</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Projektor, Tafel, Moderationskarten, Plakat
	2. Erarbeitung	
Insgesamt 75 min	<p>Methode:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gruppenpuzzle „Was soll ich tun?“ <p>Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten Fachwissen zum Thema Verbraucherrecht anhand von Problemstellungen. Die aufgeteilten Inhalte werden zunächst in Einzelarbeit eigenverantwortlich bearbeitet. Anschließend wird das Wissen in Expertengruppen ergänzt und vertieft. Dieses vermitteln die Schülerinnen und Schüler in einer nächsten Phase ihren Mitlernern in den Stammgruppen.</p> <p>Tipp</p> <p>Die Einheit erfordert die Bildung von Gruppen. Hier können die bereitgestellten Methoden verwendet werden!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>„Was soll ich tun“</u> Pro Stammgruppe: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 Satz Fallbeispiele: 5 Beispiele <p>Pro Schülerin und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1x Hintergrundmaterial zu den Arbeitsaufträgen ○ Schreibmaterial (Block, Stift)
10 min		
15 min	Teil 1: Einzelarbeit in Stammgruppen	
20 min	Teil 2: Austausch, Ergänzung und Vertiefung in Expertengruppen	
30 min	Teil 3: Verknüpfung der Unterthemen in den Stammgruppen	
	3. Ergebnissicherung	
15 min	<p>Methode:</p> <p>„Wie war das noch mal?“ In einem Quiz werden die wesentlichen Inhalte des Moduls „Verbraucherrecht“ wiederholt.</p> <p>Muss die Doppelstunde eingehalten werden, wird das Quiz zu einem späteren Zeitpunkt durchgeführt.</p> <p>Steht mehr Zeit zur Verfügung, können alternativ auch die Expertengruppen Fragen für ein Quiz erarbeiten!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ „Experten-Quiz“ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>„Wie war das noch mal?“</u> Projektor Lösungsblatt Pro Schülerin bzw. Schüler: <ul style="list-style-type: none"> ○ Quiz „Wie war das noch mal?“ ➤ <u>„Experten-Quiz“</u> Pro Gruppe: <ul style="list-style-type: none"> ○ Arbeitsauftrag und Vorlage

Verbraucher

Der Begriff „Verbraucher“ leitet sich von der Tätigkeit des Verbrauchens von Produkten ab. Ein Beispiel: Du kaufst eine Tube Zahnpasta, verbrauchst den Inhalt, kaufst anschließend eine neue Tube. Man kann das auch „konsumieren“ nennen.

Ein Verbraucher ist jede Privatperson (natürliche Person), die mit einem Unternehmen ein Geschäft zu überwiegend privaten Zwecken abschließt. Das bedeutet: Wenn jemand eine Fotokamera für den privaten Gebrauch (bspw. für den Urlaub) kauft, ist er ein Verbraucher. Kauft er sich die Kamera zur Nutzung als selbstständiger Fotograf, ist er kein Verbraucher mehr, sondern betreibt ein Gewerbe und ist damit Unternehmer.

Verbraucher sind Unternehmen meist wirtschaftlich unterlegen. Unternehmen haben mehr Geld, kennen sich häufig besser im Geschäfts- und Rechtsverkehr aus und können verschiedene Experten, beispielsweise für eine Rechtsabteilung, bezahlen. Verbraucher genießen daher gegenüber Unternehmen einen besonderen Schutz.

In Deutschland gibt es kein eigenes/einzelles Verbraucherschutzgesetz, das alle Fragen des Verbraucherrechts regelt. Das deutsche Recht wird in Privatrecht und öffentliches Recht unterteilt. Als Privatrecht gilt die Rechtsbeziehung zwischen den Menschen untereinander. Die wichtigsten allgemeinen Rechtsbeziehungen werden auch für Verbraucher im Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB) geregelt. Das Privatrecht wird auch als Zivilrecht bezeichnet. Das Zivilrecht ist in unterschiedliche Bücher unterteilt. Es gibt einen allgemeinen Teil, in dem die Rechtsbeziehungen und die Grundlagen für einen Vertragsabschluss behandelt werden, und beispielsweise das Schuldrecht, in dem geregelt ist, welche Folgen aus einem Vertrag entstehen können.

Kaufen und Verträge

Als Verbraucher schließt man viele verschiedene Arten von Verträgen ab, bspw. einen Ausbildungs-, einen Miet- oder einen Versicherungsvertrag. Am häufigsten, fast täglich, schließen Verbraucher Kaufverträge ab. Doch was ist eigentlich ein Vertrag?

Bei einem Vertrag einigen sich (mindestens) zwei Personen und geben eine übereinstimmende Willenserklärung ab, um einen übereinstimmenden Zweck zu erreichen. Beim Autokauf zum Beispiel müssen sich zwei Vertragsparteien (der Autohändler und der Käufer) darüber einig sein, dass ein bestimmtes Auto ver- und gekauft wird. Der Händler erbringt seine Leistung, indem er das Auto liefert und das Eigentum daran verschafft, und der Käufer zahlt dabei als Gegenleistung den vereinbarten Kaufpreis.

Verträge können auf unterschiedliche Art geschlossen werden.

Dabei muss man unterscheiden, ob die Vertragsparteien körperlich anwesend sind oder nicht. Stehen sich die Vertragsparteien gegenüber, kann der Vertrag auf verschiedene Weise geschlossen werden.

Mündlich: Hier wird die Vereinbarung mündlich getroffen. Du gehst zur Bäckerei, bestellst ein belegtes Brötchen und bezahlst den verlangten Preis.

Schriftlich: Beim schriftlichen Vertrag werden alle Vereinbarungen aufgeschrieben und von allen Beteiligten unterschrieben. Schriftliche Verträge gibt es häufig bei größeren Käufen, beispielsweise beim Autokauf.

Konkludent: Das bedeutet: durch schlüssiges Verhalten eine Willenserklärung abgeben. Das passiert oft an der Kasse im Supermarkt. Ohne etwas zu sagen, legst du ein Produkt an die Kasse und zeigst so, dass du es kaufen willst.

Grundsätzlich können jedoch alle Verträge auch mündlich geschlossen werden. Es spielt hierbei keine Rolle, wie hoch beispielsweise der Kaufpreis ist. Das Problem bei einem mündlich abgeschlossenen Vertrag ist jedoch, dass man keinerlei Nachweise hat, was denn genau vereinbart wurde oder was für einen bestimmten Kaufpreis geliefert werden soll.

Daher schließt man zwar die meisten Verträge – ausgenommen die Alltagsgeschäfte wie der Brötchenkauf – schriftlich ab, aber eine entsprechende gesetzliche Verpflichtung gibt es hierfür nicht. Schriftlich müssen nur solche Rechtsgeschäfte abgeschlossen werden, bei denen der Gesetzgeber dies angeordnet hat, beispielsweise bei dem Erwerb einer Immobilie. Eine Immobilie kann ein Haus oder eine Wohnung sein.

Fernabsatzrecht

Wird beispielsweise ein Medium wie das Internet oder auch das Telefon eingesetzt und darüber der Vertrag geschlossen, dann spricht man von einem so genannten Fernabsatzvertrag. Dieser Fernabsatzvertrag heißt so, weil ein Fernkommunikationsmittel für den Vertragsschluss eingesetzt wird. Ich nutze beispielsweise das Internet, um etwas bei einem Onlineshop einzukaufen, oder ich bestelle beim Versandhändler am Telefon.

Das Gesetz sieht in nur bestimmten Kaufsituationen vor, dass man sich ohne Angaben von Gründen wieder vom Kaufvertrag lösen kann. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn man im Fernabsatz, also im Internet, etwas kauft oder am Telefon etwas bestellt. Hier kann man innerhalb von 14 Tagen einen so genannten Widerruf erklären. Dies bedeutet, dass man gegenüber seinem Vertragspartner ausdrücklich erklären muss, sich vom Vertrag durch einen Widerruf wieder lösen zu wollen. Die einfache Rücksendung der Ware an den Vertragspartner reicht hierbei nicht aus.

Ein solches Widerrufsrecht von 14 Tagen gibt es auch dann, wenn ich beispielsweise auf der Straße angesprochen werde und hierbei zum Beispiel ein Zeitschriftenabonnement abschließe. Auf der Straße kann man nicht damit rechnen, einen Vertrag abzuschließen, daher sieht hier das Gesetz vor, dass man, wenn es unter bestimmten Situationen (Verträge, die außerhalb von Geschäftsräumen abgeschlossen werden) zu einem Vertragsschluss kam, sich dann auch von diesem Vertrag wieder durch Widerruf lösen kann.

Geschäftsfähigkeit

Kinder unter sieben Jahren können überhaupt keine Verträge wirksam (gültig) abschließen. Wer zwischen sieben und 18 Jahren alt ist, ist bereits beschränkt

geschäftsfähig und kann zum Beispiel unter bestimmten Bedingungen einen Vertrag abschließen, wenn:

- die Eltern, oder die Erziehungsberechtigten in den Vertragsschluss vorher eingewilligt haben oder im Nachhinein ihre Zustimmung erteilen oder
- das Rechtsgeschäft unter den "Taschengeldparagrafen" fällt oder
- der Minderjährige in einem von den Eltern zugestimmten Arbeitsverhältnis steht und das Rechtsgeschäft sich darauf bezieht.

Ab 18 Jahren ist man volljährig und auch voll geschäftsfähig und darf Verträge alleine abschließen. Allerdings muss die oder der Volljährige dann auch die in diesem Vertrag vereinbarte Leistung erbringen.

Taschengeldparagraf

Bezahlt der Minderjährige die gewünschte Sache bar von seinem Taschengeld oder mit Geld, das er extra für den Vertragsschluss bekommen hat, ist das in Ordnung. Das gilt aber nur für alltägliche Verträge. Die meisten Bankgeschäfte gehören nicht dazu, auch wenn einige kostenlos sind. Nur das Abheben und Einbezahlen von kleinen Summen ist erlaubt.

Berufstätige Jugendliche

Ist der Minderjährige bereits in einem Arbeitsverhältnis (nicht in einer Berufsausbildung) und haben die Eltern die Arbeit genehmigt, kann er alle damit verbundenen Rechtsgeschäfte alleine abschließen. Er darf also ohne Zustimmung der Eltern nicht nur ein Gehaltskonto eröffnen, sondern auch den vollen Lohn oder das Gehalt bar abheben. Für Überweisungen oder andere Bankgeschäfte braucht er aber nach wie vor die Erlaubnis der Erziehungsberechtigten.

Verträge, die unter den so genannten Taschengeldparagrafen (§ 110 BGB) fallen, sind Geschäfte, die ein Minderjähriger ohne die Zustimmung oder die Genehmigung der Erziehungsberechtigten wirksam abschließen kann. Hierbei ist ausschlaggebend, dass der Minderjährige den Kaufpreis aus Mitteln sofort bezahlen kann, die ihm zur freien Verfügung stehen. Kauft der Minderjährige sich also von seinem gesparten Taschengeld eine Uhr, ist das in Ordnung. Auch kann er sich beispielsweise von dem Geldgeschenk seiner Oma ein Fahrrad kaufen. Dies gilt jedoch dann nicht, wenn die Oma das Geldgeschenk mit den Worten übergeben hat, dass er es für seinen Führerschein sparen soll. Auch dürfen beispielsweise keine Abos abgeschlossen werden, selbst wenn das monatliche Taschengeld die Kosten für ein Abo um ein Vielfaches übersteigt (zum Beispiel Zeitungsabonnement für den Kicker für 2,50 Euro, Taschengeld im Monat 20 Euro).

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) - das „Kleingedruckte“

Viele größere Unternehmen wie Banken, Möbelhäuser oder Elektrofachmärkte verwenden fast immer vorher festgelegte Vertragsbedingungen. Diese heißen Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) oder auch das „Kleingedruckte“, weil sie oft - in kleiner

Schrift unübersichtlich dargestellt und damit schwer zu lesen sind. In den AGB werden Dinge wie die Lieferung, Zahlungsbedingungen oder die Kündigungsmöglichkeit beschrieben. Diese Bedingungen sind in juristischen Formulierungen geschrieben und oft sehr schwer zu verstehen. Man sollte sich die AGB immer gut durchlesen. Denn diese Regelungen werden Vertragsbestandteil in dem abgeschlossenen Vertrag und gelten für diese bestimmt geregelte Angelegenheit. Das Unternehmen kann sich dann auf diese Regelungen berufen und seinem Vertragspartner entgegenhalten.

Wenn man etwas nicht versteht, sollte man deshalb am besten die Erziehungsberechtigten fragen oder sich Hilfe bei einer Verbraucherschutzorganisation suchen. Denn manchmal stehen in den AGB auch Sachen, die nicht in Ordnung sind und gegen die die Verbraucherverbände etwas tun können. Zum Beispiel ist die Klausel, dass in Fitnessstudios keine Getränke mitgebracht werden dürfen, rechtswidrig und damit nicht in Ordnung. Verbraucherverbände können dafür sorgen, dass diese rechtswidrigen und benachteiligenden Klauseln aus den AGB verschwinden. Ein Fitnessstudio, welches diese Klauseln verwendet hat, darf diese nicht mehr gegenüber seinen Mitgliedern verwenden oder sich darauf berufen.

Umtausch gekaufter Produkte

Ein allgemeines, **gesetzliches** Recht auf Umtausch gibt es nicht. Das bedeutet, dass man gekaufte Produkte nicht einfach so wieder beim Einzelhändler vor Ort zurückgeben kann und den Kaufpreis wieder zurückbekommt. Man kann die im Laden gekauften Schuhe also nicht einfach zurückgeben, weil sie einem zu Hause nicht mehr gefallen. Daher sollte man vor dem Kauf abklären, ob ein solcher Umtausch überhaupt möglich ist. Denn dies ist reine Kulanz des Händlers und geschieht auch nach seinen Bedingungen. So kann der Verkäufer bereits genutzte oder ausgepackte Waren vom Umtausch ausnehmen oder nur einen Gutschein in Höhe des ursprünglichen Kaufpreises anbieten.

TIPP

Wer sich unsicher ist, ob ein gekauftes Geschenk Gefallen findet oder ob einem selbst die Schuhe daheim noch gefallen, sollte beim Kauf im Laden nach den Umtauschmöglichkeiten fragen und ein Umtauschrecht am besten gegen Rückzahlung des Kaufpreises schriftlich – beispielsweise auf der Rückseite des Kaufbeleges - vereinbaren.

Sachmängelhaftung und Garantie

Unabhängig von dem freiwillig eingeräumten Umtausch ist jedoch die gesetzlich geregelte Gewährleistung. Oft werden die Begriffe Gewährleistung und Garantie verwechselt oder falsch verstanden.

Gewährleistung ist der gesetzliche Anspruch des Käufers gegenüber dem Verkäufer (dem Vertragspartner), dass man eine mangelfreie Ware erhält. Ist dies nicht der Fall und die gekaufte Ware weist einen Mangel auf, dann kann sich der Käufer gegenüber dem Verkäufer auf die so genannten Gewährleistungsrechte berufen. Ein Sachmangel ist zum Beispiel das von Anfang an nicht funktionierende Display beim neuen Smartphone. Auch wenn das falsche Produkt geliefert wurde, liegt ein Sachmangel vor. Die Garantie ist eine freiwillige zusätzliche Leistung des Herstellers, teilweise auch des Verkäufers/Händlers.

Sachmängelhaftung (Gewährleistung)

Bei Sachmängeln haftet der Verkäufer für alle Mängel, die bereits zum Zeitpunkt des Verkaufs, also bei der Übergabe bestanden haben, auch wenn diese Mängel erst später bemerkt werden. Die Gewährleistungsfrist beträgt für neue Produkte 24 Monate und kann für gebrauchte Waren per AGB oder Vereinbarung auf 12 Monate verkürzt werden. Sie kann aber nicht vertraglich ausgeschlossen werden. In den ersten sechs Monaten nach dem Kauf muss der Verkäufer im Falle einer Reklamation beweisen, dass das Produkt von Anfang an in Ordnung war. Danach liegt es beim Käufer nachzuweisen, dass der Mangel schon beim Kauf vorlag. Liegt ein Sachmangel vor, hat der Käufer zuerst Anspruch auf Nacherfüllung. Der Käufer hat also die Wahl zwischen einem neuen Gerät oder einer Reparatur. Der Verkäufer muss also entweder durch Austausch des Geräts oder durch Reparatur den Mangel beseitigen. Gelingt ihm das mehrfach oder innerhalb einer ihm gesetzten Frist nicht, hat der Käufer ein Rücktrittsrecht vom Kaufvertrag. Der Käufer gibt das Gerät zurück und erhält vom Verkäufer den vereinbarten Kaufpreis zurück. Allerdings wird der Betrag aufgrund der bereits erfolgten Nutzung reduziert.

Hat das Produkt nur einen kleinen Fehler, zum Beispiel eine unsaubere Lackierung, kann der Käufer sich mit dem Verkäufer auf eine Minderung einigen. Der Käufer nutzt das Produkt trotz des Fehlers und erhält vom Verkäufer dafür das Gerät zu einem geringeren Preis. Ist dem Käufer durch den Mangel ein Schaden entstanden, hat er auch Anspruch auf Schadenersatz. Die Kosten, die dem Verkäufer durch die Beseitigung des Mangels entstehen, darf er dem Käufer bei einer Gewährleistung nicht berechnen. Diese Kosten können beispielsweise Versand- und Verpackungskosten sein.

Besondere Vorsicht ist beim Kauf gebrauchter Waren von nicht-gewerblichen Verkäufern geboten. Denn bei diesen Privatverkäufen kann die Gewährleistung nahezu vollkommen ausgeschlossen werden.

Garantie

Bei der Garantie handelt es sich um eine freiwillige und frei gestaltbare Leistung des Herstellers. Dabei kann die Garantie sich auch nur auf bestimmte Teilbereiche oder Leistungen beschränken. Zum Beispiel kann die Garantie zwar den Austausch des Produkts ermöglichen, die Kosten für den Versand muss aber, im Gegensatz zur Gewährleistung, der Käufer zahlen. Der Rücktritt ist bei Garantiefällen nicht möglich.

Verträge im Internet

Ein Vertrag, der im Internet geschlossen wird, ist ein Fernabsatzvertrag. Hier kommt der Vertrag quasi per Mausklick zustande. Um Abzocke und Fehlkäufe zu verhindern, müssen die Verkäufer im Internet dafür sorgen, dass der Käufer ausdrücklich auf den zahlungspflichtigen Kauf aufmerksam gemacht wird. Deutlich wird dies durch Buttons mit den Worten „Jetzt kaufen“ oder „Zahlungspflichtig bestellen“, die vor der Bestellung gedrückt werden müssen.



Jetzt kaufen

Informationspflicht bei Fernabsatzgeschäften

Der Händler muss bei Fernabsatzgeschäften wie dem Onlinekauf oder einem Kauf über das Telefon den Verbraucher ausführlich informieren. Die wichtigsten Informationen sind:

- Name und Anschrift des Unternehmens
- Wesentliche Eigenschaften der Ware und Gesamtpreis
- Lieferkosten und -bedingungen
- Liefertermin
- Zahlungsbedingungen
- Widerrufsrecht
- Rücksendungskosten

Reklamation und Widerrufsrechte beim Onlinekauf

Im Unterschied zum Kaufvertrag im Laden hat man bei Fernabsatzverträgen - dazu zählt auch der Einkauf im Internet - bis auf wenige Ausnahmen ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Das bedeutet: Der Käufer kann innerhalb dieser Frist ohne Angabe von Gründen vom Vertrag zurücktreten. Die Frist beginnt mit der vollständigen Lieferung der bestellten Ware oder bei Dienstleistungen am Tag nach Vertragsabschluss. Voraussetzung ist aber, dass der Verkäufer klar und verständlich über diese Frist informiert. Vergisst er dies, gilt das Widerrufsrecht erst ab der nachträglichen schriftlichen Belehrung oder spätestens nach einem Jahr und 14 Tagen. Ausgenommen sind hier Verträge zu Dienstleistungen. Das Widerrufsrecht erlischt, sobald die Dienstleistung vollständig erbracht wurde und sowohl Käufer als auch Verkäufer diesem Umstand zugestimmt haben.

Ausgenommen vom Widerrufsrecht sind auf den Käufer persönlich zugeschnittene Waren wie Maßkleidung, digitale Inhalte wie Hörbücher oder schnell verderbliche Ware, z.B. Lebensmittel. Auch das Entfernen von Siegeln, z.B. an CDs, durch den Käufer hebt das Widerrufsrecht auf.

Tauschbörsen

Wer sich im Internet urheberrechtlich geschützte Werke oder Inhalte, zum Beispiel Musik, Filme oder Bücher, herunterlädt, kann im Nachhinein kräftig zur Kasse gebeten werden.

Musik, Literatur und andere Produkte der Kunst sind in der Regel weltweit geschützt: Ohne Zustimmung des Urhebers oder Inhabers der Schutzrechte dürfen sie nicht kopiert werden. Einzig die begrenzte Anfertigung von Privatkopien ist erlaubt. Inwieweit dies auch für Up- und Downloads aus dem Internet gilt, darüber wird derzeit heftig gestritten.

Über die IP-Adresse des Rechners lässt sich nämlich feststellen, wann und wie der Inhaber des Online-Anschlusses eine Tauschbörse genutzt hat.

Hohe/Überzogene Forderungen

Werden Verbraucher beim Download urheberrechtlich geschützter Produkte oder Werke erwischt, nutzen Besitzer der Schutzrechte den vorhandenen rechtlichen Spielraum mit Hilfe eines Anwalts häufig voll aus. Meist soll eine Unterlassungserklärung unterschrieben werden. Zusätzlich wird Schadensersatz verlangt, und obendrein werden noch Anwaltskosten fällig. Die Anwaltskosten sind durch das Gesetz gegen unseriöse Geschäftspraktiken nunmehr auf einen Gegenstandswert von 1.000 Euro gedeckelt worden, so dass für den Einsatz des gegnerischen Anwalts circa 150 Euro fällig werden. Anwaltsschreiben zu ignorieren oder wegzuwerfen ist keine Lösung, da im schlimmsten Fall eine Klage wegen Verletzung der Urheberrechte folgt. Wer sich unsicher ist, ob die Forderung seriös ist, sollte sich bei der Verbraucherzentrale Rat zum weiteren Vorgehen holen. Eine juristische Beratung kann klären, ob die Höhe der Forderung bzw. die Forderung überhaupt rechtens ist.

Verbraucherschutzorganisationen

In Deutschland beraten und informieren verschiedene Institutionen und private Verbraucherorganisationen zu Verbraucherrechten. Sie helfen beispielsweise bei der Abzocke im Internet, beraten bei Kauf- und Dienstleistungsverträgen oder überprüfen Abrechnungen beim Smartphone oder Strom. Sie dürfen bei Rechtsverstößen wie unzulässigen AGB-Klauseln oder bei der Nichteinhaltung einer Werbeaussage auch abmahnen und dagegen klagen. Sie versuchen außerdem, Einfluss auf die Politik auszuüben, um Verbraucherrechte zu stärken und neue Gesetze zum Schutz von Verbrauchern zu erlassen. Es werden Aktionen, Projekte und Ausstellungen durchgeführt und mit Schulen zusammen gearbeitet. Die meisten Angebote kosten wenig, viele sind sogar kostenlos.

Institutionen	Aufgabe
Verbraucherzentrale Bundesverband e.V.	Vertritt die Verbraucherinteressen gegenüber Politik, Wirtschaft und Gesellschaft. Bietet keine Beratung an.
Verbraucherzentralen der Länder	Ihre Aufgabe ist es, Verbraucher in Fragen des privaten Konsums zu informieren, zu beraten, zu unterstützen und rechtlichen Beistand zu leisten.
Stiftung Warentest	Testet Waren und Dienstleistungen, z.B. Waschmaschine, Mobilfunkverträge.
Europäische Verbraucherzentren	Beraten und unterstützen Verbraucher bei grenzüberschreitenden Verbrauchergeschäften
Spezielle Einrichtungen zu bestimmten Themen	Zum Beispiel: <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeiner Deutscher Fahrrad-Club e.V. • Deutscher Mieterbund e.V. • Verkehrsclub Deutschland e.V.

Verbraucherrechte

Unterrichtsphase

Einstieg ins Thema „Verbraucherrechte“

Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler sollen durch Satzanfänge zu einer themenzentrierten Reflexion und zum kreativen Formulieren und Denken angeregt werden.

Feinziele

- Aktivierung des Vorwissens
- Emotionale Einstimmung auf das Thema
- Festlegung des Tagesablaufs

Bezug zum Spiel

Die Satzanfänge beziehen sich auf Spielelemente wie das Kaufen von Konsumgütern oder die Ereigniskarten.

Kompetenzen

- Einordnung der Bedeutung des Themas für das persönliche Handeln

Zeitdauer

- Ca. 10 min

Benötigtes Material

- Projektor oder Tafel
- Schreibstifte und Papier/Moderationskarten
- Magnete zum Anbringen an der Tafel

Vorbereitungsaufwand

Gering

Ablauf

- Die Lehrkraft präsentiert an der Tafel oder auf dem Projektor den Schülerinnen und Schülern mehrere Satzanfänge zum Thema.
- In freier Assoziation vervollständigen die Schülerinnen und Schüler diese Sätze und halten diese auf einer Moderationskarte oder auf Papier fest.
- Das Aufgeschriebene wird reflektiert und kann zum Abgleich am Ende des Tages noch mal besprochen werden.

Anmerkungen

- Die Satzanfänge können auch verändert werden.
- Je nach Leistungsniveau kann die Anzahl der Fragen erhöht oder reduziert werden.
- Die Assoziationen können auch als Plakat gestaltet werden.
- Alternativ können die Sätze auch nach und nach präsentiert werden und die Vervollständigung wird mündlich durchgeführt.

Beispiele

- Geld braucht man für ...
- Wenn ein Gerät kaputt geht, mache ich ...
- Zum Thema Taschengeld fällt mir ein ...
- Verträge muss man ...
- Wenn ich ein Problem mit einem Verkäufer habe, tu ich ...

Verbraucherrechte

Unterrichtsphase
Erarbeitungsphase

Kurzbeschreibung

In Gruppen erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler Fachwissen zum Thema Verbraucherrecht anhand von Problemstellungen. Die Inhalte werden aufgeteilt und zunächst in Einzelarbeit eigenverantwortlich bearbeitet. Dann wird das Wissen in Expertengruppen ergänzt und vertieft, welches die Themenexperten dann in einer nächsten Phase ihren Mitlernern in den Stammgruppen vermitteln. So werden die Lerner auch zu Lehrern.

Feinziele

- Erwerb von Fachwissen
- Selbstständiges Erarbeiten und Verstehen von grundlegenden Verbraucherthemen
- Stärkung der Handlungskompetenz bei Verbraucherschutzrelevanten Problemen
- Beurteilung der Bedeutung von Verbraucherrecht für den eigenen Alltag

Kompetenzen

- Darstellen von Verbraucherschutzrelevanten Informationen
- Entwicklung von Lösungsstrategien zu Verbraucherschutzrelevanten Problemstellungen
- Herausarbeiten der relevanten Information aus den bereitgestellten Texten und Antworten auf die gestellten Fragen nennen
- Präsentieren der Ergebnisse in den Stammgruppen

Zeitdauer

- Vorbereitung: Gruppenbildung 10 min
- Phase 1: Einzelarbeit in den Stammgruppen ca. 15 min
- Phase 2: Gruppenarbeit in den Expertengruppen ca. 20 min
- Phase 3: Ergebnisberichte in den Stammgruppen ca. 30 min

Benötigtes Material

- 1 Satz Fallbeispiele mit dazugehörigen Arbeitsaufträgen pro Stammgruppe bestehend aus:
 - Der kaputte Fernseher
 - Die unbequemen Schuhe
 - Auf Pump gekauft
 - Das neue Musikalbum
 - Im Fitnessstudio
- Pro Schülerin und Schüler 1x Hintergrundmaterial zu den Arbeitsaufträgen
- Schreibmaterial (Block, Stift)

Vorbereitung

- Ausreichend Platz für die Stammgruppen im Klassenraum schaffen, ggf. auf andere Räumlichkeiten ausweichen.
- Je nach Klassengröße können auch mehrere Expertengruppen zum gleichen Thema gebildet werden. Die Gruppengröße sollte zwischen 3 und 6 Personen liegen.
-

Ablauf

- Die Lehrkraft erklärt den Ablauf und stellt eine zeitliche Übersicht auf der Tafel oder dem Projektor dar.
- Es werden Stammgruppen mit jeweils 5 Mitgliedern gebildet (siehe Übungen Gruppeneinteilung).

Phase 1: Einzelarbeit in Stammgruppen

- Die Fallbeispiele mit dazugehörigen Arbeitsaufträgen werden in den Stammgruppen verteilt.
- Der jeweilige Arbeitsauftrag wird in Einzelarbeit bearbeitet.
- Nach 10 min gibt die Lehrkraft das Signal zum Wechsel in die Expertengruppe(n).

Phase 2: Austausch, Ergänzung und Vertiefung in Expertengruppen

- Die Expertengruppen bearbeiten das jeweilige Thema und tauschen sich dazu aus. Die Fragen und Antworten werden abgeglichen und ein gemeinsames Ergebnis erörtert.
- Nach ca. 15 min wird diese Phase von der Lehrkraft beendet und die Experten gehen wieder in die Stammgruppe zurück.

Phase 3: Verknüpfung der Unterthemen in den Stammgruppen

- Nach festgelegter Reihenfolge (Thema 1, dann Thema 2 usw.) stellen die Experten den anderen Stammgruppenmitgliedern ihr Fallbeispiel vor und erörtern die bearbeitete Problemstellung. Anschließend werden die Gemeinsamkeiten und die Bedeutung des Gesamtthemas herausgearbeitet.

Anmerkungen

- Zusätzlich können in einer weiteren Schulstunde Themenplakate von den jeweiligen Expertengruppen erstellt werden.
- Als zeiteffiziente Alternative zu den vorgestellten Methoden der Gruppenbildung kann die aufgestellte Schulklasse, entsprechend der benötigten Gruppenzahl durchgezählt, werden.
- Geht die Schülerzahl nicht auf, ist sinnvoll, die restlichen Schülerinnen und Schüler auf bestehende Stammgruppen aufzuteilen, da eine unvollständige Stammgruppe nicht alle Themen bearbeiten wird.

Fallbeispiel 1

Der kaputte Fernseher

Im Spiel *Fit for finance* kann bei den Risk-or-Fun Karten das Ereignis „Dein Fernseher ist defekt“ auftreten. Auch im richtigen Leben gehen Dinge kaputt. Ein Beispiel:

Herr Fischer hat seiner Tochter Claudia zum 15. Geburtstag eine nagelneue Stereoanlage geschenkt. Doch ausgepackt geben die Boxen keinen Ton von sich. Verärgert gehen die beiden mit der Rechnung zum Händler. Dieser behauptet, dass der Hersteller für den Schaden haftet und will Claudia und ihren Vater so loswerden. Diese lassen sich aber nicht abwimmeln und bestehen auf die Gewährleistungspflicht.

Phase 1: Einzelarbeit in der Stammgruppe (10 min Zeit)

Lies dir das Fallbeispiel gut durch, und versuche Antworten auf die Fragen zu finden:

- Was bedeutet denn Gewährleistung, und was ist der Unterschied zur Garantie?
- Was können Claudia und ihr Vater von dem Händler verlangen?
- Wie lange hat Claudia einen Anspruch auf Gewährleistung?
- Welche Fristen muss man beachten?
- Was ist das Besondere an der Garantie?
- Wer kann den beiden bei Streitigkeiten helfen?

Das Hintergrundmaterial dient dir als Hilfe zur Beantwortung der Fragen!

Schreibe die Antworten auf!

Phase 2: Expertengruppe (15 min Zeit)

- Treffe dich mit den anderen Mitgliedern deiner Expertengruppe.
- Vergleiche eure Antworten und besprecht diese!
- Gibt es Unterschiede? Gibt es Gemeinsamkeiten?
- Ergänzt euren Aufschrieb!
- Klärt offene Fragen!

Phase 3: Zurück in die Stammgruppe (40 min Zeit)

- Gehe zurück in deine Stammgruppe.
- Erkläre den Mitgliedern dein Fallbeispiel, die gestellten Fragen und die gefundenen Antworten.
- Das Gruppenmitglied mit dem Fallbeispiel 1 fängt an, dann Fallbeispiel 2 und so weiter.

Fallbeispiel 2

Die unbequemen Schuhe

Im Spiel kann man sich neue Sneakers kaufen. Aber anders als im Spiel zieht man die Schuhe im „wirklichen Leben“ auch mal an. Doch was ist zu tun, wenn sie nur gut aussehen, aber nicht richtig passen? Hier ein Beispiel:

Harun hat sich von seinem Taschengeld ein neues Paar Sneakers gekauft. Zu Hause will er die Schuhe gleich einlaufen. Obwohl im Laden eigentlich alles gepasst hat, reiben die Schuhe nach ein paar Minuten unangenehm an der Ferse. Harun geht ins Geschäft und will sein Geld zurückhaben. Der Händler weigert sich aber.

Phase 1: Einzelarbeit in der Stammgruppe (10 min Zeit)

Lies dir das Fallbeispiel gut durch, und versuche Antworten auf die Fragen zu finden:

- Darf Harun die Schuhe überhaupt von seinem Taschengeld kaufen?
- Gibt es ein gesetzliches Umtauschrecht?
- Darf der Händler auch einen Gutschein anstelle von Geld anbieten?
- Wie hätte Harun sich absichern können?

Das Hintergrundmaterial dient dir als Hilfe zur Beantwortung der Fragen!

Schreibe die Antworten auf!

Phase 2: Expertengruppe (15 min Zeit)

- Treffe dich mit den anderen Mitgliedern deiner Expertengruppe.
- Vergleiche eure Antworten und besprecht diese!
- Gibt es Unterschiede? Gibt es Gemeinsamkeiten?
- Ergänzt euren Aufschrieb!
- Klärt offene Fragen!

Phase 3: Zurück in die Stammgruppe (40 min Zeit)

- Gehe zurück in deine Stammgruppe.
- Erkläre den Mitgliedern dein Fallbeispiel, die gestellten Fragen und die gefundenen Antworten.
- Das Gruppenmitglied mit dem Fallbeispiel 1 fängt an, dann Fallbeispiel 2 und so weiter.

Fallbeispiel 3

Vertrag oder doch kein Vertrag?

Im Spiel kann man Konsumgüter ganz einfach und unkompliziert kaufen. Das Smartphone aufschreiben und den entsprechenden Betrag vom Guthaben abziehen. Doch wie kauft man eigentlich etwas? Braucht man dafür nicht so etwas wie einen Vertrag? Hier ein Beispiel:

Maximilian ist gerade 18 geworden und will sich zum Geburtstag ein kleines Motorrad kaufen. Da er aber nicht so viel Geld hat, sucht er sich bei einem Gebrauchtwagenhändler ein Motorrad aus. Beim Bezahlen möchte Maximilian etwas Schriftliches zum Kauf haben. Der Händler ist aber der Meinung, dass man bei dem günstigen Preis gar keinen schriftlichen Vertrag braucht und dass Maximilian als Verbraucher so oder so einen besonderen Schutz hat.

Phase 1: Einzelarbeit in der Stammgruppe (10 min Zeit)

Lies dir das Fallbeispiel gut durch, und versuche Antworten auf die Fragen zu finden:

- Wer ist ein Verbraucher?
- Was ist ein Kaufvertrag?
- Wie können Verträge abgeschlossen werden?
- Was sind mögliche Vor- und Nachteile der Vertragsarten?

Das Hintergrundmaterial dient dir als Hilfe zur Beantwortung der Fragen!

Schreibe die Antworten auf!

Phase 2: Expertengruppe (15 min Zeit)

- Treffe dich mit den anderen Mitgliedern deiner Expertengruppe.
- Vergleiche eure Antworten und besprecht diese!
- Gibt es Unterschiede? Gibt es Gemeinsamkeiten?
- Ergänzt euren Aufschrieb!
- Klärt offene Fragen!

Phase 3: Zurück in die Stammgruppe (40 min Zeit)

- Gehe zurück in deine Stammgruppe.
- Erkläre den Mitgliedern dein Fallbeispiel, die gestellten Fragen und die gefundenen Antworten.
- Das Gruppenmitglied mit dem Fallbeispiel 1 fängt an, dann Fallbeispiel 2 und so weiter.

Fallbeispiel 4

Das neue Musikalbum

Im Spiel *Fit for finance* kann man sich den Musik-Download im Wert von 50 Euro kaufen. Doch was kann passieren, wenn man die Musik illegal runterlädt? Hier ein Beispiel:

Tom ist 18 Jahre alt und hat grad nur wenig Geld. Das neue Album seiner Lieblingsband kann er sich nicht leisten. Was soll's, denk er sich, ist ja nur für mich und lädt das Album aus einer Tauschbörse runter. Acht Wochen später ist ein Brief vom Anwalt in der Post. Tom soll Schadenersatz und Anwaltskosten in Höhe von 2.500 Euro für den illegalen Download zahlen.

Phase 1: Einzelarbeit in der Stammgruppe (10 min Zeit)

Lies dir das Fallbeispiel gut durch, und versuche Antworten auf die Fragen zu finden:

- Was bedeutet Urheberrecht?
- Welche Werke werden geschützt?
- Sind die Anwaltskosten in der Höhe in Ordnung?
- Wer könnte Tom bei dem Problem helfen?

Das Hintergrundmaterial dient dir als Hilfe zur Beantwortung der Fragen!

Schreibe die Antworten auf!

Phase 2: Expertengruppe (15 min Zeit)

- Treffe dich mit den anderen Mitgliedern deiner Expertengruppe.
- Vergleiche eure Antworten und besprecht diese!
- Gibt es Unterschiede? Gibt es Gemeinsamkeiten?
- Ergänzt euren Aufschrieb!
- Klärt offene Fragen!

Phase 3: Zurück in die Stammgruppe (40 min Zeit)

- Gehe zurück in deine Stammgruppe.
- Erkläre den Mitgliedern dein Fallbeispiel, die gestellten Fragen und die gefundenen Antworten.
- Das Gruppenmitglied mit dem Fallbeispiel 1 fängt an, dann Fallbeispiel 2 und so weiter.

Fallbeispiel 5

Neulich im Internet

Das Kaufen von Konsumgütern geht im Spiel ganz schnell und einfach. Im Internet oder per Smartphone geht das fast genauso schnell. Doch worauf muss man achten? Hier ein Beispiel:

Leyla ist 18 Jahre alt und braucht für ein Vorstellungsgespräch eine neue Hose. Über eine Suchmaschine findet sie im Internet ein tolles Angebot. Sie gibt die passende Größe und die geforderten Daten an. Das Feld AGB (Allgemeine Geschäftsbedingungen) klickt sie schnell an und bestätigt ihren Bestellwunsch durch das Anklicken eines Buttons. Nach 4 Tagen bekommt sie ein Paket nach Hause geliefert. Sie soll den Betrag per Rechnung bezahlen. Leider passt die Hose nicht. Leyla will sie zurückschicken und ihr Geld zurück haben. Sie findet aber keine Informationen zum Rücktrittsrecht und zu den Rücksendekosten.

Phase 1: Einzelarbeit in der Stammgruppe (10 min Zeit)

Lies dir das Fallbeispiel gut durch, und versuche Antworten auf die Fragen zu finden:

- Darf Leyla die Hose einfach so zurückschicken?
- Was sind Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)?
- Welche Informationen müssen Händler im Internet angeben?
- Was muss Leyla tun, um die Hose zurückzuschicken, und wie lange ist das überhaupt möglich?
- Welche Sachen kann man nicht zurückschicken?

Das Hintergrundmaterial dient dir als Hilfe zur Beantwortung der Fragen!

Schreibe die Antworten auf!

Phase 2: Expertengruppe (15 min Zeit)

- Treffe dich mit den anderen Mitgliedern deiner Expertengruppe.
- Vergleiche eure Antworten und besprecht diese!
- Gibt es Unterschiede? Gibt es Gemeinsamkeiten?
- Ergänzt euren Aufschrieb!
- Klärt offene Fragen!

Phase 3: Zurück in die Stammgruppe (40 min Zeit)

- Gehe zurück in deine Stammgruppe.
- Erkläre den Mitgliedern dein Fallbeispiel, die gestellten Fragen und die gefundenen Antworten.
- Das Gruppenmitglied mit dem Fallbeispiel 1 fängt an, dann Fallbeispiel 2 und so weiter.

Verbraucherrechte

Unterrichtsphase

- Ergebnissicherung

Kurzbeschreibung

Im abschließenden Quiz werden alle behandelten Themen spielerisch wiederholt

Feinziele

- Wiederholung und Verankerung der Lerninhalte

Kompetenzen

- Überprüfen der gelernten Sachverhalte

Zeitdauer

- Ca. 10-15 min

Benötigtes Material

- Projektor
- Lösungsblatt
- Pro Schülerin bzw. Schüler:
 - Kopie Quiz „Wie war das noch mal?“
 - Stift

Vorbereitungsaufwand

Gering

Ablauf

- Der Arbeitsauftrag wird entweder per Projektor gezeigt oder an die Tafel geschrieben.
- Die Lehrkraft erklärt kurz den Ablauf und teilt jeder Schülerin und jedem Schüler ein Quiz verdeckt aus.
- Die Lehrkraft gibt das Startsignal.
- Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten einzeln das Quiz.
- Nach 10 min beendet die Lehrkraft das Quiz.
- Gemeinsam werden am Projektor die Fragen beantwortet und die richtigen Lösungen aufgezeigt.

Anmerkungen

- Die richtigen Antworten können auch mündlich geklärt und erläutert werden.
- Das Quiz kann auch zu einem späteren Zeitpunkt (nochmals) durchgeführt werden.

Lösungen

Frage 1: A	Frage 2: C	Frage 3: A	Frage 4: B
Frage 5: B	Frage 6: B	Frage 7: C	Frage 8: A
Frage 9: B	Frage 10: A		

Teste dein Wissen!

- Beantworte die 10 Fragen
- Es ist immer nur eine Antwort richtig
- Du hast 10 min Zeit
- Warte auf das Startsignal

Viel Erfolg!



Verbraucherrechte

Frage 1:

Wenn mir die neuen Schuhe nicht mehr gefallen, dann kann ich sie einfach zurückgeben und der Händler muss mir per Gesetz das Geld wiedergeben.

A	Falsch. Der Händler muss mir nicht das Geld geben. Ein allgemeines Umtauschrecht gibt es in Deutschland nicht.
B	Richtig. Waren kann ich bis zu einem Monat problemlos zurückgeben.
C	Falsch. Das geht nur bei ungeöffneten, original verpackten Waren.

Frage 2:

Welche Institution kann mir bei Problemen mit Geschäften im europäischen Ausland (z.B. Frankreich) weiterhelfen?

A	Stiftung Warentest
B	Verbraucherzentrale Bundesverband e.V.
C	Europäisches Verbraucherzentrum

Frage 3:

Was ist ein Verbraucher?

A	Eine Privatperson, die mit einem Unternehmen Geschäfte zu überwiegend privaten Zwecken abschließt.
B	Eine Privatperson, die Geschäfte für ihr Gewerbe oder ihren Beruf abschließt.
C	Eine Privatperson, die Geschäfte mit einer (anderen) Privatperson macht.

Frage 4:

Kaufverträge kann ich nur schriftlich abschließen.

A	Richtig. Nur auf Papier und unterschrieben sind Verträge gültig.
B	Falsch. Kaufverträge kann ich auch mündlich und durch schlüssiges Verhalten oder auch elektronisch abschließen.
C	Falsch. Nur bei teuren Produkten muss ich Verträge schriftlich abschließen.

Frage 5:

Du willst dir ein T-Shirt bei einem Online-Händler kaufen, findest aber keine Informationen zu den Versandkosten. Ist das so in Ordnung?

A	Klar. Spätestens auf der Rechnung finde ich dann alles.
B	Nein. Der Verkäufer muss alle zum Kauf gehörenden Kosten angeben!
C	Ja, wenn es ein Verkäufer im Ausland ist.

Verbraucherrechte

Frage 6:

Du konntest nicht widerstehen und hast dir Musik aus dem Internet heruntergeladen und plötzlich liegt eine Abmahnung im Briefkasten. Was wirst du tun?

A	Nichts, das wird oft verschickt und ist eh nur Abzocke. Ein paar Downloads sind ja nicht so schlimm.
B	Ich lasse mich beraten, z.B. bei einer Verbraucherschutzorganisation.
C	Lieber schnell bezahlen, denn umso später man zahlt, umso teurer wird's.

Frage 7:

Du hast dir eine neue Jeans im Laden gekauft. Zuhause stellst du fest, dass die Hose ein Loch hat. Was ist zu tun?

A	Da kann man nichts machen. Hätte man besser aufpassen müssen.
B	Da noch Garantie auf der Jeans ist, schick ich die Jeans zum Hersteller und verlange mein Geld zurück.
C	Das ist ein Fall für das Gewährleistungsrecht. Der Händler muss reparieren oder umtauschen.

Frage 8:

Du besitzt ein Smartphone mit Vertragslaufzeit. Nach einiger Zeit bekommst du ein Schreiben vom Anbieter, dass deine Vertragslaufzeit sich um ein Jahr verlängert hat. Dabei wolltest du doch zu einem günstigeren Anbieter wechseln. Dürfen die das?

A	Ja. Anscheinend hast du die AGB nicht durchgelesen. Darin steht, wenn man nicht fristgerecht kündigt, verlängert sich der Vertrag um ein Jahr.
B	Nein. Grundsätzlich enden Verträge nach Ende der Laufzeit automatisch.
C	Nein. Verbraucher sind vor so was geschützt.

Frage 9:

Du hast dir online neue Sneakers bestellt. Leider passen sie nicht richtig und du willst sie zurück schicken. Geht das?

A	Nein. Wie im Laden kann ich auch im Internet gekaufte Sachen nicht einfach zurückgeben.
B	Ja. Allerdings muss ich eine Frist einhalten und den Kauf widerrufen.
C	Nein. Das geht nur, wenn die Sneakers beschädigt wären.

Frage 10:

Unter 18 Jahre ist man nicht geschäftsfähig. Stimmt das?

A	Nein. Auch unter 18 Jahre darf man mit dem Taschengeld alltägliche Dinge kaufen und wenn es die Erziehungsberechtigten erlauben.
B	Nein. In Deutschland muss man mindestens 21 Jahre alt sein.
C	Ja. Unter 18 ist man nicht voll geschäftsfähig.

Verbraucherrechte**Unterrichtsphase**

- Ergebnissicherung

Kurzbeschreibung

Die Expertengruppen der Fallbeispiele erarbeiten Fragen für ein Quiz, welches spielerisch alle behandelten Themen wiederholt

Feinziele

- Vertiefende Auseinandersetzung mit dem Inhalt
- Wiederholung und Verankerung der Lerninhalte

Kompetenzen

- Erarbeitung von themenspezifischen Fragen für ein Quiz
- Überprüfen der gelernten Sachverhalte

Zeitdauer

- Ca. 20 min

Benötigtes Material

- Pro Expertengruppe
 - Arbeitsauftrag
 - Quiz-Vorlage
 - Stift

Vorbereitungsaufwand

Gering

Ablauf

- Die Lehrkraft erklärt kurz den Ablauf und teilt jeder Gruppe einen Arbeitsauftrag und eine Quiz-Vorlage aus.
- Die jeweiligen Gruppen bearbeiten mit Hilfe des Hintergrundwissens den Arbeitsauftrag.
- Die Lehrkraft sammelt nach 20 min die Quiz-Vorlagen ein und prüft die Fragen.
- Anschließend können die Fragen mündlich im Plenum abgefragt werden. Die erarbeitende Gruppe ist von den jeweiligen Fragen ausgeschlossen.
- Alternativ können die Fragen zur besseren Lesbarkeit in ein Textdokument überführt werden oder am Kopierer vervielfältigt und jeder Schülerin und jedem Schüler zur Bearbeitung ausgehängt werden.

Anmerkungen

- Erfordert eine genaue Prüfung durch die Lehrkraft
- Das Quiz kann auch zu einem späteren Zeitpunkt (nochmals) durchgeführt werden

Arbeitsauftrag

Ihr seid die Experten!

- Überlegt euch drei Fragen für ein Quiz.
- Erstellt zu jeder Frage drei Antworten.
- Eine der Antworten muss richtig sein, zwei Antworten sind also falsch.
- Wechselt die Position der richtigen Antworten! Wäre ja zu einfach, wenn immer die Antwort 1 richtig ist.

Zum Beispiel

Frage 1		
Welche Institution kann mir bei Problemen mit europäischen Geschäften weiterhelfen?		
Antwort 1	Antwort 2	Antwort 3
Stiftung Warentest	Europäisches Verbraucherzentrum	Verbraucherzentrale Bundesverband

Frage 1		
Antwort 1	Antwort 2	Antwort 3

Frage 2		
Antwort 1	Antwort 2	Antwort 3

Frage 3		
Antwort 1	Antwort 2	Antwort 3

Anhang

Beispielablauf

Zeit	Ablauf/Methode
	1. Einführung ins Thema
15 min	<p>Modul 1: Methoden zum Einstieg</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Bildersalat <p>oder</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Visitenkarte <p>Anschließend werden der Tagesablauf und die Regeln für den Tag besprochen.</p>
	2. Durchführung Fit for finance
120 min	<ul style="list-style-type: none">➤ <i>Fit for finance</i> ist für vier Spieler ausgelegt. Bei großen Schulklassen kann es daher notwendig sein, dass Paare gebildet werden. <p>Optional können die Erklärvideos angeschaut werden, allerdings erhöht sich dann die Durchführungsdauer um circa 30 min!</p>
	Pause
	3. Themenblock 1
90 min	<ul style="list-style-type: none">➤ Modul 3: Umgang mit den eigenen Ressourcen <p>Thematisch bietet es sich an, dieses Modul zuerst durchzuführen, da die Anknüpfungspunkte zum Spiel hier am deutlichsten sind. Selbstverständlich kann die Reihenfolge der Module aber auch geändert werden.</p>
	Pause
	4. Themenblock 2
90 min	<ul style="list-style-type: none">➤ Modul 4: Verbraucherrechte
	Abschluss
10 min	<p>Zum Abschluss empfiehlt es sich, eine kurze Rekapitulation des Tages durchzuführen. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Möglichkeit, ein Feedback des Tages abzugeben.</p>

Weitergehende Informationen

Modul 3: Umgang mit den eigenen Ressourcen

Weitere Informationen, Links und Materialien zum Thema Schulden und Budgetplanung finden Sie auf der folgenden Seite:

- <http://www.forum-schuldnerberatung.de/>

Modul 4: Verbraucherrechte

Viele Informationen zu den Verbraucherrechten finden Sie auf den Seiten der Verbraucherzentralen.

- <http://www.verbraucherzentrale-bawue.de/themen/garantien>
- <https://www.verbraucherzentrale.de/bankgeschaefte-minderjaehrig>
- <https://www.verbraucherzentrale.de/Kundenrechte-bei-Fernabsatzvertraegen>
- <http://www.bundesregierung.de/Content/DE/StatischeSeiten/Breg/Tipps-fuer-Verbraucher/0-Buehne/2012-12-14-verbraucherorganisationen.html>

Methoden und Übungen

Abgesehen von einschlägiger Fachliteratur finden Sie unter den folgenden Links viele Methoden und Übungen für Ihren Unterricht.

- <http://methodenpool.uni-koeln.de/>
- <http://www.schulentwicklung.nrw.de/methodensammlung/liste.php>
- <http://www.bpb.de/shop/lernen/thema-im-unterricht/36913/methoden-kiste>