

Unterrichtsschritt	Sach- und Verhaltensaspekte	Aktions-/ Sozialform/ Medien
Einstieg/ Problemgewinnung	Durchgeführter Baustein 1 oder alternativ die Schüleraufgabe „Memory zur Vertragsanbahnung“ aus Baustein 1	Bewegungs-Memory Material: AB 1_1 Bildkarten für Memory
Erarbeitung	<p>Aufgabe 1: Die Begriffe Umtausch, Garantie und Gewährleistung sollen verdeutlicht werden. In einem Rollenspiel werden verschiedene Situationen dargestellt. Die SuS, die eine Rolle übernehmen, erhalten Rollenkarten mit Anweisungen zur Darstellung. Es gibt mindestens drei Runden - Gewährleistung (bis 6 Monate), Garantie, Umtausch. Bei höheren Klassen eine vierte Runde mit der Variante Gewährleistung nach 6 Monaten. Folgende Rollen werden benötigt: Verbraucher, Verkäufer, Filialleiter, Verbraucherschützer Aufgabe der Zuschauer: Die SuS im Plenum sind Beobachter der Situationen und bewerten die jeweiligen Aktionen/ Reaktionen mit Hilfe folgender Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was möchte die Kundin/ der Kunde erreichen? • Wie reagiert der Verkäufer? • Welche Rechte hat der Kunde in Fall a, b, c? <p>Zusätzlich kann es weitere Runden für die Begriffe Widerruf und Reklamation geben</p> <p>Aufgabe 2: Welche Handlungsmöglichkeiten haben Verbraucher? In dieser Aufgabe erarbeiten die SuS, wie sie sich gegenüber Anbietern/ Verkäufer verhalten können und welche Schritte möglich sind. Dazu werden in Kleingruppen verschiedene Fälle besprochen, bei denen zu entscheiden ist, ob jeweils Reparatur, Ersatzlieferung, Rücktritt oder Widerruf das Mittel der Wahl ist.</p> <p>Die SuS erhalten zum Abschluss ein Merkblatt zu Gewährleistungsrechten</p>	<p>Rollenspiel Material: AB 2_1_Rollenkarten Ggf. AB 2_2_Rechte bei mangelhafter Ware</p> <p>Voting Material: Ergänzende Fragen im AB 2_1_Rollenkarten</p> <p>Gruppenarbeit mit Fallbesprechung Material: AB 2_4_Fallbeschreibung</p> <p>Material: AB 2_3_Rechte bei mangelhafter Ware_ausgefüllt</p>
Abschluss	Die bearbeiteten Themen werden anhand eines Quiz wiederholt. Die SuS können alleine oder in Gruppen gegeneinander spielen.	Quiz Material: AB 2_5_Quiz_Gewährleistungsrechte

Kernbotschaft: Beim Warenkauf haben Verbraucher Rechte! 2 Jahre ab Kauf.