|  |  |
| --- | --- |
| **Bildungsgang: Schulversuch FOS Polizei**  **Fach: Recht**  **Anforderungssituation: 2.2 Privatrechtliche Rechtsgeschäfte**  **Handlungsfeld/Arbeits- und Geschäftsprozess(e): 2: Rechtliche Grundlagen des Verwaltungshandelns**  **Lernsituation Nr.: 2.2.1 Kaufvertragsrecht** | |
| Einstiegsszenario (Handlungsrahmen)  Eine Schülerin/ein Schüler (16 Jahre alt) erhält von ihren/seinen Eltern 100,- Euro, um sich für den Unterricht einen Taschenrechner (Preis 80,- Euro). Im Kaufhaus kauft die Schülerin/der Schüler zusätzlich einen Rucksack für 20,- Euro.  Zuhause sind die Eltern mit dem Kauf des Rucksackes nicht einverstanden und fordern die Schülerin/den Schüler zur Rückgabe auf. Das Kaufhaus verweigert dies. | Handlungsprodukt/Lernergebnis  - Übersicht (z. B. Plakat) zu rechtlichen Grundlagen des Kaufvertragsrechts  - begründete Entscheidung für oder gegen die Rückgabe |
| Wesentliche Kompetenzen  Die Schülerinnen und Schüler   * informieren sich mit Hilfe des Gesetzestextes und ggf. digitaler Quellen über das wirksame Zustandekommen des Kaufvertrages und die Stufen der Geschäftsfähigkeit * trainieren ihre Kommunikationsfähigkeit durch kooperatives Arbeiten, indem sie sich über die Rechercheergebnisse austauschen und sich einigen, welche Aspekte in ihrem Handlungsprodukt festgehalten werden sollen * erstellen und präsentieren ein Handlungsprodukt zu den Stufen der Geschäftsfähigkeit und dem Zustandekommen des Kaufvertrages (z. B. Lernvideo, Kurzpräsentation, Informationsblatt) * reflektieren ihren Arbeitsprozess und ihre Handlungsprodukte im Hinblick auf Informationsgehalt und Medieneinsatz | Konkretisierung der Inhalte   * Geschäftsunfähigkeit * beschränkte Geschäftsfähigkeit * Geschäftsfähigkeit * Zustandekommen eines Kaufvertrags * Unwirksame Kaufverträge * schwebend unwirksame Kaufverträge * § 110 BGB: Taschengeldparagraph * Nichtigkeit als Rechtsfolge |
| Lern- und Arbeitstechniken  Informationen beschaffen und erarbeiten, Anfertigen und Präsentieren des gewählten Handlungsproduktes mittels Informationen aus digitalen und analogen Quellen, Umgang mit digitalen Programmen/Tools, Kooperative Arbeitstechniken, Unterrichtsgespräch | |
| Unterrichtsmaterialien/Fundstelle  Einstiegsszenario, Internetrecherche | |
| Organisatorische Hinweise  evtl. EDV-Raum, Internetzugang, Ausgabe- und andere Peripheriegeräte | |