

<p>Arbeitsauftrag</p>	<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.
<p>Fallgeschichte</p>	<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>
<p>Aufgaben</p>	<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 nach 7 Monaten 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 HändlerIn sollte es den anderen SpielerInnen nicht leicht machen, den Gewährleistungsanspruch durchzusetzen. • Die anderen beiden RollenspielerInnen sollen jedoch zeigen, dass sie über ihre Rechte, was die Gewährleistung angeht, Bescheid wissen.