

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Rechtliches Handeln im Alltag - Arbeitsrecht und
Wirtschaftsrecht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



II.24

Arbeits- und Wirtschaftsrecht

Rechtliches Handeln im Alltag – Vertragsrecht, Mängel und Urhebererschaft

Clemens Kaesler



© RAABE 2021

© Bits and Splits/Adobe Stock

Diese Einheit vermittelt den Lernenden Rechtssicherheit in ihrem Alltag. Schwerpunkte wie Geschäftsfähigkeit, grundlegendes Vertragsrecht sowie Leistungsstörungen beim Kaufvertrag werden an Gesetzestexten geprüft. Als Leistungsüberprüfung erstellen die Lernenden abschließend in Gruppen eine Lernbroschüre.

KOMPETENZPROFIL

Dauer:	8 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Lesen von Gesetzestexten; strukturiertes und systematisches Arbeiten; Fachkompetenz Vertrags-, Kauf- und Urheberrecht
Medienkompetenzen:	Kommunizieren und Kooperieren (2); Produzieren und Präsentieren (3); Analysieren und Reflektieren (6)
Thematische Bereiche:	Rechts- und Geschäftsfähigkeit, Kaufrecht, Vertragsrecht, Leistungsstörungen, Urheberrechte im Internet
Medien:	Texte, Gesetzestexte, Bilder
Zusatzmaterialien:	Paragrafenauswahl BGB, Info-Broschüre „Rechtliches Handeln im Alltag“ mit Google Docs

Fachliche Hinweise

Rechtliches Handeln im Alltag

Diese Unterrichtseinheit vermittelt den Lernenden für ihren eigenen Alltag Rechtssicherheit. Die wichtigsten privaten Lebensbereiche, in denen Jugendliche und junge Erwachsene mit Rechtskonsequenzen verbunden handeln, werden dabei beleuchtet. Mit rechtlichem Handeln ist bei Schülerinnen und Schülern mit zunehmendem Alter dann das Vertragsrecht sowie den damit einhergehenden Leistungsstörungen verbunden. Gerade das Kaufrecht ist im Kern Verbraucherrecht, das für angehende mündige Bürgerinnen und Bürger zum rechtlichen Basiswissen gehören sollte. Da Jugendliche und junge Erwachsene viel Zeit mit Inhalten der digitalen Medien verbringen, sind Fragen des Urheberrechts ebenfalls in dem Spektrum des juristischen Basiswissen für diese Altersgruppe anzusiedeln, weshalb dieser Thematik eine Doppelstunde gewidmet wird.

Für ein Verständnis der Aufgaben des Rechts sind zunächst die Rechts- und Geschäftsfähigkeit wichtig. Die Rechtsfähigkeit eines Menschen beginnt mit der Geburt und endet mit dem Tod. Rechtsfähig sind alle Rechtssubjekte, also natürliche und juristische Personen. Eine juristische Person ist erst rechtsfähig, wenn sie in einem Register eingetragen ist (z. B. Handels- oder Vereinsregister). Die Geschäftsfähigkeit hingegen beginnt erst mit Vollendung des 7. Lebensjahres und bezeichnet die Fähigkeit, eigene wirksame Rechtsgeschäfte abschließen zu können. Vom 7. bis 18. Lebensjahr gilt eine Person als beschränkt geschäftsfähig, sie darf Rechtsgeschäfte nur mit Zustimmung der gesetzlichen Vertreter (Eltern, Erziehungsberechtigte etc.) vornehmen (§ 107 BGB). Das Rechtsgeschäft ist schwebend unwirksam, bis eine gesetzliche Vertreterin oder ein gesetzlicher Vertreter die Zustimmung gegeben hat. Dies gilt nicht bei kleineren Anschaffungen (z. B. einer Zeitschrift). Beschränkt Geschäftsfähige dürfen im Rahmen des Taschengeldes eigene wirksame Rechtsgeschäfte tätigen (§ 110 BGB). Die Höhe dieses Taschengeldes ist im Gesetz nicht spezifiziert. Die unbeschränkte Geschäftsfähigkeit beginnt mit dem Eintritt der Volljährigkeit.

Nichtigkeit und Anfechtbarkeit beziehen sich auf den Abschluss von Rechtsgeschäften. Nichtige Rechtsgeschäfte sind von vornherein ungültig, z. B. bei einem Rechtsgeschäft, das gegen ein gesetzliches Verbot verstößt, bei Scherz- oder Scheingeschäften oder Verstoß gegen Formvorschriften. Anfechtbare Rechtsgeschäfte sind bis zur erklärten Anfechtung voll rechtswirksam, bei einer rechtswirksamen Anfechtung tritt rückwirkend eine volle Nichtigkeit der Willenserklärung ein (bei Irrtum, arglistiger Täuschung und Drohung).

Das im Alltag häufigste Rechtsgeschäft ist der Kaufvertrag, der durch zwei übereinstimmende Willenserklärungen (Antrag und Annahme) zustande kommt. Der Kaufvertrag besteht aus zwei Rechtsgeschäften, dem Verpflichtungsgeschäft und dem Verfügungsgeschäft (Erfüllung der gegenseitigen Ansprüche). Beim Kaufvertrag kann es zu Leistungsstörungen kommen, wenn eine Vertragspartei eine ihrer Pflichten verletzt. Seitens der Verkäuferin oder des Verkäufers sind es mangelhafte Lieferung sowie Lieferungsverzug. Seitens der Käuferin oder des Käufers sind es Annahmeverweigerung der Waren (Annahmeverzug) und Zahlungsverzug. Bei der mangelhaften Lieferung bekommen Verkäuferinnen und Verkäufer lt. Gesetzgebung zweimal die Gelegenheit, den Mangel nachzubessern, bzw. eine mangelfreie Ware zu liefern. Erst dann kann die Käuferin oder der Käufer vom Kaufvertrag zurücktreten. Sie oder er kann auch eine Minderung des Kaufpreises verlangen, ggf. sogar Schadenersatz und Ersatz vergeblicher Aufwendungen. Der Lieferungsverzug tritt ein, wenn die Lieferung zum Fälligkeitsdatum nicht geliefert ist.

Bleibt die Lieferung aus, so muss die Käuferin oder der Käufer zunächst eine Mahnung schicken, in der zur Lieferung aufgefordert und eine Frist gesetzt wird. Die Mahnung entfällt beim Fixkauf (mit kalendermäßig genau bestimmten Lieferdatum) oder beim Zweckkauf (aus der Natur der Sache ergibt sich ein klar definierter Lieferzeitpunkt). Eine weitere Voraussetzung für den Lieferungsverzug

ist das Verschulden der Verkäuferin oder des Verkäufers, also wenn fahrlässig oder vorsätzlich gehandelt wurde. Die Käuferin oder der Käufer kann im Fall des Lieferungsverzugs eine Nachfrist setzen und Schadensersatz fordern. Ist die Nachfrist verstrichen, kann sie oder er vom Kaufvertrag zurücktreten und Schadensersatz fordern, wenn z. B. die Ware anderweitig teurer gekauft wurde. Ähnlich verhält es sich beim Zahlungs- und Annahmeverzug. Auch hier ist wieder eine Fälligkeit und Mahnung erforderlich. Die Mahnung ist entbehrlich, wenn ein datumsgenauer Termin gesetzt wurde. Beim Zahlungsverzug kommt die Käuferin oder der Käufer spätestens nach 30 Tagen in Verzug. Die Verkäuferin oder der Verkäufer hat ohne Fristsetzung sofort ein Recht auf Bezahlung und ggf. auch auf Schadensersatz (z. B. Mahngebühren). Nach der Fristsetzung kann die Verkäuferin oder der Verkäufer vom Vertrag zurücktreten und hat darüber hinaus weiterhin einen Anspruch auf Schadensersatz. Analog hierzu verhält sich der Annahmeverzug: Hier gilt zusätzlich, dass das Risiko auf Untergang der Ware ab der Fristsetzung auf die Käuferin oder den Käufer übergeht. Versperrt die nicht abgeholte Ware z. B. einen Lagerraum und muss deshalb zusätzlicher Räume angemietet werden, so kann dieser Schaden ebenfalls in Rechnung gestellt werden.

Neben dem Kaufrecht ist das Internetrecht, insbesondere in der Form des Rechts auf Urheberschaft, für das rechtliche Handeln von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in ihrem Alltag von hoher Relevanz. Schnell kann es durch den Gebrauch des Internets z. B. zur Recherche für ein Referat zu einer Urheberrechtsverletzung kommen. Zu verlockend ist es, dass gut geschriebene Texte und anschauliche Bilder nur einen Klick entfernt liegen. Insbesondere Bilder werden in schulischen Kontexten oft urheberrechtswidrig verwendet. Um juristische Konsequenzen zu vermeiden, ist das Einverständnis der urhebenden Person wichtig.

In Bilderdatenbanken, wie z. B. Shutterstock, Pixabay oder Wikipedia, wird genau angegeben, was mit den Bildern gemacht werden darf. In Bilddatenbanken sind die Creative Commons-Lizenzen zu beachten, die die Einräumung von Nutzungsrechten, die aus dem Urheberrecht stammen, regeln. Creative Commons (dt. „schöpferisches Gemeingut“) ist eine gemeinnützige Organisation (2001 in den USA gegründet). Creative Commons veröffentlichte verschiedene Standard-Lizenzverträge, mit denen Autorinnen und Autoren bzw. Personen der Urheberschaft der Öffentlichkeit auf einfache Weise Nutzungsrechte an ihren Werken einräumen können. Creative Commons soll dem Umstand Rechnung tragen, dass es kein weltweit gültiges Urheberrecht gibt, die Inhalte über das Internet aber weltweit genutzt werden können. Die Lizenzverträge von Creative Commons sind auf alle möglichen Werkstypen anwendbar, die unter das Urheberrecht fallen können, zum Beispiel Texte, Bilder, Musikstücke, Videos usw. Die Lizenzverträge können auf die nationalen Rechtssysteme portiert werden und werden dann mit dem nationalen Urheberrecht konform gemacht.

Bei Texten ist ebenfalls das Einverständnis der Person der Urheberschaft vorausgesetzt, wenn ein fremder Text übernommen werden soll. Bei Zitaten muss der Text deutlich als Zitat erkennbar sein, die Autorin oder der Autor muss aber nicht einwilligen. Es ist also nicht erlaubt, sich fremder Texte zu bedienen, selbst wenn diese abgeändert werden sollten. Ähnliches gilt für Videos. Hier sind „embedded Links“ nach derzeitiger Rechtsprechung erlaubt. Embedded Link (dt. „eingebettete Verknüpfung“) bedeutet, dass ein Video über einen eingebauten Player auf der Homepage direkt das Video z. B. von YouTube abrufen, es also nicht kopiert wird.

Das Kaufrecht gilt im Internet beinahe genauso. Käuferinnen und Käufer können viele bestellte Waren unbeschädigt innerhalb von 14 Tagen zurückgeben.

Weiterführende Medien

- ▶ **Brugger, Walter:** *Einführung in das Wirtschaftsrecht: Kurzlehrbuch*. 2018
Einführung und erste Orientierung für Nicht-Juristen
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=zFhGhEN2wWY> [letzter Zugriff 06.05.2021]
Einführung zu Oncoo von „Unterrichten.Digital – Tutorials & Praxisbeispiele“
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=Tj2uqu3qU0g> [letzter Zugriff 06.05.2021]
Einführung zu Google Docs von „so geht Chromebook“

Didaktisch-methodisches Konzept

Die Unterrichtseinheit hat das Ziel, den Lernenden in ihrem Alltag zu rechtssicherem Handeln zu verhelfen. Als Jugendliche und junge Erwachsene nehmen sie am Wirtschaftsleben teil und schließen Rechtsgeschäfte ab. Ihr rechtliches Handeln hat Konsequenzen, weshalb sie über ihre Rechte und Pflichten im Bilde sein müssen.

Die Unterrichtseinheit bedient sich der in der Rechtslehre üblichen Kasuistik, d. h. die Rechtssystematik wird anhand eines Falles erlernt, der einer konkreten Lösung bedarf. Diesem Prinzip geschuldet ist auch das kleinschrittige Lösen von überschaubaren exemplarischen Fällen, die ihre theoretische Verankerung im beispielbasierten Lernen haben. Kleinere, sehr anschauliche Fälle ergeben den Lösungsansatz für ein Rechtsproblem. Anhand dieser Fälle ist es einfacher, den Rechtskomplex zu verinnerlichen. Es sind jedoch nicht nur exemplarische Rechtsfälle, die eine rechtssichere Handlungskompetenz ermöglichen. Strukturhilfen, die die Systematik zeigen, ergänzen die Einheit.

Die Unterrichtseinheit ist auf das derzeit pandemiebedingte digital-kollaborative Lernen abgestimmt. Ein wichtiges Tool, was dabei in vielen Aufgabenstellungen zum Einsatz kommt, ist Oncoo, das vom Studienseminar für Berufsbildende Schulen in Osnabrück entwickelt wurde (weitere Informationen siehe Hinweise **M 1**).

Die Schülerinnen und Schüler bekommen zur Einübung kooperativen Lernens anhand neuer Technologien eine Handreichung für Google Docs, womit sie gemeinsam eine Broschüre zum Erlernen erarbeiten (**ZM 2**). Ein Gruppenmitglied bekommt hierzu die „Hauptrolle“ und muss das Dokument in Google Docs eröffnen sowie die restliche Gruppe hierzu einladen. Die Lernenden können auch ein Videokonferenz-Tool zu Hilfe nehmen und damit eine reelle Situation einer Gruppenarbeit erzeugen.



KMK-Medienkompetenzen im Überblick

Medienkompetenzen (KMK)

- (2) Kommunizieren und Kooperieren: Kollaboratives Lernen und Arbeiten über Oncoo, Google Docs (**M 1, ZM 2**)
- (3) Produzieren und Präsentieren: Erstellung einer Broschüre mit Google Docs (**ZM 2**)
- (6) Analysieren und Reflektieren: Nachvollzug von Urheberrechten im Internet (**M 12**)

Auf einen Blick

Einführung in das Recht

1./2. Stunde

- M 1 **Begriffe und Aufgaben des Rechts**
 M 2 **Rechts- und Geschäftsfähigkeit**
 M 3 **Grundlagen zum Vertragsrecht**

Kompetenzen: Die Lernenden beschreiben die Aufgaben der Gesetzgebung. Sie können Gesetzesgrundlagen wiedergeben und untersuchen anschauliche Beispiele. Rechtsgeschäfte und Willenserklärung werden eingeordnet und Fälle beurteilt.

Benötigt: ggf. Internet, Projektionsmöglichkeit

Kaufrecht

3./4. Stunde

- M 4 **Nichtigkeit und Anfechtbarkeit**
 ZM 1 **BGB: Paragrafenauswahl zu Nichtigkeit und Anfechtbarkeit**
 M 5 **Der Kaufvertrag**
 M 6 **Rechtsgeschäft des Kaufvertrags**
 M 7 **Widerrufsrecht bei Kaufverträgen**



Kompetenzen: Die Lernenden üben das Lesen von Gesetzestexten und erarbeiten Wissen über Rechte und Pflichten beim Kaufvertrag.

Leistungsstörungen (Stationenlernen)

5./6. Stunde

- M 8 **Mangelhafte Lieferung (Station 1)**
 M 9 **Lieferungsverzug (Station 2)**
 M 10 **Zahlungsverzug (Station 3)**
 M 11 **Annahmeverzug (Station 4)**

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler vertiefen das Lesen von Gesetzestexten und erarbeiten Wissen über die Rechte bei Leistungsstörungen.

Alltagshandeln im Netz

7./8. Stunde

- M 12 **Was sind die Grenzen von Copy & Paste im Internet?**
 ZM 2 **Info-Broschüre „Rechtliches Handeln im Alltag“ mit Google Docs**

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler erklären Urheberrecht im Internet und gestalten eine Broschüre, während sie ihre Medienkompetenz schulen.



Benötigt: Internet, ggf. Projektionsmöglichkeit

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Rechtliches Handeln im Alltag - Arbeitsrecht und
Wirtschaftsrecht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



II.24

Arbeits- und Wirtschaftsrecht

Rechtliches Handeln im Alltag – Vertragsrecht,
Mängel und Urheberschaft

Christian Kasper



Diese Einheit vermittelt den Lernenden Rechtskenntnisse in ihrem Alltag. Schwerpunkte sind die
Sachfähigkeit, grundsätzliche Vertragsrecht sowie Leistungsstörungen beim Kaufvertrag werden
zu verdeutlichen. Durch die Vertragsabgrenzung werden die Unterschiede zwischen den
einzelnen Leistungsformen.

KOMPETENZPROFIL

Basen:

8 Unterrichtsstunden

Kompetenzen:
Lesen von Gesetztexten, Strukturieren und systematisches An-
bahnen Fachkomplexes Vertrags-, Kauf- und Urheberrecht

Medienkompetenzen:
Kommunikation und Kooperation (z. B. Produktion und Präsentation
des Projektes und Berichts)

Thematische Bereiche:
Recht und Sachfähigkeit, Kaufrecht, Vertragsrecht, Leistungsstörungen, Urheberrecht im Internet

Medien:
Texte, Schreibweise, Bilder

Zusatzmaterialien:
Penguinwissen.de, Info-Struktur „Rechtliches Handeln im
Alltag“ mit Google Docs