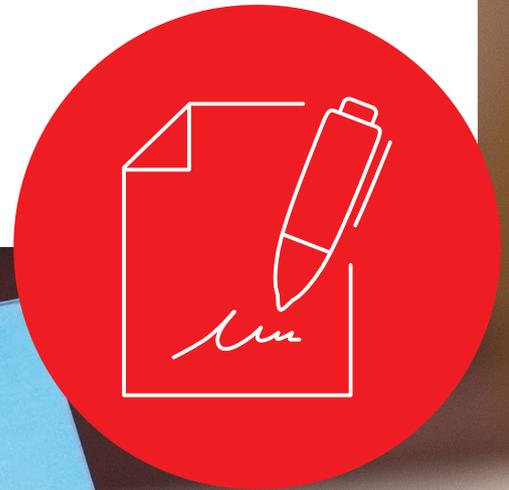


Verträge leicht gemacht

Handreichung zu Lehr- und Lernmaterialien



der
Vertrag

Foto: Benjamin Nolte



Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| Grußwort | 1 |
| Hintergrund | 2 |
| Das Projekt KonsumAlpha | 3 |
| Zu den Materialien | 4 |
| Enthaltene Lerneinheiten | 5 |
| Spiele | 6 |
| Hintergrundinformationen für Lehrende | 7 |
| Exemplarische Einstiege | 8 |
| Übersicht über Materialien | 10 |
| Ablaufpläne und Arbeitsbögen | |
| Buchstabenwirbel | 11 |
| Silbenrätsel & Was fehlt? | 14 |
| Suchsel Vertragsbegriffe | 19 |
| Zustandekommen von Veträgen | 22 |
| Spiele | |
| Memo | 27 |
| Trimono | 30 |
| Ein Satz sucht ein Ende | 32 |
| Vertiefung | 34 |
| Literaturverzeichnis | 35 |
| Impressum | 36 |

Grußwort

Liebe Leserinnen und Leser,

Sie halten eine Handreichung in Ihren Händen, die eine Auswahl vielfältiger Materialien zum Schwerpunktthema Verträge beinhaltet. Einsetzen können Sie die Materialien mit dem Schwerpunkt Verträge z.B. in Alphabetisierungs- und Grundbildungskursen, Familienbildungsstätten und ähnlichen Kontexten.

Die vorgestellten Materialien sind Teil einer größeren Materialsammlung mit über 200 Arbeitsbögen und weiteren Inhalten, die unter folgendem Link kostenfrei heruntergeladen werden können:

<https://www.uni-flensburg.de/evb/forschung/konsumalpha/>

In unserem Kooperationsprojekt „KonsumAlpha“ (Europa-Universität Flensburg, Landesverband der Volkshochschulen Schleswig-Holsteins sowie die Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein) verbinden wir die Aspekte Schriftspracherwerb und Verbraucherbildung miteinander, um der Ausgrenzung von Personen, die Probleme mit dem Lesen und Schreiben haben, entgegenzuwirken und ihre gesellschaftliche Teilhabe zu erhöhen. Derzeit betrifft das Problem, nicht oder nicht gut lesen und schreiben zu können, etwa 6,2 Millionen Erwachsene in Deutschland.¹ Bisherige Forschungsprojekte offenbarten, dass Maßnahmen der Alphabetisierung sich besonders dann als wirksam erweisen, wenn sie das gewohnte soziale Umfeld der Zielgruppe berücksichtigen und mit lebensweltlich relevanten Themen verknüpft werden.²

Die von uns entwickelten Lehr- und Lernmaterialien sind alltags- und lebensweltbezogen, was bedeutet, dass das vermittelte Wissen sowie die entsprechenden Kompetenzen direkt an den Problemlagen anknüpfen, mit denen sich sogenannte gering literalisierte Menschen konfrontiert sehen. So wird beispielsweise thematisiert, welche Arten von Verträgen es gibt und auf welche Weise Verträge zustande kommen können. Das Verfassen eines beispielhaften Kündigungsschreibens ermöglicht es Lernenden, sich auch mit diesem wichtigen Aspekt auseinanderzusetzen.

Neben klassischen Arbeitsbögen beinhaltet die Materialsammlung u.a. auch kleinere Spiele, die einen neuen Lernzugang ermöglichen. Sehr gerne weisen wir noch darauf hin, dass es neben der vorliegenden Handreichung zum Thema Verträge eine ebensolche zum Themenfeld Versicherungen sowie zur Methodik des partizipativen Videodrehs gibt.

Diese sind ebenfalls unter dem auf dieser Seite angegebenen Link zum Download verfügbar.

Wir wünschen Ihnen gutes Gelingen mit der vorliegenden Handreichung. Es freut uns, wenn Sie unsere Materialien verwenden können. Sehr gerne können Sie uns Ihre Erfahrungen mit den Materialien zurückmelden. Unsere Kontaktdaten finden sich im Impressum.

Die Abteilung Ernährung und Verbraucherbildung der Europa-Universität Flensburg, der Landesverband der Volkshochschulen Schleswig-Holsteins sowie die Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein



Hintergrund

Etwa 6,2 Millionen Erwachsene in Deutschland sind gering literalisiert. Als gering literalisiert wird eine Person bezeichnet, die allenfalls bis zur Ebene einfacher Sätze lesen und schreiben kann. Zur Einordnung der schriftsprachlichen Fähigkeiten einer Person werden verschiedene Stufen herangezogen, welche als Alpha-Levels bezeichnet werden.

Ausreichende schriftsprachliche Kompetenzen sowie sicheres Verbraucherhandeln sind im Alltag an vielen Stellen von Nöten: Dokumente und Briefe müssen gelesen und verstanden, verschiedene Vertragsangebote verglichen werden. Zudem müssen Angebote und Leistungen daraufhin überprüft werden, ob sie mit dem persönlichen Bedarf übereinstimmen.

Erklärungen zu Alpha-Levels sowie Anteil an der Bevölkerung

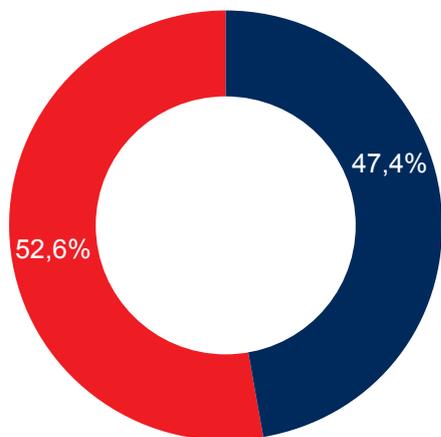
| | Alpha-Level 1 | Alpha-Level 2 | Alpha-Level 3 | Alpha-Level 4 |
|------------------------------------|--|--|---|---|
| Literalität | geringe Literalität | | | fehlerhaftes Schreiben |
| Ebene | Buchstabenebene | Wortebene | Satzebene | Textebene |
| Beschreibung | Personen können einzelne Buchstaben lesen und schreiben. | Personen können einzelne Wörter lesen und schreiben. | Personen können einzelne Sätze lesen und schreiben. | Personen zeigen eine fehlerhafte Rechtschreibung. |
| Anteil der erwachsenen Bevölkerung | 0,6 % | 3,4 % | 8,1 % | 20,5 % |
| Anzahl | 0,3 Mio. | 1,7 Mio. | 4,2 Mio. | 10,6 Mio. |

Quelle: Universität Hamburg, LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Basis: Deutsch sprechende Erwachsene (18-64 Jahre), n=7.192, gewichtet, Abweichung von 100 % und Abweichungen bei den absoluten Zahlen sind rundungsbedingt (modifiziert nach Universität Hamburg, 2018, S. 4-5).

Gut die Hälfte (52,6 %) der Menschen, die den Alpha-Levels 1-3 zuzuordnen ist, hat in der Kindheit Deutsch als erste Sprache gelernt und 62,3 % zählen zur Personengruppe der Erwerbstätigen. Geringe Literalität wirkt sich auch auf finanzbezogene Praktiken aus. So nutzen im Vergleich zum Bundesdurchschnitt (65,3 %) weitaus weniger gering

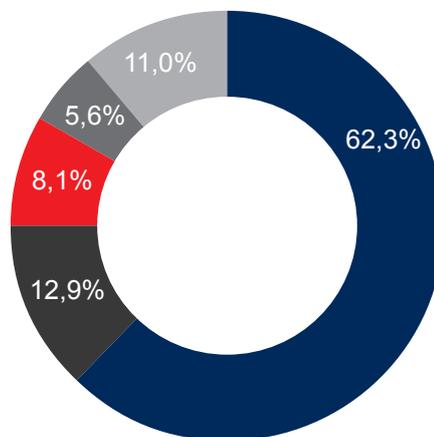
literalisierte die Möglichkeit des Onlinebankings (40,6 %).¹ Das Ausfüllen von Verträgen und vertragsähnlichen Dokumenten wie z.B. Banküberweisungen in Papierform ist weiterhin eine notwendige Kompetenz, die mithilfe des vorliegenden Lernmaterials gefördert werden kann.

Anteile von Personen mit verschiedenen Herkunftssprachen



- Herkunftssprache Deutsch
- andere Herkunftssprache

Anteile von Personen in verschiedenen Erwerbssituationen



- Hausfrau/-mann
- Erwerbstätige
- Arbeitslose
- sonstige, k.A.
- Rentner*in

Quelle: Universität Hamburg, LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Basis: Gering Literalisierte, Deutsch sprechende Erwachsene (18-64 Jahre), n=867, gewichtet (entnommen aus: Universität Hamburg, 2018, S. 10 und 12).

Das Projekt KonsumAlpha



Im Rahmen der AlphaDekade (Nationale Dekade für Alphabetisierung und Grundbildung) fördert das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) Projekte, die sich mit der Grundbildung und Alphabetisierung von Erwachsenen

im lebensweltlichen Kontext befassen.

Das Projekt KonsumAlpha (Consumer Literacy – Alphabetisierung und Grundbildung in lebensweltlich orientierten Konzepten) ist eines dieser Projekte. Im Verbund von KonsumAlpha verknüpfen die Europa-Universität Flensburg, der Landesverband der Volkshochschulen Schleswig-Holsteins sowie die Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein das Themenfeld **Verbraucherbildung** und den **Schriftspracherwerb** miteinander.

Die Projektergebnisse insgesamt sowie die vorliegende Handreichung unterstützen die Hauptanliegen des Projektes:

- Erhöhung der Motivation zur Weiterbildung durch **lebensnahe Kurskonzepte und Materialien**
- **Stärkung der Kompetenzen der Zielgruppe** in ihrer Rolle als Verbraucherinnen und Verbraucher
- **Bereitstellung von innovativem Unterrichtsmaterial zum Schriftspracherwerb** und Schulungen im Bereich Consumer Literacy
- **Unterstützung von Beraterinnen und Beratern** der Verbraucherzentrale sowie weiterer Beratungsstellen wie z.B. Schuldner-, Familien- und Suchtberatungsstellen beim Erkennen und Ansprechen der Zielgruppe durch Konzepte, Materialien und Schulungen
- Anwendung von praxisbegleitender und partizipativer **Forschung**

Weitere
Informationen zum
Projekt KonsumAlpha
finden Sie unter:

[https://www.uni-flensburg.de/
evb/forschung/
konsumalpha/](https://www.uni-flensburg.de/evb/forschung/konsumalpha/)



Zu den Materialien

Im Fokus der vorliegenden Handreichung steht das Themenfeld Verträge. Mit diesem verbraucherbezogenen Themenbereich sehen sich Verbraucherinnen und Verbraucher unweigerlich in ihrem Alltag konfrontiert, wenn sie beispielsweise einen Mietvertrag abschließen möchten oder sich die Frage stellen, ob sie ein Paar Schuhe doch noch umtauschen können.

Eine zweite Handreichung beschäftigt sich mit dem ebenfalls stark verbraucherbezogenen Themenbereich Versicherungen. Beide Handreichungen (Verträge und Versicherungen) liefern einen Überblick über den Aufbau und die Inhalte von zwei umfangreichen Materialsammlungen.

Alle Materialien stehen Interessierten über den im Grußwort angegebenen Link als kostenfreier Download zur Verfügung.

Im Rahmen des Projekts sind zudem ergänzende Workshops geplant. Diese würden Lehrenden und sonstigen Interessierten die Möglichkeit eröffnen, die vollständig ausgearbeiteten und differenzierbaren Materialien kennenzulernen. Hierbei würde der praktische Einsatz der Arbeitsmaterialien erprobt, ferner bestünde die Gelegenheit zum Austausch mit Kolleginnen und Kollegen.

Nähere Informationen zu möglichen Workshopterminen finden Sie auf der Webseite der Abteilung Ernährung und Verbraucherbildung der Europa-Universität Flensburg.



Enthaltene Lerneinheiten

LERNEINHEIT 1: Rund um Verträge

- Zustandekommen eines Vertrages
- Beendigung eines Vertrages
- Umtausch und Gewährleistungsrecht
- Besonderheiten telekommunikativ abgeschlossener Verträge
- Vor- und Nachteile des Onlineshoppings

LERNEINHEIT 2: Betrugsmaschen und Verbraucherfallen

- Betrug durch Geschäfte außerhalb von Geschäftsräumen
- Betrug am Telefon
- Betrugsmaschen im Internet

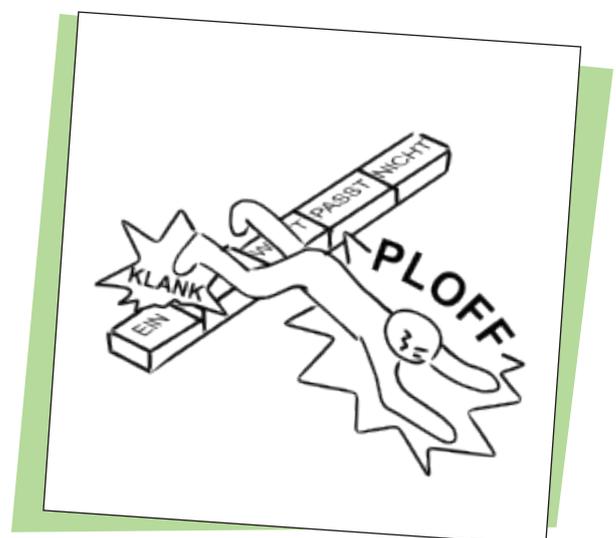
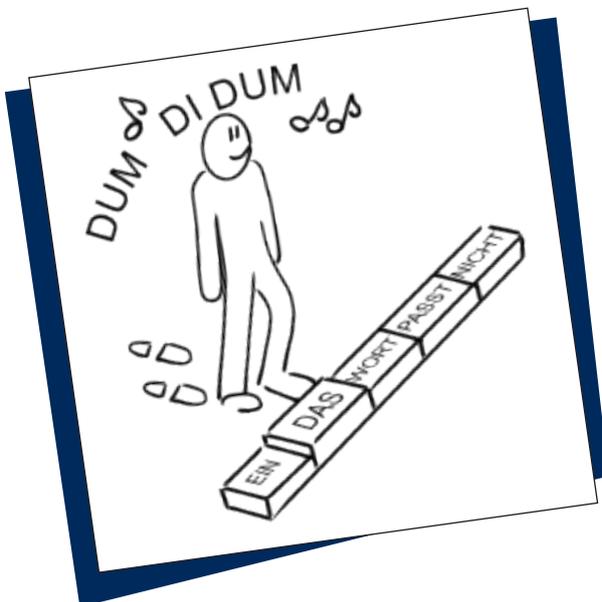
Zusatz:

- Arbeitsbögen zur thematischen Annäherung für Lernende niedriger Alpha-Levels

Die Materialien enthalten dabei zunächst **Hintergrundinformationen für Lehrende**, welche es diesen erleichtern, die wichtigsten Informationen zur jeweiligen Lerneinheit schnell zu erfassen. Im Weiteren wird jeweils das übergeordnete Ziel der gesamten Lerneinheit vorgestellt, bevor die konkreten **Lernziele**, bezogen auf spezifische Übungen, genannt werden. Viele Übungen beginnen mit einem **Einstieg** in Form eines Gesprächsanlasses, um das Interesse der Lernenden zu wecken und ihr Vorwissen zu aktivieren. In der Regel schließt sich an diesen Schritt eine **Erarbeitungsphase** an, in welcher die Lernenden neues Wissen erwerben sowie neue Kompetenzen aufbauen. Hierfür werden Arbeitsbögen verwendet, zu denen in der Mehrheit Lösungsbögen vorliegen und die eine (Selbst-)Kontrolle des Geschriebenen ermöglichen. An die Erarbeitungsphase schließt sich eine **Vertiefungsphase** an, in welcher, z.B. mithilfe von Spielen, die neu erlernten Inhalte gefestigt werden können.

Folgende Methoden zur Aneignung neuer Kompetenzen werden im Material genutzt (exemplarische Auswahl):

- **Lese- und Schreibübungen**
- **Quiz**
- **Stolperwörter**
- **Singular- und Pluralübungen**
- **Lückentexte**
- **Worttreppen**
- **Silbenrätsel**
- **Zuordnungsaufgaben**
- **Wortgitter**
- **Buchstabenwirbel**
- **Welcher Buchstabe fehlt?**



Spiele

Neben den Arbeitsbögen sind in den Materialsammlungen außerdem einige **Spiele** enthalten, die in kleineren und größeren Personengruppen gespielt werden können. Der Einsatz von Spielen in der Erwachsenenbildung ist vielversprechend. Spiele bieten einiges an Bildungspotenzial, unter anderem im Bereich des sozialen Lernens. Dazu gehört die Arbeit in Teams, die Erarbeitung eines gewissen Ausdrucks sowie die Schulung der eigenen Wahrnehmung. In spielerischen Settings ist zudem oftmals ein kreatives Vorgehen gefordert, um verschiedene Lösungsstrategien zu entwickeln und zu erproben. Nicht zuletzt machen Spiele den meisten Spielerinnen und Spielern Spaß und wirken darum motivierend auf Lernende. Die in spielerischen Kontexten erprobten Fertigkeiten können

Lernenden in der Bewältigung ihres Alltags helfen.³ Ein besonderer Fokus der nachfolgend beschriebenen Spiele liegt zudem in der Übung der basalen Grundfertigkeit Lesen. Bei einem Teil der Spiele ist eine Bekanntheit des Spielprinzips anzunehmen. So kann beispielsweise beim Memo zum Thema Verträge erwartet werden, dass die Mehrheit der Personen, unabhängig vom jeweiligen Setting, die Regeln für dieses Spiel kennt. Dies bietet den Vorteil, dass meist schnell mit dem Spielen begonnen werden kann. Andere Spiele, wie z.B. Trimono, bei welchem es darum geht, aus vielen kleinen Pyramidenstücken eine große Pyramide zusammenzusetzen, indem Wortbausteine sinnvoll kombiniert werden, sind für die Vielzahl der Lernenden erwartungsgemäß etwas Neues.



Auswahl enthaltener Spiele

Memo

Aufdecken zweier zusammenpassender Wortkarten; Aufdecken einer Bildkarte mit der zusammenpassenden Wortkarte. Varianten mit fachspezifischen Begriffen, wie z.B. Kündigung oder Onlineshop, sowie Varianten mit Alltagsbegriffen, wie z.B. Hund oder Blume, um auch Lernende auf niedrigeren Kompetenzstufen einzubeziehen.

Trimono

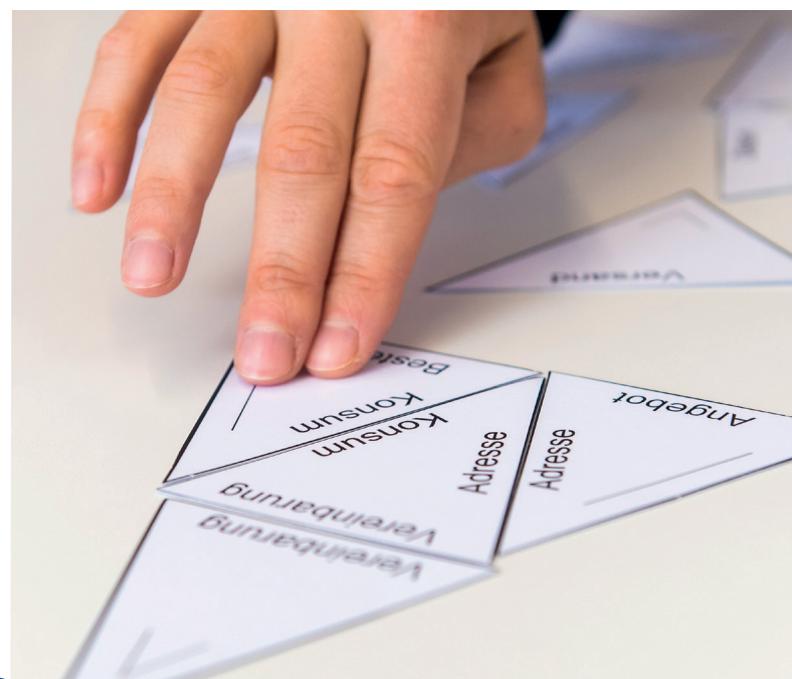
Zusammensetzen vieler kleiner Pyramiden zu einer großen Pyramide: Alltagsbegriffe-Trimono Wort/Bild; Vertrags-Trimono Nomen/Verb; Vertrags-Trimono Wort/Bild; Vertrags-Trimono Wort/Wort.

Kombino

Erstellung von Spielwürfeln mit verschiedenen Aufdrucken mithilfe von Faltanleitungen. Es werden im Spiel mehrere Würfel mit Abbildungen von Alltagsbegriffen gewürfelt, die Karten vom Memo einbezogen, und so kurze Geschichten entwickelt, die erzählt oder auch (teilweise) aufgeschrieben werden können.

Was bist du?

Erraten eines fachspezifischen Begriffes, den eine Spielerin oder ein Spieler sich verdeckt ansieht, durch die Gruppe.



Hintergrundinformationen für Lehrende

Zustandekommen von Verträgen

Ein Vertrag ist eine Abmachung zwischen mindestens zwei Personen bzw. Parteien. Die Vertragsparteien erklären im Vertrag ihren gemeinsamen Willen und verpflichten sich gegenseitig zu bestimmten Leistungen. Ein Vertrag kommt durch ein Angebot und eine Annahme zustande (zwei übereinstimmende Willenserklärungen).

Jede Person, die volljährig und voll geschäftsfähig ist, darf Verträge abschließen. Menschen mit einer geistigen Behinderung oder einer psychischen Krankheit sind häufig nicht voll geschäftsfähig und können nur eingeschränkt Verträge abschließen. Minderjährige unter sieben Jahren sind nicht geschäftsfähig und Minderjährige zwischen sieben und 18 Jahren sind beschränkt geschäftsfähig. Beschränkt geschäftsfähig bedeutet, dass eine minderjährige Person nur dann einen wirksamen Vertrag abschließen kann, wenn die gesetzliche Vertretung entweder vorher eingewilligt oder im Nachhinein den Vertrag genehmigt hat. Einer Zustimmung der gesetzlichen Vertretung (meist Eltern) bedarf es nicht, wenn die minderjährige Person etwas von ihrem Taschengeld kauft.

Ein Vertrag muss nicht schriftlich geschlossen werden. Verträge, insbesondere Kaufverträge über geringe

Summen, werden meist mündlich getroffen. Ein Beispiel hierfür ist der morgendliche Einkauf in der Bäckerei. Verträge können auch am Telefon, per Klick, am Automaten oder durch schlüssiges Handeln (=konkludent) geschlossen werden. Aus Beweis Zwecken ist es immer empfehlenswert, wichtige Verträge schriftlich festzuhalten.

Übergeordnetes Ziel der gesamten Lerneinheit

Die Lernenden bekommen einen Überblick über die Themen Verträge und Vertragsrecht und können in diesem Kontext als mündige Verbraucherinnen und Verbraucher agieren.

Konkrete Lernziele

Die Lernenden...

- kennen Fachbegriffe (z.B. Vertrag, Annahme, Angebot).
- kennen die Grundlagen des Vertragsrechts.
- können beurteilen, ob ein Vertrag rechtmäßig zustande gekommen ist.
- können einen Vertrag kündigen oder widerrufen.
- können Fachbegriffe lesen und schreiben.

Piktogramme

Jede Übung enthält Piktogramme, welche es ermöglichen, sich einen schnellen Überblick über die Rahmenbedingungen der Übung zu verschaffen. So wird das jeweilige

Alpha-Level angegeben, die in etwa zu erwartende Bearbeitungszeit, die empfohlene Anzahl der Lernenden, die Sozialform wie auch evtl. zusätzlich benötigtes Material.



Alpha-Level



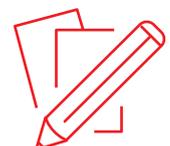
Dauer



Personenzahl



Sozialform



Material

Exemplarische Einstiege

Beispiel 1: Quiz

Dieses Einstiegsquiz ermöglicht es Lernenden, ihr Wissen zum Thema Verträge spielerisch zu aktivieren. Die Lehrperson erhält so zudem einen ersten Eindruck vom Wissensstand der Lernenden.

Ablauf

Für das Quiz sind Gruppen aus zwei bis drei Personen notwendig. Unterstützen Sie die Lernenden gegebenenfalls bei der Einteilung. Jede Gruppe erhält insgesamt drei Zettel mit den Buchstaben A, B und C. Alternativ kann auch mit Smileys gearbeitet werden. Sie sind die Spielleitung und lesen die Aussagen sowie die drei Antwortmöglichkeiten der Reihe nach vor. Wiederholen Sie gegebenenfalls die Aussage und lassen Sie den Gruppen Bedenkzeit.

Zählen Sie langsam von der Zahl „Drei“ runter. Bei „Null“ halten alle Gruppen die Karte mit dem ihrer Meinung nach richtigen Antwortbuchstaben hoch. Anschließend nennen Sie die richtige Lösung. Die zusätzlichen Informationen auf dem Lösungsbogen dienen als erklärende Hilfestellung. Ermuntern Sie die Lernenden, dass falsche Antworten nicht schlimm sind und die Inhalte in den folgenden Kurseinheiten noch ausführlich thematisiert werden. Mithilfe einer Strichliste notieren Sie an der Tafel, welche Gruppen die Fragen richtig geantwortet haben. Daraufhin lesen Sie die nächste Aussage vor. Hinweis: Je nach Lerngruppe können die Lernenden die Sätze auch selbst für das Plenum vorlesen. Hierfür bietet es sich an, die Aussagen vorab einzeln auszuschneiden oder dies gemeinsam mit der Gruppe zu tun.

Beispielaussagen

Für das Zustandekommen eines Vertrags sind mindestens zwei Personen bzw. Parteien notwendig.

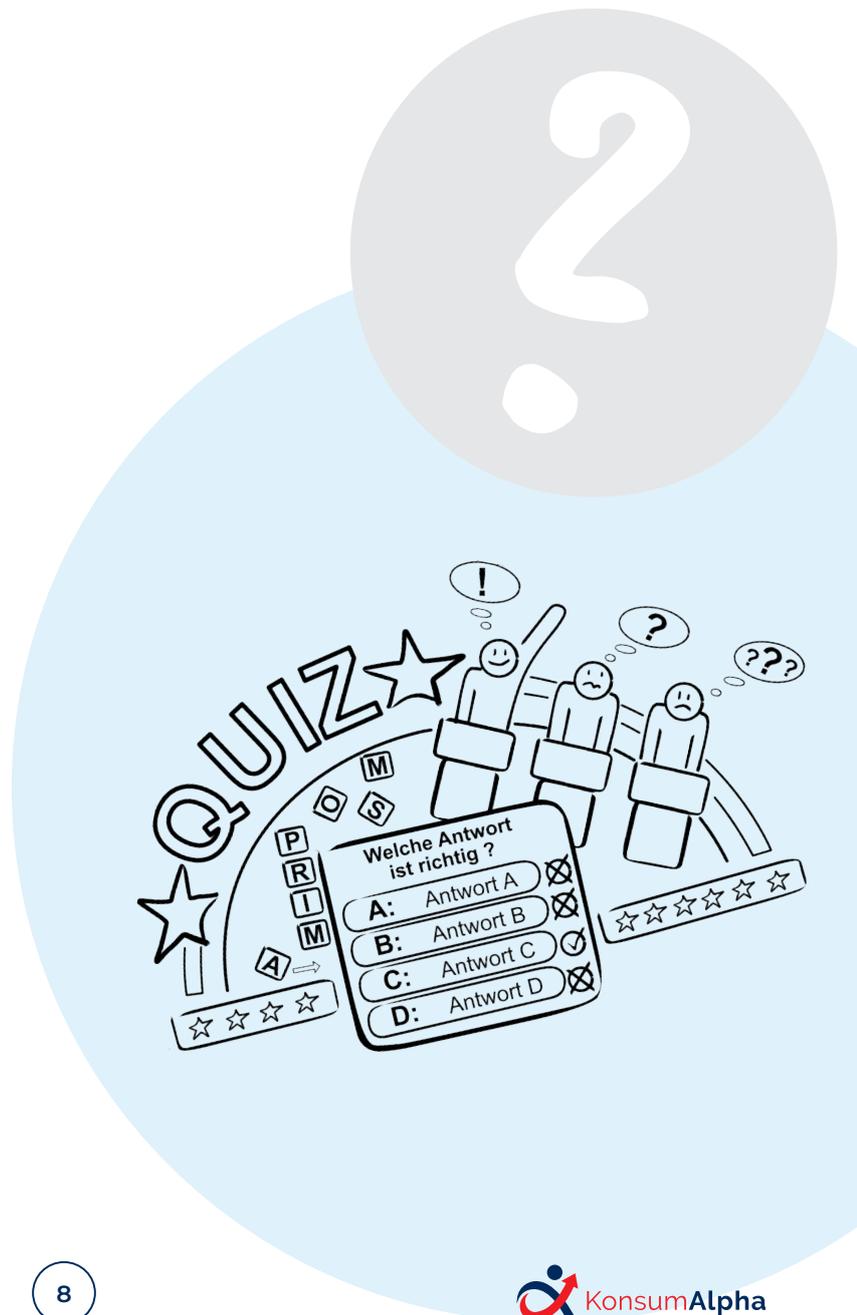
- A: Stimmt
- B: Stimmt nicht
- C: Weiß nicht

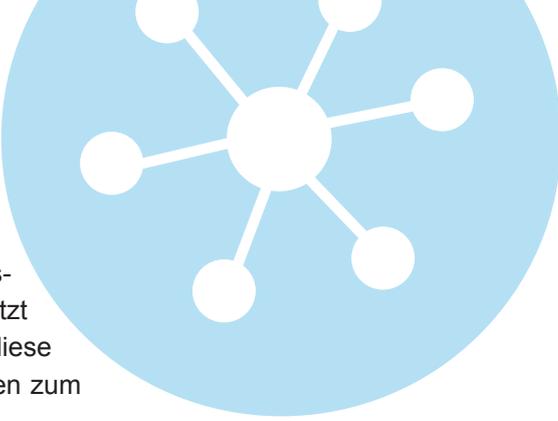
Ein Vertrag ist nur schriftlich gültig.

- A: Stimmt
- B: Stimmt nicht
- C: Weiß nicht

Der Verkäufer muss dem Käufer einen fehlerfreien Kaufgegenstand übergeben.

- A: Stimmt
- B: Stimmt nicht
- C: Weiß nicht





Beispiel 2: Mindmap

Bei einer Mindmap handelt es sich um ein Hilfsmittel, welches u.a. zur Gedankensammlung genutzt werden kann. In diesem Zusammenhang wird diese Methode genutzt, um das Vorwissen der Lernenden zum Themenfeld Verträge zu aktivieren.

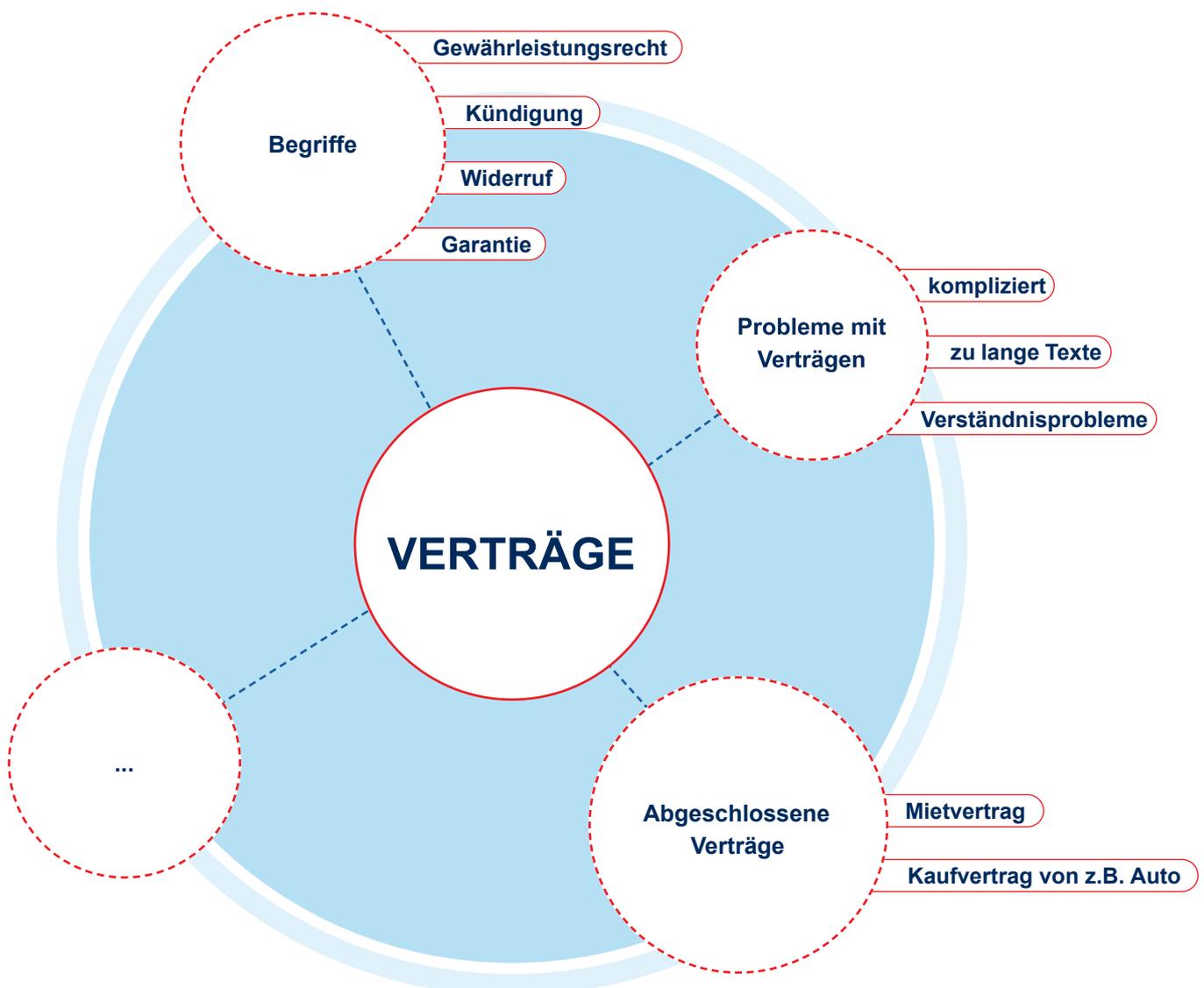
Ablauf

Fragen Sie die Lernenden, was ihnen beim Thema Verträge durch den Kopf geht. Lassen Sie die Lernenden einzelne Wörter aufschreiben und erstellen Sie gemeinsam eine Mindmap. Verteilen Sie dazu evtl. farbige Karten, auf denen die Wörter aufgeschrieben werden können. Lassen Sie die Lernenden erzählen, welche Fragen/Probleme usw. ihnen bei diesem Thema einfallen.

Mögliche Leitfragen:

- Was fällt Ihnen als Erstes ein, wenn Sie das Wort Verträge hören?
- Welche Arten von Verträgen kennen Sie?
- Welche Probleme können beim Abschluss von Verträgen auftreten?

Lösungsvorschlag



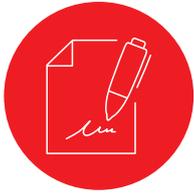
Übersicht über Materialien

Ablaufpläne und Arbeitsbögen

| | |
|-----------------------------------|----|
| Buchstabenwirbel | 11 |
| Silbenrätsel & Was fehlt?..... | 14 |
| Suchsel Vertragsbegriffe | 19 |
| Zustandekommen von Verträgen..... | 22 |

Spiele

| | |
|-------------------------------|----|
| Memo..... | 27 |
| Trimono..... | 30 |
| Ein Satz sucht ein Ende | 32 |



Ablauf für Lehrende: Buchstabenwirbel



Level 1-2



15 Minuten



1-10 Personen



EA, Plenum



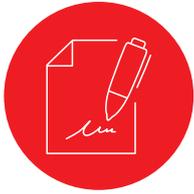
Arbeitsbögen

Lernziel:

Die Lernenden lernen zentrale Begriffe des Themenfelds Verträge kennen.

Ablauf:

Verteilen Sie den Arbeitsbogen „Buchstabenwirbel“ und lassen Sie diesen von den Lernenden in Einzelarbeit bearbeiten. Der Arbeitsbogen ist für Lernende der Alpha-Levels 1 und 2 konzipiert. Der beiliegende Lösungsbogen kann zur (Selbst-)Kontrolle eingesetzt werden. Anschließend empfiehlt sich eine gemeinsame Besprechung der Ergebnisse im Plenum. Dort können einzelne Lernende ebenfalls berichten, wie sie vorgegangen sind.



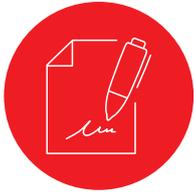
Arbeitsbogen: Buchstabenwirbel



Level 1-2

Bringen Sie die Buchstaben in die richtige Reihenfolge!
Schreiben Sie die Wörter!

| | |
|---|-----------|
| K t o e n s | die _____ |
| V t e r a g r | der _____ |
| B r f e i | der _____ |
| K f ä e u r | der _____ |
| P i r e s | der _____ |

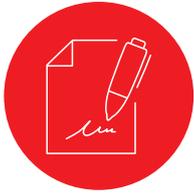


Lösung: Buchstabenwirbel



Level 1-2

| | |
|----------------------|--------------------|
| K t e s o n | die <u>Kosten</u> |
| V t e r a g r | der <u>Vertrag</u> |
| B r i f e | der <u>Brief</u> |
| K f ä r e u | der <u>Käufer</u> |
| P i r s e | der <u>Preis</u> |



Ablauf für Lehrende: Silbenrätsel & Was fehlt?



Level 2



45 Minuten



1-10 Personen



EA/PA,
Plenum



Arbeitsbögen

Lernziel:

Mithilfe der Übungen „Silbenrätsel“ und „Was fehlt?“ wiederholen die Lernenden wesentliche Begriffe zum Thema Verträge.

Die Lernenden setzen sich mit Fachbegriffen aus dem Themengebiet Verträge auseinander. Viele Fachbegriffe des Themenfelds Verträge sind nicht besonders kompliziert und finden auch in unserem Alltag Verwendung.

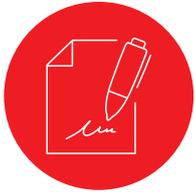
Ablauf:

Verteilen Sie den Arbeitsbogen „Silbenrätsel“, welcher in Einzel- oder Partnerarbeit bearbeitet werden kann. Verteilen Sie anschließend den Arbeitsbogen „Was fehlt?“, welcher ebenfalls in Einzel- oder Partnerarbeit bearbeitet werden kann.

Die beiliegenden Lösungsbögen können zur (Selbst-)Kontrolle eingesetzt werden.

Diskutieren Sie anschließend im Plenum, was die gelesenen Begriffe bedeuten bzw. in welcher Verbindung sie zum Themenfeld Verträge stehen.

Hinweis: Für die Bearbeitung der Übungen sollten die Lernenden die Begriffe bereits kennen. Fragen Sie die Lernenden vorab, welche Begriffe ihnen zum Thema Verträge in Erinnerung geblieben sind.



Arbeitsbogen: Silbenrätsel



Level 2

Bringen Sie die Silben in die richtige Reihenfolge!
Schreiben Sie das Wort auf!

trag Ver

rung si che Ver

gung di Kün

te Mie

schrift ter Un

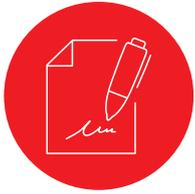
ge An bot

nah An me

lich münd

lich schrift

funk bil Mo



Lösung: Silbenrätsel



Level 2

trag Ver Vertrag

rung si che Ver Versicherung

gung di Kün Kündigung

te Mie Miete

schrift ter Un Unterschrift

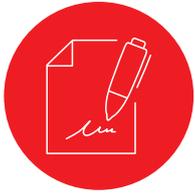
ge An bot Angebot

nah An me Annahme

lich münd mündlich

lich schrift schriftlich

funk bil Mo Mobilfunk



Arbeitsbogen: Was fehlt?



Level 2

Notieren Sie die fehlenden Anlaute!

___ertrag

___ersicherung

___ündigung

___iete

___nterschrift

___ngebot

___nnahme

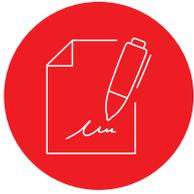
___ündlich

___auf

___reis

___obilfunk

___rftlich



Lösung: Was fehlt?



Level 2

Vertrag

Versicherung

Kündigung

Miete

Unterschrift

Angebot

Annahme

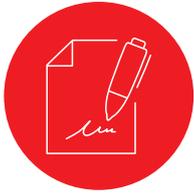
mündlich

Kauf

Preis

Mobilfunk

schriftlich



Ablauf für Lehrende: Suchsel Vertragsbegriffe



Level 3



15 Minuten



1-10 Personen



EA



Arbeitsbögen

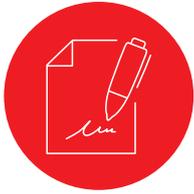
Lernziel:

Die Lernenden erlernen Fachbegriffe aus dem Themengebiet Verträge.

Ablauf:

Verteilen Sie den Arbeitsbogen „Suchsel Vertragsbegriffe“. Geben Sie den Auftrag, die versteckten Begriffe zum Themengebiet Verträge zu finden.

Der beiliegende Lösungsbogen kann zur (Selbst-)Kontrolle eingesetzt werden.



Arbeitsbogen: Suchsel Vertragsbegriffe



Level 3

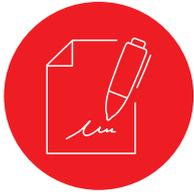
Im Rätsel sind 12 Wörter zum Thema Verträge versteckt.

Sie sind waagrecht versteckt.

In jeder Zeile ist ein Wort.

Suchen Sie die Wörter!

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | S | C | H | R | I | F | T | L | I | C | H |
| V | E | R | S | I | C | H | E | R | U | N | G |
| U | M | O | B | I | L | F | U | N | K | N | G |
| I | R | J | A | N | N | A | H | M | E | Ü | O |
| V | E | R | T | R | A | G | T | O | L | P | A |
| K | Ü | N | D | I | G | U | N | G | E | A | N |
| D | A | U | P | R | E | I | S | T | R | A | G |
| E | G | E | L | K | A | U | F | O | T | E | W |
| B | I | A | M | Ü | N | D | L | I | C | H | O |
| B | M | I | E | T | E | U | O | G | W | I | D |
| U | N | T | E | R | S | C | H | R | I | F | T |
| L | A | N | G | E | B | O | T | Q | Z | A | P |

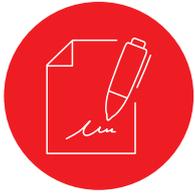


Lösung: Suchsel Vertragsbegriffe



Level 3

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | S | C | H | R | I | F | T | L | I | C | H |
| V | E | R | S | I | C | H | E | R | U | N | G |
| U | M | O | B | I | L | F | U | N | K | N | G |
| I | R | J | A | N | N | A | H | M | E | Ü | O |
| V | E | R | T | R | A | G | T | O | L | P | A |
| K | Ü | N | D | I | G | U | N | G | E | A | N |
| D | A | U | P | R | E | I | S | T | R | A | G |
| E | G | E | L | K | A | U | F | O | T | E | W |
| B | I | A | M | Ü | N | D | L | I | C | H | O |
| B | M | I | E | T | E | U | O | G | W | I | D |
| U | N | T | E | R | S | C | H | R | I | F | T |
| L | A | N | G | E | B | O | T | Q | Z | A | P |



Ablauf für Lehrende: Zustandekommen von Verträgen



Level 3-4



30-45 Minuten



1-10 Personen



EA/PA, Plenum



Arbeitsbögen

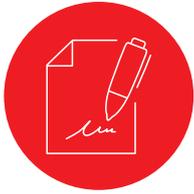
Lernziel:

Die Lernenden kennen die Grundlagen des Zustandekommens eines Kaufvertrages und wissen, auf welche Arten Verträge geschlossen werden können.

Ablauf:

Verteilen Sie zu Beginn den Arbeitsbogen „Zustandekommen von Kaufverträgen“. Lassen Sie die Lernenden den Arbeitsbogen in Partnerarbeit ausfüllen. Anschließend erfolgt eine Besprechung im Plenum. Der beiliegende Lösungsbogen kann zur (Selbst-)Kontrolle eingesetzt werden.

Verteilen Sie nun den Arbeitsbogen „Auf welche Arten können Verträge geschlossen werden?“. Sie können diesen entweder in Einzel- oder Partnerarbeit bearbeiten lassen. Anschließend erfolgt eine Besprechung im Plenum. Der Lösungsbogen kann die (Selbst-)Kontrolle unterstützen.



Arbeitsbogen: Zustandekommen von Verträgen



Level 3-4

Füllen Sie die Lücken aus!

| | | | | |
|---------------|---------------------|------------------|------------------|------------|
| Angebot | mündlich | Annahme | zwei Personen | am Telefon |
| Verpflichtung | bestimmten Preis | durch Handeln | schriftlich | am PC |

Bei der Schließung eines Kaufvertrages sind mindestens

_____ beteiligt.

Es gibt ein _____ und eine _____.

Die beiden Vertragsparteien müssen sich über einen

_____ einig sein.

Ein Kaufvertrag ist eine gegenseitige

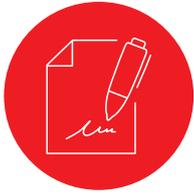
_____.

Er kann entweder _____, _____ oder

_____ geschlossen werden.

Auch kann ein Vertrag _____ oder

_____ geschlossen werden.



Lösung: Zustandekommen von Verträgen



Level 3-4

| | | | | |
|---------------|------------------|---------------|---------------|------------|
| Angebot | mündlich | Annahme | zwei Personen | am Telefon |
| Verpflichtung | bestimmten Preis | durch Handeln | schriftlich | am PC |

Bei der Schließung eines Kaufvertrages sind mindestens

_____ zwei Personen _____ beteiligt.

Es gibt ein _____ Angebot _____ und eine _____ Annahme _____.

Die beiden Vertragsparteien müssen sich über einen

_____ bestimmten Preis _____ einig sein.

Ein Kaufvertrag ist eine gegenseitige

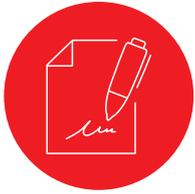
_____ Verpflichtung _____.

Er kann entweder _____ am Telefon _____, _____ mündlich _____ oder

_____ schriftlich _____ geschlossen werden.

Auch kann ein Vertrag _____ durch Handeln _____ oder

_____ am PC _____ geschlossen werden.



Arbeitsbogen: Auf welche Arten können Verträge geschlossen werden?



Level 3-4

Wie wurde der Vertrag geschlossen? Kreuzen Sie an!

Lara besucht Mia. Sie möchte Mias Fernseher kaufen. Beide vereinbaren einen Preis und Lara kauft den Fernseher.

mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch

Finn möchte im Autohaus ein Auto kaufen. Er lässt sich beraten und unterschreibt den Kaufvertrag.

mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch

Marie ist im Supermarkt. Sie nimmt eine Flasche Cola aus dem Regal. Sie legt die Ware auf das Förderband. Sie bezahlt an der Kasse und verlässt das Geschäft.

mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch

Alex geht in ein Geschäft und sagt, dass er eine Digitalkamera kaufen will. Er lässt sich beraten und handelt einen günstigen Preis aus. Er bezahlt die Kamera.

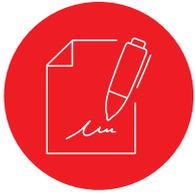
mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch

Erik stöbert in einem Onlineshop. Er findet tolle Sneaker und schließt den Vertrag online ab.

mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch

Paul hat in einem Modekatalog einen schicken Pullover gesehen. Er ruft beim Versandhändler an und kauft den Pullover.

mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch



Lösung:

Auf welche Arten können Verträge geschlossen werden?



Level 3-4

Lara besucht Mia. Sie möchte Mias Fernseher kaufen. Beide vereinbaren einen Preis und Lara kauft den Fernseher.

mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch

Finn möchte im Autohaus ein Auto kaufen. Er lässt sich beraten und unterschreibt den Kaufvertrag.

mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch

Marie ist im Supermarkt. Sie nimmt eine Flasche Cola aus dem Regal. Sie legt die Ware auf das Förderband. Sie bezahlt an der Kasse und verlässt das Geschäft.

mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch

Alex geht in ein Geschäft und sagt, dass er eine Digitalkamera kaufen will. Er lässt sich beraten und handelt einen günstigen Preis aus. Er bezahlt die Kamera.

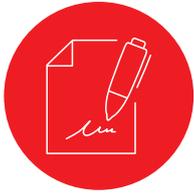
mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch

Erik stöbert in einem Onlineshop. Er findet tolle Sneaker und schließt den Vertrag online ab.

mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch

Paul hat in einem Modekatalog einen schicken Pullover gesehen. Er ruft beim Versandhändler an und kauft den Pullover.

mündlich schriftlich durch Handeln am PC telefonisch



Spielanleitung Lehrende: Memo



Level 1-4



15 Minuten



2-4 Personen



PA/GA



Memokarten
(Wort/Bild)

Dieser Spieleklassiker liegt hier in gleich vier Varianten vor, welche ein leistungsdifferenziertes sowie nach Präferenzen der Lernenden ausgerichtetes spielerisches Lernen ermöglichen.

Ziel des Spiels:

Sammeln der meisten Paare

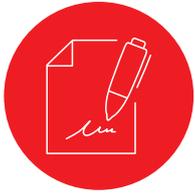
Vorbereitung:

Schneiden Sie vor die Memokarten vor dem ersten Einsatz aus. Verteilen Sie die Spielanleitungen und breiten Sie die Memokarten verdeckt vor den Lernenden aus. Lesen Sie die Spielanleitung gemeinsam und klären Sie eventuelle Unklarheiten.

Ablauf:

Der/die jüngste Lernende beginnt, deckt zwei Karten auf, liest sie vor und zeigt sie den Mitspielerinnen und Mitspielern. Jede Person darf nur ihre eigenen Begriffe vorlesen. Dadurch soll gewährleistet werden, dass alle Lernenden selbstständig lesen. Passen das aufgedeckte Bild und der aufgedeckte Begriff zusammen, erhält die Person das Kartenpaar und darf erneut zwei Karten aufdecken. Ansonsten werden die Karten wieder umgedreht und die im Uhrzeigersinn nächste Person ist dran. Es wird solange gespielt, bis alle Karten aufgedeckt und einander zugeordnet wurden. Die Person mit den meisten Kartenpaaren gewinnt das Spiel.

In besonders heterogenen Gruppen kann die Regel eingeführt werden, dass bei erfolgreichem Kartengewinn keine neuen Karten aufgedeckt werden dürfen. Dies soll für eine gewisse Chancengleichheit sorgen, indem es verhindert, dass stärkere Lernende schnell viele Kartenpaare sammeln.



Spielanleitung Lehrende: Memo



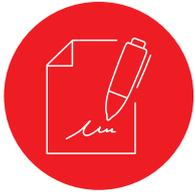
Level 1-4

Variante „offenes Memo“:

Die Wort- und Bildkarten werden zunächst offen hingelegt, gelesen und anschließend Paare daraus gebildet. Die Bilder werden somit am Anfang erst einmal kennengelernt. Für kognitiv schwächere Lernende reicht diese Variante oft aus.

Variante „Begriffsmemo“ & „Bildmemo“:

Wenn Sie die Wort- und Bildkarten doppelt ausdrucken, ergeben sich weitere Variationsmöglichkeiten. So können bei einem Spiel auch nur die Wort- bzw. nur die Bildkarten verwendet werden. Einige Lernende präferieren eine dieser Formen. Durch Variation der verwendeten Karten können Sie den Wiederspielwert erhöhen.



Spielanleitung Lernende: Memo



Level 1-4

Memo ist ein Spiel für 2 bis 4 Personen.

In der Tischmitte liegen Memokarten.

Wenn Sie dran sind, dürfen Sie zwei Karten aufdecken.

Schauen Sie sich die Karten genau an!

Das Spiel ist zu Ende, wenn in der Mitte keine Karten mehr liegen.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten besitzt.

Der jüngste Spieler fängt an.

Los geht's!

Passen die Karten zusammen?



Ja

Sie dürfen die Karten behalten.
Sie sind nochmal dran.



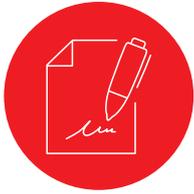
Nein

Drehen Sie die Karten um!
Der nächste Spieler ist dran.



Weiß ich nicht

Fragen Sie die anderen Spieler, ob die Karten passen!



Spielanleitung für Lehrende: Trimono



Level 1-4



15-30 Minuten



1-3 Personen



EA/PA/GA



Trimono-Plättchen
(3 Varianten)

Trimono ist ein kooperatives Spiel, das aufgrund seiner Variabilität vielseitig einsetzbar ist und mit dem leistungsdifferenziert gespielt und gelernt werden kann.

Ziel des Spiels:

Zusammensetzen von Legeplättchen zu einem großen Dreieck

Vorbereitung:

Schneiden Sie vor dem ersten Einsatz die Trimono-Plättchen aus und halten Sie diese bereit. Verteilen Sie die Spielanleitungen für Lernende. Lesen Sie diese gemeinsam mit den Lernenden und klären Sie eventuelle Rückfragen. Die Spielerinnen und Spieler können sich aussuchen, ob sie alleine, in Partnerarbeit oder in Kleingruppen von drei Personen spielen möchten. Es empfiehlt sich je ein Trimono mehr als benötigt auszudrucken, welches Sie zur Kontrolle der von den Lernenden gebildeten Trimonos verwenden können.

Ablauf:

Bei Trimono geht es darum, die dreieckigen Legeplättchen so aneinanderzulegen, dass ein großes Dreieck (Trimono) gebildet wird. Das Wort-Wort-Trimono wird aus Legeplättchen gebildet, die an jeder Kante einen Begriff aufweisen. Gleiche Begriffe müssen passend aneinandergelegt werden. Die Spielerinnen und Spieler gewinnen gemeinsam, wenn das Trimono komplett und korrekt gebildet ist.

Variante „Wort-Bild“:

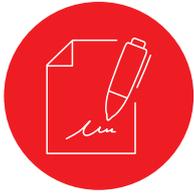
Diese Variante ist vor allem für Lernende niedriger Alpha-Levels geeignet.

Variante „Nomen-Verb“:

Diese Variante benötigt etwas mehr Zeit und ist nur für Lernende höherer Alpha-Levels geeignet.



Sie können das Spiel auch als eine Art Wettbewerb veranstalten. Die Lernenden spielen hierbei in Kleingruppen von 2 bis 3 Personen. Die schnellste Gruppe gewinnt.



Spielanleitung für Lernende: Trimono



Level 1-4

Aus vielen kleinen Dreiecken wird ein großes Dreieck gebaut.

Das große Dreieck heißt Trimono.

An jeder Kante eines Legeplättchens steht ein Wort oder ein Bild.

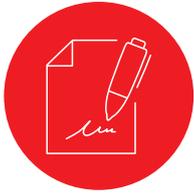
Die Außenkanten sind leer.

Ein anderes Legeplättchen hat auch eine Kante mit demselben Wort oder einem passenden Bild oder Verb.

Die Plättchen sollen passend aneinandergelegt werden.

Sie können alleine oder im Team spielen.

Sie haben gewonnen, wenn das Trimono vollständig und korrekt gebildet ist.



Spielanleitung für Lehrende: Ein Satz sucht ein Ende



Level 3-4



30 Minuten



2 Personen



PA



zwei Würfel, Papier &
Stift

Der Fokus dieses Spiels liegt auf dem Bilden und Aufschreiben von Sätzen zum Thema Verträge.

Ziel des Spiels:

Bilden und Schreiben von Sätzen

Vorbereitung:

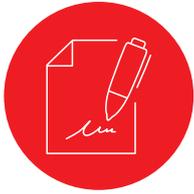
Halten Sie handelsübliche Würfel sowie Papier und Stifte bereit. Lassen Sie sich die Lernenden in Paaren zusammenfinden. Bei einer ungeraden Anzahl von Lernenden bildet sich entweder eine Dreiergruppe oder Sie bilden ein Gespann mit einem/einer der Lernenden. Geben Sie jedem Paar zwei Würfel, zwei Bögen Papier, Stifte sowie zwei Spielanleitungen. Lesen Sie die Spielanleitungen gemeinsam im Plenum und besprechen Sie diese.

Ablauf:

Die Lernenden würfeln nacheinander mit den beiden Würfeln und fügen die entsprechenden auf der Spielanleitung für Lernende aufgeführten Satzfragmente zu ganzen Sätzen zusammen. Der neu gebildete Satz wird schriftlich festgehalten, danach ist die nächste Person an der Reihe. Die Lernenden unterstützen sich gegenseitig. Nach einer gewissen Zeit (bspw. 20 Minuten) wird das Würfeln gestoppt und die Sätze werden sich gegenseitig bzw. dem Plenum vorgetragen. Im Plenum kann die Sinnhaftigkeit der gebildeten Sätze diskutiert werden.

Variante „Begriffe“:

Alternativ können statt Satzfragmenten auch nur einzelne Begriffe vorgegeben werden, sodass die Lernenden sich Sätze in Bezug auf die Begriffe ausdenken müssen (Beispiel: Morgen kaufe ich einen neuen Fernseher; „Morgen“ und „kaufen“ sind vorgegeben).



Spielanleitung für Lernende: Ein Satz sucht ein Ende



Level 3-4

Sie und Ihr Partner würfeln abwechselnd mit den beiden Würfeln.

Unten stehen einige Satzteile.

Die gewürfelten Zahlen passen zu den Satzteilen.

Bilden Sie aus den Satzteilen Sätze!

Schreiben Sie die Sätze auf!

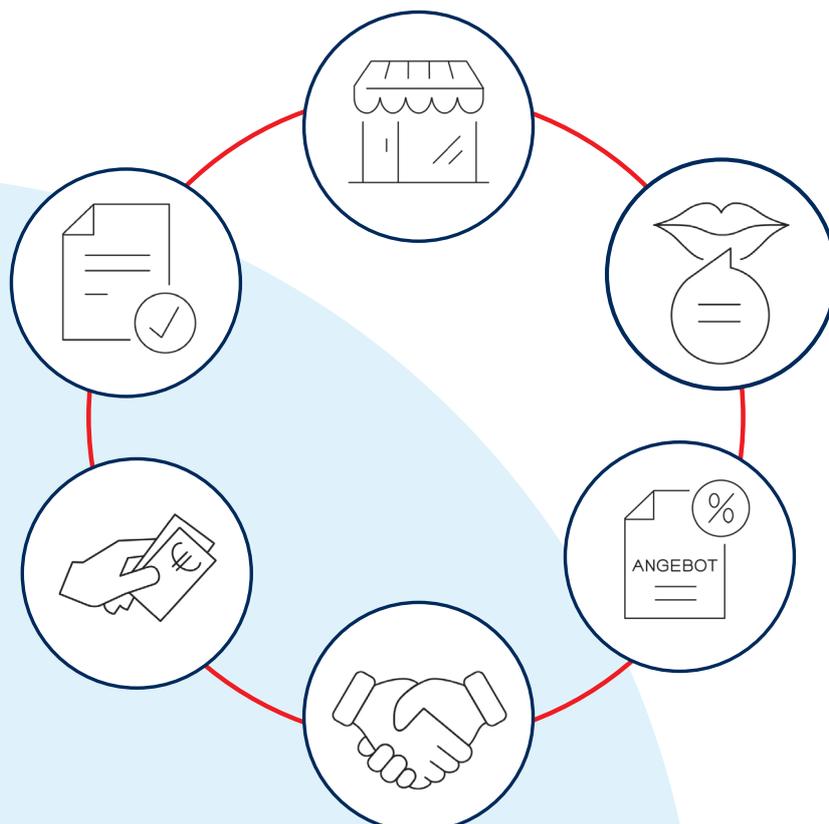
| Würfel 1 | Würfel 2 |
|---|--|
| 1 = Niemals ... | 1 = ... tausche ich diesen Pullover um. |
| 2 = Um Geld zu sparen, ... | 2 = ... schließe ich ein Haustürgeschäft ab. |
| 3 = Weil es mir jemand empfohlen hat, ... | 3 = ... gehe ich zum Supermarkt. |
| 4 = Am Freitag ... | 4 = ... kündige ich meinen Mietvertrag. |
| 5 = Heute ... | 5 = ... hat mein Freund sich ein neues Smartphone gekauft. |
| 6 = Morgen ... | 6 = ... verkaufen meine Kinder ihre alten Spielsachen. |

Vertiefung

Die in dieser Handreichung verwendeten Arbeitsbögen sind vorwiegend für Lernende niedriger Alpha-Levels konzipiert. Die Materialien fokussieren vorwiegend das Erlernen von Fachbegriffen des Themenfelds Verträge. Ausgewählte Materialien dieser Handreichung behandeln jedoch auch tiefergehende Konzepte. So sind die Arbeitsbögen „Zustandekommen von Kaufverträgen“ und „Auf welche Arten können Verträge geschlossen werden?“ als eine zusammenhängende Einheit geplant. Der Abschluss von Verträgen stellt gering Literalisierte regelmäßig vor Herausforderungen, gerade aufgrund der hohen textlichen Komplexität vieler Verträge. Lernende können mithilfe des Materials lernen, dass Verträge nicht nur schriftlich geschlossen werden können, sondern dass dies auch mündlich, am PC, telefonisch oder durch schlüssiges Handeln möglich ist. Es empfiehlt sich, diese verschiedenen Arten des Vertragsschlusses mit den Lernenden intensiv zu behandeln, damit diese zunehmend selbstsicher und kompetent

ihren Alltag bestreiten können.

Die Spiele Memo, Trimono und Themenwürfel bieten den Lernenden eine spielerische Zugangsmöglichkeit zum Themenfeld. Der Einsatz eignet sich besonders als Einstieg oder als Sicherung des frisch Erlernten. Bei einer Nutzung als Einstieg bietet Memo die Möglichkeit, dass sich die Lernenden Fragen zu verschiedenen Begriffen überlegen; Sie als Lehrende erhalten zudem einen Überblick über den Kenntnisstand Ihrer Lernenden. Trimono ist etwas komplexer und kann insbesondere an das Ende einer Lerneinheit gesetzt werden. Beide Spiele können durch die Verwendung verschiedener Materialien beliebig differenziert werden, sodass Lernende jedes Alpha-Levels durch ihren Einsatz profitieren können. Das Spiel Themenwürfel hingegen setzt den Fokus besonders auf Lernende höherer Alpha-Levels. Der Schwierigkeitsgrad kann allerdings auch hier durch die Verwendung alternativer Halbsätze oder Schlagwörter angepasst werden.



Literaturverzeichnis

1: Grotlüschen et al. (2019). LEO 2018 – Leben mit geringer Literalität. Pressebroschüre, Hamburg. [online verfügbar unter: <http://blogs.epb.uni-hamburg.de/leo>. Letzter Zugriff: 21.10.2020]

2: BMBF (Hrsg.). (16.12.2020). Richtlinie zur Förderung von Projekten zum Thema Maßnahmen zum Transfer und zur Verstetigung von lebensweltlich orientierten Entwicklungsvorhaben in der Alphabetisierung und Grundbildung Erwachsener. [online verfügbar unter: <https://www.bmbf.de/foerderungen/bekanntmachung-3265.html>. Letzter Zugriff: 10.03.2021]

3: Knecht (2009). Spielpädagogische Perspektiven für die Erwachsenenbildung. In: DIE Zeitschrift für Erwachsenenbildung (3). 29-31. [online verfügbar unter: Spielpädagogische Perspektiven für die Erwachsenenbildung (<https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/52400>). Letzter Zugriff: 10.03.2021]

Weiterführende Informationen bzw. Materialien:

Bundesverband Alphabetisierung und Grundbildung (Unterrichtsmaterialien zu verschiedenen Schwerpunkten): <https://alphabetisierung.de/lehren/kursleitende/unterrichtsmaterial/>

Koordinierungsstelle Schuldnerberatung Schleswig-Holstein (Informationen und Ratgeber zu verschiedenen Themen mit dem Schwerpunkt Schulden): <https://www.schuldnerberatung-sh.de>

Projekt „CurVe II“ des Deutschen Instituts für Erwachsenenbildung (Unterrichtsmaterialien zur finanziellen Grundbildung Erwachsener): <https://www.die-bonn.de/curve/curriculum/default.aspx>

Projekt „Get In!“ der Verbraucherzentrale NRW (Unterrichtsmaterialien mit dem Ziel der Integration geflüchteter Menschen im Konsumalltag): <https://www.verbraucherzentrale.nrw/materialien-des-projekts-get-in-49209>

Projekt „Verbraucher stärken im Quartier“ des Bundesverbands der Verbraucherzentrale sowie der Landesverbände (Aufsuchende Unterstützungsangebote im Verbraucherschutzbereich in strukturschwachen Stadtteilen): <https://www.miteinander-im-quartier.de/modellprogramme/verbraucherschutz.html>

Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein (vertiefende Informationen sowie Bildungsmaterialien für unterschiedliche Zielgruppen rund um das Thema Verträge): <https://www.verbraucherzentrale.sh/wissen/vertraege-reklamation>

Verbraucherzentrale.de (Ansprechpartner in den einzelnen Bundesländern, Informationen zu aktuellen Verbrauchertemen, vertiefende inhaltliche Unterlagen und Ratgeber sowie Musterbriefe zu verschiedenen Themen): <https://www.verbraucherzentrale.de>

Impressum

Europa-Universität Flensburg (Hrsg.)

Verträge leicht gemacht – Handreichung zu Lehr- und Lernmaterialien

1. Auflage 2021

Projekt „Consumer Literacy – Alphabetisierung und Grundbildung in lebensweltlich orientierten Konzepten“ (KonsumAlpha)

Autorenteam der EUF:

- Prof. Dr. Ulrike Johannsen (Projektleitung)
- Prof. Dr. Birgit Peuker (Projektleitung)
- Svenja Langemack (wissenschaftliche Mitarbeiterin)
- Hanna Magercord (wissenschaftliche Mitarbeiterin)
- Joel Ziegenbalg (wissenschaftlicher Mitarbeiter)



Korrektorat: Kieler Botschaft GmbH

Design: Kieler Botschaft GmbH

Illustrationen: THEEN Internet Services

Fotos: Benjamin Nolte

Bitte zitieren als: Europa-Universität Flensburg (Hrsg.). (2021). *Verträge leicht gemacht. Handreichung zu Lehr- und Lernmaterialien*. Flensburg: EUF.

Das dieser Veröffentlichung zugrunde liegende Vorhaben wird mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter den Förderkennzeichen W1450BLW sowie W1450ALW gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei der Herausgeberschaft.

Diese Publikation ist unter folgender Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>



Diese Publikation sowie alle Lehr- und Lernmaterialien des Projekts KonsumAlpha stehen Ihnen kostenlos zur Verfügung und können unter folgendem Link heruntergeladen werden.

<https://www.uni-flensburg.de/evb/forschung/konsumalpha/>

Europa-Universität Flensburg
Abteilung Ernährung und Verbraucherbildung

Auf dem Campus 1
24943 Flensburg
www.uni-flensburg.de/evb/forschung/konsumalpha/

Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein e.V.
www.verbraucherzentrale.sh/KonsumAlpha

Landesverband der Volkshochschulen
Schleswig Holsteins e.V.
www.vhs-sh.de/thema/projekte/konsumalpha/



GEFÖRDERT VOM





Lesen **lernen**. Rechte **kennen**.