

## Was ist kooperatives Lernen?

Beim kooperativen Lernen arbeiten die Schüler<sup>1</sup> als gleichberechtigte Lernpartner in Kleingruppen zusammen. Dabei werden kognitives und soziales Lernen miteinander verbunden: Neben den Lerninhalten kommt den sozialen Prozessen eine besondere Bedeutung zu – die Gruppenmitglieder entwickeln eine positive gegenseitige Abhängigkeit in dem Wissen, dass sie nur als wirkliches Team erfolgreich sein können. In der Kooperation nehmen die Schüler abwechselnd die Rolle eines Lehrenden und die eines Lernenden ein.

## Kooperative Arbeitsformen im Unterricht

Kooperatives Lernen stellt eine große Bereicherung für den Unterricht dar: Im Austausch mit anderen erreichen die Schüler ein tieferes Verständnis der Inhalte; sie argumentieren, sie entwickeln und reflektieren Begriffe und Vorgehensweisen, sie vergleichen unterschiedliche Lösungswege und verwenden verschiedene Darstellungsebenen für die Präsentation ihrer Ergebnisse. Wissen wird auf diese Weise flexibler und vom Kontext unabhängiger. Langfristig erlernen die Schüler beim kooperativen Arbeiten die grundlegenden sozialen Kompetenzen, um auch im Team erfolgreich zu arbeiten: sich abzusprechen, sich zu akzeptieren und miteinander zu kooperieren. Fachliches und soziales Lernen werden gleichermaßen gefördert – was auch im zukünftigen Arbeitsleben eine besondere Bedeutung hat.

## Weitere Effekte kooperativen Lernens

- Die Schüler entwickeln eine positive Einstellung zum Lerngegenstand.
- Das soziale Klima in der Klasse verbessert sich.
- Die Fähigkeit zum selbstständigen Arbeiten wird auf- und ausgebaut.
- Die Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit steigt.
- Das Selbstwertgefühl und die Bereitschaft zur Verantwortungsübernahme steigen an.
- Lernen wird umso effektiver, je aktiver die Schüler bei der Informationsaufnahme tätig sind. Individuelle Lernstrategien können entwickelt und ausprobiert werden. Neue Informationen müssen mit vorhandenen Informationen in Verbindung gesetzt werden.

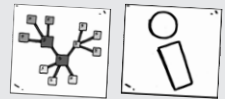
## Die Reihe „Politik kooperativ“

Kooperative Arbeitsformen werden im Unterricht häufig aus pragmatischen Gründen vernachlässigt: Es herrscht Unsicherheit bei der Umsetzung der Lernmethoden; der Aufwand für das Erstellen eigener Materialien ist hoch.

Die Reihe „Politik kooperativ“ geht genau diese Probleme an und bietet Abhilfe: praxiserprobte Materialien zum schnellen Unterrichtseinsatz mit Hinweisen, wie der Einsatz der Methoden erfolgreich funktioniert. Dabei werden Kernthemen des Lehrplans abgedeckt, die sich optimal für kooperatives Lernen eignen. Die einzelnen Bände bauen aufeinander auf: Bereits verwendete Methoden, mit denen die Schüler schon sicher umgehen können, werden wieder aufgegriffen und mit neuen Methoden kombiniert.

## Zur Arbeit mit dem Material

Jedes Thema wird mit einer kooperativen Arbeitsform verknüpft. Die Themen können Einzelstunden oder auch Teil einer Lerneinheit sein. In jeder Einheit wird der Lehrkraft zunächst die kooperative Lern-



## Methode

Diese Methode bietet sich hier besonders an, da die Einteilung der Geschäftsfähigkeit und die Ausnahmefälle gut visualisiert werden können. Einzelne Fallbeispiele sollen die Multi-Mindmap ergänzen und die Geschäftsfähigkeit für Schüler transparenter machen. So können die Jugendlichen besser einschätzen, unter welchen Voraussetzungen und Bedingungen ein Geschäft stattfindet. Durch eigene Erfahrungen wird die Multi-Mindmap erweitert und personalisiert. Jede Mindmap wird somit individuell und kann durch weitere Fälle ausgebaut und in weiterführenden Stunden darauf aufgebaut werden.



## Hinweise/Tipps

Mit der ersten Aufgabe sollen die Schüler auf das Thema vorbereitet werden, indem sie sich mit einem konkreten Fall auseinandersetzen. In der anschließenden Partnerarbeit werden die Schüler aus verschiedenen Perspektiven mögliche Gründe nennen, die sie aus dem Alltag kennen. Bei den weiteren Arbeitsaufträgen erarbeiten die Schüler das Material für die Mindmap und sie lernen, dass die Geschäftsfähigkeit beispielsweise nicht auf persönlichen Gründen beruht. Die Aufgabe 4 bildet den Schwerpunkt der Stunde, bei dem mindestens drei Schüler die Mindmap erstellen und strukturieren. Die Gruppen können je nach Klassenstärke und Ritual vorab gebildet werden. Materialseite 3 kann der Gruppe als Skizze für die Mindmap dienen, falls diese auf Plakat oder DIN A3 erstellt wird. Notizen können auf Karten festgehalten werden (Materialseite 4). Vertieft wird das Thema mit der Zuordnung der verschiedenen Fälle. Mithilfe von Hilfslinien, Pfeilen und Farben wird die Mindmap vergrößert. Zusammenhänge können verdeutlicht werden. Je nach Anforderung können bei Bedarf die Lösungen aus Aufgabe 5 in die Gruppe gegeben werden. Den Schülern ist es dann auch möglich, sich über die verschiedenen Fälle und deren Zuordnung sowie mögliche Ausnahmen zu äußern.

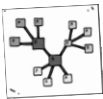
Mit der Aufgabe 7 sollen die Schüler ihr gelerntes Wissen anwenden und sich eventuell selbst verbessern, indem sie ihre Lösungen aus der ersten Aufgabe korrigieren. Gegebenenfalls können Sie ein Wörterbuch bereitstellen, welches die Schüler zum Nachschlagen für Aufgabe 3 nutzen können.



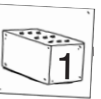
## Material

- Materialseite für Schüler.
- Materialseite für Gruppen (mindst. 3 Schüler)

**zur Ansicht**



# „Komm, lass uns shoppen gehen!“ Das Rechtsgeschäft verstehen



- 1** Lies dir folgende Situation durch. Notiere anschließend mindestens zwei Gründe, warum Ina das Handy deiner Meinung nach behalten kann.

Hallo, ich heiße Ina und bin 14 Jahre alt. Zum Geburtstag habe 120 € bekommen und habe mir für 150 € ein gebrauchtes Handy gekauft. Meine Eltern sind dagegen und sagen, dass der Verkäufer das Handy zurücknehmen muss.

---

---

- 2** Arbeite mit einem Partner zusammen. Nennt verschiedene Gründe aus der Sicht der Eltern

---

---

- 3** Es kann verschiedene Gründe haben, warum ein Jugendlicher etwas kaufen kann oder nicht. Für Jugendliche gelten besondere Bestimmungen.



Die Fähigkeit, ein Geschäft (wird auch Vertrag, „Kaufvertrag“ genannt) abzuschließen, nennt man Geschäftsfähigkeit. Die Rechte stehen im Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB).

- a** Lies dir folgende Ausschnitte aus dem BGB durch.
- b** Verbinde anschließend die entsprechenden Paragraphen § (das sind die einzelnen Abschnitte bei Gesetzen oder Verträgen) mit der richtigen Beschreibung.

§ 104 Geschäftsunfähigkeit  
„Geschäftsunfähig ist, wer nicht das siebente Lebensjahr vollendet hat.“

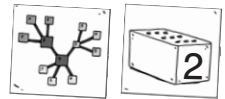
§ 106 Beschränkte Geschäftsfähigkeit Minderjähriger  
„Ein Minderjähriger, der das siebente Lebensjahr vollendet hat, ist (...) in der Geschäftsfähigkeit beschränkt.“

1. Zwischen 7 Jahren und 18 Jahren können Kinder und Jugendliche unter bestimmten Voraussetzungen Geschäfte abschließen. Sie sind in ihrer Geschäftsfähigkeit also noch eingeschränkt.

2. Kinder und Jugendliche zwischen 7 und 18 Jahren dürfen Geschäfte abschließen, wenn sie dies mit Mitteln tun, die ihnen zur freien Verfügung stehen. Das

Download zur Ansicht

„Komm, lass uns shoppen gehen!“ Das Rechtsgeschäft verstehen



- 4 Arbeitet für die Multi-Mindmap (Materialseite 3) mindestens zu Dritt. Die Überschriften der Paragraphen helfen euch bei der Einteilung.

*Tipp: Lasst bei der Einteilung der Paragraphenüberschriften noch genügend Platz für Beispielsituationen!*

- a Erklärt die einzelnen Paragraphen mit eigenen Worten. Wechselt euch dabei ab.
- b Vergleicht eure Ergebnisse aus der Aufgabe 3. Wenn es Unterschiede gibt, sprecht darüber und begründet eure Entscheidung.
- c Einigt euch auf eine gemeinsame Lösung. Schreibt auf Karten (Materialseite 4), was die Paragraphen bedeuten. Hier helfen euch die Ergebnisse aus Aufgabe 3 weiter.

- 5 Kommt ein Kaufvertrag zustande oder nicht? Begründet eure Entscheidung. Ordnet die Fälle den richtigen Paragraphen zu und übernehmt sie auf eure Multi-Mindmap. Zusammenhänge könnt ihr mithilfe von Linien, Pfeilen oder mit Farbe deutlich machen.

- a Ich bin 15 Jahre und gehe super gerne ins Kino. Einmal im Monat bin ich dort mit meinen Freunden, um mir die neuesten Filme anzuschauen.

*Die Kinokarte kann von dem monatlichen Taschengeld bezahlt werden. Der Kaufvertrag kommt also zustande.*

- b Ich will mir eine Kurzhantel kaufen, die 35 € kostet. Meine Eltern haben nichts dagegen.

- c Hej, ich bin Anika, 17 Jahre, und möchte mir einen Roller kaufen. Ich habe schon genug Geld zusammengespart.

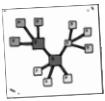
- d Peter, mein kleiner Bruder, ist 6 Jahre alt und möchte sich das neue Spielzeug kaufen, das über 40 € kostet.

- e Hallo, ich bin 14 Jahre alt und möchte mir eine Guthabekarte für 50 € kaufen. Kann der Kassierer etwas dagegen haben?

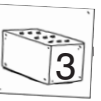
- f Ich heiße Filiz, mache gerade eine Ausbildung und möchte mir ein Fahrrad für 250 € kaufen.

- 5 Ergänzt eure Mindmap mit „Ausnahmen vom Taschengeldparagraph“. Ein Verkäufer bezahlt...

Download zur Ansicht



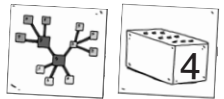
„Komm, lass uns shoppen gehen!“ Das Rechtsgeschäft verstehen



Auch bei Einkäufen im Internet brauchst du, bis du 18 Jahre alt bist, die Zustimmung deiner Eltern!

Die Geschäftsfähigkeit  
bei uns Jugendlichen

**Download  
zur Ansicht**



**Download  
zur Ansicht**

Sind keine Lösungen angegeben, so handelt es sich um offene, individuelle Lösungen. Zu manchen Aufgaben gibt es Lösungsvorschläge.

**Seite 3:**

**1**

Lösungsvorschlag:

- Ina zahlt das Handy mit ihrem eigenen Geld.
- Ina hat das Geld und macht keine Schulden.

**2**

Lösungsvorschlag:

- Die Eltern wollen nicht, dass Ina ein Handy hat.
- Die Eltern meinen, Ina ist noch zu jung, um zu entscheiden, was sie kauft.
- Die Eltern wissen, dass mit dem Handy noch zusätzliche Kosten entstehen.
- Das Handy und der Vertrag übersteigen bei weitem Inas eigenes Geld/Taschengeld.
- Die monatlichen Ausgaben (evtl. Flatrate, Gebühr, ...) sind zu hoch.

**3**

§ 104 passt zu 3., § 106 passt zu 1., § 107 passt zu 4., § 110 passt zu 2.

**Seite 4:**

**5 a**

Kaufvertrag kommt zustande. Jugendlicher ist 15 Jahre alt (§106) und Betrag übersteigt das monatliche Taschengeld nicht (§110).

**5 b**

Kaufvertrag kommt (womöglich) zustande, wenn der Jugendliche über 7 Jahre alt ist (§106) und der Betrag das monatliche Taschengeld nicht übersteigt (§110). Jedoch wird der Verkäufer keinem Kind eine Haftung ausbündigen, eher einem Jugendlichen. Dementsprechend zahlt noch das angemessene Taschengeld. Zur Sicherheit die Eltern mit ins Geschäft nehmen oder sich eine Einverständniserklärung schreiben lassen.

**5 c**

Kaufvertrag kommt nicht zustande. Zwar ist die Jugendliche fast volljährig (§106), jedoch übersteigt der Preis für einen Roller bei weitem das Taschengeld (§110) und sie braucht somit die Erlaubnis der gesetzlichen Vertreter (§ 107).

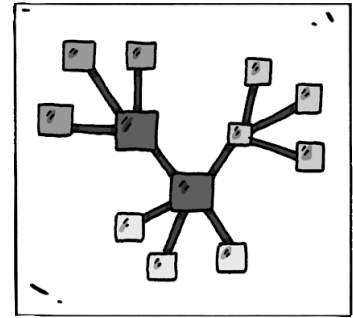
**5 d**

Download zur Ansicht

## Multi-Mindmapping

### Ziele

- Beim Multi-Mindmapping sind mehrere Schüler beteiligt. Auf Vorwissen, Vorschläge und Gedanken anderer Mitschüler wird aufgebaut, Meinungen und Ideen der Schüler werden ergänzt. So kann eine weitreichende Sammlung entstehen.
- Bei dieser Methode werden Zusammenhänge visualisiert und das Denken in Bildern gefördert, was wiederum den verschiedenen Lerntypen gerecht wird.
- Schüler können ihre Meinung frei äußern, ohne sie vorerst aussprechen zu müssen. Dadurch werden auch schüchterne Schüler ermutigt, da sie womöglich mit ihrem Standpunkt nicht alleine sind.
- Das Multi-Mindmapping kommt vor allem auch dem Strukturlernen zugute.



### Voraussetzungen

- Die Schüler sollten den Aufbau einer Mindmap kennen.
- Am besten eignet sich hierfür die Baumstruktur.

### Vorgehensweise

Als Einstieg in die Thematik dient ein Begriff (Oberbegriff) oder ein Bild in der Mitte eines Blattes, welches mindestens DIN-A4-Format haben sollte. Jeder Schüler arbeitet zunächst alleine und erweitert mit jeweils höchstens zwei Begriffen oder Bildern (Skizzen) den Oberbegriff. Diese werden mit Linien mit dem Oberbegriff verbunden. Im Anschluss tauschen sich die Schüler aus, ob erste Zusammenhänge erkennbar sind. Diese werden verbunden. Jeder Schüler ergänzt nun die Mindmap entsprechend mit Unterbegriffen durch Äste und Zweige. Durch die Vervollständigung bleiben die Schüler im Gespräch und erweitern die Begriffe auch in Abhängigkeit der Teilnehmer. Die Multi-Mindmaps können nach Beendigung der Arbeitsphase der Klasse präsentiert werden. Weitere Möglichkeiten zum Vertiefen des Themas wären einmal der Austausch zweier Multi-Mindmaps oder als Vorbereitung einer kontroversen Pro- und Kontra-Standpunkte in jeweiligen Mindmaps zum Thema.

### Hinweise/Tipps zur Durchführung

- Zum Erlernen der Methode eignen sich zwei oder drei Vorgabefelder zum Oberbegriff, wie beispielsweise „Vorleser“, „eigene Erfahrungen“ usw.
- Der Einsatz von verschiedenen Farben pro Teilnehmer erleichtert gerade jüngeren Schülern die Orientierung im Strukturlernen.