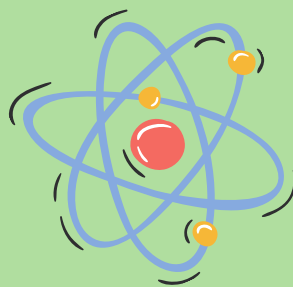


Οδηγός Εκπαιδευτή/ Εκπαιδευτριάς

Science of Cooking (SOC)



Co-funded by
the European Union

Project Nr. 2023-1-SI01-KA220-ADU-000154731

Εισαγωγή



Ο οδηγός έχει σχεδιαστεί ώστε να υποστηρίξει το σωστό στήσιμο της παιχνιδοποιημένης εμπειρίας του Science of Cooking. Εξηγεί στον εκπαιδευτή/στην εκπαιδύτρια ποια υλικά πρέπει να αγοραστούν επιπλέον αυτών που περιλαμβάνονται στο κουτί, καθώς και το πως να στήσει αλλά και να εκτελέσει την δραστηριότητα.

Αυτή η εμπειρία απαιτεί διαρκή επίβλεψη από τον εκπαιδευτή/την εκπαιδύτρια, καθώς πρέπει να **καθοδηγεί τους παίκτες/τις παίκτριες σε κάθε βήμα**, να τους/τις βοηθάει στο χειρισμό των διάφορων στοιχείων του παιχνιδιού και να διασφαλίζει τη σωστή εξέλιξη της δραστηριότητας.

Επιπλέον είναι απαραίτητο να έχει **προετοιμαστεί το μπλοκ (τούβλο) μαγειρικής σόδας** τουλάχιστον μια μέρα πριν την διεξαγωγή της δραστηριότητας, χρησιμοποιώντας το καλούπι που αναφέρεται σε αυτόν τον σύνδεσμο.



Γενική Δομή

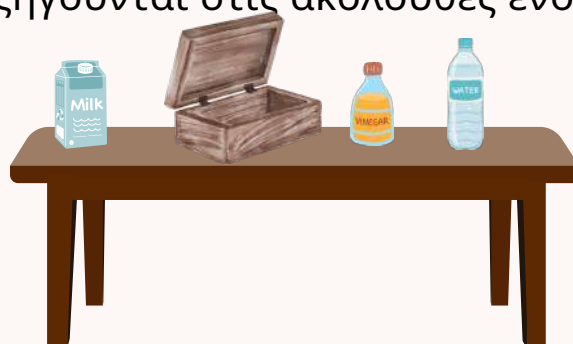
Η εμπειρία βασίζεται σε ένα κύριο κουτί που περιέχει όλα τα υλικά που απαιτούνται για την έναρξη και τη διαχείριση των δραστηριοτήτων. Μέσα στο κύριο κουτί υπάρχουν τέσσερα μικρότερα, αριθμημένα από το 1 έως το 4, το καθένα από τα οποία συνδέεται με μια συγκεκριμένη πρόκληση. Αρχικά, μόνο το κουτί 1 είναι ξεκλειδωτο, ενώ τα κουτιά 2, 3 και 4 είναι ασφαλισμένα με κλειδαριές συνδυασμού ή κλειδαριές με κλειδί. Κάθε κουτί ανοίγει μόνο μετά την ολοκλήρωση της προηγούμενης πρόκλησης, δημιουργώντας μια προοδευτική, συναρπαστική και παρακινητική πορεία παιχνιδιού.

Η αφήγηση καθοδηγείται από ένα τάμπλετ, το οποίο οδηγεί συμμετέχοντες/χουσεσ και συντονιστές/στριες βήμα - βήμα. Το ταμπλετ περιέχει αφηγηματικά ή διαδραστικά τμήματα που ξεκλειδώνουν μόνο μετά την ολοκλήρωση ορισμένων προκλήσεων. Αυτές οι στιγμές επισημαίνονται στο παρόν έγγραφο και υποδεικνύονται σαφώς στον συντονιστή.



Για την καλύτερη υποστήριξη του παιχνιδιού, συνιστάται ο/η εκπαιδευτής/τρια να δοκιμάσει το παιχνίδι εκ των προτέρων, για να κατανοήσει πλήρως τη ροή της αφήγησης και του παιχνιδιού.

Ορισμένα υλικά δεν περιλαμβάνονται στο κιτ και πρέπει να αγοραστούν ξεχωριστά και να προετοιμαστούν πριν από την έναρξη της δραστηριότητας (π.χ. ξύδι, νερό, γάλα κ.λπ.). Αυτά τα είδη αναφέρονται και εξηγούνται στις ακόλουθες ενότητες του οδηγού.



Οδηγίες για το στήσιμο του παιχνιδιού

Για να εξασφαλίσετε μια ομαλή και ελκυστική εμπειρία, συνιστάται να ακολουθήσετε την παρακάτω λίστα ελέγχου:

- **Προετοιμάστε εκ των προτέρων το τραπέζι εργασίας** με όλα τα υλικά (π.χ. συστατικά, νερό, ξύδι), φροντίζοντας να τα κρατήσετε χωριστά ή καλυμμένα αν δεν τα χρειάζεστε αμέσως.
- **Εκτυπώστε εκ των προτέρων όλα τα απαραίτητα έντυπα υλικά**, ειδικά αυτά που θα κοπούν ή θα χρησιμοποιηθούν απευθείας από τους παίκτες (π.χ. εικόνες τροφίμων, κάρτες κοπής, κάρτες παραγγελίας). Εκτυπώστε μόνο την έκδοση png ή την έκδοση pdf, ανάλογα με τις προτιμήσεις σας.
- **Τακτοποιήστε τα κουτιά του παιχνιδιού με αριθμητική σειρά**, τοποθετώντας τα σωστά υλικά σε αυτά, με τα συνδυαστικά κλειδώματα ήδη ασφαλισμένα στα κουτιά 2, 3 και 4.
- **Ρυθμίστε το tablet** και βεβαιωθείτε ότι είναι πλήρως φορτισμένο και έτοιμο για χρήση.
- **Ελέγξτε την κατάσταση όλων των υλικών:** βεβαιωθείτε ότι το τούβλο μαγειρικής σόδας είναι στεγνό, τα σκεύη είναι καθαρά, τα pH-μετρικά χαρτιά είναι άθικτα κ.λπ.
- **Δημιουργήστε ένα τακτοποιημένο και προσβάσιμο περιβάλλον για την ομάδα**, με αρκετό χώρο και καθίσματα, ώστε κάθε συμμετέχων να μπορεί να βλέπει και να συμμετέχει ενεργά.
- **Διαβάστε εκ των προτέρων όλες τις οδηγίες του παιχνιδιού**, ώστε να είστε πλήρως προετοιμασμένοι να διευκολύνετε και να υποστηρίξετε τους παίκτες σε κάθε φάση.



Πριν ξεκινήσετε: 5 πράγματα που πρέπει να γνωρίζετε

Το κύριο κουτί περιέχει 4 μικροτερα κουτιά: μόνο το Κουτί 1 είναι ξεκλειδωτο, ενώ τα Κουτιά 2 και 3 είναι ασφαλισμένα με κλειδαριές συνδυασμού και το Κουτί 4 με κλειδαριά.

Το τάμπλετ καθοδηγεί ολόκληρη την αφήγηση. Ορισμένα τμήματα θα ξεκλειδωθούν μετά την επιτυχή ολοκλήρωση των αντίστοιχων προκλήσεων.

Ορισμένα υλικά πρέπει να αγοραστούν ξεχωριστά (π.χ. ξύδι, λεμόνι, ελιές). Αυτά αναφέρονται σαφώς σε κάθε ενότητα.

Ορισμένα υλικά είναι αναλώσιμα ή κόβονται κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων και θα πρέπει να αντικατασταθούν αν θέλετε να ξαναχρησιμοποιήσετε το κιτ.

Το τούβλο μαγειρικής σόδας πρέπει να προετοιμαστεί τουλάχιστον μία ημέρα νωρίτερα, διαφορετικά δεν θα είναι δυνατό να πραγματοποιηθεί το Παιχνίδι 3.



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

Ο/η συντονιστής/στρια πρέπει να επιβλέπει πάντα την ομάδα: καμία φάση δεν είναι πλήρως αυτόνομη.

Οι παίκτες/ παίκτριες δεν πρέπει να χρησιμοποιούν όλα τα υλικά αμέσως – μερικά πρέπει να παρουσιάζονται την κατάλληλη στιγμή, ώστε να αποφεύγεται η σύγχυση.

Ο ρόλος του/της εκπαιδευτή/τριας είναι να εξηγεί, να επιβλέπει και να υποστηρίζει, αλλά και να αποφεύγει να αποκαλύπτει τις λύσεις των παιχνιδιών.

Γενικές πληροφορίες για τα υλικά



Υλικά που πρέπει να αγοράσετε εκ των προτέρων

Εκτός των υλικών που αναφέρονται για κάθε παιχνίδι, υπάρχουν αρκετά αντικείμενα που πρέπει να προετοιμαστούν εκ των προτέρων, καθώς δεν περιλαμβάνονται στο κιτ:

- 2 λουκέτα συνδυασμού (για τα κουτιά 2, 3)
- 1 λουκέτο με κλειδί (το κλειδί θα κρυφτεί στο μπλοκ σόδας και θα χρησιμοποιηθεί για να ανοίξει το κουτί 4)
- 1 τάμπλετ
- 4 κουτιά που θα χωράνε υλικά των παιχνιδιών (20x30x30)
- 1 μεγάλο κουτί (για να χωρέσει τα μικρότερα κουτιά, προαιρετικό)
- Χαρτοπετσέτες ή απορροφητικά πανιά (για τον καθαρισμό και το στέγνωμα των υλικών)
- Γάντια μίας χρήσης (τουλάχιστον 4 ζεύγη)
- Προστατευτικά γυαλιά (1 ή περισσότερα - προαιρετικά)
- Μαρκadόροι μόνιμοι για τη σήμανση γραμμών στο ποτήρι ζέσεως (1 κίτρινος, 1 μπλε)
- Καλούπι για τη δημιουργία του τουβλου μαγειρικής σόδας (π.χ. καλούπι ημισφαιρίου)
- Σακουλάκια για συντήρηση τροφίμων
- Σακούλες αποθήκευσης ή τάπερ για την αποθήκευση ανοιχτών τροφίμων (προαιρετικά)
- Επιπλέον κουτάλια, μαχαίρια ή ξύλα κοπής σε περίπτωση που θέλετε να εμπλέξετε πολλές ομάδες ταυτόχρονα

Σημείωση: Είναι σημαντικό να αγοράσετε όλα τα απαραίτητα υλικά αρκετά νωρίτερα, ώστε να έχετε χρόνο να τα δοκιμάσετε και να τα προετοιμάσετε όλα πριν από το εργαστήριο

Υλικά που είναι αναλώσιμα ή μίας χρήσης

Ορισμένα υλικά είναι μίας χρήσης ή ευπαθή και πρέπει να αντικατασταθούν εάν σκοπεύετε να επαναχρησιμοποιήσετε το κιτ με άλλες ομάδες:

Παιχνίδι 1:

- Κουρκουμάς, ζάχαρη, χυμός λεμονιού, ανθρακούχο νερό
- Ρh-μετρικές χάρτινες ταινίες (μίας χρήσης)

Παιχνίδι 2:

- Εκτυπωμένες καρτέλες για κοπή με φέτες ψωμιού, τυρί, σαλάμι και φράουλες (πρέπει να εκτυπώνονται εκ νέου κάθε φορά, καθώς θα κόβονται)

Παιχνίδι 3:

- Τούβλο μαγειρικής σόδας (πρέπει να ανανεώνεται κάθε φορά)
- Ξύδι, νερό, γάλα

Παιχνίδι 4:

- Συντηρημένα κ φρέσκα τρόφιμα (λιαστά ντομάτια, ελιές, μπέικον, αλατισμένο ψάρι...)
- Οποιαδήποτε τρόφιμα έχουν ανοιχτεί ή χρησιμοποιηθεί πρέπει να απορριπτονται ή να τοποθετηθούν στο ψυγείο



Συνιστάται η εκτύπωση εκ νέου των εντύπων μετά από μερικές χρήσεις, προκειμένου να εξασφαλιστεί η μέγιστη ευκρίνεια και ποιότητα.

Μια δροσιστική λεμονάδα



Περιγραφή

Σαν ποτό καλωσορίσματος για τους καλεσμένους του, ο σεφ Αντώνης αποφάσισε να ετοιμάσει μια δροσιστική λεμονάδα, αλλά χρειάζεται βοήθεια!

Η συνταγή που έχει είναι για 1 λίτρο λεμονάδας, αλλά αυτός χρειάζεται μόνο ένα ποτήρι 300 ml.

Στόχος παιχνιδιού

Ο στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να βοηθήσετε τους παίκτες/τις παίκτριες να καταλάβουν την έννοια των σωστών αναλογιών στο φαγητό. Σε κάθε παίκτη/παίκτρια δίνεται μια συνταγή για να ετοιμάσει 1 λίτρο λεμονάδα, αλλά τους ζητείται να παρασκευάσουν μόνο 300 ml. Επομένως, θα χρειαστεί να διαιρέσουν κάθε συστατικό δια του 3, και να χρησιμοποιήσουν Ρημετρικό χαρτί για να δοκιμάσουν την οξύτητα του μείγματος σε διάφορα στάδια.

Υλικά που περιλαμβάνονται στο κουτί

- 1x πιπέτα
- 1x δοσομετρικό δοχείο (ποτήρι)
- 1x κουταλάκι του γλυκού
- 1x συνταγή
- 1x τάμπλετ (το ίδιο ταμπλετ χρησιμοποιείται σε όλο το παιχνίδι)
- 1x ποτήρι (ελάχιστο 350 ml)
- 1x ρημετρικό χαρτί. Σημείωση: Το ρημετρικό χαρτί θα πρέπει να καλύπτει όλη την κλίμακα του pH, από το 0 (όξινο) μέχρι το 14 (βασικό), με το 7 ως ουδέτερο. Τα χρώματα συνήθως είναι: κόκκινο=όξινο, μπλε=βασικό, πράσινο=ουδέτερο
- 1x κομπιουτεράκι



Υλικά που πρέπει να αγοραστούν επιπλέον

- 1x σακουλάκι κουρκουμάς (τουλ. 3 κουταλιές)
- 1x σακουλάκι ζάχαρη (τουλ. 9 κουταλιές)
- 1x χυμός λεμονιού (250 ml)

Ο χυμός λεμονιού πρέπει να είναι φυσικός. Εάν δεν υπάρχει συσκευασμένος, αγοράστε λεμόνια και στίψτε τα μέχρι να έχετε 250 ml.

- 1x μπουκάλι ανθρακούχο νερό (750 ml)

Επιπλέον, είναι απαραίτητο να ζωγραφίσετε δύο γραμμές στο δοσομετρικό ποτήρι με χρωματιστούς ανεξίτηλους μαρκαδόρους: Η πρώτη γραμμή θα πρέπει να είναι κίτρινη στα 75 ml, και η δεύτερη να είναι μπλε και στα 250ml.



Στήσιμο και εκτέλεση

Για να στήσετε αυτό το παιχνίδι, είναι σημαντικό όλα τα υλικά που θα αγοραστούν να τοποθετηθούν στο τραπέζι εργασίας, αλλά να χρησιμοποιηθούν από τους παίκτες/τις παίκτριες μόνο όταν χρειαστεί. Για να ολοκληρώσετε το στήσιμο, βγάλτε επίσης από το κουτί το δοσομετρικό ποτήρι, την πιπέτα, το κουταλάκι του γλυκού, το ποτήρι και το κομπιουτεράκι. Το ρημετρικό χαρτί μπορείτε να το βγάλετε αργότερα, καθώς θα χρειαστεί μόνο σε πιο προχωρημένο στάδιο. Σε αυτό το σημείο, βγάλτε τη συνταγή από το κουτί. Οι παίκτες/παίκτριες πρέπει να τη διαβάσουν για να καταλάβουν τις αρχικές ποσότητες των συστατικών. Στη συνέχεια, ακολουθώντας τις οδηγίες στο τάμπλετ, πρέπει να διαιρέσουν κάθε συστατικό με το 3 για να λάβουν τις σωστές ποσότητες. Αφήστε τη συνταγή στην άκρη μετά τη χρήση, αλλά θυμηθείτε ότι θα χρειαστεί επίσης για να ξεκλειδώσετε το παιχνίδι νούμερο 2.

Συγκεκριμένα, όπως αναφέρεται και στην οθόνη του τάμπλετ, οι παίκτες/παίκτριες θα πρέπει να μετρήσουν τα συστατικά με την ακόλουθη σειρά:

- Χυμός λεμονιού
- Κουρκουμάς
- Ανθρακούχο νερό
- Ζάχαρη

Αφού μετρήσουν κάθε συστατικό, οι παίκτες/παίκτριες θα το ρίξουν στο μεγάλο ποτήρι για να δημιουργήσουν τη λεμονάδα. Στη συνέχεια θα ανακατέψουν για να διαλυθεί σωστά η ζάχαρη και, τέλος, θα χρησιμοποιήσουν την πιπέτα για να συλλέξουν μερικές σταγόνες από το διάλυμα και να τις εφαρμόσουν στο ρημετρικό χαρτί για να αξιολογήσουν την οξύτητα.

Συνίσταται να επιβλέπετε κάθε βήμα της δραστηριότητας, ιδίως την αξιολόγηση της οξύτητας με τη χρήση του ρημετρικού χαρτιού, για να διασφαλίσετε ότι η εμπειρία κυλάει ομαλά.



Κωδικός για το ξεκλείδωμα της οθόνης του τάμπλετ:

Ο κωδικός για να ξεκλειδώσει η οθόνη του τάμπλετ είναι: **(Οξύ)**.

Το νόστιμο πλατώ καλωσορίσματος

Κωδικός για το άνοιγμα του κουτιού

Ο κωδικός για να ξεκλειδώσετε το κουτί 2, το οποίο περιέχει το παιχνίδι 2 είναι: (988)

Περιγραφή

Ο σεφ Αντώνης πρέπει να ετοιμάσει ένα νόστιμο πλατώ καλωσορίσματος για τους καλεσμένους του, και ζητάει τη βοήθεια των παικτών. Είναι σημαντικό να το φτιάξετε με τρόπο βιώσιμο, και χωρίς σπατάλες: κάθε συστατικό πρέπει να κοπεί με ακρίβεια και να χρησιμοποιηθεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο! Τα φαγώσιμα συστατικά είναι έτοιμα: τυρί, σαλάμι, ψωμί και φράουλες. Είναι στο χέρι των παικτών να τα οργανώσουν τέλεια, ακολουθώντας γεωμετρικές οδηγίες ώστε να ελαχιστοποιήσουν τη σπατάλη. Κάθε κομμάτι μετράει!

Σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες/παίκτριες θα χρειαστεί να κόψουν και να τοποθετήσουν σωστά τα φαγώσιμα συστατικά ώστε να δημιουργήσουν ένα βιώσιμο πλατώ καλωσορίσματος.

Λίστα υλικών που βρίσκονται στο κουτί

Για αυτό το παιχνίδι, όλα τα υλικά περιλαμβάνονται στο κουτί, οπότε δε θα χρειαστεί να αγοράσετε κάτι επιπλέον:

- Φιγούρα φέτας ψωμιού (6 πιθανά κομμάτια)
- Φιγούρα κεφαλιού τυριού (8 πιθανά κομμάτια)
- Φιγούρα σαλαμιού (9 πιθανά κομμάτια)
- Φιγούρα φραουλών (8 διαθέσιμες φράουλες)
- 4x ψαλίδι
- 1x τάμπλετ
- 4x ορθογώνιοι δίσκοι καλεσμένων (πλατώ)
- 4x κάρτες παραγγελίας
- 4x κάρτες κοπής (ωμιού, τυριού, σαλαμιού, φραουλών)



Στήσιμο και εκτέλεση

Για τη διεξαγωγή αυτού του παιχνιδιού, η επίβλεψη των παικτών είναι απαραίτητη, καθώς θα χρησιμοποιούν ψαλίδια. Ο στόχος είναι να κοπούν οι κάρτες κοπής των φαγώσιμων, κόβοντάς τες στον σωστό αριθμό κομματιών σύμφωνα με τα αιτήματα των διαφόρων καλεσμένων. Στη συνέχεια, οι παίκτες/παίκτριες θα αναπαραστήσουν το πλατώ κάθε καλεσμένου/καλεμένης χρησιμοποιώντας τον κατάλληλο αριθμό κομματιών. Τα πρώτα στοιχεία που πρέπει να βγουν από το κουτί είναι οι κάρτες παραγγελίας και οι κάρτες κοπής, οι οποίες βοηθούν να προσδιοριστεί ποιο φαγητό λαμβάνει κάθε καλεσμένος/καλεσμενη.

Στη συνέχεια βγάλτε τις φιγούρες των τροφίμων, τα ξύλα κοπής και τα ψαλίδια.

**Αν θεωρείτε ότι θα είναι πολύ δύσκολο για τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να προσδιορίσουν τον αριθμό των κομματιών από τα φαγώσιμα που θα παραγγελθούν ανά καλεσμένο, μπορείτε να συμβουλευτείτε το ψηφιακό παιχνίδι και να γράψετε τους αριθμούς στις αντίστοιχες εκτυπωμένες κάρτες παραγγελίας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν μαρκαδόρο που σβήνει, ώστε να έχετε την επιλογή να σβήνετε ή να ξαναγράφετε τους αριθμούς, ανάλογα με το επίπεδο της εκάστοτε ομάδας.*

Σ' αυτό το σημείο ο εκπαιδευτής/η εκπαιδεύτρια πρέπει να επιβλέπει τη διαδικασία κοπής για να διασφαλίσει ότι γίνεται με ασφάλεια. Στη συνέχεια, οι παίκτες/παίκτριες θα αναπαραστήσουν και τα τέσσερα πλατώ, διασφαλίζοντας ότι ο αριθμός των κομματιών αντιστοιχεί στις απαιτήσεις που εμφανίζονται στις κάρτες και στις αναπαραστάσεις που εμφανίζονται στο τάμπλετ.



Κωδικός που ξεκλειδώνει την οθόνη του τάμπλετ

Η σειρά για να διαλέξετε τα ξύλα κοπής είναι:

Αγαθή, Ελένη, Κάρολος, Γιώργος.

Χημεία στην κουζίνα!

Κωδικός για να ανοίξετε το κουτί

Ο κωδικός για να ξεκλειδώσετε το κουτί 3, που περιλαμβάνει το παιχνίδι 3 είναι (1537)



Περιγραφή

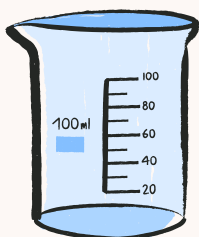
Ο σεφ Αντώνης πρέπει να πάρει τα συστατικά από το ντουλάπι του, για να ετοιμάσει ένα ειδικό μενού. Ωστόσο, κάποιος έκανε μια άσχημη φάρσα και παγίδεψε το κλειδί του ντουλαπιού μέσα σε ένα συμπαγές μπλοκ (τούβλο) μαγειρικής σόδας! Ο Αντώνης είναι απελπισμένος, αλλά ευτυχώς η Μαρία φτάνει εγκαίρως για να βοηθήσει. Παραδίδει ένα σημείωμα που θα βοηθήσει να διαλυθεί το μπλοκ, και στη συνέχεια σπεύδει στο εργαστήριό της. Οι παίκτες/παίκτριες πρέπει να συνεργαστούν για να απελευθερώσουν το κλειδί, χρησιμοποιώντας τη χημεία για να λύσουν το πρόβλημα.

Σκοπός του παιχνιδιού

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να ελευθερώσετε το κλειδί που είναι παγιδευμένο μέσα στο μπλοκ μαγειρικής σόδας, χρησιμοποιώντας ξύδι, λύνοντας το γρίφο και παρατηρώντας τη χημική αντίδραση.

Λίστα υλικών μέσα στο κουτί

- 1x σημείωμα με στοιχεία
- 1x σετ πλακιδίων με γράμματα
- Γυαλιά εργαστηρίου (όχι υποχρεωτικά)
- Γάντια νιτριλίου
- Στρόγγυλο μπολ
- Ρηχό ορθογώνιο δοχείο
- 1x τάμπλετ



Στο στρόγγυλο μπολ θα πρέπει να σημειώνεται μια ευδιάκριτη γραμμή MAX, ώστε να διασφαλίζεται ότι οι παίκτες/παίκτριες δεν το παραγεμίζουν με ξύδι.

Υλικά που πρέπει να αγοραστούν επιπλέον

- 1x μπουκάλι με ξύδι
- 1x μπουκάλι με χυμο
- 1x μπουκάλι με νερό
- Χαρτί κουζίνας



Λίστα με υλικά που πρέπει να ετοιμαστούν πριν την δραστηριότητα

- 1x κλειδί παγιδευμένο μέσα σε μπλοκ μαγειρικής σόδας
- Δημιουργία του μπλοκ μαγειρικής σόδας

Πάρτε ένα μικρό δοχείο και προσθέστε:

- 3.5 κ.γ. μαγειρική σόδα
- 1 κ.γ. νερό

Ανακατέψτε καλά μέχρι να έχετε ένα μείγμα που να είναι σχετικό πηχτό. Πάρτε ένα καλούπι ίδιο ή παρόμοιο με αυτό που φαίνεται σε αυτόν τον σύνδεσμο.

Πιέστε σταθερά το μείγμα μαγειρικής σόδας και νερού μέσα στο καλούπι, βάλτε μέσα το κλειδί και καλύψτε το με περισσότερο μείγμα μέχρι το καλούπι να γεμίσει κατά το ήμισυ.

Μόλις το μισό καλούπι (μισή σφαίρα) είναι σφιχτό, αφήστε το να στεγνώσει όλη τη νύχτα, κατά προτίμηση κοντά σε μια πηγή αέρα ή θερμότητας, όπως πάνω σε ένα καλοριφέρ.

Χειριστείτε το μπλοκ μαγειρικής σόδας με προσοχή και ακολουθήστε όλες τις οδηγίες για να επιτύχετε ένα καλό αποτέλεσμα. Εάν ο εκπαιδευτής/η εκπαιδευτρια δεν έχει χρόνο να αφήσει το μπλοκ να στεγνώσει σωστά, μια εναλλακτική λύση είναι να δημιουργήσει το μπλοκ όπως περιγράφεται και στη συνέχεια να το διαλύσει σε ξύδι χωρίς να το αφαιρέσει από το καλούπι.

Στήσιμο και εκτέλεση

Για να οργανώσετε τη δραστηριότητα, θα χρειαστείτε ένα μπουκάλι ξύδι, ένα μπουκάλι χυμό και ένα μπουκάλι σκέτο νερό, καθώς οι παίκτες/παίκτριες πρέπει να βρουν ποιο υγρό θα διαλύσει το μπλοκ σόδας.

Αυτή η δραστηριότητα απαιτεί προσεκτική επίβλεψη από τον εκπαιδευτή/την εκπαιδεύτρια, καθώς το μπλοκ μαγειρικής σόδας περιέχει το παγιδευμένο κλειδί και είναι σημαντικό να μην το σπάσετε πριν το τοποθετήσετε στο ξύδι.

Αφού βγάλετε τα τρία μπουκάλια από το κουτί, βγάλτε το σημείωμα με το στοιχείο και τα πλακίδια με τα γράμματα, ώστε οι παίκτες/παίκτριες να μπορέσουν να καταλάβουν ποιο υγρό θα διαλύσει το μπλοκ.

Μόλις εντοπιστεί το σωστό υγρό, βγάλτε τα δύο δοχεία και τοποθετήστε το στρογγυλό μπολ μέσα στο ορθογώνιο δοχείο για να μην χυθεί και να προστατεύσετε την επιφάνεια εργασίας.

Στη συνέχεια οι παίκτες/παίκτριες θα:

1. Ρίξουν ξύδι στο στρογγυλό μπολ
2. Φορέσουν γάντια και προστατευτικά γυαλιά
3. Βάλουν το μπλοκ μαγειρικής σόδας στο υγρό για να διαλυθεί

Στο τέλος οι παίκτες/παίκτριες πρέπει να ανακτήσουν το κλειδί και να το στεγνώσουν χρησιμοποιώντας τις χαρτοπετσέτες, ώστε να το χρησιμοποιήσουν για να ξεκλειδώσουν την επόμενη κλειδαριά.



Κωδικός για το ξεκλείδωμα της οθόνης του τάμπλετ
Για να ξεκλειδώσετε την επόμενη οθόνη στο τάμπλετ πληκτρολογήστε τη λέξη: **ξύδι**

Το μενού του σεφ



Κωδικός για το άνοιγμα του κουτιού

Δεν υπάρχει κωδικός για το άνοιγμα του κουτιού-οι παίκτες/παίκτριες πρέπει να χρησιμοποιήσουν το κλειδί που βρήκαν νωρίτερα.

Περιγραφή

Επιτέλους, χάρη στη βοήθεια της ομάδας, ο σεφ Αντώνης κατάφερε να ανακτήσει το κλειδί της αποθήκης!

Ωστόσο, η δουλειά δεν έχει τελειώσει ακόμα: για να ολοκληρώσει το ειδικό μενού του, ο Αντώνης πρέπει να χρησιμοποιήσει τα κατάλληλα υλικά, το καθένα διατηρημένο με την ιδανική μέθοδο.

Η πρόκληση τώρα είναι να οργανώσει το ντουλάπι, αντιστοιχίζοντας κάθε συστατικό με τη σωστή μέθοδο συντήρησής του. Ο σεφ χρειάζεται τη βοήθεια των παικτών/παικτριών για να αναγνωρίσει τον τρόπο συντήρησης των τροφίμων και να τα συνδυάσει σε μια συνταγή που θα καταπλήξει τους καλεσμένους.

Σκοπός του παιχνιδιού

Συνδυάστε σωστά κάθε μέθοδο συντήρησης με το αντίστοιχο φρέσκο τρόφιμο, χρησιμοποιώντας τόσο απτικές/οπτικές αναπαραστάσεις όσο και τις περιγραφικές κάρτες.

Μόλις γίνουν όλες οι αντιστοιχίσεις, το τάμπλετ θα ζητήσει από τους παίκτες/τις παίκτριες να εντοπίσουν τις διαφορές μεταξύ των φρέσκων και των διατηρημένων τροφίμων. Στο τέλος, θα εμφανιστεί μια τελική συνταγή που θα περιλαμβάνει και τα 4 επιλεγμένα συστατικά.



Λίστα υλικών μέσα στο κουτί

- 4x περιγραφικές κάρτες για μεθόδους διατήρησης
 - 1x τάμπλετ
-

Υλικά που πρέπει να αγοραστούν επιπλέον

- 1x πακέτο λιαστές ντομάτες
- 1x κονσέρβα παστό ψάρι
- 1x πακέτο καπνιστό μπέικον
- 1x πακέτο ελιές σε λάδι



Στήσιμο και εκτέλεση

Το επίπεδο εμπάθυνσης σε αυτό το τμήμα είναι στα χέρια του εκπαιδευτή/της εκπαιδευτριάς. Είναι απαραίτητο να αγοραστούν τα τέσσερα συντηρημένα τρόφιμα και τα χαρακτηριστικά τους θα πρέπει να αναλυθούν μαζί με τους παίκτες/τις παίκτριες.

Για να κάνετε την εμπειρία πιο συναρπαστική, μπορείτε να επιλέξετε να ανοίξετε τις συσκευασίες (αφού ελέγξετε τις αλλεργίες ή τις προτιμήσεις), ώστε οι παίκτες/παίκτριες να μπορούν να μυρίσουν, να αγγίξουν και να παρατηρήσουν τα τρόφιμα. Για τη σωστή διεξαγωγή του παιχνιδιού, βγάλτε όλα τα αντικείμενα από το κουτί. Οι κάρτες θα βοηθήσουν τους παίκτες/τις παίκτριες να κατανοήσουν τα χαρακτηριστικά της κάθε μεθόδου συντήρησης, τα οποία πρέπει στη συνέχεια να αντιστοιχίσουν στο αντίστοιχο συντηρημένο τρόφιμο.

Τέλος, οι παίκτες/παίκτριες θα χρησιμοποιήσουν το τάμπλετ για να εξερευνήσουν τις διαφορές μεταξύ των φρέσκων και των συντηρημένων εκδοχών των τροφίμων.

Κωδικός για ξεκλείδωμα της οθόνης του τάμπλετ

Για να προχωρήσουν στην τελική συνταγή, οι παίκτες/παίκτριες πρέπει να απαντήσουν σωστά σε ερωτήσεις σωστού ή λάθους.

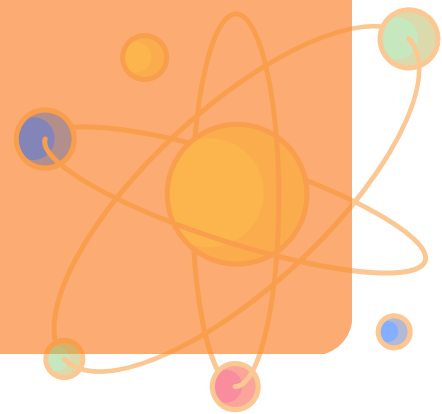


Σωστές απαντήσεις:

- Ντομάτα: Σωστό
- Ψάρι: Λάθος
- Μπέικον: Σωστό
- Ελιές: Σωστό

Συμπέρασμα

Η εμπειρία του 'Science of Cooking' έχει σχεδιαστεί για να κεντρίσει την επιστημονική περιέργεια, την κριτική σκέψη και τη συνεργασία των συμμετεχόντων μέσω συναρπαστικών, πολυαισθητηριακών δραστηριοτήτων. Ο ρόλος του εκπαιδευτή/της εκπαιδευτριας είναι ουσιαστικός: να καθοδηγεί, να παρατηρεί, να διευκολύνει και να υποστηρίζει κάθε φάση της διαδικασίας, διασφαλίζοντας την ασφάλεια, τη σαφήνεια και την προσβασιμότητα για όλους τους παίκτες/τις παίκτριες.



*Απολαύστε την εμπειρία... και καλή
όρεξη, φίλοι και φίλες της επιστήμης!*



Project Nr. 2023-1-SI01-KA220-ADU-000154731

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του CMEPIUS. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.