

KEUKEN KRIEBELS

Lesinspiratie

Keukenkriebels is een educatief spel over voeding, opleidingen in de voeding en voedingsberoepen voor leerlingen van 10 tot 14 jaar. Het spel kan verkregen worden door klassen die een bezoek brengen aan Ter Groene Poorte. Het spel biedt veel mogelijkheden om gebruikt te worden in een klasomgeving. Inspiratie of meer informatie nodig? Deze gids biedt een overzicht.

Het spel

Het spel volgt de tweeling Sam en Robin. Zij willen een verjaardagsfeestje organiseren en doen daarvoor inspiratie op bij de opendeurdag van Ter Groene Poorte. Hierbij bezoeken ze verschillende afdelingen, die ook in Ter Groene Poorte te vinden zijn. Deze afdelingen heten in het spel 'modules'.

De modules in het spel bestaan uit een set kaarten die op een specifieke volgorde zitten. Deze kaarten schetsen het verhaal en geven puzzels mee. Het is aan de spelers om de module kaart voor kaart te doorlopen, de kaarten grondig te lezen en de puzzels op te lossen. Oplossingen van puzzels vullen de spelers in op een apart invulformulier, te downloaden via de website (www.keukenkriebels.be). Na het invullen van hun oplossing, draaien de spelers de kaart om. Daar krijgen ze extra informatie, gaat het verhaal verder en krijgen ze soms de oplossing van de puzzel die ze net hebben opgelost (de oplossingen worden niet altijd letterlijk gegeven, maar we willen vermijden dat spelers vast komen te zitten, gefrustreerd raken en uiteindelijk niet bijleren). Op elk kaartje wordt onderaan aangegeven wat de spelers ermee moeten doen (antwoord invullen en omdraaien, naar de volgende kaart gaan...).

Het spel bevat volgende modules, die in deze volgorde in de speldoos zitten (er wordt dieper ingegaan op de verschillende modules verder in dit document). De modules zijn te herkennen volgens de gebruikte kleur:

Spelregels en extra info

Module Start (9 kaarten)

Module Bakkerij (21 kaarten)

Module Slagerij (19 kaarten)

Module Chocolade en Banket (21 kaarten)

Module Chef (18 kaarten)

Module Zaal (6 kaarten)

Module Workshop: Specialisatie (3 kaarten)

Module Einde (8 kaarten)

De modules zijn zo opgebouwd dat ze los van elkaar gespeeld kunnen worden. Er dient enkel gestart te worden met 'Module Start' en geëindigd met 'Module Einde'. Laat de spelers vooraf ook de spelregels goed doornemen.

Binnen elke module wordt gewerkt rond een relevante topic binnen het onderwerp en verhaal. De puzzels zijn hier dan ook op afgestemd. De puzzels zijn op maat gemaakt voor leerlingen van het 5de en 6de leerjaar en vragen ook skills uit andere vakken – rekenen, aardrijkskunde, wetenschap, taal...

Het spel gebruiken

Het spel kan op meerdere manieren gebruikt worden in de klas. Hieronder enkele voorbeelden, maar ga vooral zelf creatief aan de slag:

Hoekenwerk

De klas wordt verdeeld in verschillende groepjes. Elk groepje werkt aan een module. Wie klaar is met een module, wisselt met een ander groepje, tot iedereen elke module doorlopen heeft.

Aanpak: Voor het spel begint leg je de verschillende modules klaar. Je print het benodigd aantal invulformulieren uit (1 per speler of 1 per groepje). Het spel begint met het klassikaal doorlopen van de spelregels en 'Module Start'. In deze module wordt ook nog belangrijke informatie meegegeven (zie verder bij de bespreking van de modules). De klas kan dan in groepjes verdeeld worden en elk groepje start met hun module. Wie klaar is ruilt met een ander groepje of doet één van de kortere modules. Dit gaat door tot elk groepje elke module heeft gespeeld. Eventueel kan Module Einde klassikaal gespeeld worden, maar allicht is het leuker, gezien de opdracht, dat ieder groepje het spel hiermee kan afsluiten. Achteraf kan nog een quiz voorzien over de inhoud van het spel (zie verder).

Variant 1: Je zou er ook voor kunnen opteren om elk groepje maar 1 module te laten spelen. Achteraf kunnen de groepjes hun module dan voorstellen aan de andere groepen.

Variant 2: Je kunt de modules zelf ook nog onderverdelen en zelf een selectie maken binnen de puzzels en onderwerpen die je wil aanhalen.

Klassikaal spel

De klas wordt niet verdeeld in groepjes, maar er wordt klassikaal gespeeld. Doorheen het jaar worden elke week een paar puzzels geprojecteerd en klassikaal opgelost.

Introductie van lesonderwerp

Veel puzzels kunnen ook een goede start zijn om een andere les mee te beginnen, aangezien er ook andere vakken en kennis in voorkomen. Stel je wil een les over breuken introduceren of de kennis van de leerlingen over breuken op een leuke manier testen, dan kun je een puzzel rond breuken selecteren uit het spel en klassikaal laten oplossen. Daarna ga je verder met de les, in dit geval dus over breuken. Naast breuken zijn er nog tal van andere onderwerpen die op die manier aangehaald kunnen worden.

Integratie in projectweek

Scholen werken soms gedurende een bepaalde periode rond een bepaald project. Dit spel kan de basis vormen om gedurende een bepaalde periode rond voeding te werken. De modules in het spel kunnen dienen als introductie, waar dan dieper op ingegaan wordt (afkomst van de voeding, ingrediënten, gezondheid...). Achteraan het spel staan ook enkele eenvoudige recepten (die onder andere ook terugkomen in het spel zelf) die in de klas gemaakt kunnen worden.

Overzicht van de modules

Hierna volgt een beknopt overzicht van de verschillende modules en wat in de modules allemaal aan bod komt. Alles is uitgewerkt op kindermaat. Sommige puzzels en onderwerpen zullen voor sommige spelers te moeilijk zijn, andere te makkelijk en nog andere juist goed. Dit is niet erg en zorgt voor een gevarieerd spel waarbij spelers uitgedaagd worden om net dat stapje verder te gaan.

Spelregels en extra info

Laat de spelers dit goed doornemen, zodat ze weten wat de regels tijdens het spel zijn. Eventueel kun je als leerkracht extra beperkingen opleggen.

Module Start (9 kaarten)

Met deze module moet begonnen worden. Als deze module volledig is opgelost, ontvangen de spelers namelijk extra informatiekaartjes die ze in de andere modules nodig hebben. In deze module bespreken we de volgende zaken:

- Algemene info over Ter Groene Poorte (wat, waar, oud-leerlingen...)
- Redenen om voor een job in de voeding te kiezen
- Extra infokaartjes, nodig in de andere modules

Module Bakkerij (21 kaarten)

Tijdens deze module leren de spelers over de bakkerij. Ze maken daarbij een pistolet. Volgende zaken komen onder andere aan bod:

- Ingrediënten van een pistolet (brood), hun afkomst en wat ze doen in een brood
  - » vb. bespreken van gluten en werking van gist
- Orde en netheid
- Veiligheid: bescherming tegen warmte en wat te doen bij brandwonden
- Logisch redeneren
  - » Oplossingsgericht denken
  - » Verbanden leggen en patronen zien
  - » Ruimtelijk inzicht
- Wereldkeuken, cultuur en aardrijkskunde: afkomst van types brood
- Uitrusting van de bakkerij, schetsen van een correct en positief beeld van het beroep
- Stimuleren van creativiteit

Module Slagerij (19 kaarten)

Tijdens deze module leren de spelers over de slagerij. Ze maken daarbij een hamburger. Volgende zaken komen onder andere aan bod:

- Hygiëne: ziekteverwekkers en goede handhygiëne. Belang van goede koeling en bewaring van bederfbare producten.
- Veiligheid: Goede outfit om in een slagerij aan de slag te gaan.
- Wereldkeuken en cultuur: wat staat in andere landen op het menu?
- Vlees
  - » Afkomst – Wat eten we eigenlijk en van waar komt het?
  - » Aantal mensen die we kunnen voeden met een dier (voedzaamheid en belang van alles te gebruiken)
  - » Wat eten de dieren en hoe leven ze (focus op belang van goede behandeling en duurzaamheid)
- Logisch redeneren
  - » Wiskunde: verhoudingen
  - » Ruimtelijk inzicht
- Verschil tussen vegetarisch en vegan

- Uitrusting van de slager, schetsen van een correct en positief beeld van het beroep
  - » Toekomstperspectief
  - » Focus op ontlasten van de klant en traiteurdiensten
- Stimuleren van creativiteit

Module Chocolade en Banket (21 kaarten)

Tijdens deze module leren de spelers over chocolade en banket. Ze maken daarbij brownies. Volgende zaken komen onder andere aan bod:

- Samenstelling van chocolade en afkomst van de ingrediënten
- Aardrijkskunde en cultuur: waar groeit de cacaoboom, herkennen van culturele elementen en vlaggen
- Inzicht in de productie van chocolade
- Logisch redeneren
  - » Wiskunde: breuken vergelijken, rekenen met percentages
  - » Taalkundig inzicht
  - » Ruimtelijk inzicht
- Verschil leren tussen bakkerij en banketbakkerij
- Techniek: opbouw en werking van een eenvoudige machine
- Kennis rond afkomst van ingrediënten (boter, suiker, eieren, bloem...)
- Hygiëne: bacteriën
- Economisch inzicht
  - » Berekenen van prijzen (prijs per gewicht omrekenen)
  - » Inzicht in wat er allemaal nodig is om iets te kunnen bakken
  - » Eenvoudige winstberekening
- Uitrusting van de bakkerij, schetsen van een correct en positief beeld van het beroep
- Stimuleren van creativiteit

Module Chef (18 kaarten)

Tijdens deze module leren de spelers over de restaurantkeuken. Ze maken daarbij een visburger en een groenteburger. Volgende zaken komen onder andere aan bod:

- Logisch redeneren
  - » Patronen herkennen
  - » Wiskundige vraagstukken oplossen
  - » Ruimtelijk inzicht
  - » Begrijpend lezen
- Afkomst van groenten en fruit, seizoensgebonden eten
- Allergenen
- Hygiëne: goede reiniging van het materiaal en kruisbesmetting
- Smaak
- Voedingswaarde en gezondheid van groenten
- Uitrusting van de keuken, schetsen van een correct en positief beeld van het beroep

- Stimuleren van creativiteit

Module Zaal (6 kaarten)

Tijdens deze module leren de spelers over de restaurantzaal. Ze maken daarbij een mocktail en helpen mee in de zaal. Volgende zaken komen onder andere aan bod:

- Tafelschikking en etiquette
- Hoe gasten ontvangen?
- Logisch redeneren
  - » Correct bestellingen opnemen
  - » Wiskunde
- Schetsen van een correct en positief beeld van het beroep
- Stimuleren van creativiteit

Module Workshop: Specialisatie (3 kaarten)

Tijdens deze module leren de spelers over een voedingslabo. Ze leren daarbij over suiker en suikervervangers. Volgende zaken komen onder andere aan bod:

- Suiker en suikervervangers
- Logisch redeneren
  - » Ruimtelijk inzicht
  - » Verbanden leggen

Module Einde (8 kaarten)

Deze module moet als laatste gespeeld worden. In deze module wordt het spel afgerond. Hier vind je de recepten terug die in het spel aan bod kwamen en enkele extra recepten die je eenvoudig in de klas kunt maken.

Contact

Vragen of opmerkingen rond het spel?
Contacteer ons: thomas@wakaaro.be – www.wakaaro.be

Vragen of opmerkingen over opleidingen en beroepen in de voeding?
Contacteer ons: keukenkriebels@tergroenepoorte.be - www.tergroenepoorte.be - +32 (0) 50 40 30 20

TER GROENE POORTE

Hier leert ons land wat lekker is.

WAKAARO

Bijlage: Voorbeeldquiz/test

1. Geef 3 redenen waarom iemand zou kiezen voor een opleiding of een job in de voedingssector.
2. Beschrijf de werking van gist in brooddeeg.
3. Waarom bewaren we vlees (en andere bederfbare producten) op een temperatuur van 4°C?
4. Wat is het verschil tussen vegetarisch en vegan. Geef enkele voorbeelden.
5. Geef 3 aspecten waar je als slager op kunt inzetten en leg uit.
6. Wat zijn de ingrediënten van fondantchocolade? Wat zijn de verschillen met andere types chocolade?
7. Welke bacterie vinden we soms terug in/op eieren? Hoe kunnen we vermijden dat deze bacterie ons ziek maakt?
8. Leg het begrip 'winst' uit met een voorbeeld.
9. Wat is het belang van een goede voorbereiding in de keuken? Over welke term spreken we dan?
10. In welk seizoen eten we volgende groenten/fruit het best?
    - Tomaat
    - Peer
    - Pompoen
    - Bloemkool
    - Paprika
11. Beschrijf iets wat je graag eet. Welke smaak (smaken) kun je daarin terugvinden?
12. Beschrijf 3 taken van iemand die in de zaal van een restaurant werkt.
13. Wat doet een wetenschapper in een voedingslabo?