

roh & gekocht

Schüler*innen werden zu Starköch*innen: Mit wenigen Zutaten und begrenzten Zubereitungsarten schaffen Kinder noch nie gekostete Gerichte.

Motto

Rezepte sind Algorithmen

Abstract

Kochen ist Programmieren. Aus wenigen Zutaten und begrenzten Zubereitungsarten entstehen unzählige neue Gerichte.

Fächer

Medien und Informatik
NMG
WAH
TxG/ TeG

Stufe

Kindergarten
bis 3. Primarstufe

Zeitbedarf

120 Min

Arbeitsform

Teamarbeit

Material

Essbare Zutaten
(Gemüse, Früchte, Salz
Zucker, Schokolade etc.);
Min. zwei verschiedene
Zubereitungsarten (braten,
kochen, backen, grillen,
dämpfen etc.)

Digikult-Modul

#3 Zwiebeln, Rezepte und
Algorithmen

Ziele

1. Die Kinder lernen, die **Kulturtechnik** des Kochens zu digitalisieren.
2. Sie erkennen die **grenzenlose** Vielfalt von Gerichten, die auf wenigen Grundzutaten (Elementen) und wenigen Zubereitungsarten (Regeln) basieren.
3. Die Kinder können Gerichte frei von Konvention und Geschmack kreieren.
4. Sie sind imstande, ausgewählte Gerichte als **nachvollziehbare** Rezepte (Algorithmen) festhalten.

Idee

Warum bekommen Gäste Gebratenes und ich nur Gekochtes?

Der französische Ethnologe Claude Lévi-Strauss digitalisierte das Kochen bereits 1964 – ganz ohne Elektronik. Bei verschiedenen Kulturen analysierte er die Nahrungszubereitung und zerlegte diese in wenige Zubereitungsarten wie das Braten mit Feuer oder das Kochen mit Wasser.

Dabei gelangte er zu einer bemerkenswerten Schlussfolgerung: Je näher sich Menschen stehen, desto eher bekochen sie sich. Stehen sie sich fern, kommt Gebratenes auf den Tisch. Verwandte erhalten also Suppen und Eintöpfe, Gäste Würste und Schnitzel.



Das Rohe und das Gekochte lautet der Titel jenes Buches, in dem Claude Lévi Strauss seine Beobachtungen festhielt.

roh & gekocht

Bezug zu Lehrplan 21

TxG/ TeG 2.A.2.a

Die Schülerinnen und Schüler experimentieren und können daraus eigene Produktideen entwickeln.

NMG.3.4.b

Die Schülerinnen und Schüler können Objekte und Stoffe bearbeiten oder verändern und über das Verfahren berichten (z.B. Fruchtsaft pressen ...).

WAH.4.3.a und b

Die Schülerinnen und Schüler können die Wahl von Nahrung [aus gesundheitlicher Perspektive] beurteilen und Handlungsalternativen formulieren.

MI.2.2.a und b

Die Schülerinnen und Schüler können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte ...). Die Schülerinnen und Schüler können durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen (z.B. einen Weg suchen, eine Spielstrategie entwickeln).

Ablauf

1. Sequenz

Die von den Kindern mitgebrachten Esswaren werden gesichtet, geordnet und gegebenenfalls aufbereitet.

Die Kinder machen sich mit mindestens zwei Zubereitungsarten (z. B. braten und kochen) vertraut.

Gemeinsam legt man die Regeln fest – z. B. : Für ein Gericht dürfen höchstens drei Zutaten mit Hilfe von Wasser, Salz und/oder Zucker zubereitet werden.

2. Sequenz

In Kleingruppen kreieren die jungen Starköch*innen ihre Gerichte und notieren Zutaten und Arbeitsschritte, um später die Rezepte zu verschriftlichen.

3. Sequenz

Die Kinder kosten gegenseitig die Gerichte und geben Feedback zu Geschmack, Originalität und Ästhetik.

Jede Gruppe hält mindestens ein Gericht als Rezept fest.

Expert*innenwissen

Kochrezepte sind nicht nur vergleichbar mit Algorithmen, vielmehr sind sie Algorithmen. Einerseits lösen sie ein Problem: „Wie bereite ich ein Gericht zu?“ Andererseits bestehen sie aus endlich vielen Einzelschritten:

```
Spiegelei (anzahl Eier) {
    schlage anzahl Eier in einer Pfanne auf;
    brate Eier für acht Minuten bei mittlerer Temperatur;
}
```

Sobald wir mit neuen Gerichten konfrontiert sind, bemerken wir, wie beängstigend ähnlich wir einem Computer sind. Wir müssen uns akribisch an die Anweisungen halten, damit das Rezept „funktioniert“.