

B2, il nuovo cocktail di Poidomani e Peligra

tintinnette-host-9e904f85

Si chiama **B2** ed è l'inedito cocktail nato a quattro mani, quelle di Marco Poidomani, trainer AST (Authorised SCAE Trainer) e di Giovanni Peligra, esaminatore WFA (World Flair Association), entrambi del team di Moak People Training. Una nuova formula "chimica" a base di caffè (il Costa Rica Cañuela San Guanillo Naranjo), wenneker orange curaçao e waxberry, preparato con la tecnica Layer (a strati), che Moak ha presentato in anteprima alla settimana dell'Host a Milano.

Moak «Come ogni venerdì – racconta **Marco Poidomani** - dopo la riunione settimanale della scuola io e Giovanni dedichiamo almeno due ore alla ricerca e alla sperimentazione. La colonnina del cold brew aveva estratto un ottimo Costa Rica e dovevamo testare nuovi prodotti alcolici. Ero appena tornato dalla Cina e come faccio in ogni mio viaggio, avevo portato in Italia nuove spezie e nuovi sciroppi. Insieme ad altri prodotti alcolici, le abbiamo quindi unite al Costa Rica, ottenendo un cold brew fresco e agrumato. Al sorso il risultato è stato un'esplosione di sapori, una vera e propria reazione chimica al palato. Eravamo entusiasti perché un barista e un bartender insieme avevano appena creato una vera e propria formula alchemica. La provetta, invece di un normale bicchiere da drink, era il vestito più adatto per il nostro nuovo cocktail. Da qui il nome B2».

«È uno shot – spiega **Giovanni Peligra** - che ha come protagonista il caffè; abbiamo amplificato gli spiccati sentori agrumati con il Wenneker orange curaçao e regolato l'acidità di questo pregiato monorigine con lo sciroppo di waxberry. La soda ci aiuta, invece, ad amplificare i profumi».

A rendere ancora più spettacolare l'atmosfera sono state le tecniche acrobatiche del flair coffee di Marco Poidomani e Giovanni Peligra, mentre le musiche live dei **Tintinnette** hanno fatto scoprire ai visitatori e buyers internazionali come si ascolta un caffè: quello della nuova linea serving "[my music coffee](#)".