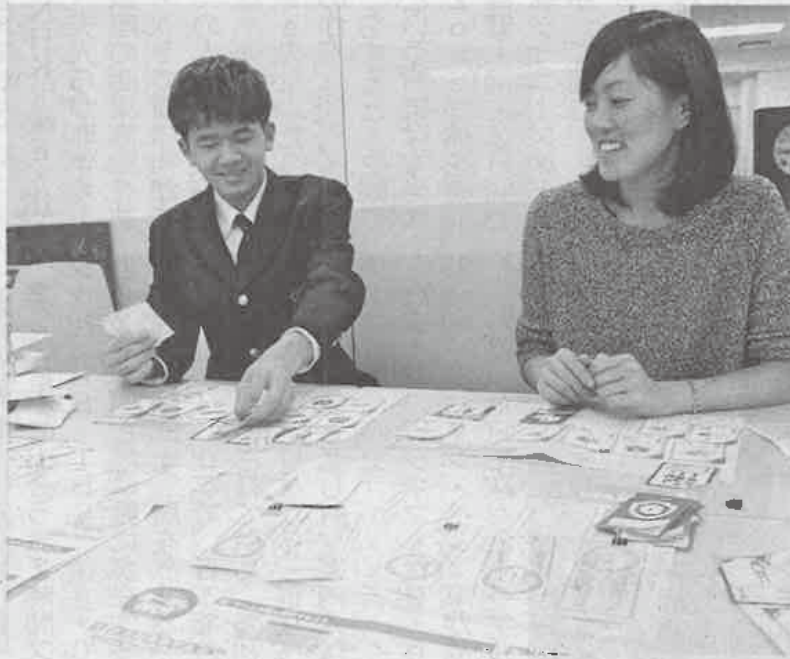


まだ食べられる食品が捨てられる「食品ロス」について広く知ってもらおうと、外食の際の食べ残しをテーマにしたカードゲームを中学生が考案した。父親が経営する飲食店で食べ残しが大量にあ

ることを知ったのがきっかけ。プレーヤーは飲食店の店主となり、もうけを出しつつ食べ残しをどう減らすかを競うもので、「遊びながら食品ロス問題を考えてほしい」としている。

遊びながら 「食品ロス」考えよう

大東市の中学生カードゲーム考案



考案した「食べ残しNOOゲーム」の試作品で遊ぶ栗田哲くん（左）と大東市西区

考案したのは、四條畷学園中2年の栗田哲くん(13)と大東市。小学6年の夏に参加したアクティブラーニング(主体的な学習)に取り組みフリースクール「未来価値創造大学校」(大阪市西区)で「社会問題を解決する商品

やサービスを考える」という課題を与えられた。

たどり着いたのが「食品ロス」。平成26年度の国内での1年間の食品ロス量は約620万トで、世界の飢餓に苦しむ人への食料援助量の年間約320万ト(同年)をはるかに上まわっている。実際、父の経営する飲食店でも客の食べ残しが大量に廃棄されていたという。

食べ残しの原因は、客の「食べたい量」と店側の「提供量」の差だと考えた栗田くんは、この量を合わせるに勝つカードゲームを考案。「食べる量は人によって違うから、お

父親の飲食店で食べ残し知ったのがきっかけ

客さまカードはスポーツマンとかお年寄りとかいろいろ必要」「メニューカードにはグラム数を入れよう」など次々とアイデアを盛り込み、「食べ残しNOOゲーム」として、同大学の授業で発表した。

同大学校を運営するNPO法人理事長の牧文彦さん(54)は「カードゲームにするというのが子供ならではの発想で面白い」と絶賛。

今は、販売を見据え、制作費の資金集めの真っ最中。食品ロス問題が分かるグラフなどを載せた説明図もセットにして、遊べて学べる商品にする計画だ。

栗田くんはゲームが外食したときの行動につながってほしいと期待している。「客側は空腹具合を考えて注文してほしいし、店側も分量の目安などを話すなどしてほしい。世界には食料が足りない地域があることを知ってほしい」としている。ゲームの問い合わせは未来価値創造大学校(☎06・6479・1302)。

「食べ残しNOOゲーム」の遊び方 各プレーヤーはそれぞれ飲食店の店主となり、順番に中央に積んだ客カードを引き、その客の食べたい量(グラム数)と予算に合うようにメニューカードを出していく。食べたい量と同じ量になればもうけにつながるが、量がオーバーしたら罰金。オーバーした場合でも「お持ち帰りカード」を出せば食べ残しはなくなった。お客さま呼び込みカード」で他のプレーヤーの客を自分の店の客にしたりもできる。