

**事例** 食べ残しNOゲーム（特定非営利活動法人DeepPeople）**小学生が考案した「食べ残しNOゲーム」で楽しく遊びながら食品ロス問題を学ぶ**

社会をよくしたいという想いのある人を育てることで、様々な環境問題や社会問題の解決を目指す特定非営利活動法人DeepPeople（以下「DeepPeople」という。）は、自ら未来を創り上げていくことのできる人を育てる「未来価値創造大学校」を運営しています。

食べ残しNOゲームは、2016年に、未来価値創造大学校の「アドベンチャーコース」（小学生向けカリキュラム）の中で、当時小学6年生の栗田哲君が考案しました。栗田君は、父親の経営する飲食店で、おかわり自由のキャベツ等の食品が大量に食べ残され、廃棄されていることを目の当たりにし、食品ロスが社会的課題であることを知りました。そこで、客が食べられる量と飲食店の提供する量が合致すれば、食べ残しが減ると考え、同世代の子供たちに食品ロス問題を知ってもらうため、自分が食べられる量を知り、予算の中で食べられる量を注文するカードゲームを考案しました。その後、改良を重ね、2018年に商品化することができました。

同ゲームを広く使ってもらうため、DeepPeopleでは、イベントや事業者での体験会や学校への出張授業を行うとともに、同ゲームを活用して啓発することができる人を認定する公認講座を開催し、普及活動を行っています。

出張講座後の小学生のアンケートでは、「自分の食べられる量を知って、注文したり、食べ残しをしなかったりすることで、食品ロスが減るということが分かった」、「食べ残しNOゲームを作ったのが私たちと同じ6年生と聞いてびっくりした。世界で食料不足の国があるにもかかわらず、食べ残しをしていて少し悲しくなった」といった声が聞かれました。

また、ゲームを体験した人の9割以上が、食べ残しNOゲームを通して「自分の行動が変わると思う」と回答しており、「自分の食べられる量を知っておく」、「食べ残しをしない」、「食べ物を買過ぎない」といった具体的な意識の変化もみられました。



食べ残しNOゲーム



出張授業の様子