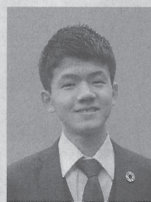


# 食品ロス



「食べ残しNOゲーム」を考案した栗田さん（未来価値創造大学校提供）

「食品ロス」について遊ばながら学べるカードゲーム「食べ残しNOゲーム」を知っていますか。考案したのは当時、小学6年生で現在、大阪府大東市の高校1年生、栗田哲さん（15）。ゲームで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い合います。栗田さんは「ゲームを通じて食品ロスを考えるのは、面白い」と話します。

## 考えるきっかけ

考えたきっかけは、小学6年生の時に飲食店で行ったフィールドワークで、食べ残しの実態を目の当たりにしたこと。この問題を同世代に分かりやすく伝え、興味を持って問題解決に取り

組んでもらうために「食べ残しNOゲーム」を開発しました。栗田さんは、食べ残しの原因は客側の「食べられる量」と、飲食店側の「提供する量」の差だと考え、この二つの量が合

## カードゲーム

# 食べ残しの実態学ぶ



「食べ残しNOゲーム」を通じて食品ロス問題を考える（同）

えば食べ残しを防げるゲームにまとめました。カードゲームはラーメン店やパン店など飲食店の店主となり、売り上げを競い合います。店主は、食べられる量に合った料理を出せば、売りに上げにボーナスが付きま

す。量が多かったり、足りなかつたりすると、罰

## 社会人にも好評

ゲームが商品化されて5年がたちました。販売、出張授業などを行う大阪市の未来価値創造大

学校は「小学生の他、大学生や社会人からも、遊びながら食品ロスについて学べたという感想をもらっている」とカードゲームの成果を話します。

栗田さんは「同世代の若い人たちにも食品ロスに関心を持ってもらい、食べ残しを減らして欲しい」と訴えます。

## 食べ残しNOゲームの流れ

- ①飲食店（すし店、ラーメン店、パン店、パスタ店）の店主となる
- ②店主はゲームの進行役に開業資金を支払う
- ③順番にさいころを振り「お客様カード」を引く
- ④「客の種類」や「食べられる量」に合わせて店主は「メニューカード」で料理を提供する
- ⑤売り上げをもらい、罰金がある場合は支払う
- ⑥最終的に、一番多くの金を持っていた店主が勝ち

※「アクションカード」を使い、③～⑤で食品ロスの要因となるハプニングなどを起こし他店を妨害

（食べ残しNOゲームの説明書を基に作成）

## 〈カードの説明〉

### お客様カード



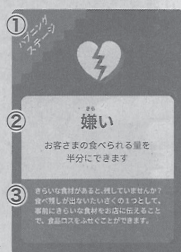
- ①客の種類
- ②食べられる量
- ③所持金

### メニューカード



- ①店の名前
- ②グラム
- ③商品の値段

### アクションカード



- ①ステージ名
- ②できること
- ③豆知識

### ポイント

自分が食べられる量を知って、食べられる量と予算の中で注文することで、食べ残しを未然に防ぐことを遊びながら学べる仕組みになっています

### ポイント

食べ残しになる要因を「アクションカード」にすることで、実際起こり得る要因も学べます

くらし面に声をお寄せください。  
ファクス03(6281)5870  
メールseikatsu@agrnews.co.jp