



gaspillage alimentaire

Règles du jeu de société anti-gaspi

Auteurs: classe 10 VG de l'établissement secondaire Léon Michaud, Yverdon-les Bains

- ★ Ce jeu se joue avec 2 à 6 joueurs.
- ★ On joue avec 2 dés.
- ★ Celui qui fait le meilleur résultat avec un dé commence.
- ★ Il faut arriver précisément sur la case 63

Case 6 : Tu achètes avec une liste sans dépasser ce que tu as prévu: rejoue

Case 11 : Des gens sont venus en visite, mais ils n'ont rien mangé parce que l'invitation n'était pas claire: recule de 3 cases

Case 15 : Tu as acheté trop de nourriture et tu l'offres aux voisins: rejoue

Case 17 : Tu oublies des légumes dans le frigo, ils sont devenus immangeables et tu dois les jeter: recule de 5 cases

Case 28 : Tu fais un gâteau avec des pommes qui commencent à être bien vieilles: avance de 4 cases

Case 33 : Tu achètes une Forêt Noire pour 8 personnes alors que vous n'êtes que 4: recule de 4 cases

Case 35 : Au restaurant, tu as demandé à pouvoir emporter ce que tu ne pouvais pas manger: avance de 5 cases

Case 38 : Tu vérifies toujours les dates avant d'acheter: avance de 3 cases

Case 41 : Tu as acheté beaucoup de fruits et comme il faisait chaud, ils ont très vite pourri et tu as dû les jeter: passe ton tour

Case 45 : Tu as acheté 12 yogourts parce que c'était une action mais c'est trop pour toi, tu dois en jeter: passe ton tour

Case 49 : Tu dois jeter de la nourriture consommable parce que personne ne l'aime chez toi: recule de 3 cases

Case 58 : Tu peux donner les restes aux poules: avance de 3 cases

Case 62 : Tu n'as pas regardé la date limite de consommation et tu dois tout jeter: retour à la case départ.