

## ライフコーポレーション 食品ロス削減へ「1/2ルール」開始

### 【「1/3ルール」から「1/2ルール」へ】

ライフコーポレーションは、社会的な問題と  
なっている食品ロスの削減を目的とし  
て、常温加工食品を対象とした納品期限緩和への取  
り組みを開始する。

これまで同社では賞味期限期間の1/3以内で商  
品を納品する商慣例「1/3ルール」での運用をして  
きたが、常温加工食品の150日以上賞味期限商

品に限り、一部の 카테고리商品から順次「1/2ル  
ール」への見直しを実施し、2020年3月に全カテ  
ゴリーの「1/2ルール」への変更を目指す。

対象店舗は276店全店（首都圏120店舗・近畿圏  
156店舗、2019年9月末現在）。2019年11月1日納  
品分より飲料とラーメンを、2020年3月1日納品分  
より常温加工品全ての 카테고리において実施する。

### 【『もったいない鬼ごっこ』～10月は食品ロス削減月間・「世界食料デー」月間～】



「消費」レクチャー



鬼ごっこ

ライフコーポレーションは、まだ食べられるの  
に捨てられてしまう食品ロス問題に対して、  
小学1～6年生を対象に“鬼ごっこ”をしながら学  
習できる啓発プログラム『もったいない鬼ごっこ』  
を、食品ロス削減月間・「世界食料デー」月間  
である10月に実施した。なお、同プログラムは  
ハウス食品グループ本社(株)とフードロス・チャ  
レンジ・プロジェクトが共同開発したものである。

日本では643万トンもの食品ロスが発生して  
いると推計されており、スーパーマーケットとし  
て同プログラムを通じて消費者の意識・行動改  
革をすることで食品ロス削減を目指す。

『もったいない鬼ごっこ』とは、「どのように食  
品ロスが発生しているのか?」「どうすれば防  
ぐ・

減らすことができるのか?」などを“自分自身  
が食べ物になりきって”鬼ごっこをしながら学  
ぶプログラム。参加者は、日常生活で食べる  
ことへの感謝の気持ちを啓発する。

ゲーム内容としては、フードロス問題につ  
いての口頭レクチャーと体を動かすセッション  
(鬼ごっこ)を交互に繰り返す仕組み。体を  
動かすセッションでは、食べ物の絵が描か  
れているカードを配り、参加者は食材にな  
りきってフードロス鬼から逃げる鬼ごっこ  
を実施。子供たちは食材が「生産」され、  
「加工」され、「流通」に乗って、「消費」さ  
れ、最終的に人に「食べられる」ゴールを  
目指し、その過程でどのようにフードロス  
が発生しているかを学習する。