# Pourou que ça dure - règles du jeu

Temps de jeu: à partir de 15 min Âge des joueurs: 9 ans et + Nombre de participants: 2 et +

### Objectifs:

- Apprendre les différentes durées de conservation des aliments.
- Sensibiliser au gaspillage alimentaire.

#### Matériel:

- 17 images "aliments"
- 17 cartes "durées de conservation"

#### Déroulement possible :

- Etaler les cartes "aliments" sur une table Distribuer les cartes "durée" aux participants et proposer leur de replacer les cartes en face des bons aliments.
- Expliquer le terme DDM et DLC avant le début du jeu

## Pouzou que Ça duze - informations

Expliquer le terme DDM avant le début du jeu (Date de Durabilité Minimale) :

- Une date limite de consommation, DLC, est à ne pas dépasser. (ou "à consommer jusqu'au…").
- Une date de durabilité minimale, DDM, peut être dépassée sans risque pour le consommateur, tant que l'emballage est intact. Le produit peut néanmoins avoir perdu une partie de ses propriétés gustatives. (ou "à consommer de préférence avant le...").

#### Corrections:

A vie : café, sucre, sel, miel, huile A vie mais moins de saveur : épices

Plusieurs années après la DDM : pâtes, légumes secs

Quelques mois après la DDM mais moins de saveur : farine, biscuits, chocolat, céréales

Quelques semaines après la DDM: fromages (sauf ceux possédant une DLC)

3 semaines après la DDM si bien cuits : oeufs

Plusieurs années après la DDM si non endommagées : conserves

Ne pas dépasser la DLC : charcuterie

Selon aspect : légumes



















A vie

A vie

A vie

A vie

A vie

Quelques mois après la DDM mais moins de saveur

A vie mais moins de saveur

Plusieurs années après la DDM

Plusieurs années après la DDM

Quelques mois après la DDM mais moins de saveur Quelques mois après la DDM mais moins de saveur Quelques mois après la DDM mais moins de saveur

Plusieurs années après la DDM si non endommagé

Quelques semaines après la DDM

3 semaines après la DDM si cuit

Ne pas dépasser la DLC

Selon aspect