

THOUGHTFUL BITES

Soch Sahi, Waste Nahi

“थॉटफुल बाइट्स” हा मजेदार आणि जलद गतीने खेळला जाणारा पत्त्यांचा खेळ आहे. या खेळाचा उद्देश अन्नाची नासाडी व नुकसान याबाबत जागरूकता निर्माण करणे आणि सजग खाण्याच्या सवयी जोपासणे हा आहे.

खेळाचे उद्दिष्ट

तुम्ही कॅफेच्या टेबलवर असाल, रेस्टॉरंटमध्ये असाल किंवा घरी असाल—हा खेळ आपल्या दैनंदिन सवयींवर विचार करण्याचा एक रोचक मार्ग आहे, ज्या आपल्या पृथ्वीवर परिणाम घडवतात. उद्दिष्ट अगदी सोपे आहे: चांगले निर्णय घ्या, नवे काही शिका आणि इतरांपूर्वी जिंकण्यासाठी आवश्यक गुण मिळवा.

खेळाडू

3 ते 5 खेळाडू (शिफारस: 4)

तुमचे उद्दिष्ट

गुण मिळवा:

- अन्न वाचवणारे निर्णय घेऊन
- प्रश्नमंजुषेतील प्रश्नांची योग्य उत्तरे देऊन
- प्रत्यक्ष जीवनातील अन्नाशी संबंधित समस्यांचे समाधान करून

पत्त्यांचा तपशील

डेकमध्ये एकूण 46 पत्ते आहेत. ते 5 प्रकारांमध्ये विभागलेले असून, प्रत्येक पत्ता सहज ओळखता यावा यासाठी वेगवेगळ्या रंगांनी दर्शवलेला आहे.

● चांगले पत्ते (10 हिरवे पत्ते)

या पत्त्यांमध्ये जबाबदार आणि सजग वर्तनाचे उदाहरणे दिली आहेत, जसे की:

- उरलेले अन्न पॅक करणे
- खरेदीस जाण्यापूर्वी यादी तयार करणे

जेव्हा एखादा खेळाडू चांगला पत्ता उचलतो, तेव्हा त्याला 2 गुण मिळतात.

● नासाडी पत्ते (10 लाल पत्ते)

हे पत्ते अन्नाची नासाडी करणाऱ्या सवयी आणि निवडी दाखवतात, जसे की:

- जास्तीची ऑर्डर देणे
- उरलेले अन्न न पॅक करणे

नासाडी पत्ता उचलल्यास 2 गुणांची शिक्षा होते.

● आव्हान पत्ते (6 निळे पत्ते)

हे पत्ते प्रत्यक्ष जीवनातील अन्नाशी संबंधित समस्यांसमोर उभे करतात. उदाहरणार्थ:

टेबलवर अन्न उरले आहे. तुम्ही काय कराल?

प्रत्येक खेळाडू आपले समाधान सुचवतो, आणि गट मिळून सर्वात विचारपूर्वक दिलेले उत्तर निवडतो.

सर्वोत्कृष्ट उत्तर देणाऱ्या खेळाडूला 2 गुण मिळतात.

● प्रश्नमंजुषा पत्ते (10 केशरी पत्ते)

जेव्हा एखादा खेळाडू प्रश्नमंजुषा पत्ता उचलतो, तेव्हा समोर बसलेला दुसरा खेळाडू किंवा समन्वयक स्वतंत्र प्रश्न पत्त्यांच्या संचातून एक पत्ता काढतो आणि तो प्रश्न त्या खेळाडूला वाचून दाखवतो ज्याने प्रश्नमंजुषा पत्ता उचलला आहे.

तो खेळाडू त्या प्रश्नाचे उत्तर देतो:

- बरोबर उत्तर: + 2 गुण
- चुकीचे उत्तर: 0 गुण

● प्रश्न पत्ते (10 जांभळे पत्ते)

या पत्त्यांमध्ये अन्नाची नासाडी व नुकसान यासंबंधी प्रश्न आणि त्यांची बरोबर उत्तरे दिलेली असतात. हे पत्ते खेळाडूंनी थेट उचलायचे नसून, ते फक्त तेव्हाच वापरले जातात जेव्हा कुणी प्रश्नमंजुषा पत्ता मुख्य डेकमधून उचलतो.

अशा वेळी हे पत्ते समन्वयक किंवा प्रश्नमंजुषा पत्ता उचललेल्या खेळाडूच्या समोर किंवा जवळ बसलेला व्यक्ती घेतो.

खेळ कसा खेळायचा

- संपूर्ण डेकमधून 10 जांभळे प्रश्न पत्ते वेगळे काढा आणि ते बाजूला ठेवा.
- उर्वरित डेक (प्रश्न पत्ते वगळून) चांगले मिसळा आणि सपाट पृष्ठभागावर उलटे ठेवून ठेवा.
- ज्याने डेक मिसळला आहे, त्याच्या उजवीकडे बसलेला खेळाडू पहिला पत्ता उचलतो. खेळ नंतर उलट दिशेने सुरू राहतो.
- गुणांची नोंद ठेवण्यासाठी वही किंवा मोबाइलवरील नोट ॲप वापरा.

खेळ जिंकणे

- डेक संपल्यावर खेळ संपतो.
- सर्वाधिक गुण मिळवणारा खेळाडू विजेता ठरतो.

किंवा

लघु खेळासाठी:

- सर्वप्रथम 15 गुण मिळवणारा खेळाडू विजेता ठरतो.