

1 子どもと遊びを考えるワークショップ実施状況

◎ 子どもと遊びを考えるワークショップの目的

「子どもの成育環境の現状とその影響に対する理解を広く社会に浸透させること」「子どもの成長にとって望ましい環境」という視点がまちづくりの様々な場面に取り込まれていくことを目指し、今年度は遊びをテーマにして「子どもにやさしいまちづくり」について市民と職員が協働で考えていくワークショップ事業を実施した。

また、ワークショップの集大成として、平成 26 年 2 月 15 日（土）にシンポジウムを開催した。

※ワークショップ参加者 58人

区分	一般	PP@Seisho	小田女子短期大学	職員	18歳以下
人数(人)	9	8	10	10	21

※ワークショップ延べ参加人数 125人

◇ 1 第1回ワークショップ

日 時：平成 25 年 6 月 23 日（日） 午前 10 時～正午

会 場：生涯学習センターけやき大会議室

講 師：中山 豊 氏（こども環境学会事務局長）

参加人数：26人

テ ー マ：『ムカシの遊び場、イマの遊び場』

1 子どもの遊び環境の変化についてのレクチャー（午前 10 時～午前 10 時 45 分）

2 遊び環境の問題点とその解決に向けてのグループワーク（午前 10 時 45 分～午前 11 時 45 分）

(1) 遊びの思い出

どのような遊びをしたか自らの体験を話し合い、次のように分類した。

ア 自然系 虫取り、川遊び、山で遊ぶ、秘密基地、たんぼで遊ぶ

イ 遊び場 公園、土管、校庭、ごみ捨て場

ウ あそび 缶けり、どろけい、おにごっこ、ままごと、ドッジボール

エ 仲間 学年関係なく遊んだ、みそっこ

オ 娯楽 駄菓子屋、室内（トランプ、花札、百人一首、ファミコン。）



(2) 現在の子ども環境の問題点

自分の子ども時代と、現在の子ども環境を対比し、問題点を話し合い、次のように問題点を分類した。

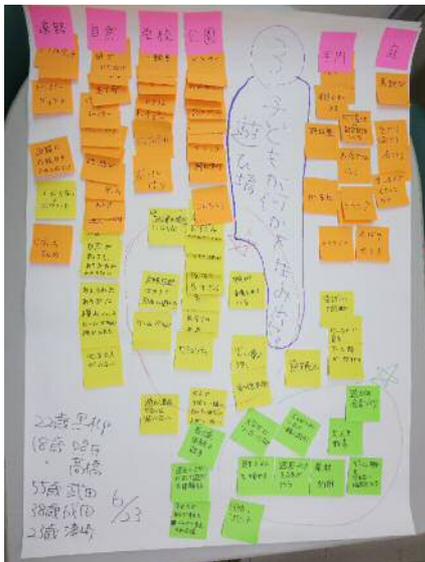
- ア 自然系 遊べる場所の減少、大人の管理が厳しい
- イ 遊び場 遊び場が少ない、公園での禁止事項が多い
- ウ あそび 外遊びをしなくなった、子どもが忙しい(勉強など。)
- エ 仲間 集団が小さい、異年齢の交わりが少ない、地域や社会関係が希薄
- オ 娯楽 駄菓子屋がなくなりコンビニへ、ゲームばかりしている

(3) 問題点の解決に向けての提案

(1) (2) をふまえ、グループごとに解決策を話し合った。

- ア 子どもが安心して遊べる環境作り (子どもの視線。)
- イ 大人への啓発 (子どもを見守る、大人も子どもの時があった。)
- ウ 世代間交流 (リーダー的立場の人が必要。)
- エ 地域の交流 (子供会への参加、地域社会の見守り。)
- オ あそび (ゲームの制限、伝承遊び。)

3 グループごとの発表(午前 11 時 45 分～正午)



第2回ワークショップ

日 時：平成25年7月13日（土） 午後1時～午後4時

会 場：小田原市立かもめ図書館集会室

講 師：天野 秀昭 氏（大正大学特命教授）

参加人数：22人

テ ー マ：『プレイパークを知っていますか？』

1 絵日記の作成（午後1時～午後1時20分）

遊びについて考えてもらうための切り口とするため、自分が子どものころ遊んだことで印象に残る出来事を10分間で絵日記を作成した。

（10分間でクレヨンで描くことで上手に描けなくても良い。）

2 絵日記の鑑賞（午後1時20分～午後1時50分）

円になって1作品20秒互いに全員分程度鑑賞。

絵日記の内容は、外遊びがほとんどだった。また、年代が高い人は友達が登場するが、若い人は家族と一緒にの場面を描く人が多かった。



3 絵日記の解説（午後1時50分～午後2時50分）

参加者に、自分が描いた絵日記を、『動詞』一言で表現してもらい、これについて講師が解説した。

- (1) 日記で描いたことを動詞一言で表現すると(踏む、登る、落ちる等)遊びの中には多様な行動が含まれていることが分かる。
- (2) 教育・教える・育てるといのは、「教える方の立場」、正しいことや価値のあることと思う事しか教えない
- (3) 遊育、「遊ぶ」・「育つ」といのは「子どもの立場」、子どもがやってみたいことは無駄なことが多く、感情的で大人からは理解されにくい。子どもは強制されるといやになってしまう。
- (4) 人の脳の働きを研究すると、記憶や考えることを脳が司っているのに対し、脊髄に近い中心部は「快・不快」等の「情動」といわれている感情の動きや、生命維持につながる機能を司っていることが分かっている。「楽しい・つまらない」「美味しい・不味い」「直観的な敵・味方の判断」等生物が生きているうえでの大切な判断をこの部分で行っているとも言われている。

(5) 子どものころの遊びの体験は、脳の中でも動物的で重要な部分の成長に影響があるものと考えられている。人間の脳は2歳で8割が完成するといわれているので、その点からも小さいころからの経験が大切ではないか。

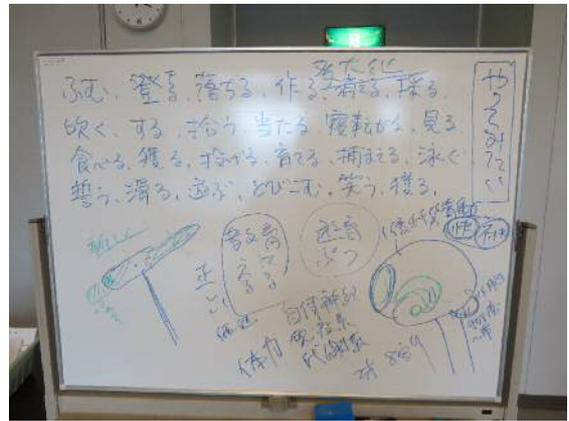
※不快なこと、いやなことを強制されると子どもにどこかでひずみが出てしまう。

(6) ケガやいじめの問題についても、これ以上やると「怖い、危ない」という感覚を遊びを通じて身につけることで適切な限界を得ることができると思う。「怖い」も「快・不快」の感覚の一種なので、小さいころからの経験を通じた脳の発達と関係がある。

※外で遊ぶことで体力ができる。無茶をしなくなる。

4 プレイパークでの大人の関わり方 (午後3時～午後3時50分)

(1) 昔、プレイパークで竹とんぼを作った時に、軸が中心からずれた竹とんぼを作った子がなぜ飛ばないのかと持ってきたとき、左右重さが同じにしないと飛ばないと話したところ、天野氏の想定を超えた形状であったが飛んだ。子どもが大人のアドバイスを踏まえたくて、大人より自由な発想で竹とんぼを作った。子どもの発想の豊かさを示すエピソード。



(2) 最初プレイパークに来て友達となじまないため、「つまらない」と言っている子どもが毎日のように来ていた。理由を聞いてみると、学校や家では仮面をかぶっているがここでは仮面をかぶらなくても良いからと言っていた。(子どもが自分らしくいられる居場所になっている。)

5 質疑応答 (午後3時50分～午後4時)

『質問』プレイパークで子どものやることに口出しする大人(親)がいて、子どもが楽しめなくなるケースがあるがどうすれば良いか。

『回答』プレイパークでは大人が横からやらないように注意する。(火をつける際など。)

3

第3回ワークショップ

日 時：平成25年8月10日（土） 午前9時～午後4時

会 場：南鴨宮富士見公園

講 師：天野 秀昭 氏（大正大学特命教授）

参加人数：13人・プレイパーク参加者数61人(大人12人、子ども49人)

テ ー マ：『プレイパークの開催』

(プレイパークの様子)



1 参加者の感想

(1) 良かった点・印象に残った点

- ア 忙しくなく、ゆったりしていた。
- イ 基地を作って歌を歌えたのは良かった。
- ウ 暑かったので水遊びができたのが良かった。
- エ ツリーハウスに子どもたちがぶら下がっているのが印象的だった。
- オ 地元の自治会地用が見に来てくれた。
- カ 地元の人(酒井さん)がおもしろい自転車を持ってきてくれた。
- キ ウォータースライダーを作って遊べたのが良かった。
- ク 竹馬に少しだけ乗れるようになり、子どもを褒める機会が増えた。
- ケ 朝来たときはなんでも(やってよいか?)聞いていた子が午後には自由に遊べていた。
- コ 木登りや砂遊びをしたことのない子が体験できた。
- サ 危険防止のため落ちていたガラスの破片を拾った。
- シ 最初は嫌がっていた中学生(恥ずかしいのか?)が最後には楽しんでた。
- ス 水遊びに集中するかと思ったがいろいろな場所にバラけていた。

(2) 反省点

- ア ツリーハウス等を作るところに子ども達を巻き込めると良かった。
- イ 本部の近くが水浸しになってしまった。(次回場所を検討する。)
- ウ 4時に終了するためには段取り良く片付けられると良い。
- エ ワークショップの参加者が少なかった。
- オ 入り口が分かりづらいので目印を置くと良い。
- カ ハンモックが切れて落ちた子どもがいた(強度等の確認必要。)
- キ 地元の人が参加してもらうにはどうしたら良いか考えてやっていきたい。

4 第4回ワークショップ

日 時：平成25年9月14日（土） 午前9時～午後4時

会 場：南鴨宮富士見公園

講 師：天野 秀昭 氏（大正大学特命教授）

参加人数：21人・プレイパーク参加者数137人(大人29人、子ども108人)

テ ー マ：『プレイパークの開催』

(プレイパークの様子)



1 参加者の感想

(1) 良かった点・印象に残った点

- ア ツリーハウスに登れて良かった。普段できないことができたのも良かった。
- イ プールとハンモックを作ったが、どちらも子供たちがやりたいと言ってきた。基地を作りたいと言っていた子どもには板と紐を渡した。子どもが言ってきたことを分からないと言わないで拾っていくことが大事だと思った
- ウ 前回来てくれた子どもがまた来てくれた。
- エ プレイパークを通じて子どもたちが外遊びをしてくれると良いと思った。
- カ 子どもたちが「こういうのをやってみみたいけどどうかな」と自分で考え、自分で作っていたのが良かった。

(2) 反省点

- ア これは危ないと分かっているが、子どもがロープから落ちてしまった。けがはなかったが、原因をつぶせなかったのは反省点。

(3) その他

- ア 今回おやじの会(阿部会長)、地元子ども会連合(野谷会長)、各子ども会(青空、新田)、自治会などに声掛けして美化清掃の後に見に来てくれた。今後地域の人をどうやって巻き込んでいくか課題となる。

3 天野教授の講評

スタッフだけでなく来園者も指示語(ああしろ、これはダメなど)が少なく、良い雰囲気だった。

私は、プレイパークを、地域の人たちが子どもの育ちを見守る手段と考えており、プレイパークを開催すること自体が目的とはないと考えている。地域の人たちと一緒にやっていかないと、行政が行うイベントの一つとなってしまう。その結果、地域の大人からの苦情等に対応す

るため、規制が多くなり、子どもの自由が損なわれてしまう。

◇ 5 第5回ワークショップ

日 時：平成25年10月12日（土） 午後1時～午後4時

会 場：川東タウンセンターマロニエ 201集会室

講 師：中山 豊 氏（こども環境学会事務局長）

参加人数：大人8人・子ども10人（高校生3人、中学生3人、小学生4人）

テ ー マ：『どんな遊び場があるのかな？』

1 プレイパーク（南鴨宮富士公園）の振り返り（午後1時～午後1時40分）

(1) 概要

プレイパークとは、禁止事項をできるだけ少なくして、自分の責任で自由に遊べることを目指した遊び場。冒険遊び場とも言う。

8・9月に行ったワークショップ（プレイパーク）の講師は日本初のプレイリーダーの天野秀明氏。

8月の開催日は、暑かったため、水遊び（ウォータースライダー等）が人気があった。また、ツリーハウスを作ったり、ロープを張って遊んだり、火をおこし、焼きマシュマロを食べる等公園で普段できないような遊びを行った。

また、プレイパークを通じて、リスク（危険だけれど自分で乗り越えられるもの）とハザード（自分で避けられない危険。）について学んだ。例えば、木登りなどリスクを乗り越えることで子どもが自分の能力を高めることができ、大人は木が折れてないか確認することで子どもが怪我をすることを防せぐようにする。

(2) 運営に協力した pp@sei-sho の感想

ア 普段公園で遊んでいる子が来てくれて、その子たちが普段と違って面白いという感想があった。

イ 9月のプレイパークは自治会等地域の人たちが来てくれた。

ウ 子どもがやりたいということを実現できてよかった（竹とロープでターザンロープを作ったりした。）。子どもの工夫が見られた。

エ 8月はお盆で人が少なかった。8月・9月ともゆったりとしていた。

(3) プレイパークに参加しなかった子どものプレイパークに対する感想

ア 自分たちで考えて自由に遊べそうなので面白そう。

イ 危ないと言うのではなく自分の判断で遊べるのが良い。

ウ 富士見地区に住んでいて小学生の時よく遊んだ身近な公園なので興味がある。

エ 転校してきたがプレイパークなら気軽に行けて友達ができそう。

オ 最近そのような遊びをしていない。

2 「子どもに楽しい遊び場」について（講義）（午後1時40分～2時30分）

(1) 市内の具体的な遊び場（南鴨宮富士見公園、児童プラザラッコ、わんぱくらんど）の紹介。

(2) 30～50年前の子どもの遊び場の説明。

「山・川・動物」、「オープンスペース（野球）」、「道（家から近い）」、「公園（遊具）」、「基地（友達と集まれるところ）」、「アナーキースペース（ゴミ捨て場等遊び場ではないところ）」

(3) 遊びの意義について説明。

遊びは身体性・社会性・感性・創造性を開発し、意識・挑戦性を育む。

都市化により自然がなくなり、遊び場がなくなってきた。情報化(ゲーム等)により室内遊びが増え、外で遊ぶことがなくなってきた。

子どもの成長には、遊びの場だけでなく異年齢の遊び集団や、遊び時間があることも必要である。

子どもは親や遊び場を選べないので子どもたちが楽しく遊べる環境を作ることがまちづくりの課題である。

子どもにやさしいまち、子育てしやすいというのは全国的な課題であり、待機児童が少ないとか公園の数とかいろいろな評価があるが、ユニセフが世界で一番子どもが幸せな国は「オランダ」であるという報告をした。こども環境学会で考えた「子どもにやさしいまち」とは、「子どもたちが生活しやすい(楽しい遊び場がある、仲の良い友達がいる。）」、「親が子育てしやすい」、「子どもがいない人達(町全体)も子育てを応援する」まちである。

世界で実施されている子ども参画の取り組み事例として「世田谷の常設プレイパーク」、「ミニミュンヘン・子どものまち」、「子どもたちがまちの調査をして楽しいところ、危ないところを見つけて改善点を提言する(まちづくりアクションリサーチ)」、「地域の地図を基に子どもたちがどんな遊びをしているか世代ごと記録する。」などがある。

東日本大震災の復興支援で子どもたちの力でよりよいまちにしていこうという取り組みをしている。天野氏も東北でプレイパークを行っている。

福島では放射能の影響で外遊びできないので、ラッコを大きくしたような室内の遊び場を作っている。

3 ワークショップ 「子どもにとって楽しい遊び場」(午後2時30分～3時40分)

室内外の遊び場(南鴨宮富士見公園、児童プラザラッコ、わんぱくらんど)をテーマに、「どんな遊びができるか」、「どんな遊び場だったら楽しいか」、「こんな遊具があったらいいな」等のアイデアを付箋に書いて(何枚でも)グループで意見交換し、内容をグループ分けし、タイトルをつけた。

4 グループ発表(午後3時40分～午後4時)

(1) つながる遊びランド

- ア 木(果物を食べることができる。)
- イ 人(和む場所、基地、洞窟)
- ウ 音楽が流れている。
- エ 自然・挑戦・気持ち
- オ いろいろなアイデアをつながげた。
(広い場所、転んでもいたくない、平面的でない場所。)



- (2) 好きな遊びは人それぞれ でもあそびを考えるとワクワクだからいっぱい出たよ
- ア 既成のものでなく興味本位で作り出す遊び、既成の遊具でも自分たちで 考えて遊び方を考えるものワクワクする。
 - イ 自分の子どもは台車遊びが好き。親が見てることと子どもが求めていることは違うと感じた。
 - ウ あそびを考えるとワクワクしてしまう。



(3) PLAYランド

- ア プレイパークをイメージしているが、わんぱくらんどみたいな大きな所でできたら良いと思った。
- イ 室内では、楽器や竹トンボなどを作ったり、メンコやベーゴマで遊べる。
- ウ ツリーハウスを作ったり、ロッククライミング等、近くにある公園で普段できないことができる。



(4) 中学生から見た理想の公園

- ア お母さんにテストに見られるのが嫌な時逃げれる秘密基地があると良い。
- イ 木登りや水遊びができる場所があればよい。
- ウ きれいなトイレやきれいな砂場があれば良い。



◇ 第6回ワークショップ

日 時：平成25年11月16日（土） 午後1時～午後4時

会 場：川東タウンセンターマロニエ 202集会室

講 師：中山 豊 氏（こども環境学会事務局長）

原 寛道 氏（千葉大学工学部デザイン学科准教授）

参加人数：大人6人・子ども7人（中学生4人、小学生以下3人）

テ ー マ：『楽しいのはこんな遊び場!』

1 第5回ワークショップの確認（午後1時～午後1時20分）

第5回ワークショップで作成した「子どもにとって楽しい遊び場」の内容について、グループごとに説明し、内容を再確認した。

2 事例紹介「魅力的な遊具と遊び場」（午後1時20分～午後2時10分）

原寛道（千葉大学工学部デザイン学科准教授）

(1) 講義

大学で、「遊具」について研究しているが、いろいろな人に聞いてみると、与えられた場所で既成の遊具で遊ばされているというイメージがあるが、自分たちで作って遊ぶこと、遊びたいから遊ぶんだということがポイントとなる。そこで、「遊び心をくすぐる遊び場」をテーマにいろいろな事例を紹介したい。

私が設計した滑り台の中に、自分で登り方・滑り方を考えて遊べるものがある。ジャングルジムやシーソーもデザインしてきたが、小さい子どもは与えられた遊具で遊んでも楽しいが、中学生等は自分で考えて自分なりの遊びを考えたいほうが楽しいのではと考えている。そこで大学の授業でユニット型の遊具を作り自由な場所に動かし、自分たちで遊び場所を作れるようにしたもので、千葉県夷隅市の自主保育サークルに寄付した。

これらの遊具を作るには、千葉市子どもたちの森公園のプレイパークに出かけて子どもたちと一緒に遊んで「あそび心とはなんだろう」ということを身に持って体験するところから始まった。



事例紹介していくが、基本は自分たちで遊び場を作る、変えていくということである。

川崎市こども夢パークは子どもたちのまちを2週間限定で行う。ここは大人が場所を設定するのではなく、廃材を使って自分たちでお店を作り、ここだけで通用する通貨を発行し売買できる遊び場である。

ここで注意しなければならないことは、子どもがお店を作る際に、高い場所等で作業する場合は安全性を確保したうえで構造的な強度を配慮しなければならない。

たぬき山冒険遊び場は竹林の中に作ってある。プレイリーダーはロープの結び方だけは教えるが、あとは子どもたちがツリーハウスなどを自由に作っている。

海外の事例では、デンマークのスカンセンという地区の公園の中に、3時ぐらいから子どもを連れて母親が集まる小さい小屋がある。小屋の中には工房があり、この工房で子どもたちが道具等を作っている。子ども(中学生位)は水曜日の午後5時30分から午後9時30分まで自由に遊べる。それ以外は学童保育的なものを行っている。大人はこの場所をどのように使うかディスカッションしており子どもとも交流できる。

ロンドンのグラミスアドベンチャープレイランドは全体が要塞のように見えるが、地域のボランティアが計画し、時間をかけて施工した。通常「遊具」については安全基準を満たすことを求められるが、ここの遊具は、地域のボランティアが自分たちで作っているのだから、危険と思われる箇所は分かるので、子どもに伝えられる。また、「なにか事故があるといけないから何もしないということはやめよう」「何か問題があれば手段を講ずればよい」という考えで20年間やってきた。空間全体は大人が作っているが、子どもが空間を変えている所があり、床下に穴を掘って空間を作っていた。

レディアレンアドベンチャープレイランド(レディアレン=冒険遊び場の本を出した人)は障がいのある子どもを対象にした遊び場(車いすでも滑れる滑り台もある。)であるが、週に何回か健常児とも交流できる場となっている。施設管理者から聞いた見守りのポイントは『「遊びを止めない」=「止めないけど後でひどくなった時の用意をしておく(失敗を許せる環境)」こと』と『「遊んだあと片づけない・材料がちらばっていてもそのままにしておく」=「そのままになっていることで後から来た子どもがなにかやってみよう気持になる』の2点とのこと。特別支援学校で知的障がいのある子どもは遊ぶ環境がずっと同じだと刺激が少なくなると、遊びたいと思わなくなるため、遊具を変えるなど年4回環境をガラッと変える。

スウェーデンのマルメ市にあるスケートボードパークであるが、子どもたちが市に働きかけ、どうせやるなら世界大会ができるようなスケボーパークを作ろうとなり、市街地の再開発事業の際に思い切って大きいものを作った。

デンマークのコペンハーゲンにあるジオパークだが、テレビ番組のサスケのように遊べる。また、デンマークではミルクケース(ビールケースのようなもの)を積み上げてみんなが普通に遊び場を作っている。

「遊び」は誰かに言われてやるものではなく、既成の概念を取り払って自分のやりたいようにやるもので、創造性のあるもの。そして、自分ひとりでなく社会を変えていったり、遊びができない人に遊びやすい状況をつくり、つながりを生むことが重要であると考えられる。

(2) 質疑応答

『質問』 海外のプレイパークと何か違うところは？

『回答』 日本は可能性がある。今回紹介したロンドンのプレイパークは子どもたちが自由に遊べる良い例である。他のプレイパークは禁止事項が多く、スタッフが管理してしまっているため、子ども達の創造性がなくなってしまうと思う。

デンマークは遊びを教育に取りこもうとしている。母親がみんな働いているので学童で子どもを見ている。

3 ワークショップ 「楽しいのはこんな遊び場」(午後2時10分～午後3時10分)

中山 豊 氏 (こども環境学会事務局長)

グループごとに、小田原市内の「児童プラザらっこ」、「南鴨宮富士見公園」、「わんぱくらんど」のいずれかを対象として選んで、その選んだ場所についての「現状の問題点」と「改善提案」を付箋紙に記入し、模造紙に整理した。

4 グループ発表 (午後3時10分～午後3時30分)

(1) 第1グループ「児童プラザらっこ」川上、戸田、成田、太田、小学生1名

ア 問題点としては「遊具が少ない」「スペースが狭い」「中学生が使えない」「母親がお話できるスペースがない」など。

イ 改善点としては「2階をぶち抜く」「地下を作る」「中2階を作る」や「持ち運びできる滑り台」「壁や床に落書きできる(落とすことができる。)」 「中学生の居場所として漫画を置く」「ママカフェ」などを挙げた。また、走り回らなくても子どもが満足できるよう遊具を工夫する。

【中山氏より】

福島県では放射線の影響で外遊びできないため、子どもたちの運動量を確保するため、室内での遊びに工夫している。例えばクライミングウォールなどの立体的遊具を使ったり、室内で砂遊びができるようにしている。



(2) 第2グループ(南鴨宮富士見公園) 早野、安間、増田、花形

ア 富士見公園の利用者数を調査した。酒匂中600名中400名は利用していなかった。今回は中高生が利用しやすい公園を考えた。

イ 問題点としては「トイレが汚い」「照明がないから遅くまで遊べない」「時計がない」

ウ 改善案としては「照明の設置」「ボランティアでトイレの清掃」「時計の設置」「ベンチの設置」「ごみ箱の設置」「レストハウスの設置」などであり、遊具については中学生としては希望がないので、「スケボーができる所を作る」公園のイメージとして子どもが運営し、イベントを実施できようにする。(透明の屋根を設置する。)そのため、事務局を設置する。



(3) 第3グループ(南鴨宮富士見公園) 山崎、鈴木、白木

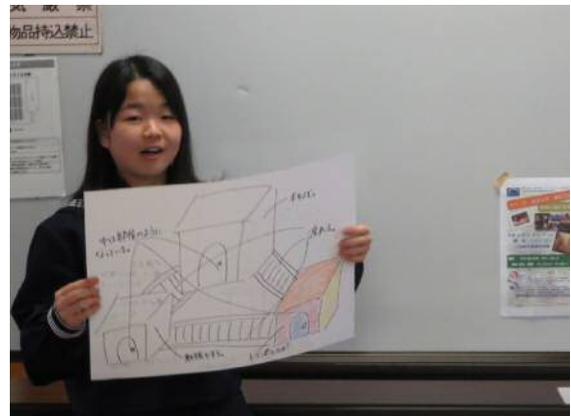
ア 問題点としては「グラウンドでボール遊びができない・穴が掘れない」「水場が少ない」「ベンチがない」など。

イ 改善案としては「じゃぶじゃぶ池を作る」「登れる木を増やす」「グラウンドの穴が掘れたり、ボール遊びできるようにする」「プレイハウスや荷物置き場を作る」など。



4 魅力的な遊具や遊び場の提案 (午後3時30分～午後4時)

参加者それぞれが「魅力的な遊具や遊び場」をデザインし自由に図と文字で表現し、ひとりひとり簡単に発表した。



7 第7回ワークショップ

日 時：平成25年12月14日（土） 午後1時～午後4時

会 場：川東タウンセンターマロニエ 202集会室

講 師：中山 豊 氏（こども環境学会事務局長）

参加人数：参加人数：大人7人・子ども5人(中学生4人、小学生1人)

テ ー マ：『ワクワクする遊び場を描いてみよう!』

1 第6回ワークショップの確認、整理。(午後1時～1時20分)

第6回ワークショップでまとめた遊び場(南鴨宮富士見公園、児童プラザラッコ)の「現状の問題点の指摘とその改善案」について確認し、整理した。

2 ワークショップ「理想の遊び場」の提案(午後1時20分～3時30分)

遊び場(南鴨宮富士見公園、児童プラザラッコ)の「現状の問題点の指摘とその改善案」をふまえ、模造紙に「理想の遊び場」のプランを描いてもらい、提案のタイトルやテーマを改めて、整理した。

3 グループ発表(午後3時30分～4時00分)

【第1グループ】山崎、熊沢、武田

(1) 富士見公園の問題点・改善点

- ア もっと日影があると良い。木を植え、タープ(ビニールの屋根)を張れる。
- イ 水場がひとつしかないのもっと増やすと良い。
- ウ 集まれる場所や遊び道具を入れる倉庫があると良い。
- エ もっと日影があると良い。木を植え、タープ(ビニールの屋根)を張れる。

(2) 提案テーマ「つながりんピック公園」

赤ちゃんからお年寄りまで男の子も女の子もすべての人がつながる公園をイメージして「つながりんピック公園」とした。

(3) 提案内容

- ア まなざしプレイハウスを作り、隣にかまど(ぐりぐらコーナー)とテーブルを設置、母親が集まって話せる場所(カフェ)を作る
- イ 冒険の森を作る。
- ウ 夏はじゃぶじゃぶ池で子どもが遊べる。
- エ 雨の日でもドーム型の遊具にシートをかぶせて中で遊べるようにする。
- オ 公園の真ん中に川を作る。公園の周りにミカンなどの果樹を植える。
- カ 秘密基地スペース、どろんこ遊びできるスペースを作る。



【第2グループ】川上、戸田、成田、小学生3名

(1) 児童プラザラックの問題点・改善点

- ア 問題点としては4つ「スペースが小さい」「走れまわれない」「遊具が少ない」「変化がない」
- イ 改善点としては4つ「2階を作る」「中2階を作る」「外遊びスペースを作り隣接させる」「地下を作る」

(2) 提案テーマ「ワクワクやしき」

「自由」「回遊」、スペースを横ではなく、縦に広げるのは室内だから出てきた発想で、スペースを広げるだけではなく、回遊することで「ワクワク」できる場所になると思うので「ワクワクやしき」とした。

(3) 提案内容

- ア スペースを広くすることで、走り回れる。遊具としてはクライミングウォール(壁の所に移す。)、真ん中には組立式遊具スペースを置く。
- イ 中2階はお母さんがカフェできるスペースと、赤ちゃんスペースを作る。
- ウ 中2階からも外に出れる。屋外は噴水や自由に遊べるスペースとする。
- エ 2階には、クライミングウォールで登り、ロープで降りれるようにする。
- オ 地下には、トンネルから入り、秘密基地を作る。
- カ 壁は自由に落書きできる(消すことができる壁。)



【第3グループ(酒匂中学)】安間、増田、井島、小野田

(1) 富士見公園の問題点・改善点

- ア トイレが汚いので洋式トイレ等にする。
- イ 時間が分からないので時計を設置する。
- ウ ゴミが多いのでゴミ箱を設置する。
- エ 平らなところがないので西半分の道を平らにする。
- オ 夜暗くて遊べないので照明を設置する。

(2) 提案テーマ「小中学生が楽しめる富士見公園」

現在中学生である自分たちの視点と小学生が楽しめるように小学生の時の思い出して「小中学生が楽しめる公園」とした。

(3) 提案内容

- ア スポーツエリアとして、バスケットゴール、多目的コート、遊びの壁を作る。倉庫にサッカーや野球の道具を入れておく。
- イ 夜でも遊べるよう照明を作る。
- ウ 夏は、人口の池(ビオトープ)を作り、生き物と触れ合えるようにする。
- エ タイヤやボールをつるしておいて、そこで遊べる。木と木の間にハンモックをつなげ



ておく。

- オ 時間が分かるように時計を設置する。自由に食べられる果樹を植える。丘を高くして、トンネルを掘る。道は平らにしてスケートボードなどができるようにする。トイレ・水飲み場はバリアフリーにする。
- カ W i - F i 環境を整え、ゲームができるようにする。
- キ 中学生が、公園でのイベントを企画し、公園の管理も行う。

【ワークショップから気づいたこと・ヒント】

「遊び」は子どもの成長や子どもの能力の開発に必須のものであるが、子どもを取り巻く環境は劣化している。

遊び場（公園。）があっても子どもが遊ばない原因として、異年齢の子どもが集団で遊ぶことがなくなり、遊びでの危険なことを年少者に伝えられなくなってしまったことや公園での規制が増え（ボール遊びの禁止等。）子どもが自由に遊べないことなどがあげられる。

前半はプレイパークを題材に、ただ遊ぶ場を作るだけでなく、プレイリーダーという大人が子どもに関わることにより、安全かつ自由に遊ばせるモデルとして実際のプレイパークを開催した。

プレイパークは、地域社会の大人たちが子どもの成育にかかわっていく手段であり、プレイパークを開催すること自体が目的とはない。

地域の人たちと一緒にやっていると、行政が行うイベントの一つとなってしまう。その結果、地域の大人からの苦情等に対応するため、規制が多くなり、子どもの自由が損なわれてしまう。

後半は、子どものグループも交えて、理想の公園について提案してもらったが、子どもの考えと大人の考えに違いがあり、子どもの施策を実施するうえで大人の押し付けだけではなく、子どもの意見を聞く必要があることに改めて気がついた。