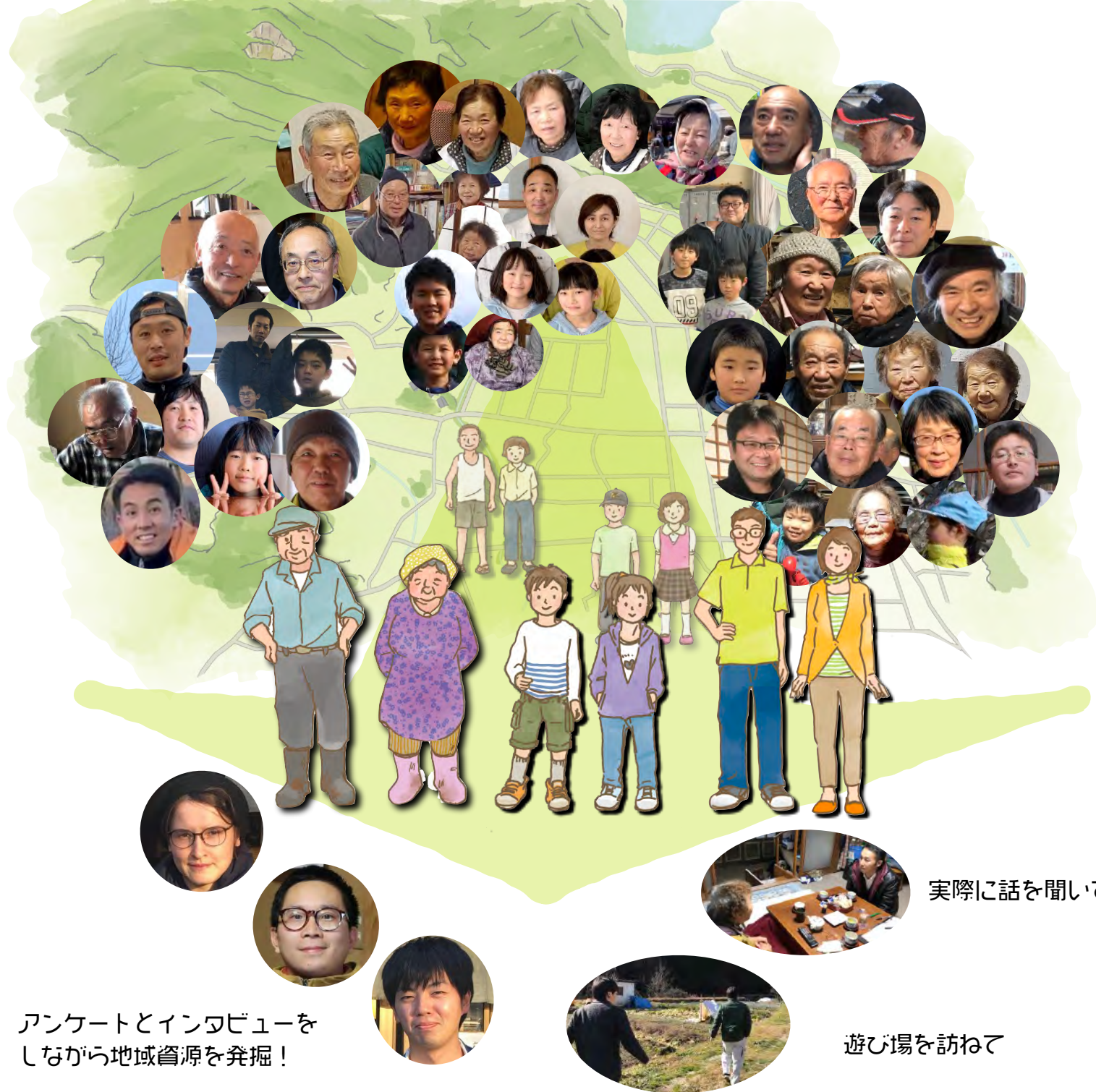


2019年3月28日



アンケートとインタビューを
しながら地域資源を発掘！

実際に話を聞いて

遊び場を訪ねて

たくみの里の光り輝く宝物は、地域の人々の心の中に

たくみの里プレーパークの核となる
地域資源を探し、伝えよう！

目次

	1章	事業背景と業務の位置づけ みなかみ町たくみの里は自然と人間が共生する暮らしをつくり出してきた。その感性・根源たる力を育む外遊び。その外遊びを考えていきます。現代の子どもの遊びはいかに？	1
	2章	業務計画：「あそびのたくみを探そう！」 たくみの里エリアでの外遊びの魅力を探るために、地域の大人たちの心に潜む「あそびのたくみ」を探ります。その「あそびのたくみ」を探りながら、現代の子どもの遊びの実態に重ねていきます。	15
	3章	調査結果：「あそびのたくみを探そう！」 現代の子どもの遊びの危機を示しながら、「あそびのたくみ」がそこにどのように寄与できるか。その豊かな思い出を示しながら、「これから」のあるべき姿を描き出します。	22
	4章	たくみの里プレーパーク整備計画 「あそびのたくみを伝えよう！」 今の大人たちは「自然と共生する暮らしのたくみ」となっています。その心の中にある「あそびのたくみ」が遊び場に空間的に散りばめられ、また大人たちが実際に動き出す。物理的・人的にたくみの里の生き生きとした外遊びの文化を継承し、それを観光客にも伝えていく「たくみの里プレーパーク」の全貌を示します。	64
	参考資料	参考資料 本業務遂行に際して行った遊びのたくみ体験活動の試験実施の報告や、調査に用いたアンケート用紙などを参考資料として添付。	89

第1章 事業背景と業務の位置づけ	1
1.1 計画策定の背景	1
1.2 計画策定の目的と本業務の位置づけ	5
1.3 子どもを育む地域における「遊び場」の役割	6
1.4 魅力ある遊び場「プレーパーク」計画立案に向けて	10
第2章 業務計画：「あそびのたくみを探そう！伝えよう！」	15
2.1 業務実施計画	15
2.2 業務コンセプト	16
2.3 業務実施の方針	17
2.4 業務内容の位置づけ	19
2.5 業務実施方法の検討	20
第3章 調査結果「あそびのたくみを探そう！」	22
3.1 ①子どもの遊びの実態やニーズを三世代の変遷から捉える	22
3.2 ②生き生きとした遊びの思い出を発掘！	32
3.3 ③農村・里山の遊び場にふさわしい場所の調査	51
3.4 課題解決に向けたアプローチと「プレーパーク」のあるべき姿	57
第4章 たくみの里プレーパーク整備計画：「あそびのたくみを伝えよう！」	64
4.1 プレーパーク整備目標	64
4.2 プレーパーク整備方針	67
4.4 整備対象地の選定と配置計画案	69
4.5 体験プログラムの開発と実施体制	80
4.6 整備計画の進め方	85
参考資料	89
5.1 あそびのたくみ体験活動の試験的实施	89

第1章 事業背景と業務の位置づけ

1.1 計画策定の背景

(1) 「たくみの里」における事業の位置づけ

1) たくみの里とは

1985年に「たくみの里」は、都市農村交流による地域振興を意図した自治体の主導により開設された施設である。もともと、伝統手工芸・歴史文化・食文化の伝承、および高齢者の生きがい対策を目的とした事業であり、地元の物産・農産物・人材を活用することにより運営がなされている。現在は、地元の食材やオリジナル商品を販売する道の駅を中心に、20件以上の体験施設「たくみの家」が地域内に点在しており、農村の景観を楽しみながら集落内を回遊することができる。宿場通り沿いに広がる歴史的な街並みは国土交通省の歴史国道に選定され、地域住民による努力により、魅力的な景観を形成している。また須川平に広がる農村景観は雄大であり、歩くものを魅了している。

2) たくみの里の抱える課題

このような魅力を有する「たくみの里」であるが、1985年から30年以上が経過した現在、次のような課題を抱えている。第一に、産業形態および生活環境の変化とともに農地における耕作放棄地が増加していることである。これにより集落景観の維持が課題となっている。第二に、観光客数が減少傾向にあることである。周辺環境では道の駅の機能充実、施設の老朽化、たくみの里事業者の高齢化など様々な課題を抱えている。以上より、「地域としても、観光地としても持続可能な地域づくり」への課題を抱えている。

3) たくみの里の活性化に向けた取り組み

このような課題に対し、「たくみの里を観光地として活性化させることにより、地域が持続していくこと」を目指し、たくみの里の事業者（体験工房、飲食店、農家、宿泊施設）・みなかみ農村公園公社・みなかみ町の若手職員によるたくみの里イノベーションプロジェクトが組織され、活性化事業に取り組んでいる。

平成27年度には、地方創生先行型交付金「たくみの里イノベーションプロジェクト」により里の将来性に向けた方向性の提案され、平成28年度には地方創生加速化交付金「たくみの里基本構想立案業務」により、以下の図のように、たくみの里の将来構想をとりまとめた。本事業は、この将来構想の基に位置づけられた事業である。

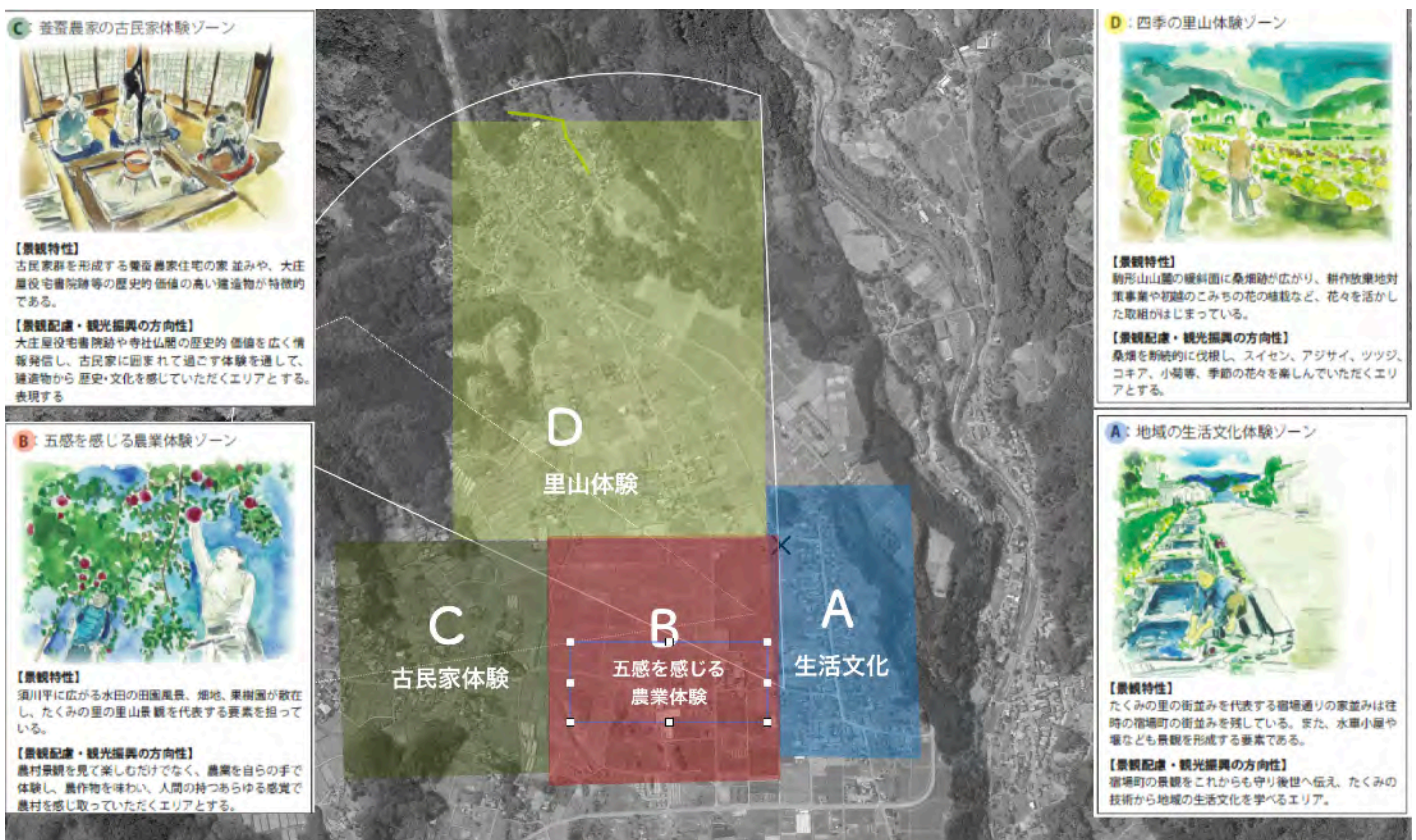
4) 本事業に至る背景

このように新たな展開をみせるみなかみ農村公園公社の職員が、日々の地元住民、観光客との関わり合いの中で、地元および観光客から「遊び場」を求める声を耳している。

地元住民の日常的な憩いの場、子どもたちの集まる場の必要性に加えて、ファミリー層など観光客がゆったりとした時間を過ごすことで、長期滞在を促進することにつながる。

また、たくみの里の地域性・テーマにそった「遊び場」を設置することは、①地元の子どもに地元遊び文化の継承する可能性を生み出すこと、②この地を訪れる観光客の抱く、“農村のイメージ”に合う場を作り出すことで、「農村・里山体験」のできるたくみの里としての一体のイメージ形成に寄与することが可能となる。一般的な公園のような「遊び場」のイメージではない、自然と調和し里山体験ができるような「たくみの里」にあった遊び場を設置することで、一体的にエリアの価値を創り出すことが可能であると考えられる。

図：たくみの里基本構想におけるゾーニング



（２）みなかみ町における上位計画と本計画の位置づけ

2015年に制定された「みなかみ町まち・ひと・しごと・創生総合戦略」を参照しながら、上位計画において該当する項目を示し、本事業の位置づけを行う。

１）目指すべき将来像

みなかみ町は、2017年にユネスコエコパーク認定された。ユネスコエコパークは、「自然保護と持続可能な利用を考え、自然と人間との共生を目指した地域」として認定されている。みなかみユネスコエコパーク全体では、「美しい里地里山」の地域資源を活かす方向性を打ち立て、各分野が連携しながら、地元地域の資源を内部で循環させることにより、「地域を経営する」ことが目指されている。

２）基本目標との関連

基本目標①：「地場産業を振興させ、魅力的で安定した雇用を創出する」の具体的な施策（ア）観光振興：「③変化するニーズに合わせた新商品の開発」：「④美しい郷土景観の保全・形成」へは、たくみの里らしい遊び場を検討し、たくみの里全体の魅力向上に寄与するものである。

基本目標②：「本町への新しい人の流れをつくる」の具体的な施策（ア）若者のU・I・Jターンの推進：「②『ふるさと』に誇りを抱く教育の推進」に対して、本事業では遊び場を地域の自然・歴史・文化の観点から検討していくことにより、寄与するものである。

基本目標③：「若い世代が安心して暮らし、結婚・出産・子育てしやすい環境をつくる」の具体的な施策（イ）魅力的な住環境と教育機会の提供：「②教育・学習機会の充実、魅力ある教育の推進」に対して、具体的に「子どもが安心して体を動かせる（遊べる）環境や学習できる環境などの整備」といった、地域に子どもの遊び場を整備することから寄与するものである。

３）エコパークにおけるたくみの里と本事業の位置づけ

①エコパーク

みなかみ町は、2017年にユネスコエコパークとして認定されている。エコパーク全体では、「美しい里地里山」の地域資源を活かす方向性を打ち立て、各分野が連携し、地元地域の資源を内部で循環させることにより、「地域を経営する」ことが目指されている。

②エコパークとたくみの里エリアの位置づけ

エコパークにおける「たくみの里」エリアは、「移行地域」に指定されており、「人が生活し、自然と調和した持続可能な発展を実現する地域」とされており、環境を守りながら、循環型で持続可能な地域づくりが行われている。以下、「移行地域」に関する説明を引用する。

日々の暮らしと経済活動を行う中でみなかみ町内の国有林以外の地域を設定しています。このエリアは、生活の中で守られてきた農村景観、里地・里山がひろがり、豊かな自然の恵みに支えられた伝統文化や農村文化が今なお息づいています。また、温泉、アウトドアスポーツなどの自然の恵みを活かした観光産業が盛んで、様々な条例などにより自然観光資源の適正な保全と活用が進められています。豊かな自然や農村文化、伝統文化を継承し、体験などを通じた環境教育を実践しながら人材育成を図り、持続可能な地域づくりを目指していくエリアです。

また、みなかみユネスコエコパーク『みなかみ町の自然と暮らし』第8章トピックスに「たくみの里」が位置づけられており、ここでは本事業に特に関連する箇所を抜粋する。

- 三国街道須川宿の町並みが残り、農村景観が広がる須川地区では、昔から自然と上手につきあい、そして伝統を大切にしながら人々の暮らしが営まれています。
- たくみの里の農村景観は恵まれた自然環境だけが作り出したものではなく、そこに暮らす人々の努力や創意工夫が調和した、まさしく自然と人の共生により生み出された空間です。
- なによりも、地域の暮らしが持続することで地域の人々とふれあうといった「たくみの里ならではの」体験ができることも特筆できることです。
- みなかみ町の最大の資源は、やはり自然であり、里地・里山景観です。たくみの里は、それを守りながら、活かし広め、自然と共生していくという、現在みなかみ町が勧めている取組を象徴し、その理念の礎とも言える場所の一つです。

1.2 計画策定の目的と本業務の位置づけ

(1) 計画策定の目的

「たくみの里プレーパーク検討事業」は、上記の活性化事業より位置づけられたものである。本計画は、この経緯を踏襲しながら、「たくみの里基本構想」に則り、拠点施設である道の駅「豊楽館」からその先に広がる農村の魅力が体験できる施設として、里山の遊び体験や子どもの生きる力を醸成する冒険遊び場「プレーパーク」の整備を検討するとともに、地域のニーズを引き出した遊び場整備、開設後の官民協働の管理運営体制を確立し、地域の更なる発展を目指すことを目的としている。

(2) 本業務の目的・位置づけ

そこで本業務では、たくみの里プレーパークの整備に係る整備目標と整備方針の立案を目的とし、そのために以下4つの業務を実施する。

- ① たくみの里内プレーパーク整備候補地等の調査
- ② プレーパーク候補地の整備デザイン
- ③ プレーパークイベントの開催
- ④ 当事業に係る情報の収集、調査、とりまとめに関する事項

1.3 子どもを育む地域における「遊び場」の役割

(1) 子どもの生きる力を育てる「遊び」

子どもの育ちの中で「遊び」をどのように捉えたらよいか。そもそも人間は、「ホモ・ルーデンス」（遊ぶ人）と考えられ、遊びは文化に先行し、人類の文化はすべて遊びの中から生まれた。つまり、遊びこそ、人間活動の本質であるとされている。

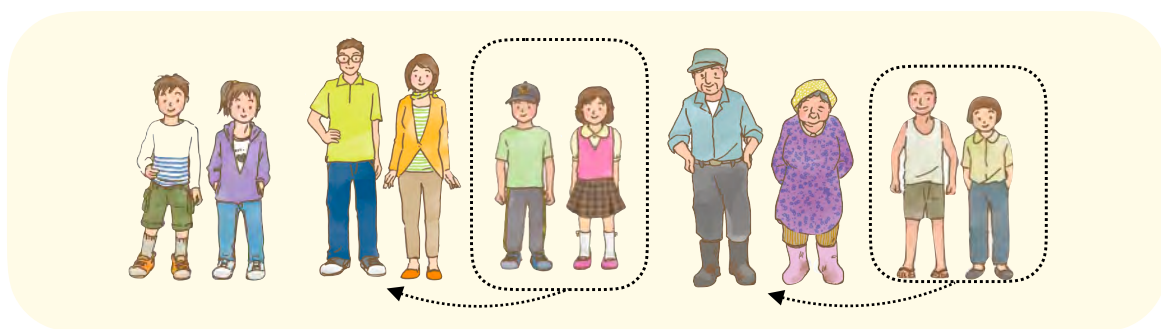
子どもにとっての遊びの重要性は、これまで分野・時代・世界を横断して示されている。その子どもの遊びを「遊び場」の観点から、端的に示したものに国土交通省『都市公園における遊具の安全確保に関する指針（改訂第2版）』が挙げられる。

子どもは、遊びを通して自らの限界に挑戦し、身体的、精神的、社会的な面などが成長するものであり、また、集団の遊びの中での自分の役割を確認するなどのほか、遊びを通して、自らの創造性や主体性を向上させてゆくものと考えられる。

このように、遊びは、すべての子どもの成長にとって必要不可欠なものである。

また「遊ぶことは生きること」と言われるように、誰もが子ども時代を過ごし、そして遊ぶものだ。そして、生き生きとした思い出として、個々人の原体験・原風景として位置づいており、時にそれに触れることにより、不思議とワクワクし、元気が出てくるものである。このことについては、理論的に説明するよりも個々人が「実感」を持って理解しているものであると考え、各地域においてこの「実感」を、確認していくプロセスの中で、どのように「生きる力」を育んできたかを確認していくほうが、地域に根ざした「生きる力」の醸成につながるであろう。

とはいえ、遊びは「想像力・創造力」を育むものとして近年改めて着目をされている。技術の急速な進歩により、現在ある職業のうちの多くがAI・ロボットにとって変わられるという報告から、教育のあり方が大きく変わってきている。このような社会で、求められる能力として「創造力」が挙げられ、「遊び」は最も重要なプロセスであると考えられている。繰り返しになるが、遊びは何より楽しいものである。その楽しい中で、繰り返し自分が追求したいことにチャレンジすることで、「創造力」を育まれていくとされている。



（２）統廃合に伴う通学手段の「自動車化」で失われる遊び

少子化に伴う学校の統廃合が進行し、たくみの里区域内にあった「須川小学校」は、2008年に近隣の「新巻小学校」・「猿ヶ京小学校」の三校が統合し「新治小学校」となった。「須川小学校」は、1873年の開校から135年、長い歴史に幕を降ろした。

文部科学省が2015年に改定した『公立小学校・中学校の適正規模・適正配置等に関する手引 ～少子化に対応した活力ある学校づくりに向けて～』では、「スクールバス」に伴う通学時間の長時間化と自動化に伴い、児童の精神的な負担と身体の発達への悪影響が懸念されている。



たくみの里エリアに居住する児童は例外なく「スクールバス」での通学となっていることから上記懸念が考えられる。業務実施者らが実施した他地域での調査（2016年実施）においては、スクールバスや自動車で通学している児童の放課後の友達が「だれもない」と答える割合が4割にのぼり、徒歩の児童に比べて極めて低い結果を得ている。

通学手段の「自動車化」は、これまで子どもの遊び文化の1つである「みちくさ」の消失につながる。「みちくさ」は、子どもの動植物との触れ合いや他の児童との交流を促進し、また地元地域を繰り返し歩く中で地域空間を理解することに寄与してきた。

（３）「教育」の再考 ―子どもの教育の担い手は誰か―

「自然と人間が共生する農村での暮らしを学校で「教育」することは可能か。」

子どもの教育は、これまで「家庭」・「学校」・「地域」の三者が三位一体となりながら分担することが重要であると言われてきた。それぞれにできる「教育」が違い、それぞれが役割を果たす中で、相互に補完しながら教育のバランスが保たれてきた。しかし社会の変化に伴い、現代では「学校」の担う役割が大きくなり、学校に様々な要望が集中するようになっている。

ここで改めて、はじめの問いに戻る。「自然と人間が共生する農村での暮らしを学校で「教育」することは可能か。」これを教えること自体、難しいことであるが「家庭」・「地域」で行う他ないのではないだろうか。確かに、現代ではライフスタイルが大きく変わり、現在の生活を通して伝えることは困難であるが、これまでの農村の暮らしを作り出すことを体験的に理解してきた、大人たちにしか知りえないことではないだろうか。

これまでの生活の上に蓄積されてきた体験知や感性は、個々の地域の大人の原体験として根づいているはずである。そこで、地域の大人が自然と人間が共生する農村での暮らしの「先生」として「家庭」・「地域」で、教育を担っていく他、継承する道はないのではないだろうか。もちろん、子ども自身が地域全体で遊ぶことで体感しうるものであるが。

（４）これからに向けて

たくみの里エリアは、エコパークにおける移行地域であり「生活の中で守られてきた農村景観、里地・里山がひろがり、豊かな自然の恵みに支えられた伝統文化や農村文化」が保持された地域である。しかしながら、この地で育つ子どもたちは、どうであろうか。この継承されてきた景観および農村文化を感じ取り、また現代に合う形で継承する思考を育む原体験ができているだろうか。そしてこれらは、学校や環境教育など、他からの教育の中で育まれるものであろうか。

生活とは、毎日の積み重ねであり、自然との関係性はこの過程で形成されるものである。この観点からも、環境教育プログラムを通して、効果的に学ぶことはもちろんであるが、「生活の中で守られてきた」環境や文化を継承していくためには、日常的でかつ、本能的な行為である子どもの「遊び」を再考していく必要があるのではないだろうか。

また、これまでこの地域に暮らしてきた大人たちは、当たり前以外で遊び、地域を体感することで、地域の自然と人間が共生する生活のあり方を理解してきたと考える。そこで、地域で育ってきた大人を、地域の自然と人間が共生する生活の「先生」と位置づけ次世代の子どもたちの生活を支援する他、環境教育プログラムを相乗的に組み合わせなが

ら、自然と共生する持続的な社会を形成するための主体者として感性を育むことが有効であるとする。

（５）他地域での活動例

子どもの遊び場づくりから、地域づくりを行うケースが全国的に見られるようになった。ここでは代表的なものを3つ紹介したい。

1）山形県東根市の子育て支援施設「山形県ひがしねあそびあランド」

山形県東根市では、「子育てするなら東根市」と、子育ての充実を市長自らが大々的に掲げ、2015年の国勢調査で5年間の人口増加451人と東北で群を抜いている。子育て世帯を引きつける代表的な施設として「山形県ひがしねあそびあランド」が挙げられ、検討委員会を2009年に設置してから4年の議論をかけて、子どもが自由に遊ぶことのできる遊び場を整備した。遊び場は、5つのゾーン（幼児広場ゾーン・斜面ゾーン・シンボルゾーン・冒険広場ゾーン・農業体験ゾーン）にわかれており、現地のNPOによって運営が行われている。

2）神奈川県綾瀬市の冒険遊び場「ドリームプレイウッズ」

神奈川県綾瀬市に、竹林を切り開いた約2,600平方メートルの竹を中心に作られた子どもの遊び場がある。竹林にはゴミが不法投棄されていたが、それを地域住民自らの手で片付ける。その後、ボランティアで組織された「ドリームプレイウッズ管理運営委員会」を結成。竹林や小川などの自然環境を活用し、子ども達に自然体験の機会や自由な遊び場を提供することを目的に、管理運営を行ってきた。竹を有効活用した魅力的で、かつ冒険的な遊具が子どもたちの遊びを魅了し、現在では開設から17年目に至っている。

3）宮城県気仙沼市の冒険遊び場 「面瀬ふれあい農園」

2011年東日本大震災を契機に、気仙沼市面瀬地区では、地元の自治会・小学校・一般社団法人プレーワーカーズの三者が協力し、「面瀬ふれあい農園」を運営している。現在開設から3年を迎えるこの遊び場は、小学校の総合的な学習の時間で、児童が遊び場のコンセプト・遊具のデザイン・設計を担当して作られたものである。地域の大工さんの指導のもと、遊具を作り上げた。

東日本大震災を契機に、自然空間で遊ぶことがなくなった、子どもたちにとって重要な自然遊びできる遊び場・居場所として機能しており、また地域の大人たち、特に高齢者世代の生きがいに繋がっている。

1.4 魅力ある遊び場「プレーパーク」計画立案に向けて

(1) 「冒険遊び場」と「プレーパーク」

一般的には「冒険遊び場」と「プレーパーク」は同義のものがあるが、ここでは、事業を展開するに当たり、混乱を生まないように、あえて別の概念として利用する。

創始者の大村夫妻はスウェーデンでの名称「冒険遊び場」を使用していたが、次第に地域に支持されて運営されている形態を「プレーパーク」として呼ぶようになった。

(2) 冒険遊び場とは



単に遊具のある遊び場とは違う魅力の有する遊び場として、「冒険遊び場」、通称「プレーパーク」が挙げられる。「冒険遊び場」とは、子どもが「遊びをつくる」遊び場とされ「自分の責任で自由に遊ぶ」ことをモットーにした子ども本位の遊び場である。

もともとは、第二次世界大戦下のデンマークコペンハーゲン市郊外に作られた廃材を利用した遊び場「エンドラップ廃材遊び場」であり、その後イギリスで広がりを見せた後、世界に拡大。その立役者となったイギリスの造園家レディ・アレンは、「"better a broken bone, than a broken spirit." -心が折れるより、骨が折れる方がましだ！」という言葉を残し、関係者に広く共有されている。

日本では、1970年代に子どもの遊び環境悪化に危機感を抱いた母親たちの住民活動から発展し、現在では全国400箇所に広がりを見せている。日本における広がりや、世界をみても群を抜いており、その広がりや、各地の住民グループによって支えられている。

(3) 冒険遊び場の特徴

冒険遊び場の特徴は、具体的に示されているわけではない。しかし業務実施者が「日本冒険遊び場づくり協会研究員」であることから、次の5つを挙げる。

表：冒険遊び場の特徴

1) 【人】「やってみたい」を最大限に尊重する遊び場

遊びは何より、当人が「やってみたい」と思うところからはじまる楽しいものである。しかし「やってみたい」と思っている、時としてその場の利用ルール、人間関係から「やってみる」ことが難しいことがある。その難しさをできる限り取り除くために、ルールづくり・関わり方に配慮した遊び場である。

2) 【人】遊びの環境を作り出すプレーリーダーがいる遊び場

遊び場というと無人であることが多いが、遊びを誘発し、また遊びの環境を設えるために地域と遊び場をつなぎ、地域資源が集まる仕掛けを作り出すプレーリーダーという専門的な技能を持った人材がいる遊び場である。

3) 【人】住民が参画し多世代が「遊び」を介して、ゆるやかにつながる遊び場

プレーパークは多世代が集い、ゆるやかに交流する場である。子どもはもちろん好きな遊びをすることができ、また地域の大人も地域で育まれてきた遊びを再現したり、伝承することも可能となる遊び場である。また利用者自らがリスクマネジメントをすることにより、許容できる遊びの範囲を拡張しながら遊ぶことができる。一般的には管理の観点から規制してしまう行為でも運営者をはじめ、そこに関わる人々で話し合い、観察をしながら、子どもの状況に応じて遊びを許容できる遊び場である。

4) 【モノ】地域の資源・地形を活用する遊び場

冒険遊び場が当初廃材遊び場として始まったように、今ある資源と、その場所の地形や周辺環境を考慮しながら、何ができるかを考えながら遊ぶことが重要である。一定、遊びの多様性を保障するために遊具や遊び道具を準備することはもちろん、「自ら作り出す余地」を残すために、遊びを創り出す素材（資源）や地形を活かす遊び場である。

5) 【人・モノ】絶えず変化していく「プロセス」を重視した遊び場

既成品の遊具を設置した後に完成する一般的な公園と違い、プレーパークを作り出していくプロセス自体が遊びであり、またプレーパークの肝となる。遊具などの遊ぶための設備や仕掛けを設置しながらも、子どもの遊びの状況を見ながら、それらを作り変え、状況に応じて変化させていくことができる場である。

(4) 冒険遊び場の形態

「冒険遊び場」は、運営主体に合わせて様々な展開方法で実施することが可能である。主に、形態は次の4つに分けられる。この形態において「常設型」が日々の子どもの遊びを支援する上で理想的であるが、その時々地域の実情に合わせて、形態を選択しながら、無理なく行うことが望ましい。

表：冒険遊び場の運営形態

形態	特徴
常設型	遊具やプレーリーダーのいる施設が設置されており、ほぼ毎日のように使用することができる。
仮設型	週・月に数日開催される。遊具や遊び道具は、公園内に設置された倉庫に保管されているケースが多い。
移動型	プレーワーカーが、プレーカーと呼ばれる遊びの道具を積んだ車で登場し、どこでも遊び場化する。
イベント型	冒険遊び場の開設を意識して行われるもの。主に移動型のプレーカーを利用して行われることが多い。

(5) 「冒険遊び場」と他の遊び場の違い

③)冒険遊び場の特徴を考えるために、ここでは(1)都市公園における遊び場、(2)アスレチックの遊具がある遊び場、(3)冒険遊び場の3つの特徴を比較する。あくまでも、標準的なものを想定しているため、必ずしも当てはまらないこともある。

冒険遊び場は、都市公園の遊び場・アスレチックの遊び場に比べて、可変性があり、また地域資源等を活用しながら整備をすることが可能である。一方で、管理運営には可変性を保持しながら、魅力的な遊び場をつくりをしていくための組織体制を十分に整える必要がある。地域の実情に合わせ、可能な範囲で開催できる、運営形態・組織体制を考えることが重要である。

表：子どもの遊び場の種類ごとの特徴

評価 【×あてはまらない・△あまりあてはまらない・○当てはまる・◎とても当てはまる】			
項目	(1)都市公園の遊び場 (空間)	(2)アスレチック (空間)	(3)冒険遊び場 (空間＋運営主体)
認知・理解度 どの程度市民に認知されているか	◎ 認知されている。	◎ 認知されている。	△ 広がりを見せているものの、 市民権は得てはいない
遊びの種類の幅 どの程度の種類の 遊びを行うことができるか	△ 決められた遊具での遊び ルールなどの制限がある	△ (1)に比べて遊具が多く設置されてい るものの、決められた遊具での遊び	△－◎ 自分で遊びを作り出せる能力が育ま れると幅が広がる。
遊びのスリル どの程度のスリルの遊びを 味わうことができるか	△ 安全管理面から比較的 危険要素が排除されている。	○ チャレンジでき、冒険的な要素 を含むが決められた範囲である。	◎ チャレンジでき、冒険的な要素を含 み可変的であり制限なく挑戦でき る。
地域の交流 どの程度の地域住民間の 交流を促進することができるか	△ ゲートボールなど特定の関心をも つ集団に限られるか、ゴミ拾いや 草刈りなどの作業に限定される。	× 一般的に地域の居住エリアから 離れた場所にあることが多い。	◎ 全世代・全属性に開かれており、遊 びを通して自由に交流ができる。
遊びの支援者の有無 (プレーリーダー) 遊びを誘発する支援者の有無	× 特になし。	× 有料施設の場合、係員がいるが遊び を支援（誘発）するとは限らない。	◎ 遊びを見守り、遊び環境を定期的に 変化させていくことが可能。
地域らしさ 設備自体がその地域独自のものか	△ まれに地域独自の遊具が設置され ていることもあるが、一般的には どこも同じで激しい色合いのもの が多い。	△ 地域の地形を生かしていることはあ るが、アスレチック遊具自体はど こでも似たものが多い。	◎ 地域の廃材など、地域の協力によっ て成り立つことから地域性が大きく 影響してくる。
設置の容易さ どの程度の時間、 施設自体を継続的に運用できるか	◎ 一定の予算が見込め、住民のニー ズや合意に応じて設置が可能であ る。	○ 地域の地形を生かしていることはあ るが、アスレチック遊具自体はど こでも似たものが多い。	×－△ 行政や民間企業が設置する場合を除 き、設置・運営組織づくりに時間を 要する。
設備の継続性 どの程度の時間、 施設自体を継続的に運用できるか	◎ 主に素材が鉄の遊具が多く、木材 等と比べて耐久性はある。	△ 主に素材が木材の遊具が多く、湿度 などの気候に大きく左右される。	△－◎ 可変的であるため、必要に応じて持 続させることができるが、主に木材 であることが多いため、気候に左右 される。
運営管理のコスト メンテナンスにかかる 維持管理コスト	○ 主が鉄の素材が多く、定期的なメ インテナンスが必要な場合が多 い。	△－○ 主に素材が木材の遊具が多く、防腐 剤などを定期的に塗る必要がある。	△ プレーリーダーをはじめ運営主体に 依存している。

(6)本計画での留意点…「言葉の使用に関して」

本計画の実施に当たり、「プレーパーク」を改めて定義する。本節のはじめに述べたように、本計画においては「冒険遊び場」と「プレーパーク」を別ものとして扱う。

その理由は、地域の実情に即した「遊び場」を考えるためである。本事業の背景、および関係者のヒアリングより、一般的な都市公園の遊び場でもなく、またアスレチックの遊び場でもない選択肢として「プレーパーク」が求められているということである。

そこで本計画では、「冒険遊び場」、「プレーパーク」という表現が2つあるが、「プレーパーク」を用いる。

また「プレーパーク」は、「プレーリーダーを有する」遊び場であることが一般的であるが、必ずしも整備を検討する中で「プレーリーダー」を有さない展開も想定できる。そこで一定、「プレーパーク」の整備を想定しつつも、概念に囚われすぎない地域に則した遊び場の検討を行う。

- ・ プレーパーク ≠ 冒険遊び場

→次第に地域に支持されて運営される形態

- ・ プレーパーク

構成要素：遊ぶための「物理的な空間」＋「運営主体」

第2章 業務計画：「あそびのたくみを探そう！伝えよう！」

2.1 業務実施計画

業務実施計画は次の通りである。具体的な実施計画策定に関しては次節より示す。

表：業務実施計画

2.2 業務コンセプト

「あそびのたくみを探そう！伝えよう！」

2.3 業務実施の方針

- (1). 子どもの遊びの現状を変遷から捉え、たくみの里らしい「プレーパーク」の姿を模索する
- (2). 個人の生き生きとした遊びの思い出を、貴重な地域資源と認識し、その収集・発掘を行う
- (3). 既成概念に囚われない「プレーパーク」を検討するが、時間を要することを念頭に置く

2.4 具体的な業務の内容

2.5 1. たくみの里内プレーパーク整備候補地等の調査（3章） あそびのたくみを探そう！

	① 現状把握	② 思い出発掘	③ 場所の選定
概要	子どもの遊びの実態やニーズを三世代の変遷から捉える	生き生きとした遊びの思い出を発掘・収集する。	農村・里山のプレーパークにふさわしい場所を選定する
目的	遊び場へのニーズ必要性の確認	地域資源の発掘	「あそびのたくみ」の継承にふさわしい場所の選定
方法	A アンケート調査 B インタビュー調査	B インタビュー調査	C 現地調査 ①・②の結果
対象	三世代（子ども世代 親世代・祖父母世代）	三世代（子ども世代 親世代・祖父母世代）	周辺の道の駅 たくみの里エリア内



2. プレーパーク候補地の整備計画（4章） あそびのたくみを育む場づくり（あそびのたくみを伝えよう！）

整備目標・方針・全体計画	配置計画・遊び場イメージ	プレーパークイベント
- 遊び場はどうあるべきか - どのように整備するか	- どこに配置するか - 遊び場にどのような要素をもたせるか	プレーパークイベントの実施による計画・方向性の確認

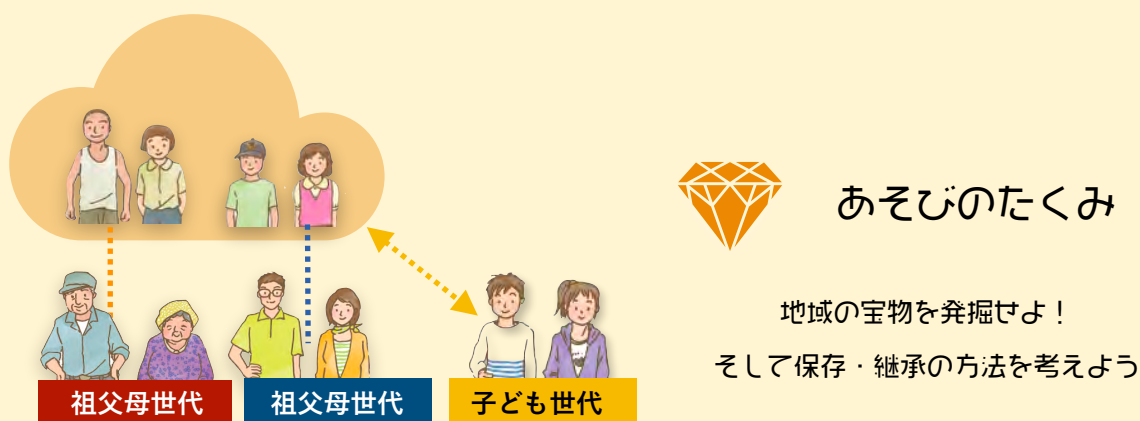
2.2 業務コンセプト

本計画の目的・業務を踏まえ、次の業務コンセプトを掲げた。

業務の目的：

「里山の遊び体験や子どもの生きる力を醸成する「プレーパーク」の整備のため、地域のニーズを引き出した遊び場や、開設後の官民協働の管理運営体制について調査・分析し、方向性をまとめ、たくみの里プレーパークの整備に係る整備目標・整備方針・配置計画を立案する。

「あそびのたくみを探そう！伝えよう！」



遊びの思い出こそ、まちをキラキラ・ワクワク見せてくれるダイヤモンド◆！

地域で育った大人の多くは、かつて遊びを通して、この地域を駆け巡りながら、五感を通して理解し、暮らしてきた存在であると考えている。この存在こそ「あそびのたくみ」と言える存在であり、この豊かな体験こそ”たくみの里”らしい遊びそのものあることから、子どもの生きる力を醸成する遊び場づくりに必要な最重要地域資源だと考える。

◆「ダイヤモンド」は、「あそびのたくみ」の心の中にある。発掘せよ！

その最重要地域資源を発掘するべく、地域の「あそびのたくみ」（人）を探す。話を聞きながら、「あそびのたくみ」の地域に根づいた生き生きとした遊びの思い出を把握し、今の子どもの遊びの現状を重ね、次世代の「あそびのたくみ」を育てる遊び場「プレーパーク」の要素を発掘し、整備計画を立案することを検討目的とする。

2.3 業務実施の方針

上記、コンセプトに従い、プレーパーク整備目標と整備方針を立案するため次の方針を持って、業務を遂行する。

- (1). 現代の子どもの遊びの課題を変遷から捉え、たくみの里らしい「プレーパーク」の姿を模索する。
- (2). 個人の生き生きとした遊びの思い出を、貴重な地域資源と認識し、その発掘・収集を行う。
- (3). 既成概念に囚われない「プレーパーク」を検討する。

※方針の解説

(1). 現代の子どもの遊びの課題を変遷から捉え、 たくみの里らしい「プレーパーク」の姿を模索する。

「プレーパーク」整備計画立案に向けて、地域課題の解決により魅力的な地域づくりをすることで観光にも魅力的な地域づくりができるという視点に立ち、「子どもの遊び」を通時的・共時的に把握しながら、現代の子どもの遊びを豊かにすることを目指す。

通時的とは、過去から現在に至るまでの地域での遊びの変遷を把握することである。祖父母・親・子どもと世代をたどり、いきいきとした遊びの思い出を辿りながら、地域の持つ魅力や地域らしさ、子どもらしさを明らかにすることで、「遊び場に地域の文脈を作り出していくこと」につながる。

共時的とは、現在に絞り、様々な地域の子どもたちの遊びの実態を明らかにすることである。現在の子どもの遊び方から、魅力的な要素、形態、配置場所などを明らかにすることで、「遊び場に地域のニーズを作り出していくこと」につながる。

このように通時的・共時的に遊びを捉えていくことで、地域の文脈の持ち、地域のニーズに即した子どもの遊び場づくりを行う。

(2). 個人の生き生きとした遊びの思い出を、 貴重な地域資源と認識し、その発掘・収集を行う。

たくみの里の魅力に、「地域の暮らしが持続することで地域の人々とふれあうといった”たくみの里ならではの”体験ができる」ことが挙げられている。この基本的な考えに基づき、地域住民の暮らしの文化から遊びを把握することを最優先事項とする。

一般的に、「価値のあるもの」とみなされるものは、教科書に取り上げられるような有名なものであったり、歴史的に価値のあるもので、書物等でまとめられていることが多い。しかし、人々の生活や子どもの遊びは「当たり前」であると認識されることが多いことから、どこにも記述されていないことが多い。しかし今回は、この地域の「遊び」を取り扱うに当たり、地域住民の「遊び体験」を「最も価値のあるもの」として認識し、貴重な地域資源として取り扱い、それを発掘・収集し、記述していくことが重要である。この発掘・収集を通して、地域の文脈、地域らしさをより一層高めるものとする。

(3). 既成概念に囚われない「プレーパーク」を検討する。

本計画において、「プレーパーク」の整備を検討するにあたり、「1章1・4」で示した既成の「冒険遊び場づくり」の概念を導入していくことは、関係主体の反感や不安を生むことにもつながる。また、地元から出てきた遊び場の要素を反映させながら内発的な要素やニーズに基づいて遊び場を検討していくという姿勢を貫くために、ここではあえて、外発的な概念である「冒険遊び場」を使用しない。

そこで本計画では、日本で発展してきた文脈の(3)「冒険遊び場」を意識しつつもそこに収束せずに、あくまでも、これまでの遊び場ではない遊び場として、プレーパーク…「決められた遊具だけのある遊び場ではない、自由度が高く、地域の自然資源を活用しながら、地域の魅力を感じることのできる遊び場」を検討する。

住民活動として展開してきた「冒険遊び場づくり」は、住民の内発的動機・ニーズのもとに展開されてきたが、多くの場合組織体制の確立に5年以上を要するなど、運営までに時間を要する。また行政や外部の主導で行う場合は、さらに長い時間を費やすことが想定される。これは住民内部、住民と行政などの関係主体の納得や合意を生み出していく上では重要なプロセスである一方で、成果や具体的な活動が展開せずに活動自体が疲弊したり、子育て世代の子育てが終わりを迎え、活動ニーズが変化し活動が継続しないなどの要因も考えられる。そこで「冒険遊び場づくり」の流れを想定しつつも、そこに当てはまらない「プレーパーク」の設置・運営のあり方を検討し、運営の組織づくりに依存しすぎない遊び場のあり方を模索することとする。

2.4 業務内容の位置づけ

以上の方針をもとに、「プレーパーク」整備計画の策定に向けて、業務コンセプト・方針に従い、次のように位置づける。

「あそびのたくみを探そう！伝えよう！」

1. 探そう！：たくみの里内プレーパーク整備候補地等の調査

1. 子どもの遊びの実態やニーズを三世代の変遷から捉える
2. 生き生きとした遊びの思い出を発掘・収集する
3. 農村・里山のプレーパークにふさわしい場所を選定する

2. 伝えよう！：プレーパーク整備計画の立案と候補地のデザイン

4. たくみの里独自のプレーパークのイメージを創出する。
5. コンセプト・方向性の再確認

2.5 業務実施方法の検討

(1)業務のリストアップ

業務内容の実施に向けて、以下の方法を用いることを考え、町役場担当者・みなかみ農村公園公社担当者との協議を行った。

No.	調査方法	メリット	デメリット
A	アンケート調査	多くの人数に聞くことで、様々な事柄に関して全体の傾向を把握するための情報を得ることができる。	全体の傾向からでは、個別の特別な遊びの思い出や、強調したいなど、いきいきとした情報が見えてこない。
B	インタビュー調査	個別に意見を聞くことで、思い出や詳細など、いきいきとした情報を得ることができる。	個別に聞くため手間と時間がかかる。私見のため、全体の傾向が把握しにくい。
C	現地調査	五感で感じとりながら、地図上では見えない場所の雰囲気や魅力を感じ取ることができる。	特になし
D	ワークショップの実施	ワークショップは、参加者が意見交流を行い、楽しく考えていくことにある。相互に触発しながら意見を言うことができる。住民自身が積極的に発言することで、該当の課題に対して、意識化を促すことができる。	積極的で声の大きな住民の意見に流されたり、場に出会わせた人の人間関係を考慮し、個人の意見が出にくくなったり、把握しにくくなる傾向がある。

(2)「B.インタビュー」と「D.ワークショップ」の併用

「D.ワークショップの実施」は、少人数での「B.インタビュー調査」の中に位置づけて実施した。業務実施者は、これまで書籍『ワークショップ—住民主体のまちづくりの方法論—』にまとめてきたように各地で、住民参加のワークショップを実施してきた経緯がある。「ワークショップ」というと、楽しく積極的に意見を共有していくことが目的であり、近年では大人数で、議論をしながら、その結果をポストイットを用いてポスターで共有していく方法が一般的になっている。

しかし近年、高齢化が進む農村では、①実施会場への移動の問題を抱える高齢者が多いこと、②実施日に関しては農業や仕事を続ける住民が多く予定を合わせることが難しいこと、また③地域住民の関係性を考慮し、積極的な発言が難しくなることから、積極的な参加や発言を呼びかけることが難しいと考えた。そこで、改めて住民一人ひとりが楽しく積極的に発言できる「B.インタビュー調査」を軸に、少人数で気兼ねなく話せる「D.ワークショップ」を併用した。

(3)調査実施期間・対象者・項目

調査を実施する期間、対象エリア、対象者は、次のとおりである。

表： 調査実施概要

調査対象エリア	目標人数（箇所数）	調査項目
A. アンケート調査（2018年12月） 子どもの遊びの実態・変遷の全貌		
たくみの里エリア小学校 こども園	新治小学校 全児童190名・親・祖父母 にいはるこども園 園児90名とその親・祖父母	（子どもの遊びの） 仲間・時間・空間 ・自然遊び体験 ・禁止事項 ・意識 ・要望
B. インタビュー調査（2018年11月－2019年2月） たくみの里での「三世代の遊びの思い出」調査		
たくみの里エリア	小学生・親・祖父母の三者 計40名	（子どもの遊びの） 仲間・時間・具体的な空間 ・自然遊び体験 ・禁止事項 ・意識 ・要望印象に残っている遊びの 思い出 ・植物や魚の名称 ・子どもに伝えたい遊び等
C. 現地調査2018年11月－2019年1月 プレーパーク設置の対象地選定に向けた調査		
たくみの里 周辺エリア	約30日間 全たくみの里エリア内を	空間要素 利用のあり方…主体別

第3章 調査結果「あそびのたくみを探そう！」

それでは業務内容に応じて、調査結果を調査方法ごとに示す。

3.1 ①子どもの遊びの実態やニーズを三世代の変遷から捉える

ここでは、調査によりから豊富に得られた情報の概略を、次の通り示す。

- (1) 子どもの遊びの実態の全貌
- (2) たくみの里での「三世代の遊び場」の範囲
- (3) 遊びから見た「身近な空間」と「自然空間」の変化
- (4) 小括：各世代の遊びと遊び場の特徴

(1) 子どもの遊びの実態の全貌（＊アンケート項目は資料編に）

前ページの調査項目で示したことをアンケート調査、インタビュー調査で尋ねた。

現代の子どもの遊びの状況を三世代の変遷を通して考えると、子どもが外で遊ぶことが極めて危機的状況にある。ここでは代表的な結果を示し、解説を行う。

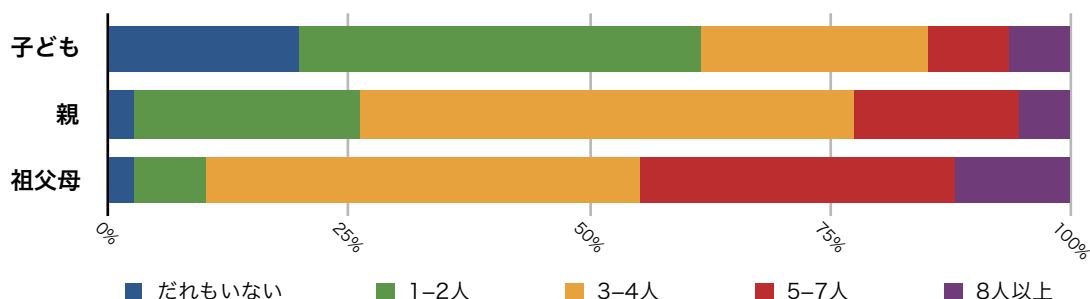
＊質問は放課後の遊ぶ友達、日数、約束の仕方、遊ぶ場所、遊び方などをたずねた。

項目	結果概要
1 遊び仲間	子どもの遊び集団成立の危機：遊ぶ友達がいない子2割 2割の子どもが、放課後の遊ぶ友達が「だれもない」。遊びがはじまり、遊びを広げる基軸となる遊びの仲間がいない。
2 遊ぶ時間	遊びは、習い事の1つのようなもの：外で1日も遊ばない子6割一 「遊び生活そのもの」ではなく、習い事の1つのように位置づけられている、もしくはそれ以下である。
3 選択	「子どもが遊ぶこと」を「親が決断せざるをえない」状況 子どもが学校帰りに約束しても、保護者同士の承認が必要な場合が多く、送り迎えを含めて保護者の都合が優先される。保護者も就労していることが多いため、身近に遊ぶ子どもがいない場合、遊ぶことができない。
4 遊ぶ場所	遊び場は室内か決められた範囲で。自然空間は遊び場ではない。 家か公的に保障された遊び場のみで、自然は遊び場として認識されていない。豊楽館が遊び場として認識され、集合場所になっている。
5 遊び方	決められた遊びが多く、作り出す遊びが限られている。 家か公的に保障された遊び場のみが遊び場であることから、決められた活動が多く、自ら作り出すような遊びは限られている。
6 要望	身近に遊び場が必要。家の中で遊ばざるをえない。 遊び場の整備を願う声が子ども世代・親世代から多く、祖父母世代からは、体を動かすことや自然とのふれあいが挙げられる。

※解説

①子どもの遊び集団成立の危機：遊ぶ友達がいない子2割

子どもの遊ぶ友達の人数は、三世代の中でも極めて少ない。「だれもない」と答える子どもが2割にのぼっており、これは他世代と比べて圧倒的に高い。一方で集落によって身近に遊ぶ友達がいることから遊び集団が確保されている様子も見られる。



インタビューからは「どう遊ぶかは、その場に集まった子たちで決める」ということをよく口にされていた。子どもへのインタビューでも「遊び友達」の有無によって、遊びが大きく異なった。集団で遊ぶ子どもに対し、そうではない子は、遊び経験が根本的に欠如していること、限定的であること、また子ども自身では改善のしようのない状況で遊びを選択しなければならないことなどが考えられる。

■地域で集団で遊ぶことのできている子 …小学3年生6人ぐらいで外で遊んでいる。

「外で遊ぶのは飽きないから楽しい。春夏秋冬、季節ごとに遊んでいると、季節ごとに遊びが違うから楽しいし、1年経つと去年やった遊びを忘れていて、それを1年ぶりにやると新しい感じがして楽しい。」「外で遊ぶときは、サッカーをやっていて、それから鬼ごっこになったり、虫取りしたり、そこにいる友だちと遊びが変わっていくから飽きない。ゲームも面白いけど、繰り返し同じになる。」

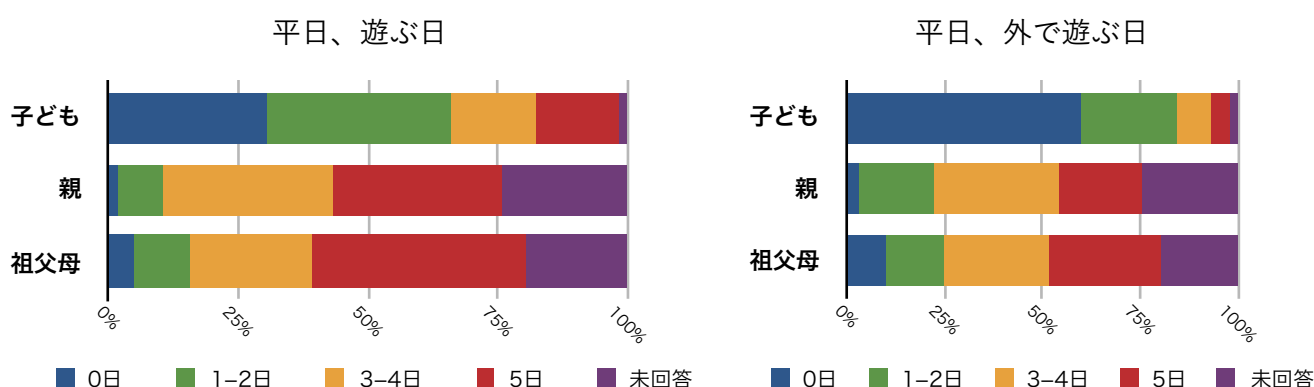
■そうでない子 …小学2年生、小学5年生で集団で遊ぶことが難しい子の話

日常的に友達と遊ぶことが少ない子どもへ問いかけると、「首をかしげ具体的なアイディアが浮かんでこない子」、また「ドッジボールなど学校で頻繁に行っているものをあげる子」、「ゲームは自由に遊べるとは思わないといいつつも、今やっているゲームをもっとやりたいといった子」が象徴的であった。

②遊びは、習い事の1つのようなもの：外で1日も遊ばない子6割一

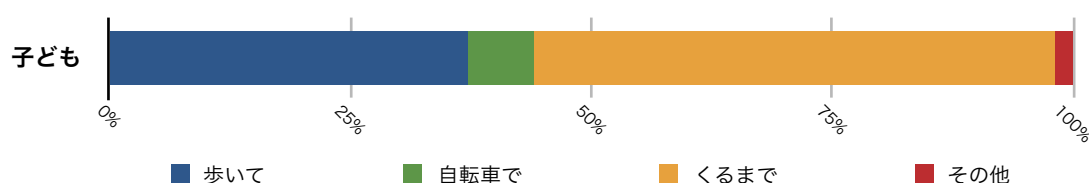
遊ぶ日数は、三世代の中で極めて少ない。親・祖父母は詳しく覚えていないことから「未回答」が多いが、世代が新しくなるにつれて、遊ぶ日数・外で遊ぶ日数が減少し、子ども世代ではその減少が著しく、遊ぶ日0日が3割、外で遊ぶ日が6割にのぼる。

これは、「遊びが生活そのもの」というよりも、習い事や塾に通うのと同じように「選ぶもの」、「通うもの」になっており、他に比べて、計画的に行うものではないことから、習い事や塾よりも認識されないものとなる。



③「子どもが遊ぶこと」を「親が決断せざるをえない」状況

アンケートから、半数以上の子どもが、「くるま」で遊びに行くことがわかる。



インタビューからも、保護者としての負担が増大し、「子どもが遊ぶこと」を「保護者が決断する必要がある」ことが挙げられた。その理由に、3つが挙げられる。

保護者の前提：仕事の合間時間で、子どもの対応をする必要がある。

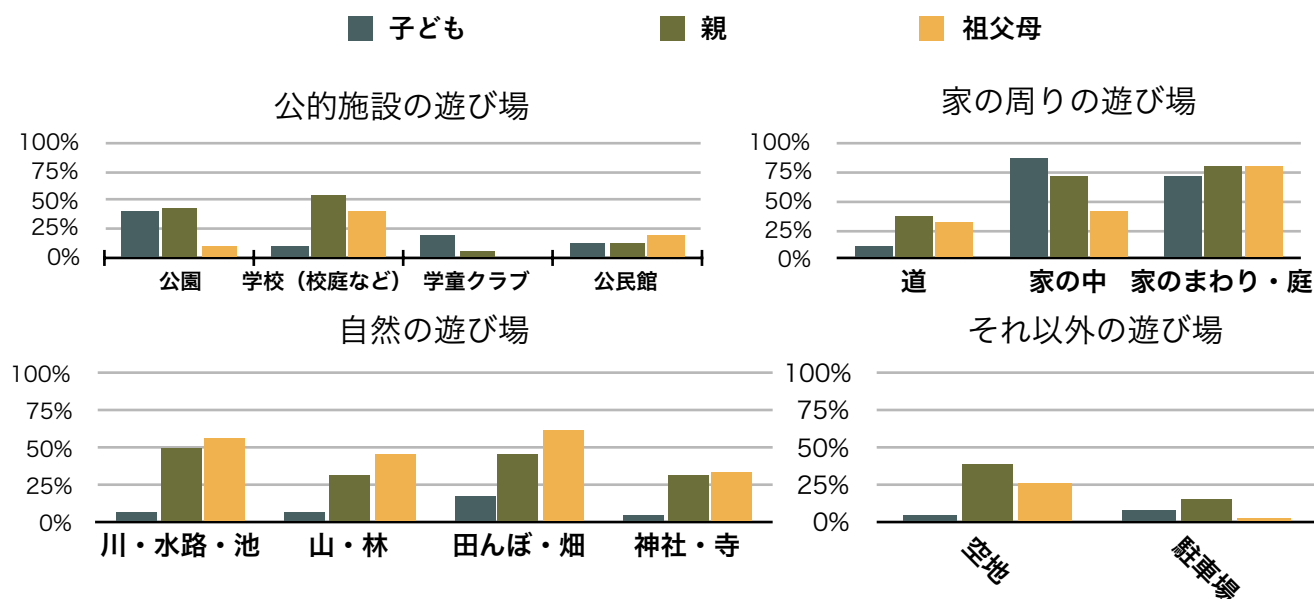
■遊びに行く前

- 1) 遊ぶ友達が必ずしも近くにいない場合、送迎が必要である。
- 2) 友達が身近にいる場合でも、家での遊びになる場合、事前に挨拶が必要である。
- 3) このため、親同士のLINEや電話により、確認や事前に約束しておく必要がある。
- 4) 事前に危険な情報等が入れば、これに基づいて場所を決める必要がある。

■遊びに行った後

- 5) 迎えに行くのに、明確な場所・時間を子どもと共有する必要がある。

④ 遊び場は室内か決められた範囲で。自然空間は遊び場ではない。



遊び場には大きな偏りがみられることがわかる。「親世代」と「祖父母世代」では公的な遊び場を除いて（整備されていなかった）、多様な空間が選択されている。一方で、子ども世代では「家の中」・「家のまわり」・「公的に保障された遊び場」の割合が、極めて高くなっている。

インタビューでは子どもに、自然空間が遊び場として認識されていないことがわかった。そこが禁止だから遊んではいけないというよりも、むしろ「遊ぶことができるのか」という疑問に近い子どもが多かった。また以下の2つも多くの子どもが口にしていた。

①「豊楽館」と「にいはるこども園周辺の樹木・遊具」が人気である。

→豊楽館は大人の目の届く場所であり、誰もがわかる集まりやすい場所であること。

→豊楽館に集合して、「にいはるこども園周辺の樹木・遊具」で遊ぶ。

②東峰では子どもの数が局所的に多いところがあり、「公民館」の前が遊び場に。

⑤ 決められた遊びが多く、作り出す遊びが限られている。

子ども世代の「ゲーム」が著しく人気があり、一見それ以外は、多世代で近しい遊びが挙げられているのも印象的である。しかしインタビューで明確に違いが見られたのは、「遊び方」の違いである。「どう遊ぶかは、その場に集まった子たちで決める」と、子どもの遊びが進んでいくように、親世代や祖父母世代では、遊び友達と遊び方を決め、遊びを発展させることができたことから、創造力を自然に育むことができていた。

表：人気の遊びトップ5

	なに	N	なに	N	なに	N
	子ども世代		親世代		祖父母世代	
1	ゲーム	80	鬼ごっこ	58	鬼ごっこ	33
2	鬼ごっこ	46	自転車	44	かくれんぼ	32
3	サッカー	36	野球	39	なわとび	25
4	ドッジボール	23	川遊び	35	川遊び	21
5	絵をかく	13	缶けり	32	缶けり	20

⑥身近に遊び場が必要、家の中で遊ばざるをえない。

アンケートやインタビューにより、どの世代からも、遊び場を求める声が多く挙げられ、「子ども」、「親」、「祖父母」それぞれの世代で、次のような意見が挙げられた。

「子ども」世代

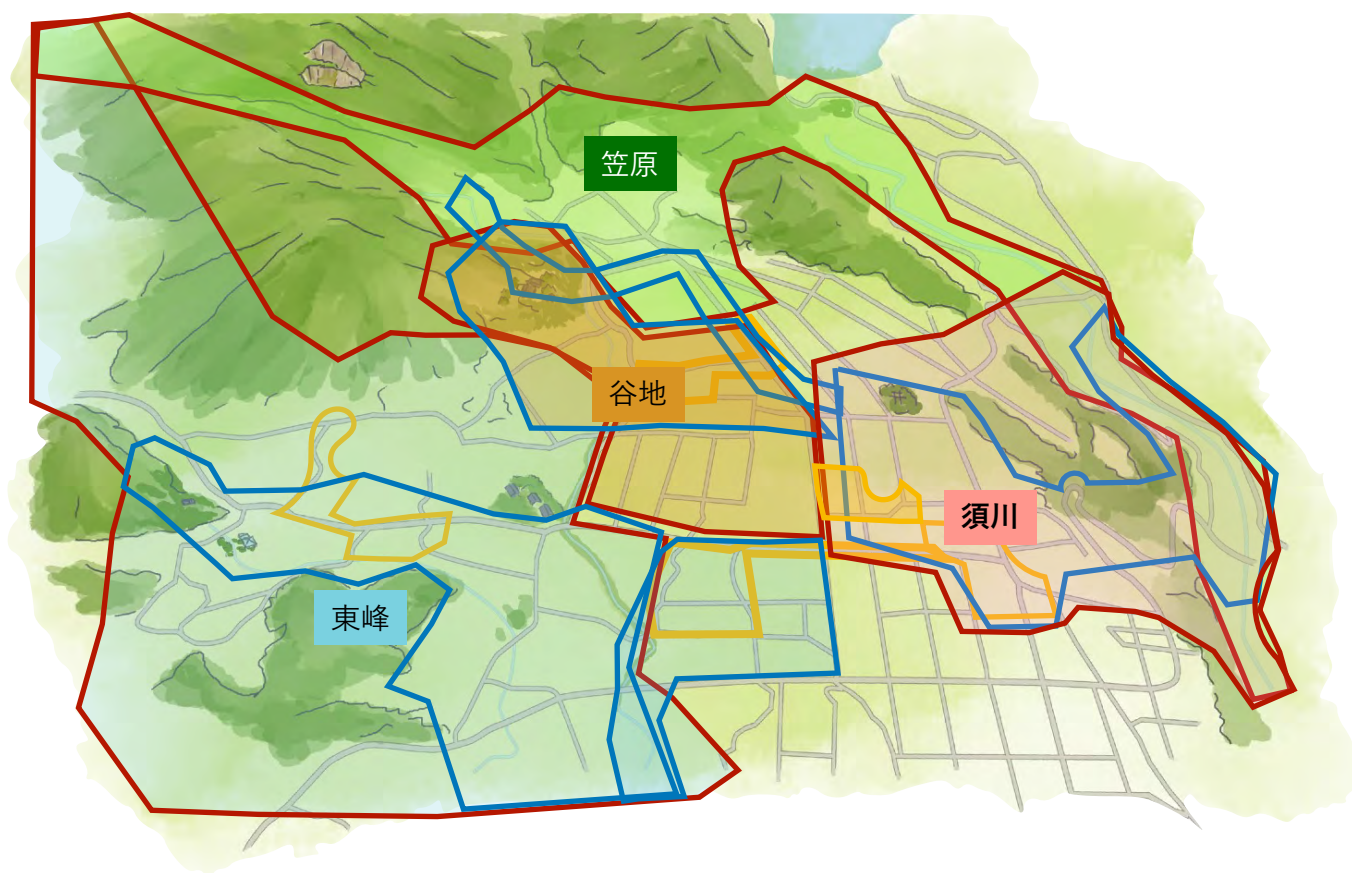
- ・集まって遊べる場所がない。
- ・外で遊ぼうと思って、外に出て誰もいないと、外で遊ぶ理由がなくなるから外に出たくない。遊具とかがあれば、仮に誰もいなくても外に行こうと思える。
- ・なかで遊んでいると、外で遊べと言われるが、意味がわからない。
- ・なかで遊ぶしか無いから遊んでいるのに、なかで遊んでいると文句を言われ、外に出るとだめだと言われることもある。どうしたらよいか。
- ・おじいちゃんやおばあちゃんが自然の中で遊んでいたと聞くと凄い。信じられない。

「親」世代と「祖父母」世代

- ・子どもが少ないので、集まって遊べる場所が必要。
- ・ゲームをやるなどといっても、それ以外の選択肢を示せない。もしくは選択肢を示せるほど遊べる場所がない。どう対処してよいかわからない。
- ・大人が子どもたちに外での遊びの魅力を伝えていくような機会が必要。
- ・このご時世、自由に遊んでほしいと思っても、交通安全・危険な動物などの出現で自然空間では遊ばせられないため、安全な遊び場が必要。
- ・野球やサッカーをやる広場があればよい。

（２）たくみの里での「三世代の遊びの行動範囲」

「子ども世代」・「親世代」・「祖父母世代」3世代の遊び場の範囲をここでは示す。それぞれの思い出や記憶をもとにしていること、インタビューが実施できなかった地区があることから、正確な位置や範囲に確証は持てないが、範囲内にある自然空間、また範囲のあり方から参考となるものを抽出する。



結果の要約

子ども

- ・家の近辺、家の周囲の道を除いて、自然空間はほとんど遊び場になっていない。
- ・豊楽館、にいはるこども園周囲の樹木と遊具、東峰公民館前が遊び場。

親

- ・多様な自然空間が遊び場になっている。
- ・祖父母に比べて、農地での遊びは減少しているが自転車を用地広範囲に移動していた。

祖父母

- ・多様な自然空間が遊び場になっている。
- ・親世代に比べて、川を除いて、自分の地区内の自然空間の利用が多い。

※協力者

子ども世代…須川・谷地・東峰の3地区の低・中・高学年の男女9名

親世代………須川・谷地・東峰・笠原（十二河原）の4地区の男性4名

祖父母世代…須川・谷地・東峰・笠原の4地区の男女27名

(3) 遊びから見た「身近な空間」と「自然空間」の変化

「子どもの遊び」に利用されていた身近な空間・自然空間では次のような変化が起きたことがインタビューにより明らかになった。

過去

現在



家（の周り）

家の中が一人ひとり、分けられた空間になった。家の周囲も同様塀ができた。そして何より室内が快適になった。



道

かつては馬が通ったり、三輪駆動が通ってた。その頃人もいた。でも今では車が通り、人がいなくなった。危ない。



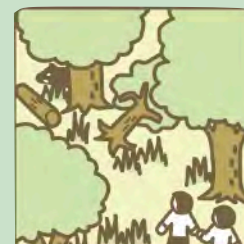
農地

自由に桑の実などを食べたりしていたが農薬がまかれるようになってから植物自体を見なくなったり、食べなくなった。

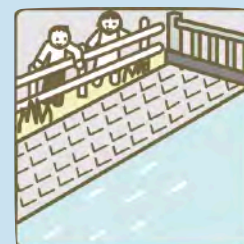


山・森

かつては山林も整理されていたが最近では入る大人がいなくなり、荒れるようになり、動物がまちまで来ていて危ない。



用水路も川も整備され、また農地で農薬が使われるようになり、川の生き物自体を見なくなった。また物理的な距離感ができた。



（４）小括：各世代の遊びの特徴と遊び場

各世代の遊びの特徴と遊び場について示し、その後で解説を行う。ここでは調査により、親世代と祖父母世代では大きな違いがあるものもあったものの、おおよそ一致している部分が多かったことから、「親世代」・「祖父母世代」の子ども時代を「あそびのたくみ」と称し、まとめて表記することとする。

あそびのたくみの遊び		
特徴	自ら決めた範囲で、自ら作り出す遊び	
遊び	生活そのもの	
地域	遊び中で本能的に自然とを感じるもの	
友達	身近にたくさん	
移動の手段	子ども自身で	
遊び場	自然空間（あやふや）	
情報の共有元	子どもの遊び集団	
危険に関する情報	地元の具体的な情報	
危険の判断と対処	子ども自身	
遊び道具・素材	加工可能な（自然）素材・道具	
自然で遊ぶスキル	子ども集団および大人から	
責任・決定	子ども	
遊び場の特徴		



凡例



地域の自然

——— 自分で移動

..... 大人と移動

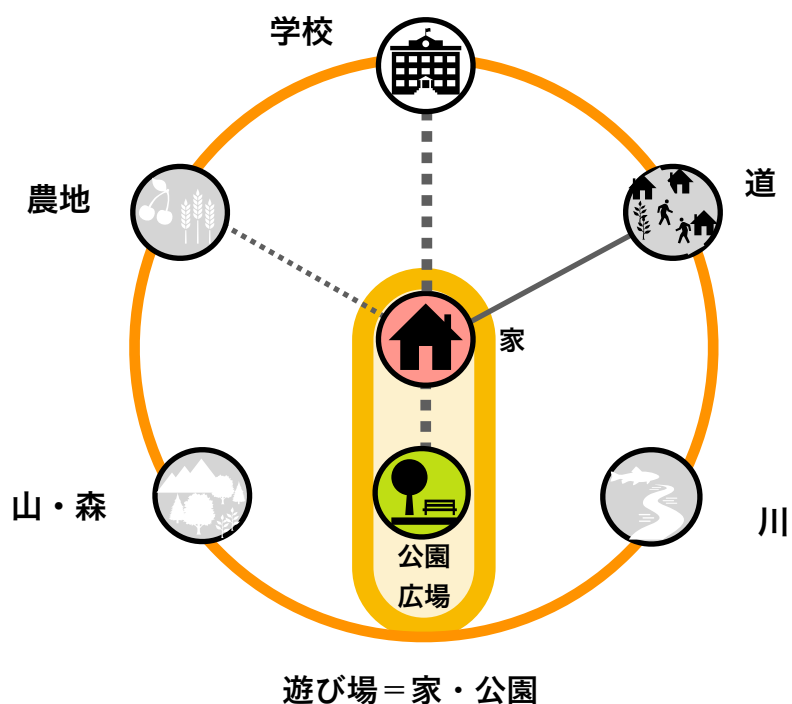
現代の子どもの遊び



特徴 決められた範囲で、決められた遊び

遊び	習い事の隙間（選択肢の1つ）
地域	学校の教育で意図的に学ぶもの
友達	極めて少ない / 近所にいる
移動の手段	大人の車で
遊び場	私的・公的な空間（明確な場所）
情報の共有元	テレビなどのメディア
危険に関する情報	全国的・抽象的な情報
危険の判断と対処	大人
遊び道具・素材	完成された商品・道具
自然で遊ぶスキル	なし
責任・決定	大人

遊び場の特徴



凡例



地域の自然



自分で移動



大人と移動

※特徴の解説

あそびのたくみの遊び

自ら決めた範囲で、自ら作り出す遊び

前提

身近に友達がおり、子どもたちで共有された「遊び場」があった。そのため親も、子ども自身に責任をもたせ、行動を委ねることで、子どもは子ども自身で選択して遊ぶことができた。地域の大人も農業・林業等で外におり空間が整備され、また子ども同士で「地域」の危険情報を共有しており、大人にも共有されていたため、その情報をもとに、自由に遊ぶことができた。「食う」・「寝る」・「遊ぶ」と言われるが「子どもの遊び」は地域での暮らしそのものであり、地域を主体的・本能的に自然と理解していた。

遊びのあり方

子ども自身が遊び集団の中で、共有された「遊び場」から選択することができた。そのため違う遊びをしたくなったり、探索したくなったら、別の遊び場に移動することができた。遊び自体も、自然が中心にあり、遊び場所では予期せぬことが起きたり、遊びに用いられる道具や素材も加工できるものが多いため、自ら考え、対処・作り出すスキルが求められ、そのスキルが子どもたちの中で共有されることにより、「自ら作り出す」遊びの素地が醸成されていた。

現代の子どもの遊びの特徴

決められた範囲で、決められた遊び

前提

身近に友達がおらず、また決められた「遊び場」がない。そのため親が選択を迫られ、親の都合や感情から子どもの遊び場を選択せざるをえない。また地域内に農業等で大人が外にいないことから空間が整備されておらず、近年報道にあるような「全国のどこか」の危険情報が共有され、対処のしようのない不安を掻き立てられ、子どもに自由な移動・遊びを許容することが難しい。「子どもの遊び」は、地域での暮らしそのものとは言い難く、生活の隙間に行われる「習い事」のように、選択肢の1つになった。そのため地域も同様、選択肢として、意図的・意識的に理解することが求められるようになった。

遊びのあり方

親の目が届く「気軽で」・「安心な」、私的な遊び場（家・家の敷地）、親の承認が得られる場合は公的な遊び場や施設を利用し、定時になったら送迎により帰宅する。

一方、親の承認が得られない場合は、家の室内・家の周囲に滞在せざるをえない。子ども自身に、自由な選択がある場合でも、子どもたちで共有された「遊び場」がなく、遊び方が伝承されていないため、決められた「遊び場」で、決められた道具での遊びにならざるをえない。

遊び自体も自然素材のものは少なく、場所や道具も完成された空間や商品であることから変更・加工できないものが多い。そのため商品を所有するか否かが重要であり、その商品を使いこなせるかどうかのスキルが重要となった。また所有しているか否か、違いを見出すものになった（その商品やアイテムを持っているか否かが重要となる）。

3.2 ②生き生きとした遊びの思い出を発掘！

生き生きとした遊びの思い出を把握するために、この地で子ども時代を過ごした親世代・祖父母世代を「あそびのたくみ」とし、インタビューを行った結果を示す。

（１）インタビューの実施対象

役場職員・みなかみ農村公社職員のコーディネートのもと、インタビューを行った。ここでは過去のいきいきとした遊びの思い出を、祖父母・親世代、平均2時間、長い人では3時間の話をを行った。（27名の男女で、親世代では4名、23名）

（２）インタビューの結果と表記方法

ここでは、インタビューの結果の主要点を、遊び場として人気であった空間（家・道・農地・山/森・川）に紐づけて示す。「遊びの思い出」は個人固有の記憶であるが地域の記憶としてある程度かたまりで捉えるため、個人名は伏せ年代と性別のみ末尾に記載している。また、インタビューを踏まえながら、生き生きとした情景の共有を行うために、イメージの作成を行った。イメージの作成に当たっても、地元住民に助言をもらいながら、繰り返し修正を行い、地域の文化に即したかたちで作成した。

※インタビューの結果に関するお断りと注意点

※1 「生き生きとした遊びの思い出」は、インタビュー対象者が語る事実に基づいている。それは「客観的事実」としては認識に差が出る可能性があるものの、「主観的事実」であることには違いなく、これからの活動を展開していく上で有用であることから、そのままの「インタビュー対象者の事実」を示す。

※2 インタビュー対象者は、可能な限り行った結果である。年代や性別、居住地域などから包括できていない「思い出」もあることを念頭起きつつも、インタビューを実施した感覚として、整備計画の立案に向けて十分に意義のある「思い出」を聞くことができていることから、あるものを最大限利用することとする。

それでは次のページより結果を示す。



1. 家・家の周り



家・家の周りは、暮らしの起点になることから、多様な遊びを聞くことができた。

総括 主に室内では女性からでてきた「手」を使った遊びが多く、また家の周りでは多様な遊びを聞くことができた。

- | | | |
|----|---|--|
| 遊び | <ul style="list-style-type: none"> ・あやんご（おてだま） ・竹なんご ・きしゃご（はじき） ・昔話 | <ul style="list-style-type: none"> ・鳥とり ・馬やにわとり、うさぎ、ヤギの餌やり ・竹うま ・釘刺し ・おにごっこ |
|----|---|--|

- | | | |
|-----|--|---|
| 思い出 | <ul style="list-style-type: none"> ・きしゃごも竹なんごも、負けると取られちゃった。着物のそでに入れて学校にも持って行った。宝物だった。(90代女性) ・あやんごの歌、竹なんご、いろいろな女の子のグループで、いろいろな遊びを。(80代女性) ・遊びに行くのに、学校に行く服は脱いで遊びに行っていた。汚れるから。(70代女性) | <ul style="list-style-type: none"> ・鳥を捕えて、食べた人もいるけれど、小鳥が可愛くて飼っていた。でも育てるのが難しくて…かなしい気持ちになることもあった。(60代男性) ・家に帰って、手伝いをしないで遊びに行くと怒られるとわかっていて、遊びに行っていた。そういうときはゲンコツをもらった。でも遊びたいから遊んだ。(70代男性) |
|-----|--|---|



2. 道



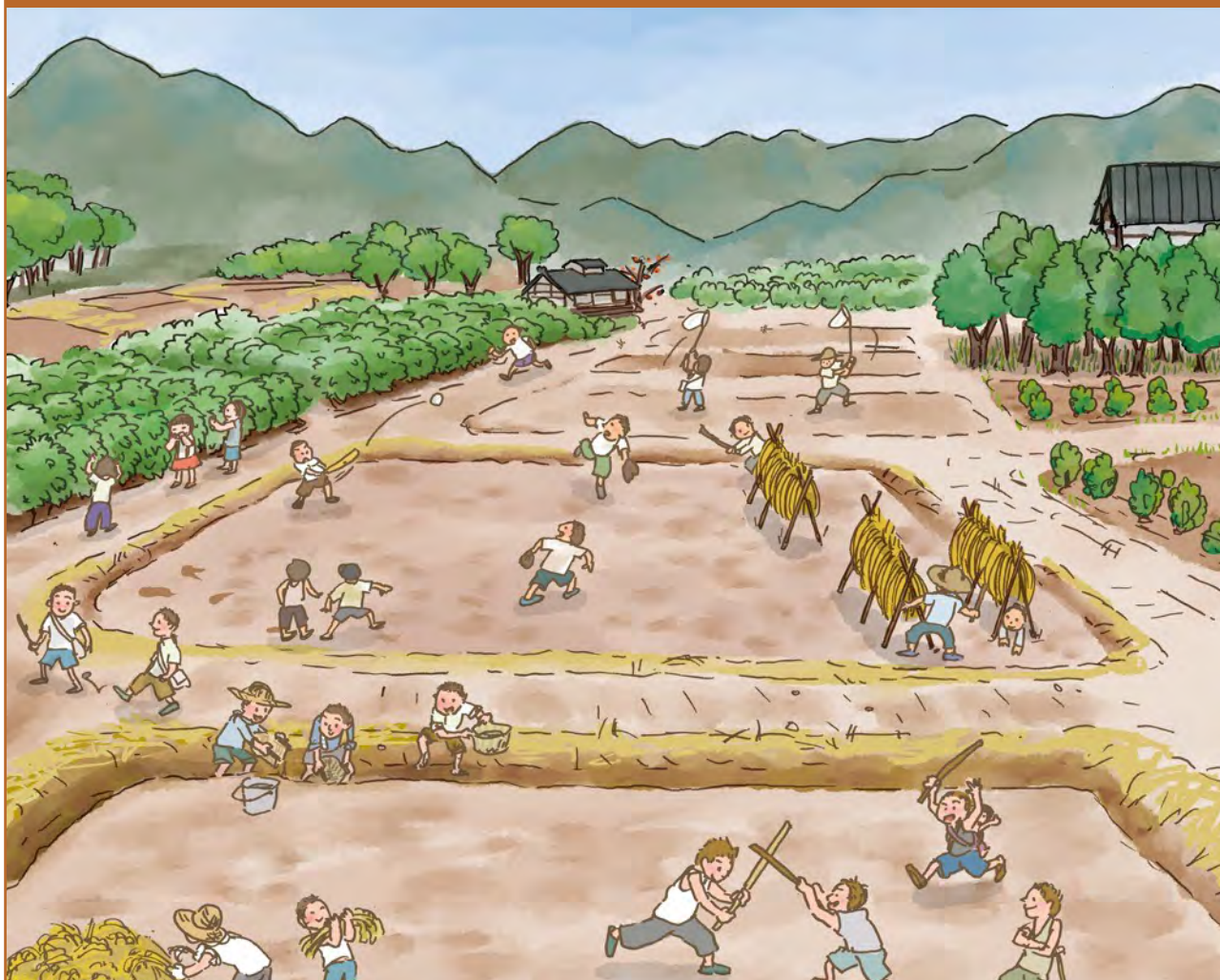
総括 道は、交通の場としてではなく、子どもたちの遊び場、大人の交流の場として機能してきた。子どもたちにとっては、家から一番近い遊び場であり、道に出れば、誰か遊び友達を見つけることができた。

遊び	・柿とり ・グミの木 ・ゴムとび ・めんこ ・ベーゴマ ・はないちもんめ	・おにごっこ ・けだし ・缶けり ・自転車にのる ・ロケット花火を飛ばす。 ・けんけん
-----------	---	--

思い出	・柿、めんこと引き換えに、男の子に取ってもらった。(90代女性) ・柿をとろうとしたら、馬糞をまかれた。しまいには、棒をもったおばあさんにおいかけられた。(70代女性) ・道でると毎日同じ風景だから、微妙な変化に気づくことができた。(60代女性)	・ひたすらチャリンコを乗り回す(50代男性) ・自転車にのってロケット花火をはなつ。(51歳男性) ・お祭りのときに、道にある提灯を揺らして消してバレてしまった。学校で怒られた(80代男性) ・三国街道も長いが、そこにたくさんの子どもがいたので、家が近い人と遊ぶことが多かった。(60代男性)
------------	---	---



3. 農地



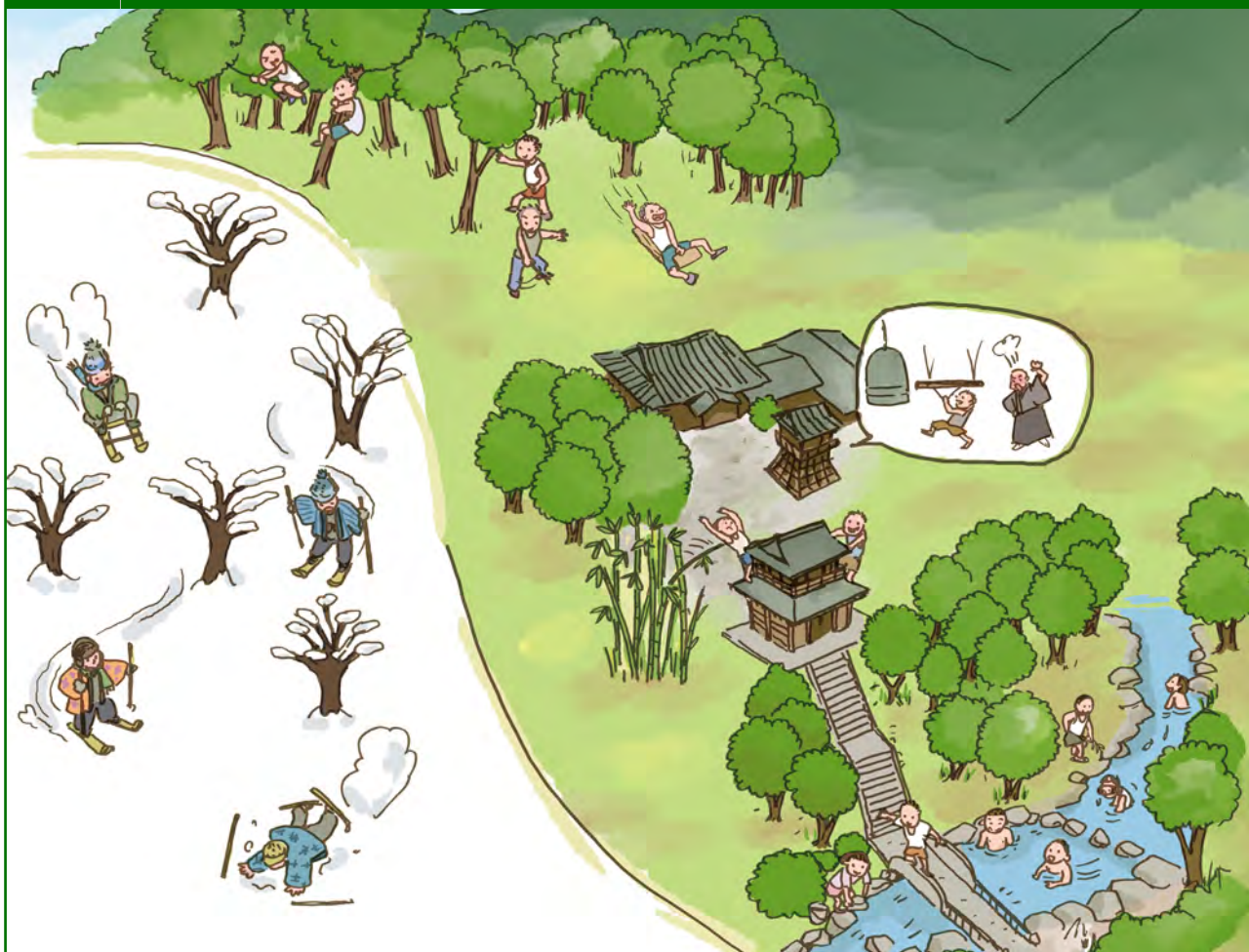
総括 季節ごとに、農作物そしてその周辺にある植物や実を食べた。みちくさをしながら長い時間をかけて帰えるうちに地域にある植物の名前、そして美味しい実の場所を自然と覚えることができていた。収穫がおわるとそこは広い子どもの遊び場となり、山々を背に様々な遊びを展開した。

- | | | |
|-----------|--|---|
| 遊び | <ul style="list-style-type: none"> ・ 田んぼの脇の草むら・イナゴ採り ・ 桑畑・ドドメ食べる ・ 田んぼの脇・すいこん食べる
(塩もっていく) ・ 薬草とる ・ わらで基地を創る | <ul style="list-style-type: none"> ・ トンボを捕まえる ・ 野球をする、じんつき、三角ベース ・ 刈り取り後田んぼ・戦い ・ 鬼ごっこ ・ 田んぼの畔でどじょうとり ・ 石けりしながら帰る子 |
|-----------|--|---|

- | | | |
|------------|--|---|
| 思い出 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 畑に生えた桑の木の実を食べた。(男女ともに多数) ・ タッパを持って、そこに塩入れてスイコンとか食べていた。(70代男性) ・ どじょう取り、細い水路のところで足で探して取る。取ったらド口をはかせて食べたこと。豆腐と一緒に食べる。(70代男性) | <ul style="list-style-type: none"> ・ とにかく野球やじんつきをした。(男性多数) ・ 理由もなく、顔に手ぬぐいを巻いて、月光仮面になって走った。(60代男性) ・ ワラを使いながら、そこに隠れたりして遊んだ。基地を作った。それを、誰かが燃やして怒られた。(70代男性) |
|------------|--|---|



4. 山・森



総括

たくみの里周辺は、山々に囲まれており、泉山・駒形山、東峰の山、湯坂など各地域ごとに山や森に行き遊んでいた。また動物を捕まえたり、火をつけるために必要な木の枝を拾ったりもした。山の中ではとにかくあるものが遊び道具となり、それを組み合わせながら遊んでいた。

遊びの例

- ・探検・戦い・つたでターザン・つたでブランコ・木登り
- ・木の上に枝や板をおいてツリーハウス
- ・草の上を滑っている（芝すべり）
- ・竹ソリ、竹スキー

- ・草のすべり台
- ・ランドセルで坂を滑る
- ・山門に竹から飛び移る
- ・泰寧寺前の池で泳ぐ
- ・泰寧寺の池からのびる川でイモリやカニを取る

思い出

- ・目的はなく冒険にいった、竹でいろいろ作って遊んだ(60代男性)
- ・湯坂をランドセルですべる(40代男性)
- ・山門に飛び移って遊んだ(70歳男性)
- ・山の中を駆け巡りながら、芝ソリなど遊び回っていた(70代男性)
- ・笠原の山で罌を仕掛け、うさぎをとる(70代男性)

- ・野宮神社の境内のとこで、ドロの投合をしていたよ(60代男性)
- ・野々宮神社の境内でエアガン(30代男性)
- ・東峰の山のところでキャンプした(60代男性)
- ・泰寧寺の前で、りんご箱で竹そりをした(60代男性)



5. 川



総括

最も強く記憶している人が多い遊び場。主に大谷沢、赤谷川、塩沢で遊んでいたものが多い。かつてはプールがなかったことから、頻繁に泳ぎに行っていた。祖父母世代では、高学年が低学年を率いて行くことが多く、泳ぎ方や危険な場所の情報が伝達されていた。

遊び

- ・ 泳ぐ
- ・ 釣り
- ・ 水中メガネをつけて、もりでついている
- ・ 仕掛けをおいて魚を捕まえる。
- ・ 石の上で体をあたためて寝る
- ・ 来る途中にいただいたきゅうりや梨瓜を食べる
- ・ 大きな岩から飛びこむ

思い出

- ・ 夏休みは、ほぼ毎日泳ぎに行ったり、魚とりにいった。(男性多数)
- ・ 魚をとるために行った。傘の柄を使って銚を作り、水中メガネを湯宿や小松屋で調達した。(60代男性)
- ・ 釣りは夕方に行った。(70代男性)
- ・ ヤスの先端は大工に、水中眼鏡のガラスはガラス屋に作ってもらった(70代男性)
- ・ 先輩に泳ぎを覚えてもらった。(男女とも多数)
- ・ 行く途中に、きゅうりやじゃがいもを取って食べた(60代男性)
- ・ 隣の集落の年上の人がいて、川で泳げんのか、みたいに馬鹿にされた。(60代男性)
- ・ 川で遊んでいたら、いきなり流れが早いところがあって、なかなか川岸にたどりつけず、焦った。(60代男性)
- ・ 家の前のせきを止めてプールにして遊んだ(60代男性)
- ・ 泰寧寺の前の川も泳いだ。(70代男性)
- ・ 飛び込んだりして遊んだ。(男性多数)

行事

薬草取り



小学校の夏休みの宿題として取り組んだ。開始年は把握できなかったが、昭和30年代前後に、終了したと考えられる。主に、オオバコ（地域ではゲロッパ）、ゲンノショウコウ、ドクダミの3種類を集める必要があった。集めた後に、乾燥させ、それを夏休みの終わりとともに学校に持っていった。学校の先生に、重さをチェックされ、たくさん取ると褒められたことを覚えている人もいる。売上金が、学校の備品や図書にあてられた。

思い出

- ・三国街道に住んでいたことから、小学校までの距離が近くみちくさする機会が少なかったため、指定された植物がどれかわからなかった。そこで友人に聞き、採取したものを、簡単に採取できるように、自宅の脇に植えた。80数年たった今、そのドクダミがたくさん生えており、私を苦しめている。(90代女性)
- ・どこに生えているかって、どこでも生えていた。でも農薬を使うようになってから見なくなった気がする。(60代男性)

農繁休暇



主に、蚕、稲作の繁忙期に合わせて、年間で3回、各3日間、学校が休みになる日があった。昭和50年代前後に、終わったとされる。

家族や親戚が、蚕・稲作で生業を立てている場合、手伝いで非常に忙しかったが、そうではない家庭（主に須川）の子どもたちは比較的自由に遊んでいた。

思い出（蚕の話も含めて）

- ・お蚕さんは、「おこさま」と呼ばれ、子どもたちより大切にされていたのではないかと思います。家の中の多くの部分を使用していた。その隙間で寝ていたようなイメージ。(70代女性)
- ・エサを食べる盛んな時期になると、夜寝ているときにも、その葉っぱを食べる「カシャカシャ」とした音が聞こえてきて、寝れないこともあった。(70代女性)
- ・農繁休暇の、お蚕あげの時期には、蚕が糸を吐く前に、早く「まぶし」にいれなければいけなかった。色が透明になりはじめたら、一斉にやらないといけないので、本当に忙しかった。(男女とも多数)
- ・実家は農家ではなかったので、ひたすらに遊んでいた。(80代男性)

行事

イナゴ取り



小学校行事として、旧須川小学校の西の田んぼでイナゴ採りをした。その売上金が、学校の備品や図書の購入費として使われた。校庭に大きな釜があり、その中にいれた記憶がある人もいる。たくさん取れたかどうか、学校の先生がチェックした。2019年37歳となる世代が2年生になるときに終了したと考えられる。

思い出

・イナゴを入れる容器は、世代によって異なっていた。祖父母世代では、竹筒に布を巻いて使っていた。竹筒の大きさがあまり小さいとイナゴが入らないが、大きすぎるとイナゴが出てしまうので、適切な大きさの竹を選択する必要があった。親世代になると、竹筒の変わりにヤクルトの空き容器を使った人もいる。(男女とも多数)

・どの世代でも、竹筒からイナゴが出ないように親指で押さえる必要があり、親指に突撃してくるイナゴの感覚を覚えている人が多かった。(男女とも多数)

ワラビ採り



どの世代まで行われていたかは不確定であるが、地域の子ども会で、主に高畠山にわらび採りにいった。須川・笠原・谷地のあたりは笠原方面から、東峰は地域内の道を利用して、高畠山に向かった。笠原方面には、家畜のエサとなる藁を輸送する鉄線があり、それをたどりながら行った。どちらのルートも1時間近くかかったとされる。そのわらびを持って、湯宿に売りに行き、その売上金は子ども会の活動、パーティーの食材代として活用された。

思い出

・時期になるとみんなでワラビ採りに行ったのを覚えている。はじめの頃は遠かった記憶がある。(男女とも多数)

・竹の皮(メンパ)、アルミの弁当箱に握り飯を持っていった。若い男集は、お腹がへるので、アルミの弁当箱の片面ではなく両面に米を詰め込んでくるものもいた。(80代女性)

・この弁当を松の木に引っ掛けておくと、カラスが来て取られてしまったことが何度あった。(80代女性)

いろいろな遊び（一例）



火の用心。子どもたちの役割だった。(80代女性)



38度線を校庭でよくやった。(60代女性)



祭のとき八丁じめが、地区の端に置かれた。(60代男性)



ひたすらに枝で戦っていた。(60代男性)



虫がいる木が決まっていた。クワガタには地域で共有されていた名前があった。(50代男性)



自転車があれば、どこにでも行けた。(50代男性)



祖父母世代では、飴玉をよくかった。須川・湯宿にあった。(60代男性)

親世代では、お菓子やおもちゃをかって遊んだ。昆虫標本づくりのキットが売っていた。(50代男性)



須川シャークス。
練習のあとでも前でも遊べるくらいの
雰囲気だった。(50代男性)

(3) 「あそびのたくみ」の思い出の遊びの分類

ここでは「あそびのたくみ」の遊びを活用するために、遊びを分解し、その継承方法を考える。遊びは、空間ごとに分析し、その「継承方法」を示す。

図：「あそびのたくみ」の遊びの要素の分解と再現性

特徴	要素	再現性	再現に必要な媒体
人的	やり方	書いてあればわかるが、理解が難しいこともある。	体験プログラム・動画
	知識	書いてあればわかる。おもしろく教わるのが理想。	体験プログラム・記述
	技能	見ただけではわからない。具体的に教わるのが理想。	体験プログラム・動画
	思い出	書いてあればわかる。おもしろく教わるのが理想。場所があれば、思い出を再現してみるのも可能。	体験プログラム・記述
物的	素材 道具	自然素材（土・木・石・植物・水）などはそれぞれ名前や種類がわかれば絶滅しない限り可能。鉄やプラスチックはものによって可能。	物自体・場所・記述
	地形 広さ	形・広がり・高低差などは、おおまかに再現可能。しかし実際の空間は、形・広がり・高低差などのいろいろな要素が合わさっているので再現不可。	おおよそ模倣してつくることは可能。

各空間ごとの遊びの特徴と「継承要素」

評価方法「x…重要ではない △…少し重要 ○…重要 ◎…とても重要」

		人的			物的	
場所	おおよその特徴	やり方	知識	技能	素材 道具	地形・ 広がり
 家	・特に場所を選ばずにできるものが多く、モノとルールを知っている必要がある。	◎	x	x	○	x
 道	・ルールさえ知っていればよい遊びが多い ・家の周りの自然素材に関連したものも多い ・移動する遊びは、空間的な広がりが必要	◎	x	△	○	△
 農地	・食べることに繋がるものが多い。 ・また広さを存分に活用した遊びが多いが他の空間でできるものも多い。	○	◎	○	◎	○
 山・森	・自然素材を活用して作り出す遊びが多い。 ・探検など空間の広がりを活かすもの。 ・地形を活かして滑るなどの地形や広さが必要。	◎	◎	◎	◎	◎
 川	・魚や生き物を捕まえるのに、道具を作り出す、またそれを使いこなす技能が必要。 ・泳いだり、飛び込んだり、潜ったり、空間的な魅力がすべて遊びに反映される。	◎	◎	◎	◎	◎
行事	・どこかに行き自然のものを集めることが多い。	○	◎	○	◎	◎

「あそびのたくみ」遊び・思い出一覧

※場所は、個々人の体験で異なる場合があるため、おおよその場所を知るために入れている。

再現するに当たって「×重要ではない △少し重要 ○重要である ◎とても重要である」

🏠			人的			物的	
	場所	思い出	やり方	知識	技能	素材 道具	地形 広がり
家	各所	あやんご(歌に合わせて)	◎	×	○	○	×
		きしゃご(おはじき)	○	×	△	○	×
		きしゃごを貝殻ですくう遊び	○	×	△	○	×
		ビー玉	○	×	△	○	×
		あやとり	○	×	△	○	×
		竹なんご	◎	×	△	○	×
		つけなんご	○	×	△	○	×
		塗り絵	○	×	△	○	×
		百人一首	○	×	△	○	×
		かるた	○	×	△	○	×
		虫の標本づくり	○	○	◎	◎	×
		釘打ち	○	×	○	○	×
		家の蚊帳にほたるを放す	○	×	×	○	△
家の 周り	各所	鳥取り	◎	○	◎	○	×
		ヤギ・馬・にわとり・うさぎの世話	○	○	×	○	×
		竹馬	○	×	△	○	×
		ごっこ遊び	△	×	×	×	×
		かくれんぼ	○	×	△	○	○
		おきなくさで色水遊び	△	×	×	△	×

再現するに当たって「x重要ではない △少し重要 ○重要である ◎とても重要である」



			人的			物的	
	場所	思い出	やり方	知識	技能	素材 道具	地形 広がり
道	三国街道	須川宿の石碑を飛び越えて遊ぶ	△	x	x	○	x
		ロケット花火をじゃんけんに負けたやつに向けて撃つ	○	x	x	○	△
		祭のランタンの火を消して遊ぶ	△	x	x	○	△
		ぼっかんすいらい	○	x	x	x	x
	笠原から平野への道、ファミリーオからB&Gへの道	地域のこども何人かで一緒に竹そりに乗った	○	x	x	○	◎
	三国街道・湯宿	駄菓子を買う	△	x	x	△	x
	湯宿	湯宿でインベーダーゲーム	△	x	△	△	x
	各所	おにごっこ	△	x	x	x	○
	笠原防火水槽	防火水槽に飛び込む	△	△	△	○	○
		缶蹴り	○	x	△	△	○
	各所	石蹴り	△	x	△	△	△
		めんこ	○	x	△	○	x
		コマ	○	x	△	○	x
		ゴム跳び	○	x	△	○	x
		けだし	○	x	△	○	△
		石倒し	○	x	△	○	x
		縄跳び	○	x	△	○	x
		柿とり	○	◎	○	○	△
		ポケットに干した柿の皮を入れて食べた	○	x	x	○	x
		ろう石で道になにかを書く	○	x	x	△	x
		つつじ取り	○	x	○	○	x
		ほうずきの皮を口で鳴らす	○	○	○	○	x
		雪合戦	△	x	x	○	x
		雪だるまづくり	△	x	x	○	x
		自転車に乗る	△	x	△	△	○
		自転車で探検に行く	△	○	○	△	◎
		自転車で早く走る	△	x	○	△	○
		キャッチボール	△	△	△	△	○
		ヨーヨー	○	x	△	△	x

再現するに当たって「x重要ではない △少し重要 ○重要である ◎とても重要である」



			人的			物的	
	場所	思い出	やり方	知識	技能	素材 道具	地形 広がり
農 地	谷地 東峰の用水路	せきをとめて水浴び	◎	△	x	◎	○
	谷地 東峰の用水路	生き物を捕まえる	◎	○	◎	◎	○
	田んぼ各所	学校でイナゴ取りに行った	○	○	△	○	○
	各所	オオクマトンボ(オニヤンマ)を捕まえて結 わっておくとトンボの仲間が来た	△	○	○	○	△
		すいこんを食べる	○	x	○	○	x
		どじょう取り	○	○	△	○	○
		田んぼで追いかけて	△	x	x	△	○
	各所・野々宮神社	野球	△	△	△	○	○
	各所	ぶっつけ	△	△	△	○	○
		ちゃんばらごっこ	△	x	x	△	△
		たにし取り	○	○	△	△	○
		虫を捕まえる。(カエル、タガメや水カマ キリなど)	○	○	○	○	○
		ワラで基地づくり	○	○	x	○	○
	桑畑各地	どどめ(桑)を食べた	○	△	○	○	○
	各所	梨瓜を食べる	○	x	○	○	x
	果樹園各地	りんごをとる	△	○	△	○	x
	各地	凍った田んぼをカンジキで歩く	△	x	x	○	○
		たこあげ	△	○	x	○	○
		植物あつめ	○	◎	◎	◎	○
		夏休みの宿題で薬草あつめ	○	◎	△	◎	○
	谷地 東峰の用水路	せきをとめて水浴び	◎	△	x	◎	○
	谷地 東峰の用水路	生き物を捕まえる	◎	○	◎	◎	○

再現するに当たって「x重要ではない △少し重要 ○重要である ◎とても重要である」



人的

物的

山・森・神社

場所	思い出	やり方	知識	技能	素材 道具	地形 広がり
泉山	山に冒険に行く	◎	○	○	○	◎
泉山・湯坂の森	藤づるでターザンごっこ	○	○	○	◎	◎
高畠山	こどもたち数人でわらび取りに行った	◎	△	○	○	◎
高畠山	うさぎや山羊のエサ取り	○	△	○	○	△
駒形山	駒形山で岩ごけ取り	◎	◎	○	◎	◎
湯坂の森	ランドセルソリ	○	△	x	○	◎
湯坂の森	あけびをたべる	○	△	○	○	△
泰寧寺	寺の山門に竹をつたって登る	○	○	○	○	○
泰寧寺	お寺で駄菓子をもらう	○	x	x	○	○
泰寧寺	寺で水浴び	△	x	x	○	○
泰寧寺	ほたる取り	○	○	○	○	○
泰寧寺	泰寧寺の近くの沼でイモリ取り	○	○	○	○	○
熊野神社・泰寧寺・野々宮神社	鬼ごっこ	△	x	△	○	○
竹林各地	たけのこをとる	○	△	△	○	○
野々宮神社	泥投げ	○	○	x	○	○
野々宮神社	エアガンバトル	○	○	x	○	○
野々宮神社の山	森の中で一泊	◎	○	○	◎	◎
不明	ハンターの父について山めぐり	○	○	○	○	○
各所	竹そり、竹スキー	◎	◎	○	◎	◎
	芝そり	◎	○	○	◎	◎
	木登り	◎	○	◎	○	○
	小屋作り、基地づくり	○	◎	○	◎	◎
	根曲竹で紙てっぽう	○	○	○	○	○
	カブトムシやクワガタ取り	△	○	○	◎	○
	かちぐりを拾う	△	△	△	○	△
	せみ取り	△	○	△	○	x
	りす取り	◎	◎	○	◎	○
	うさぎ取り	◎	◎	○	◎	○

再現するに当たって「x重要ではない △少し重要 ○重要である ◎とても重要である」

			人的			物的	
	場所	思い出	やり方	知識	技能	素材 道具	地形 広がり
川	大谷沢・赤谷川・塩沢	川まで多世代で歩いていく	△	○	×	○	○
	各地	川に行く途中、きゅうりをとった	△	○	△	○	△
	大谷沢・赤谷川・塩沢	川で泳ぐ	◎	◎	◎	◎	◎
	赤谷川・塩沢	ヤスや水メガネを使って魚を取る	◎	◎	◎	◎	◎
	赤谷川・塩沢	とった魚をさばいて、火で焼いて食べる	◎	◎	◎	◎	◎
	各所	魚釣り	◎	◎	◎	○	○
		魚とり（手）	○	◎	○	◎	○
		岩から飛び込み	◎	◎	◎	◎	◎
川の温まった岩の上でねる。		△	×	×	◎	○	
学校・平らな場所・行事							
学校	校庭	爆竹で花壇の花を爆発させる	○	○	×	◎	×
	校舎	建物の下に入り込んで秘密の場所を作る	○	○	×	○	○
	体育館	体育館の天井裏に登って入る	○	○	×	○	○
平らな場所	校庭	戦争ごっこ	○	×	×	○	×
		38度線	○	×	×	○	×
		ぶつけ(パチンコ)	○	○	×	×	×
		じんとり	○	×	×	×	×
		じんつき	○	×	×	×	×
		源平(ぼっかんすいらいみたいなもの)	○	×	×	×	×
		たが回し	○	○	×	○	△
		立てやほい座れやほい	○	×	×	×	×
		けんけんぱ	○	×	×	×	×
		十字路	○	×	×	×	×
行事	各公民館	地域の人であつまって映画を見る	○	×	×	○	×
	須川公民館	日曜日に公民館近くに牧師さんがきて遊ぶことができた	○	×	×	×	○
	笠原公民館	地域の演芸大会	○	×	○	○	×
暮らし	各所	湯宿温泉にお風呂に入りに行った。	◎	×	×	○	×
		鳥・うさぎを絞めて食べる	◎	◎	◎	◎	×
		薪木を広い、水を入れ、風呂を沸かす	◎	◎	◎	◎	×
		藁縄をなう。	◎	△	◎	○	×

遊びにつかわれた食べられる植物と動物

※（ここでは、この地域でよく見られるものに限定。詳しくは下の表を参照）

							
植 物	木	梅 ゆすらご 柿 地梨 グミ	いちじく さくらんぼ きんかん 夏みかん びわ	柿 グミ	桑（ドドメ）	クリ くるみ ウド ぶなの木 しいの木 ウメモドキ 山梨	
	つる 性植物					あけび やまぶどう さるなし	
	低木	ツツジ すぐり				たらの木 山いちご	
	草本	竹 ほおずき イチゴ	よもぎ チガヤ ハコベ ナズナ	セリ ノビル すいば イタドリ つくし	ぜんまい わらび ふき こごみ		
動 物	魚				カジカ ウグイ (クキ) ウナギ オキバ	カジカ ウグイ (クキ) ウナギ オキバ	アユ ハヤ イワナ ヤマメ
	ほかの 水生動物 (カニ 両生類)		アマガエル ドジョウ サワガニ	モリアオガエル		サワガニ イモリ	
	家畜	うさぎ ヤギ 馬	豚 牛 にわとり				
	野鳥	雀		山鳥			
	虫	蚕 蜂の子	セミ	トンボ ヤゴ イナゴ	カミキリム シ クワガタ カブトムシ コガネムシ		ホタル

表：食べられる植物リスト（調査結果から）

※アンケートから得られたものの一覧を示しています。

食べられる植物の部分 △葉っぱ、茎 ○実 ◎根 x 花の蜜

名前	別名	学名	英語	食
1 アカシア	ニセアカシア	<i>Robinia pseudoacacia</i>	Black locust	x
2 アケビ	木通、通草	<i>Akebia quinata</i>	Akebia	○
3 アケビガキ	ポーポー、アケビガキ	<i>Asimina triloba</i>	Pawpaw	○
4 アワ	粟	<i>Setaria italica</i>	Millet, foxtail millet	○
5 アンズ		<i>Prunus armeniaca</i>	Apricot	○
6 イタドリ	虎杖	<i>Fallopia japonica</i>	Japanese knotweed	△
7 イチイの実	イチイ、一位、櫟、オンコ	<i>Taxus cuspidata</i>	Japanese Yew	○
8 イチゴ		<i>Fragaria × ananassa</i>	Garden strawberry	○
9 イチジク	無花果、映日果	<i>Ficus carica L.</i>	Fig tree	○
10 イモゴ	ムカゴ、ヤマノイモ	<i>Dioscorea japonica</i>	Air yam, potato yam, aerial yam	○
11 ウド	独活	<i>Aralia cordata</i>	Japanese spikenard	△
12 ウメ	梅	<i>Prunus mume</i>	Japanese apricot	○
13 ウメモドキの実	梅擬の実	<i>Ilex serrata</i>		○
14 ウルシの実	漆の木の实	<i>Toxicodendron vernicifluum</i>	Japanese lacquer tree	○
力行 15 カキ	柿	<i>Diospyros kaki</i>	Japanese persimmon	○
16 カヤの実	カヤの実、榧	<i>Torreya nucifera</i>	Japanese torreyia Japanese nutmeg-yew	○
17 カラタチ		<i>Poncirus trifoliata</i>	Karatachi orange	○
18 キイチゴ	黄いいちご、木苺	<i>Rubus illecebrosus Focke</i>	Balloon berry, strawberry raspberry.	○
19 キンカン	金柑	<i>Citrus japonica</i>	Kumquat	○
20 ギンナン	イチョウ、銀杏、公孫樹、鴨脚樹	<i>Ginkgo biloba</i>	Ginkgo	○
21 クチナシ	梔子	<i>Gardenia jasminoides</i>	Common gardenia	○ x
22 グミ	かわらぐみ、やまぐみ	<i>Elaeagnus L.</i>	Japanese silverberry	○
23 クリ	栗、柴栗、山栗	<i>Castanea crenata</i>	Japanese Chestnut	○
24 クルミ	クルミ、胡桃、山胡桃、クルミの実	<i>Juglans L.</i>	Black walnut	○
25 クロンボ	イヌホオズキは、カラスぶどう	<i>Solanum nigrum</i>	Black nightshade	○
26 コウメ	ニワウメ(庭梅)、小梅	<i>Prunus japonica</i>	Japanese bush cherry	○
27 コガキ	マメガキ(豆柿)、小柿	<i>Diospyros lotus</i>	Date plum	○
28 コゴミ	クサソテツの芽、コゴメ、草蘇鉄	<i>Matteuccia struthiopteris</i>	Ostrich fern	△

表：食べられる植物リスト（調査結果から）

※アンケートから得られたものの一覧を示しています。

食べられる植物の部分 △葉っぱ、茎 ○実 ◎根 x 花の蜜

	名前	別名	学名	英語	食
サ行	29 サクランボ	セイヨウミザクラ	<i>Prunus avium</i> L.	Wild cherry	○
	30 ザクロ	石榴、柘榴、若榴	<i>Punica granatum</i>	Pomegranate	○
	31 サルナシ	猿梨	<i>Actinidia arguta</i>	Hardy kiwi	○
	32 サルビア		<i>Salvia splendens</i>	Scarlet sage	x
	33 シイ	椎	<i>Castanopsis sieboldii</i>		○
	34 シャゴメ	ウグイスカグラ	<i>Lonicera gracilipes</i>	Honeysuckle	x ○
	35 ショウガ		<i>Zingiber officinale</i>	Ginger	◎
	36 スイコン	すいば、すいとん	<i>Rumex acetosa</i>	Common sorrel	△
	37 スグリ	グズベリー	<i>Ribes uva-crispa</i>	Goosberry	○
	38 スモモ	ぼたんきょう	<i>Prunus salicina</i>	Japanese plum	○
	39 セリ	芹	<i>Oenanthe javanica</i>	Japanese parsley	△
	40 ゼンマイ		<i>Osmunda japonica</i>	Asian royal fern	△
タ行	41 タケノコ	モウソウチク 孟宗竹	<i>Phyllostachys edulis</i>	Bamboo shoot	△
	42 タラノメ	タラノキ（楸木、桜木）タランボ、	<i>Aralia elata</i>	Japanese angelica-tree	△
	43 チガヤ	チガヤ、チバナ、ツバナ（茅花）	<i>Imperata cylindrica</i> L.	Cogon grass	△
	44 チナシ	クサボケ、地梨の実	<i>Chaenomeles japonica</i>	Japanese quince	○
	45 ツクシ	スギナ（杉菜）	<i>Equisetum arvense</i>	Field Horsetail, Common Horsetail	△
	46 ツツジ		<i>Rhododendron</i> sp.	Azalea	x
	47 テンボナシ	ケンボナシ（玄圃梨）	<i>Hovenia dulcis</i>	Japanese raisin tree	○
	48 ドドメ	山くわのみ、桑の実	<i>Morus bombycis</i>	Japanese mulberry	○
ナ行	49 ナシウリ	マクワウリ	<i>Cucumis melo</i> var. <i>makuwa</i>	Oriental melon	○
	50 ナズナ		<i>Capsella bursa-pastoris</i>	Shepherd's purse	△
	51 ナツミカン	夏蜜柑	<i>Citrus natsudaidai</i>	Hayata	○
	52 ナツメ	棗	<i>Ziziphus jujuba</i>	Jujube, Chinese date	○
	53 ニラ		<i>Allium tuberosum</i>	Oriental garlic, Chinese chives	△
	54 ネマガリダケ	根曲がり竹、チシマザサ	<i>Sasa kurilensis</i>		△
	55 ノイチゴ	やまいちご、クマイチゴ、バライチゴ	<i>Rubus hirsutus</i>	Japanese raspberry	○
	56 ノビル	ののひろ・のびろ	<i>Allium macrostemon</i>	long-stamen chive	△

表：食べられる植物リスト（調査結果から）

※アンケートから得られたものの一覧を示しています。

食べられる植物の部分 △葉っぱ、茎 ○実 ◎根 x 花の蜜

	名前	別名	学名	英語	食
ハ行	57 ハコベ		<i>Stellaria sp.</i>	Chickweed	△
	58 ハッサク		<i>Citrus hassaku</i>	Hassaku orange	○
	59 ビワ		<i>Eriobotrya japonica</i>	(Japanese) Loquat	○
	60 フキノトウ	ふき	<i>Petasites japonicus</i>	Fuki, Giant Butterbur	△
	61 ブナの実	山毛櫨、樺、栲、 柏、榲	<i>Fagus crenata</i>	Japanese beech	○
	62 ブルーベリー		<i>Vaccinium cyanococcus</i>	Blueberry	○
	63 プルーン	セイヨウスモモ	<i>Prunus domestica</i>	Plum	○
	64 ヘビイチゴ		<i>Potentilla hebiichigo</i>		○
	65 ホウズキ	鬼灯	<i>Physalis alkekengi</i>	Chinese lantern plant	○
マ行	66 マタタビ	夏梅	<i>Actinidia polygama</i>	Silvertine	○
	67 ミカン		<i>Citrus unshiu</i>	Unshu mikan	○
	68 ミツバ	三つ葉	<i>Cryptotaenia japonica</i>	Japanese honeywort	○
	69 モチドドメ		<i>Morus sp.</i>	Mulberry	○
ヤ行	70 ヤマナシ	山梨	<i>Pyrus pyrifolia</i>	Asian pears	○
	71 ヤマブドウ	山ぶどう	<i>Vitis coignetiae</i>	Crimson glory vine	○
	72 ヤマボウシ	山法師、山帽子	<i>Cornus kousa</i>	Kousa dogwood	○
	73 ユスラウメ	梅桃、山桜桃梅	<i>Prunus tomentosa</i>	Nanking cherry	○
	74 ヨツヅミ	ガマズミ	<i>Viburnum dilatatum</i>	linden arrow wood	○
	75 ヨモギ	蓬	<i>Artemisia indica</i>	Japanese mugwort	△
ラ行	76 レンゲ		<i>Astragalus sinicus</i>	Chinese milkvetch	△ X
	77 ワラビ	蕨	<i>Pteridium aquilinum</i>	Western bracken fern	△

3.3 ③農村・里山の遊び場にふさわしい場所の調査

農村景観を象徴し、また里地・里山の遊び場にふさわしい場所の選定するに当たり、次の通り調査を行った。

■調査の種類：①子どもが滞在する公的な遊び場 ②遊び場にふさわしい場所の選定

■実施の日時：2018年10月31日-2019年1月31日

■調査の方法：

①子どもが滞在する遊び場

関係者への聞き取り、および観察により行った。「なぜ、今、遊び場になっているのか」という観点から、空間の特徴を合わせて発展の可能性を考える。たくみの里エリア外の遊び場も多く利用されており視察したが、場所の選定という目的から地元絞る。

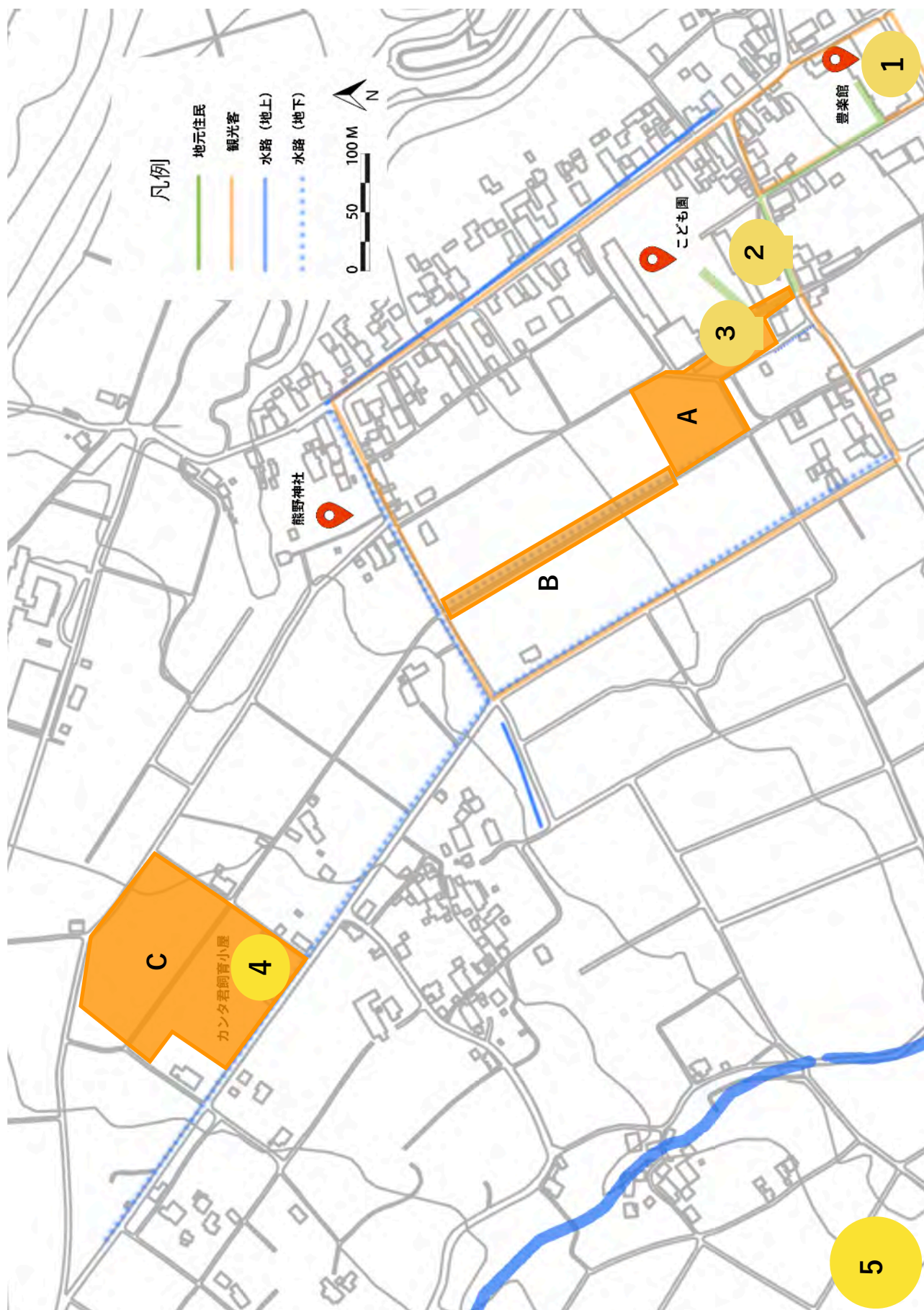
②遊び場にふさわしい場所の選定

徒歩・自転車・自動車の交通手段をそれぞれ利用しながら、たくみの里区域内を繰り返し回遊した。「空間要素」と「利用のあり方」に分けた後、以下の評価軸のもとに項目を評価し、それぞれの項目に対してコメントを示した。最終的に選定した3箇所に関する調査結果を示す。

表：調査項目

評価方法「x…難題がある △…課題がある ○…優れている ◎…非常に優れている」	
空間要素	
農村らしさ	農村らしさ・里山らしさを感じることができるか。
誘致圏	どの範囲の人を誘致できるか、誘致しやすいか
広さ・形・傾斜	広さ、形、傾斜などの物理的な特徴
周辺環境・設備	周辺環境（店など）、または周辺設備（トイレ等）
交通量	遊ぶ、来場するに当たっての交通量の多さ
場所の歴史	遊び場に関連する使用の歴史があるか
利用のあり方…主体別	
アクセス	「気軽に」足を運ぶことができるか
回遊性	たくみの里内を回遊することへの寄与
現況	現在どのように使用されているか
懸念・特記事項	特徴的なことや、遊び場として機能させるにあたっての懸念事項

調査地一覧（●…①の調査地 ■…②の調査地 ）



子どもが滞在する遊び場

①-1 豊楽館



現
状

地元の子の集合場所、また遊び場として人気の場所。保護者の送り迎え、保護者の滞在からみても魅力的である。**理由は遊んでいいんだ、と感覚的にわかること、大人が周囲にいる安心感。**

選
定

現状のニーズとして、ここに遊び場を設置するのは有効であると考えるが、1) 農村の風景が感じられる場所ではない、2) 自然の遊びを誘発するものではない、2) 回遊性を促すことが難しいことと考える。プレーパークイベントを通して、イベントを通してたくみの里の魅力を伝えるには最も魅力的な場所である。

①-2 保育園跡地



現
状

地元の子は遊ばない。観光客として訪れる子どもたちが利用している。程よい広さで待っている間に走り回る。桜が雰囲気を作り出している。

選
定

感覚的な「わかりやすさ」はある。しかし、観光地に来る子どもたちは遊びを目的としておらず、待つ時間で結果、遊んでいるだけである。
1) 農村の雰囲気が感じられる場所ではない、2) 発展的な展開が考えにくい、3) 回遊性を促すことが難しい。

①-3 こども園横



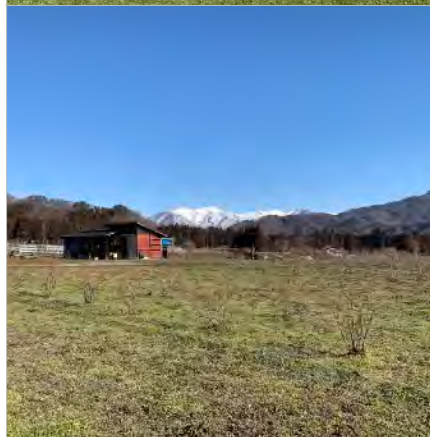
現
状

地元の子が遊ぶ場所。数少ない2つの遊具があり、また樹木が多く茂っている。その**遊具と樹木の連続性を利用しながら**遊んでいる。木は登るのにちょうどよく駐車場にも一定の時間しか車が出入りしない。子どもは、他にないからここで遊ぶという。観光客は駐車場として利用。

選
定

わかりやすく、現状の魅力的はあるが、豊かな環境とは言えない。農村の雰囲気が感じられる場所ではない。しかし、遊びやすい雰囲気と樹木があること、地元・観光客からも認識されやすい特徴を有することは選定に反映されるべき事項となる。

①-4 カンタくん



現
状

地元の子は日常的には遊ばない。観光地として訪れる子ども・大人が利用している。馬への餌やりやウサギと戯れることができる。観光客に「なぜ止まったか」繰り返し聞くと、泰寧寺に行くのが目的。**しかしたくみの里内に、自由で気ままなアトラクションがないため、休憩目的で止まるのとこと。自由な「すきま」のアトラクションとしての魅力。**

選
定

ここが目的ではないというように、空間的な魅力は「すき間」として。雄大な農村風景を楽しめるが、木もなく少し広すぎる嫌いがある。しかしながら、現在観光客にも、子どもにも一定認識されており、周辺も合わせて開発することができるポテンシャルを有している。

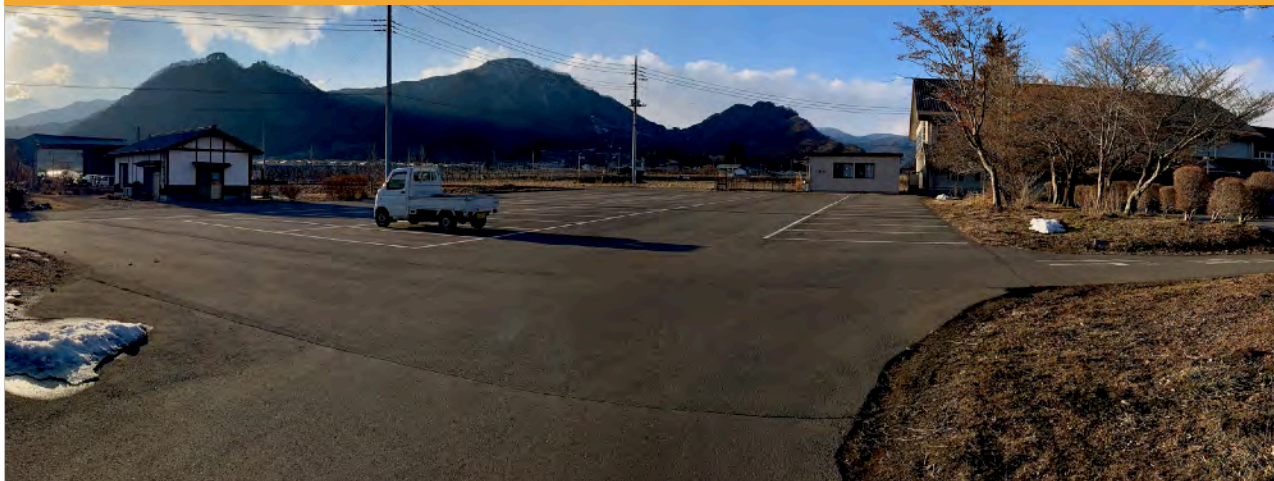
①-5 東峰公民館前（選定の候補としては除く）



現
状

東峰の子どもたちが遊ぶ場所。**「わかりやすく」、横に開けた土地があり、さらに耕作放棄地があり、遊び場として連続的に展開しやすい。**サッカーや鬼ごっこなど比較的に場所を選ばない遊びが多い。

②ーA. こども園西駐車場・駐車場北農地



空間要素

農村らしさ	○	住宅地から農地、山地を眺めることのできる場所である。見放しもよく、眺望が開けており、農村のはじまりを感じることができる。
誘致圏	◎	地元ではこども園も近くにあり、また中心地的な位置にある。豊楽館から近くに位置している。
広さ・形・傾斜	◎	ほどよく広く、山に向けて徐々に広がる形で、平坦である。
周辺環境・設備	◎	地元の施設としては「こども園」、観光地としては、「三国街道」・「豊楽館」が近くにある。トイレも周辺に2つ完備され、体育館前に駐車場等が位置している。
交通量	◎	区内の大きな道路に面しておらず、移動する車両の通行が限定的で、安全に遊ぶことができる。こども園の送迎や運送業者などの一時休憩などに利用されており、一定時間を除き、移動を目的とした車両の通行が極めて少ない場所であることから安全な遊びが展開しやすい。
場所の歴史	◎	旧須川小学校の体育館跡地にあり、当時からの樹木や校舎がそのまま残るなど、「子どもの育つ場」としての歴史がある。

利用のあり方…主体別

アクセス	地元住民	◎	・かつての保育園、小学校、また現在のこども園や乳児施設「きらきら」が立地していることや、地区の集落の中心的な場所に立地していることから、日常的な利用を期待できる。
	観光客	◎	・豊楽館からの距離も、300m程度であり、アクセスしやすい。 ・空間的にわかりやすい位置にある。
回遊性	地元住民	◎	豊楽館、こども園、熊野神社、かんたくんの場所と接続している。
	観光客	◎	基本構想で指定したゾーンをつなぐ位置に立地しそれをつなぐ道が整備されていることから、回遊性を促進すると考えられる。
現況	地元住民	◎	・こども園の送迎用駐車場として活用されている。 ・子どもたちが豊楽館から遊びに来る場所として利用されている。
	観光客	○	・駐車場として利用されている。
懸念・特記事項	・地元の子どもや保護者からのニーズがあると考える一方で、観光客の周遊を促すために、他の空間へ導く案内が必要不可欠である。 ・電柱がどうあるべきか、議論をする必要がある。		

②-B. 農道



空間要素

農村らしさ	◎	・須川平の雄大な大地を眺めることのできる眺望が確保されており、また近隣に住宅がなく、存分に農村の風景を楽しむ事ができる。 ・りんご園、農地、熊野神社の林、地域を象徴する3つの山など地域の資源がほどよく捉える事ができる場所である。
誘致圏	○	地元ではこども園も近くにあり、また中心地的な位置にある。豊楽館から近くに位置している。
広さ・形・傾斜	◎	雄大な敷地に農村風景が広がっている。道がコンクリートでなく土であり、十分な広さを有している。
周辺環境・設備	◎	・水路が地下に通っており、農地が広がっている。 ・豊楽館、そして逆方向では、りんご園（ふれあいの家）、たくみの家、りんご園（梅沢）、熊野神社などの施設にアクセスしやすい。
交通量	◎	車両が通行する場所ではないため、皆無である。
場所の歴史	◎	農地として利用されていた背景がある。みちくさをしながら帰ったという子どもの遊び文化を再現するには、ふさわしい。

利用のあり方…主体別

アクセス	地元住民	△ ○	・地域内の主要な道路と接続しており、中心地的な立地であるものの、通行してよいかわかりにくい。
	観光客	◎	・基本構想で指定したゾーンをつなぐ位置に立地しそれをつなぐ道が立地している。（他の場所とのつながりの中で、意味をなす場所）
回遊性	地元住民	◎	・人だけが通ることのできる場所であり、子どもだけでも安全に通行しやすく、また道が多方向に繋がっている。
	観光客	◎	・人だけが通ることのできる場所であり、安全に歩行しやすく、また道が多方向に繋がっている。
現況	地元住民	△	・特に利用されていない。 ・農地利用がはっきりしないだけでなく、廃棄された自動車やブルーシートなど景観を害するものがある。
	観光客	×	・私有地の雰囲気があるためか、利用はされていない。
懸念・特記事項	空間自体が、雄大な農村風景を体感できる魅力を有しているものの、主に「徒歩」や「自転車」の移動を中心とした回遊を促す位置づけが必要である。		

②一C. かんたくん飼育小屋一帯



空間要素

農村らしさ	○	豊楽館に比べて、高い位置にあり、地域の三山、谷川連峰をより迫力のある位置で感じることができる。
誘致圏	△	子どもたちが日常的に行動する範囲ではないため、地元の子どもが集まる文化を創るには、一定度努力を要する。観光客は、豊楽館から一定距離があることから、交通手段や周辺の魅力に依存する。
広さ・形・傾斜	◎	広大な敷地があり、ゆるやかな斜面がある。
周辺環境・設備	○	たくみの家が数件あり、また飲食店・ホテルが近隣にある。
交通量	○	自動車が通るのに適した道、歩行者・自転車に適した道
場所の歴史	△ー○	農地としては一定の歴史を持つことが想定されるものの、近年動物が飼育されている場所としては歴史は長くはない。

利用のあり方…主体別

アクセス	地元住民	△	・居住地に依存するが、子どもにとって頻繁に訪れる場所ではない。
	観光客	△ ○	自動車での移動を想定した場合は容易にアクセス可能であるが、徒歩や自転車を想定すると、「気軽に」アクセスできるとは言い難い。
回遊性	地元住民	△	日常的に利用される施設や経路と隣接していない。
	観光客	○	泰寧寺、職人の家（わら細工の家、人形の家、陶芸の家など）、初越の小道のアクセスする中間拠点として期待できる。
現況	地元住民	△ ○	・小学生などの子どもたちが日常的に来る遊び場とは言い難い。 ・こども園の散歩する場所として人気がある。
	観光客	○	・馬・ラバ、ウサギと触れ合うことができる。 ・JTB等のツアーで利用されている。
懸念・特記事項	・観光客へは泰寧寺、職人の家へのアクセスにつながる立地的特性があり、回遊を促す拠点として期待できる。しかし地元の子ども・保護者が自分で頻繁に足を運ぶ・通過する場所とは言い難い。地元の子どもや保護者が日常的に利用することを想定した場合の立地としては「気軽さ」に欠けることから、特別な魅力が必要となる。 ・既存の動物や植物との触れ合い等の魅力がある一方で、ここ一体を遊び場として整備する場合、それらの管理運営体制の確立が必要不可欠となる。特に動物の寿命を考慮した上で、この場所だからできる「中心テーマ」を明確にすることが必要である。		

3.4 課題解決に向けたアプローチと「プレーパーク」のあるべき姿

ここでは、「現代の子どもの遊び」の課題解決のアプローチを探るために、時代にあった「理想の遊び方」を考えながら、改めて「プレーパーク」のあり方を考え、目標達成に向かうための方向性を検討する。

(1) プレーパークでの理想の遊び方：「これからの遊び」のあり方

「あそびのたくみ」の遊びの特徴を参考にしながら、「現代の子どもの遊び」がどのようなになったらよいかを考え、「これからの遊び」の特徴を位置づけた。まずは表で概要を示し、解説を加える。

表：たくみの里での遊びの特徴

	あそびのたくみの遊び	現代の子どもの遊び	これからの遊び
特徴	自ら決めた範囲で、 自ら作り出す遊び	決められた範囲で、 決められた遊び	決められた範囲から、 自ら作り出す遊び
遊び	生活そのもの	習い事の隙間（選択肢の1つ）	生活に位置づけられている
地域	遊び中で自然とを感じるもの	学校の教育で意図的に学ぶもの	遊び場で、 遊びの中で感じられる
友達	身近にたくさん	極めて少ない / 近所にいる	集う
移動手段	子ども自身で	大人の車で	可能な範囲で子ども自身で 大人も必要に応じて
遊び場	自然空間（あやふや）	私的・公的な空間（明確な場所）	自然空間の要素が つまった公的な遊び場
情報の共有元	子どもの遊び集団	テレビなどのメディア	子どもの遊び集団 遊びを理解している大人
危険に関する情報	地元の具体的な情報	全国的な抽象的な情報	地元の具体的な情報 全国的な抽象的な情報
危険の判断と対処	子ども自身	大人	子ども自身も 大人も
遊び道具・素材	加工可能な（自然）素材・道具	完成された商品・道具	完成された商品・道具 加工可能な（自然）素材や道具
自然で遊ぶスキル	子ども集団 および大人から	なし	まずは大人から 子ども集団でも
責任・決定	子ども	大人	子どもも 大人も

※「これからの遊び」解説

これからの遊び	
決められた範囲から、自ら作り出す遊び	
前提	
子ども自身が遊ぶには、身近に友達がいない場合でも、遊んでよい「遊び場」に行くことで、友達と遊ぶことができる。自分で遊び場に行くことができる子が増え、親に負担をかけることなく遊ぶことができる「遊び場」には、地域の自然要素が組み込まれており、またそれらが大人たちが遊んできた思い出から作られていることを知ることができる。 次第に子ども同士で遊びの様々な情報が共有されはじめ、それを子どもたち自らが、そして大人の力もかりながら、安全かどうか判断し、自由移動し、自由に遊ぶことができるようになる。「遊ぶ」ことが、改めて生活の中でしっかりと位置づけられ、地域のことを自然に理解できるようになる。	
遊びのあり方	
遊んでよい「遊び場」に行くことで、子ども自身が遊び集団を組織することができ、集って遊ぶことができるようになる。遊び場には自然の要素がたくさんあり、自分で持ってきた道具で遊ぶこともできれば、自然の素材から自分で考えてつくって遊ぶことができる。加工スキルは、子どもたちでわからないものは大人から伝達される機会がある。 その時々気分や集まった友達と話しながら、ときには決められたルールの遊びを、ときには自ら作り出すような遊びを選んで、遊ぶことができるようになる。	

(2) 「プレーパーク」の段階的整備の必要性

プレーパークを進めるに当たって、ここで着想の理由となっている冒険遊び場を考えると、構成要素として、「空間」と「運営主体」が存在している。

しかし、「これからの遊び」を考えたときに、まずは「決められた範囲から」遊びがはじまることが最重要課題であることから、日常的に遊ぶことのできる「公的な遊び場」が最優先に整備されることが重要である。業務方針にも示したように、運営組織づくりには時間を要することが考えられることから、「空間」を活用していく「運営主体」を段階的に作り出すような、プレーパークの整備計画が求められる。

(2) 「これからの遊び」が実現するために「遊び場」はどうあるべきか

「これからの遊び」を実現していくためにはどのように「遊び場」を整備していくか。
その整備のあり方の全体像を示し、つぎに解説を示す。

凡例



地域の自然



自分で移動



大人と移動

Q

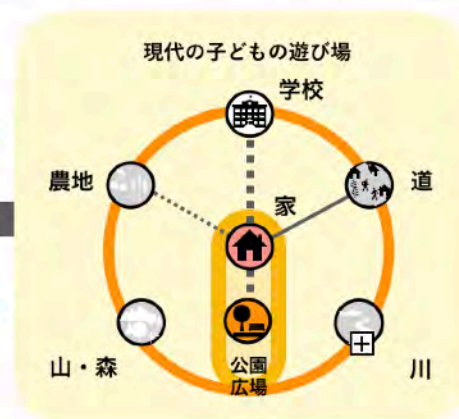
Q1.どのように遊び場は変わった？



課題

1.子どもだけの移動の減少

2.地域の自然空間との断絶



Q

Q2.「これからの遊び場」はどうあるべき？

課題

1.子どもだけの移動の減少

2.地域の自然空間との断絶

A

A. 地域の自然との関係づくりを段階的に創出する。
＝自然と共生する地域づくりのできる力を育む

対応

1.子どもだけで移動しやすい環境を

2.地域の自然空間と関係を持つ仕掛けを

STEP 1 自然との関係づくり

1.子どもだけで気軽に行きやすい遊び場を
2.地域の自然の要素を取り入れる

その1. 自然あふれる遊び場をつくる。



STEP 2 自然空間との関係づくり

1.大人と共に行ける体験プログラムを
2.地域の自然空間の魅力を体感する

その2. 自然空間体験プログラム



※解説

STEP 1. 自然があふれる遊び場をつくる。

凡例 ○ 地域の自然 — 自分で移動 大人と移動 ○ 自然あふれる遊び場



■遊び場

自然空間で遊ぶことを期待するより、「公的な遊び場」を作り出すことが有効であると考えられる。現在のたくみの里区域に居住する子どもは、たくみの里区域内の遊び場として、主に「豊楽館」と「こども園前の遊具」を遊び場として認識している。この環境では、自然との関わりがないだけでなく、遊びの種類も限定されている。「これからの遊び」を考えた場合、遊び場自体の機能が限定されており、不十分である。そこで、「あそびのたくみ」の遊びの特徴を踏まえながら、地域の自然の要素を取り入れた「遊び場」を整備することが望ましい。

■課題

①「スキルを共有できる」大人の体制づくりと、体験プログラム化の必要性

この遊び場で、大人からの自然素材の加工スキルの伝達等が行われる機会があることが望ましいが、大人の体制を整え継続的に共有できるようにするためには「体験プログラム」とする必要がある。このプロセスには、時間を要することが考えられる。そこで子どもの日常の遊びが滞ることないように、体制を整えつつも、遊び場が自立し、子どもだけで利用できるような「遊び場」を整備することが望ましい。

②地域の自然空間との接点

「あそびのたくみ」の遊びを参考に、自然空間の要素を遊び場に取り入れ、遊び場で地域の自然を味わうことができるものの、子どもだけで直接自然空間に行くことは、子どもの遊びの実態や、空間が整備されていないことから考えると難しい。

STEP 2.自然空間との関係づくり

自然空間体験プログラムの開発と空間整備



■遊び場

「その1：自然あふれる遊び場」では、包含しきれない本質的な自然空間での遊びを「その2：自然空間体験プログラムの開発」と合わせて整備することが有効であると考えられる。「自然空間体験プログラム」を軸に、今ある地域の自然空間を利用し、また体験プログラムで利用するために自然空間を整備しながら、かつてのような豊かな自然遊び体験が可能になると考える。

■課題

①「自然空間体験プログラム」を作り出す・運営する大人の体制づくり

その1の課題同様に、「自然空間体験プログラム」を作り出し、また実施するための体制を整えることが必要であり、同様時間を要することが想定される。そこでSTEP1「自然あふれる遊び場」同様、遊び場が自立して利用できるように空間を整備した上で、検討を行うことが望ましいと考える。

しかしながら、今年度の業務で一定、「自然空間体験プログラム」を開発する基礎的な情報は集まっていることから、これを活用しながら開発をすることが可能である。

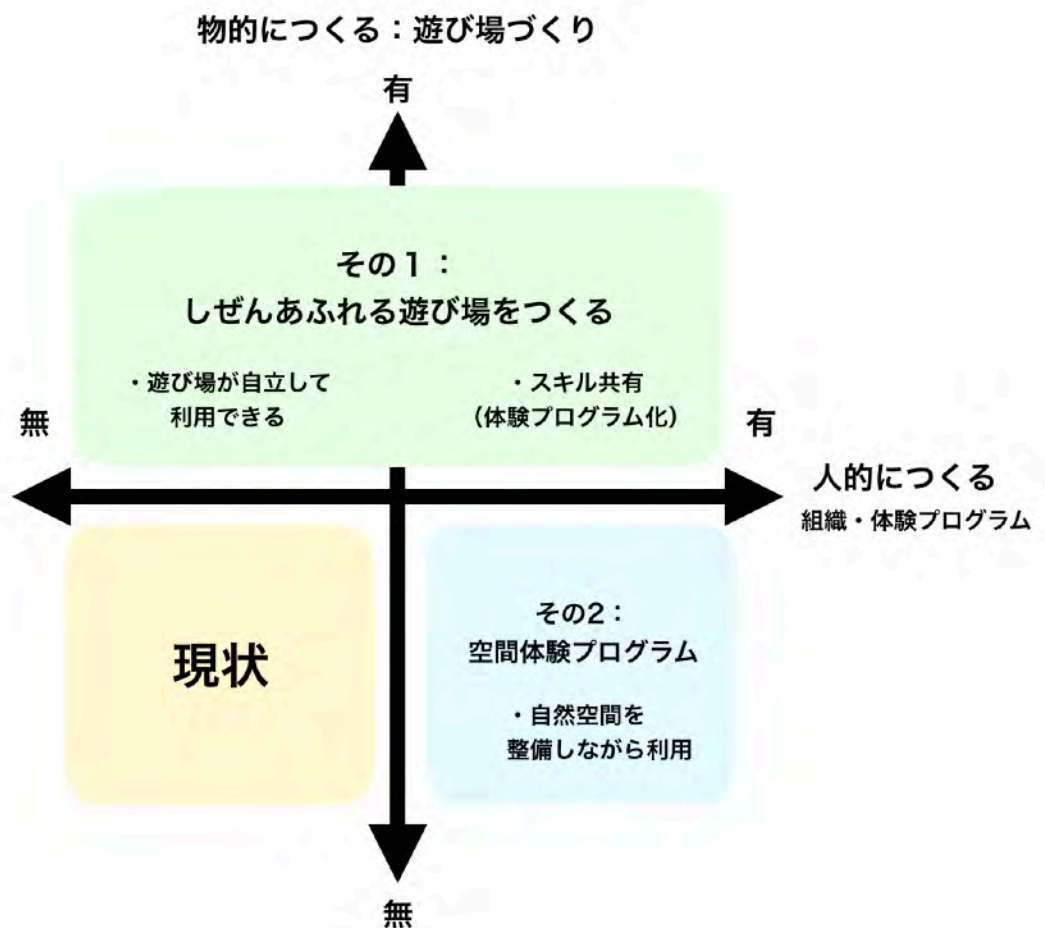
(3) まとめ

1) 課題解決のアプローチ

「あそびのたくみ」の遊びの特徴を踏まえて検討した、(1)「これからの遊び」、(3)「これからの遊び場」における検討を踏まえて、具体的に「現代の子どもの遊び」の課題解決の方法を図式化した。プレーパーク整備計画は、以下のアプローチにより立案することとした。

(2)「プレーパーク」の段階的整備の必要性でも述べたように、プレーパークは「空間」＋「運営主体」で構成されていることから、段階性を意識すること。

図：「現代の子どもの遊び」の課題解決のアプローチ



2) 「あそびのたくみ」の概念を取り入れる

「あそびのたくみ」の要素を、物理的に遊び場の中に、人的に体験プログラムなどの活動に落とし込むことで、現代の子どもの遊びの課題解決を目指す。

ここでは、そのために概念を設定する。

図：「あそびのたくみ」を継承するための概念

コンセプト	 あそびのたくみ 自然で遊ぶ感性と術を持ち、自ら遊び・遊ぶ範囲を作り出すことのできる能力をもつ人材。「自然と共生する暮らしのたくみ」になる根源的な力が養われている存在。現代では、地域の大人を指す
登場人物	 自然と共生する暮らしのたくみ 自然と人間が共生した暮らしを持続させるのに必要な感性と術を持ち、農村の景観、および里地・里山の魅力を伝えることのできる能力を持つ人材。「あそびのたくみ」を内包した存在。その育成に尽力していることが望ましい。
プレイヤー	 たくみの遊び場 「あそびのたくみ」の体験をもとに整備した遊び場、自然空間。「たくみの遊び道具」や「たくみの遊び体験プログラム」を利用できる場所。
	 あそびのたくみ体験プログラム 「あそびのたくみ」の体験をもとにした運営主体のいる体験活動。 ・「スキル共有体験」…あそび体験、つくる体験等ができる ・「体験ツアー」……かつての地域の自然あそび空間へツアー
あそびのたくみの記憶	 あそびのたくみの道具 ・「あそびのたくみ」の育成に必要な遊具 ・「あそびのたくみ」が遊びに利用してきた道具を指す
	 あそびのたくみ看板 「あそびのたくみ」の思い出や助言が記されており、地域での遊びの思い出、歴史や歩みが書かれており、地元には地域の文化の継承の観点から、観光客には回遊を楽しませる仕掛けとなる。

第4章 たくみの里プレーパーク整備計画：「あそびのたくみを伝えよう！」

これまでの事業背景・経緯を踏まえ、整備目標と5つの整備方針を示す。

4.1 プレーパーク整備目標

(1) 整備目標

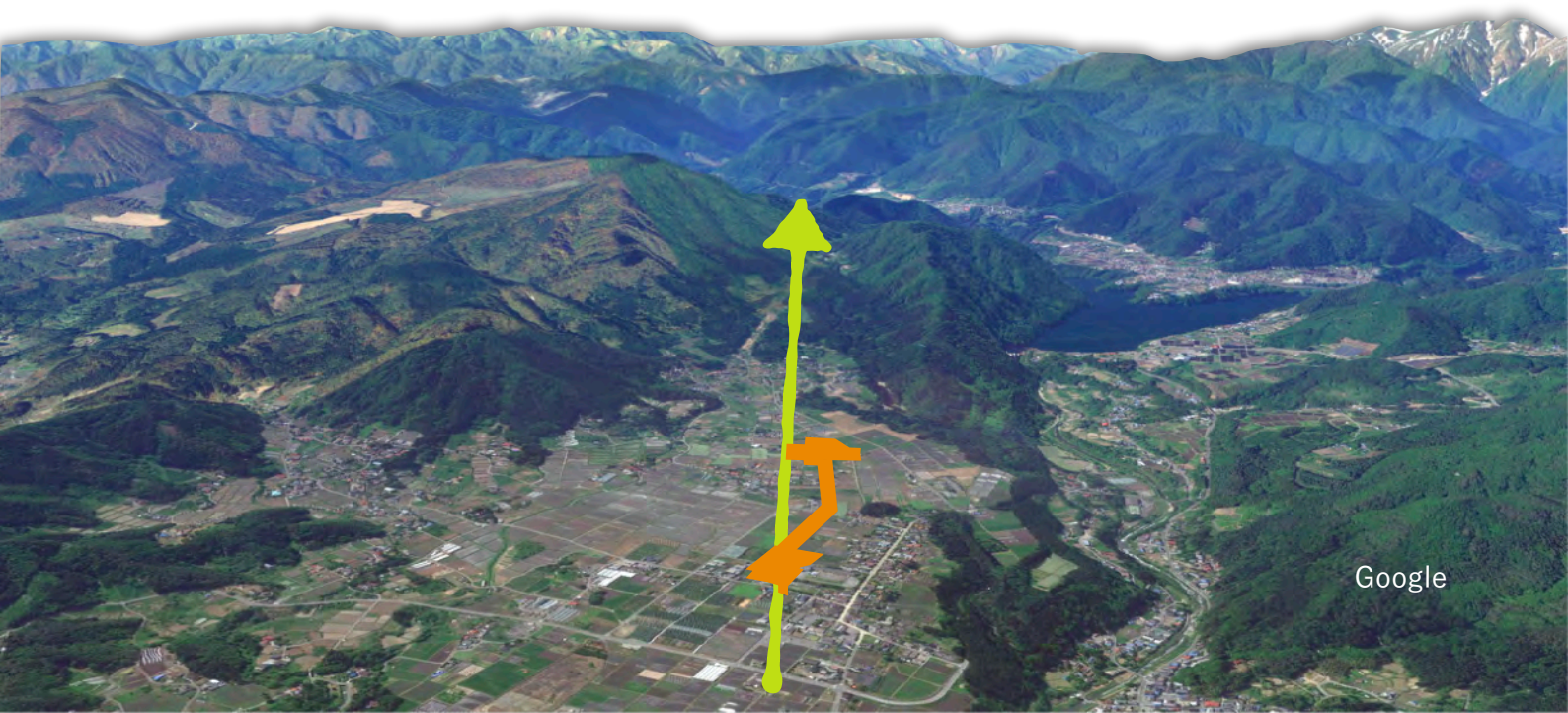
～たくみの里に隠された、もう一つの軸線～

”自然と共生する暮らしのたくみ”の源の力を育む

「あそびのたくみ」の遊び場づくり

整備目標の説明

たくみの里の地域の自然で遊んできた「あそびのたくみ」は成長し、農村景観を維持し、自然と共に生きる持続可能な地域社会をつくる「自然と共生する暮らしのたくみ」になった。その素地を育んできた遊びは、現代では危機的な状況にあり、自然とは縁遠いものとなっている。そこで時代に合うかたちで、改めて「あそびのたくみ」を育む遊び場「たくみの里プレーパーク」を、豊楽館からたくみの里エリアを代表する農村景観を横断する真っ直ぐに伸びる軸線に沿って段階的に整備し、「自然と共生する暮らしのたくみ」の源の力を段階的に育む。



(2) 整備目標における目指す姿

ここでは整備目標を理解するために、これまでの議論のもとに基本的な考え方を示す。

1) 目指す地域社会の姿 (事業背景と調査結果より)

- これまで地域で継承されてきた「自然と人間が共生してきた暮らし」を継承する地域
- 現在の子どもの遊びの危機的状況を真摯に受け止め、地域の歴史・文化である「あそびのたくみ」から捉えなおす地域。
- 暮らしを作り出している大人は「自然と共生する暮らしのたくみ」として、またかつての「あそびのたくみ」として、「自然と共生する」暮らしを守り、伝えている。
- これからの暮らしを作り出す子どもの、「自然と共生する暮らし」への感性を育む地域。
- 感性を育むために、子どもの何より楽しくて本能的な「遊び」を大切にする。

2) 子どもの遊びの位置づけ (調査結果より)

- 地域の歴史・文化である「あそびのたくみ」から、「これからの子どもの遊び」のあり方が位置づいている。

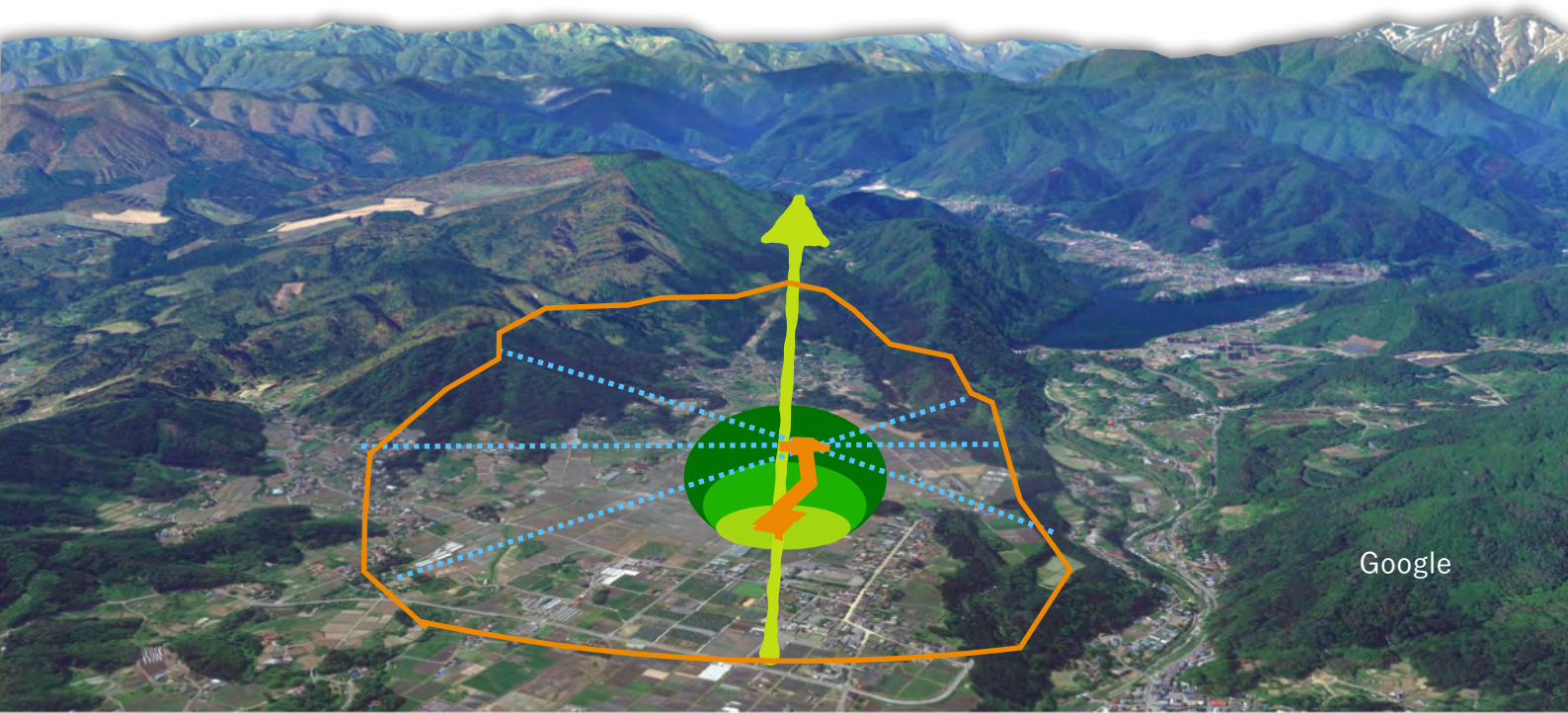
あそびのたくみ(過去)：「自ら決めた範囲で、自ら作り出す遊び」

現状の子ども(現在)：「決められた範囲で、決められた遊び」

これから(未来)：「決められている範囲から、作り出す遊びへ」

3) 子どもの遊び場の位置づけ (調査結果より)

- 「決められた範囲から」はじまり、「自ら決めた範囲」に発展していくことができるようになるために、段階的に遊び場をつくること。また、その術を伝えること。
- 現在の「決められた遊び」だけではなく「作り出す遊び」が発展的にできるようになるために、段階的に遊びを支援すること。また、その遊びの術を伝えること。
- 「術を伝える」ための、体制づくりに時間がかかりながらも整えていくこと。



(3) 基本的な考え方：「軸線に沿って、段階性を保証すること」

整備目標である「軸線：自然と共生する暮らしのたくみ」の達成に向けては「段階性」を保証した整備が必要不可欠である。これは「①子どもの遊び」・「②空間体験の深まり」・「③地域住民の関わり」の、3点の「段階性」を示している。

①「子どもの遊び」

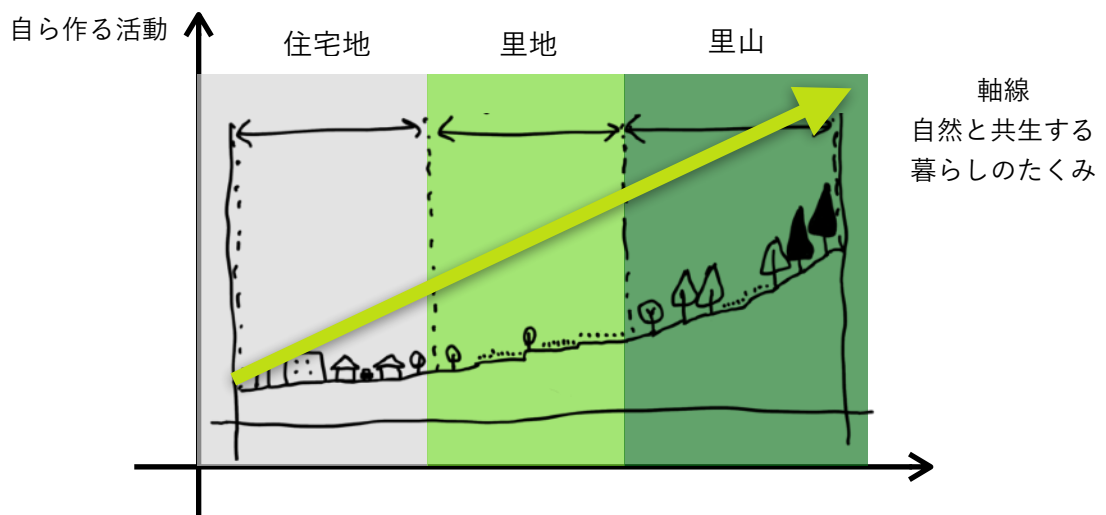
決められた範囲で、決められた遊び → 決められている範囲から、作り出す遊び

現代の子どもの遊びの現状は、「わかりやすい」・「決められた範囲」であることから危機的状況にある。まずは「当たり前に遊ぶこと」を促すため「わかりやすい」、「決められた範囲」を作り、次第に「自ら作り出す」ことができるように空間・体験を作り出す。全国的にみても冒険遊び場は、まずは「決められた範囲」があるのがほとんどである。

②「空間体験の深まり」

住宅地 → 里地 → 里山

豊楽館から地域を横断する軸線「自然と共生する暮らしのたくみ」の軸線に沿いながら、空間体験の変化に合わせて、遊び体験の異なる遊び場を段階的に設定し、回遊の楽しさを段階的に創出することを目指している。空間体感で得られる空間の広がりに応じて、より農的・自然的な探索的な遊びへと誘うように「たくみの遊び場」を段階的に設置する



③「地域住民の関わり」

間接的関与（参加者） → 直接的関与（参画者）

「子どもの遊び」を考える機会を作り出すために、まずはイベント的やインタビューなど、参加者として参加し体感的に意義を感じ、支援の原体験づくりをすることが重要である。その素地を持って、直接的に「子どもの遊び」支援をしていく「参画者」になり、体験活動を担うことのできる体制・組織づくりを行う。

4.2 プレーパーク整備方針

整備方針を、5つの「遊び」を支えるキーワードと共に、次の5つに定める。
その解説を次のページに示す。

整備方針

1

友

子ども自身が、気軽に集い、遊ぶことのできる遊び場

- ・子どもたちが自分の足で、気軽に行くことのできる遊び場
- ・地域の子どもが集まり、遊ぶ仲間がくれる遊び場

2

結

「あそびのたくみ」の文脈が位置づけられた遊び場

- ・「あそびのたくみ」の遊びの思い出を参考に作られた遊び場
- ・「あそびのたくみ」の思い出を視覚的に理解できる遊び場

3

湧

地域の自然があふれる遊び場

- ・地域の自然の要素を凝縮し、自然資源を利用して作られた遊び場
- ・地域の農村景観を自然と味わうことができる遊び場
- ・自然、自然素材との触れ合いにより創造力を育む場所

4

誘

たくみの里の回遊を楽しむプログラムのある遊び場

- ・遊び場を通して、地域の魅力や楽しさが感じられる遊び場
- ・遊びを通して、地域を散策することができる拠点となる遊び場

5

U

「あそびのたくみ」自らが、 次世代の「あそびのたくみ」を育てる遊び場

- ・地域住民自らが参画し、作り出す遊び場
- ・遊びを通して、多世代が関わり合う遊び場
- ・将来この地域で暮らしたり、戻ってきたいくなる原体験を育む場

「整備方針の解説」

1 子ども自身が、気軽に集い、遊ぶことのできる遊び場

友

遊び友達が極めて少ない。この状況を深刻に受け止め、少子化により気軽に友だちと遊べない子が、この遊び場に来れば誰かと遊ぶことができるような、人が集まる場所が必要である。そのためには、子どもが自らの足で来れること、保護者の送迎を考え、「気軽に」足を運ぶことのできる遊び場が必要である。

2 「あそびのたくみ」の文脈が位置づけられた遊び場

結

一般的な遊び場は、地域の歴史や文化とつながっていないものが多く地域の迷惑施設となることがある。それらの多くは、過度な色彩と人工的な素材が使われていることが多く、地域の景観の調和を破壊しており、愛着がわきにくい。

遊び場を地域に根ざしたものにするためには、遊び場にその地域の文脈を創出していくことが重要である。そこで「あそびのたくみ」である地域の大人たちの生き生きとした遊びの要素を取り入れ、農村の景観に合う遊び場を作ることで、地域の大人にも愛され、大人も足を運びたくなるような場にする必要がある。

3 地域の自然があふれる遊び場

湧

「あそびのたくみ」は遊びを通して、地域の自然空間に足を運び、また、地域の生き物と出会ってきたが、現代では自然空間は遊び場として認識されず、自然遊び体験が減少し、動植物との触れ合いも極めて少ない。そこで地域の自然資源を活用し、地域の自然要素を存分に取り入れた遊び場づくりをすることで、子どもたちが気軽に地域の自然と関わり感性を育むことのできる遊び場が必要である。

4 たくみの里の回遊を楽しくする体験プログラムのある遊び場

誘

たくみの里の魅力は、農村景観を味わいながら、地域に点在するたくみの家に回遊する点にある。この回遊性を促すためには、遊び場自体に滞在したくなる魅力があることはもちろん、遊び場が回遊を促す機能を有する必要がある。

回遊を促すために、「あそびのたくみ」の思い出を紹介し、農村景観を楽しく味わう「体験プログラム」を提供する拠点となることが求められる。

5 「あそびのたくみ」自らが、次世代の「あそびのたくみ」を育てる遊び場

U

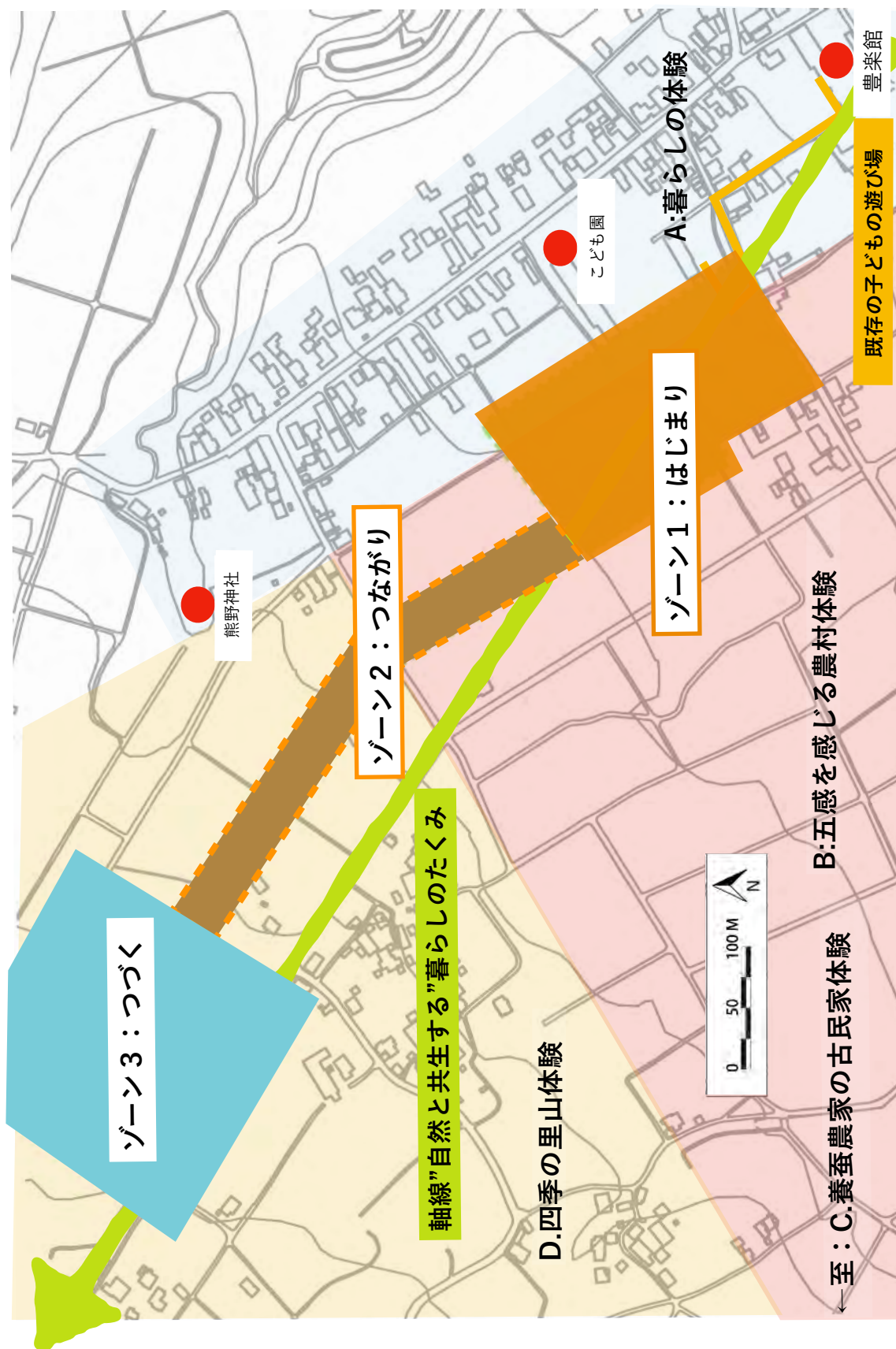
「自然と人間の共生した持続可能な地域」を作るためには、何より自然と関わる楽しさと術を感覚的に理解することが重要である。そのことを一番感覚的に理解している「あそびのたくみ」自らが先生として、次世代の子どもたちに伝えていく機会を作り出す、遊び場が必要である。結果、子どもたちが地元にもどりたくなるような原体験を育む場。

4.4 整備対象地の選定と配置計画案

(1) 遊び場の整備対象地の選定

整備対象地は、整備目標・方針に従い、3箇所選定し、ゾーン設定を行った。

図：プレーパーク整備計画における配置計画



(2) ゾーンの指定

たくみの里基本構想実現に向け、ゾーンの役割を「3つの段階性」とともに示す。

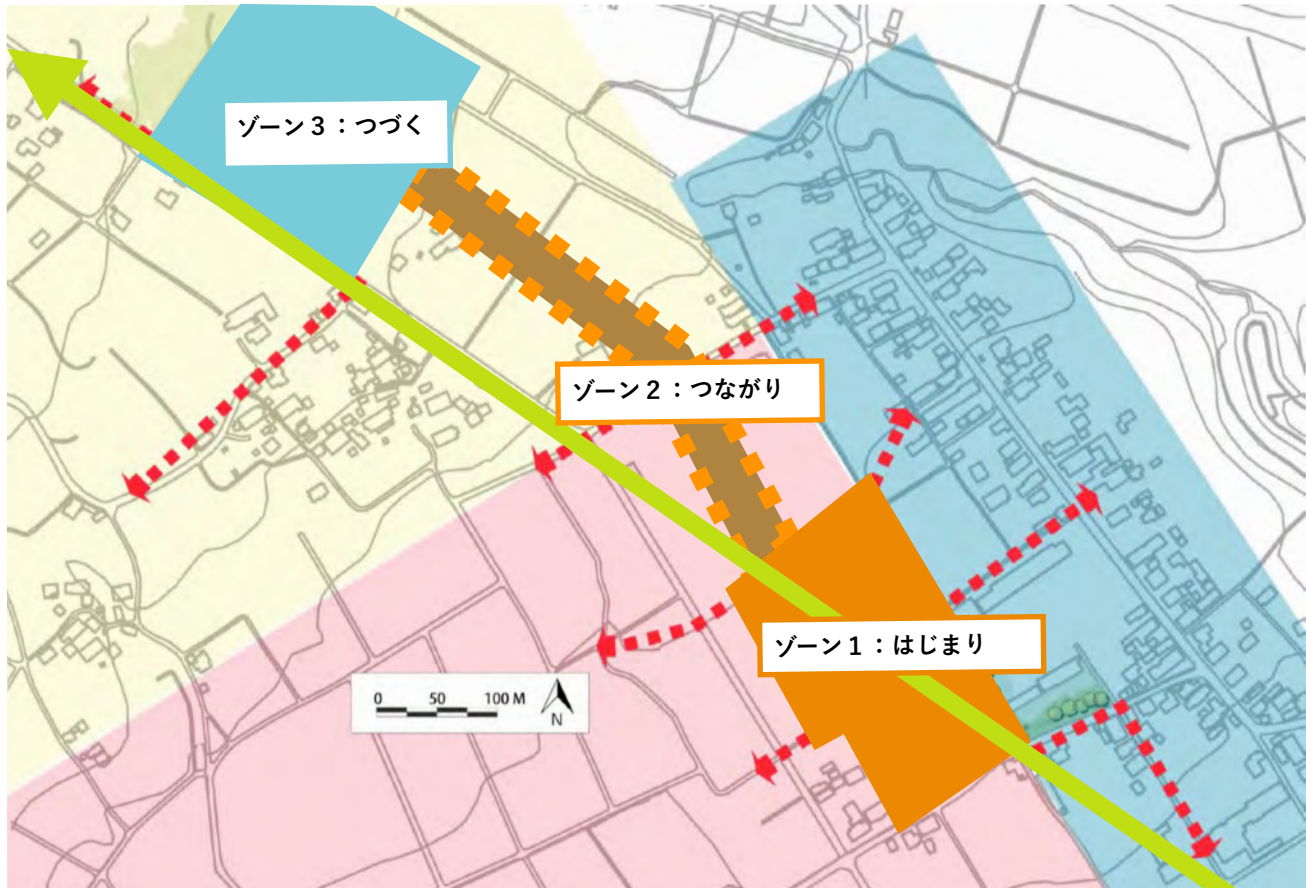
図：ゾーンの特徴

軸線”自然と共生する”暮らしのたくみ	
ゾーン1：はじまりゾーン	
たくみの里基本構想	A.暮らしの体験ゾーン、B.五感を感じる農村体験ゾーン
解説	暮らしと農村の双方が混じり合う地点に存在することから、農村の暮らしの中に成り立つ遊びを五感を通して感じられる遊び場として位置づけられる。物的に「あそびのたくみ」を保証する観点から、公的な性格の持つ遊び場に適している。
①子どもの遊び	まずは子どもたちが気軽に集まること、決められた遊びが行える場所。遊び空間が物理的に設けられていることで自立して機能する。
②空間体験の深まり	住宅地から農地につながる空間にあり、奥へ奥へ進むにつれて農的な風景が広が
③地域住民の関与	「あそびのたくみ」の要素を、空間の中に取り入れることでまた「あそびの看板」を通して、間接的に住民は参加することができる。
ゾーン2：つながりゾーン	
たくみの里基本構想	B.五感を感じる農村体験ゾーン・D.四季の里山体験ゾーン
解説	2つのゾーンが位置づくこの場所は、農村の景観を代表する美しさを有する唯一無二の空間である。多方へ回遊を促すことが空間自体の魅力から可能となる。
①子どもの遊び	移動を主にしながら、みちくさする遊び場として機能する。
②空間体験の深まり	農地、須川平の真ん中、これほど農村を象徴する風景なく農地を満喫できる。
③地域住民の関与	みちくさ遊びは、「何が食べられるか」を知っていることは重要であることから、「あそびの看板」を示していくことで、住民の間接的な参加が可能である。
ゾーン3：つづくゾーン	
たくみの里基本構想	D.四季の里山体験ゾーン
解説	里山体験ゾーンに位置しており、里山の体験を作り出すには、かつての「あそびのたくみ」が関わる中で里山体験活動を実施していくことが重要である。その上で子どもが遊びの範囲を自ら決めて遊び、自ら作り出すことのできる住民手作りの遊び場として発展が「つづく」中で持続している手作りの遊び場として位置づける。
①子どもの遊び	かつての「あそびのたくみ」の直接的な支援により、魅力的な遊びができる。
②空間体験の深まり	里山体験ゾーンにあるが、木がないことからより農地的な印象を受ける。そこで木を植えたり、地形を変えることで里山の雰囲気を作り出すことで魅力的な空間に。またさらに回遊が「つづく」ような楽しい回遊を促す場所でもある。
③地域住民の関与	住民の直接的な関与により、より豊かに発展することが「つづく」場所である。

（３）各ゾーンからの回遊性の計画

各遊び場からの回遊の計画を次の通り示す。

図：回遊の計画



ゾーン１：はじまりゾーン 子どもの遊び・農村景観・地域住民の関与のはじまり

観光客の集中する豊楽館・三国街道区域に位置している。この場所に人を呼び込むことで、「歴史的」な印象を持つ三国街道だけではない可能性「自然との暮らし」を示すことができる。新たな「自然と暮らし」というテーマを、「遊び」を通して「はじまり」を感じさせることで、生き生きとしたイメージと共に、回遊をより楽しくする視点をもたらす場である。

ゾーン２：つながりゾーン 子どもの遊び・農村景観・地域住民の関与がつながる

はじまりの場からの連続していることから、「農村体験」→「里山体験」に誘う空間である。この空間は、間違いなく、この地域で最も美しい風景を持つ空間であり、さらに奥に行くことをいざなってくれる空間であることから、多様な回遊を生み出すことができる。

ゾーン３：つづくゾーン 子どもの遊び・農村景観・地域住民の関与がつづく

「里山体験」を主軸とした遊び場である。現在の動物だけではなく、里山を五感を通して感じることができるような「あそびのたくみ」の遊び体験プログラムを活用し、回遊を促す。

(4) ゾーンごとの遊び場の位置づけ

ゾーンごとの遊び場の位置づけを行う。

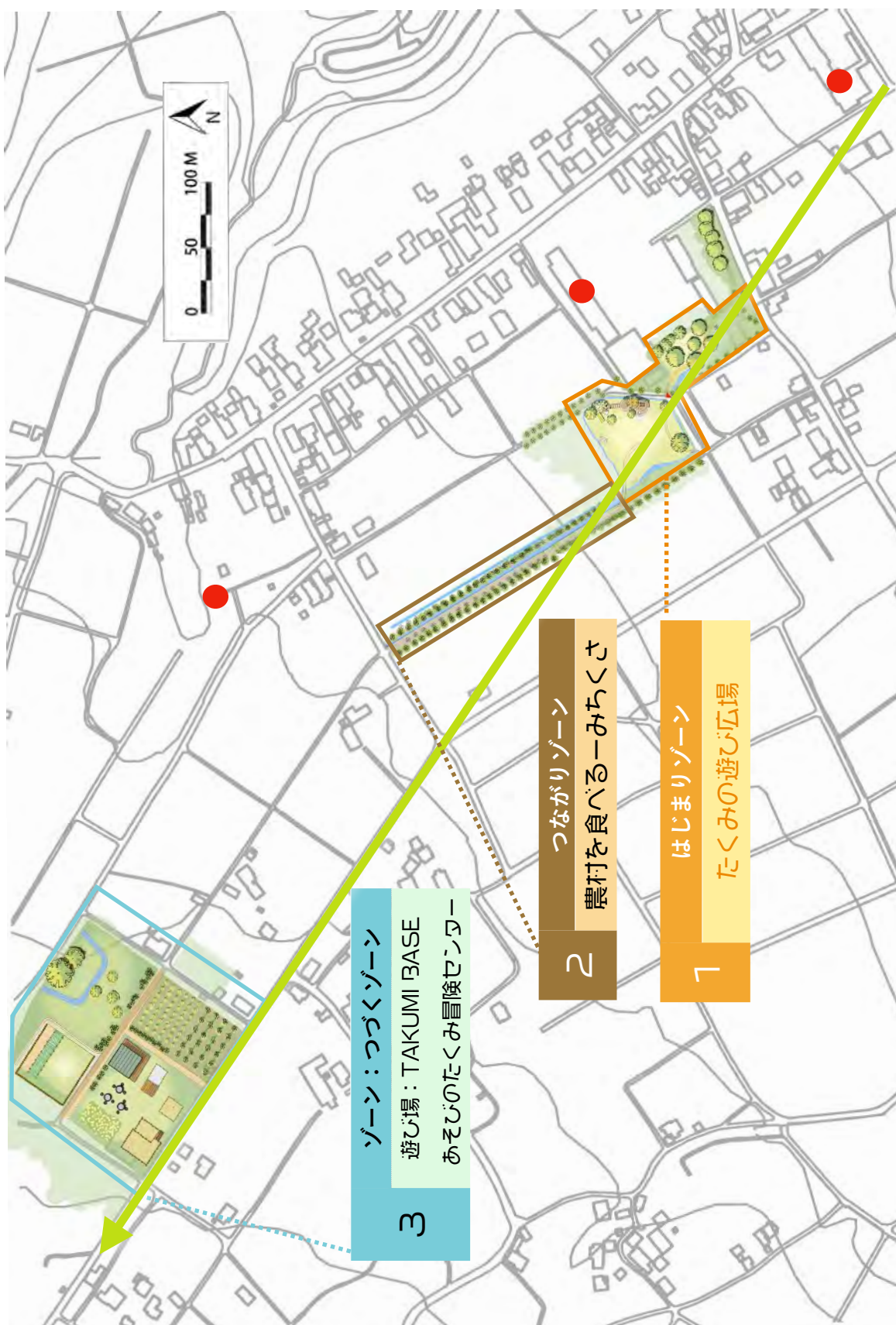
図：ゾーンごとの遊び場の特徴

軸線”自然と共生する”暮らしのたくみ

ゾーン1：はじまりゾーン	
	決められた範囲に、空間的要素として「あそびのたくみ」が整備され、子どもたちだけでの遊びがはじまる遊び場拠点
友	子どもが日常的に自らの足を運び、遊ぶことができる遊び場拠点
結	「あそびのたくみ」が空間要素として組み込まれ、体感的に遊び、また「あそびのたくみ看板」から無意識に地域文化を味わうことができる自立した遊び場
湧	空間要素には地元の自然の要素が溢れており、それとのふれあいを通してもっともっと遊びたくなる遊び場
誘	奥へ奥へと進むに連れて、農村景色が広がり、奥に進みたくなる遊び場
U	地元の子どもたちは、日常的に地域の中で外遊ぶ体験から地域を感じる原体験、観光客は地域の歴史に根づいた「特徴的な遊び場」が原風景となり、また戻ってきたくなる遊び場
ゾーン2：つながりゾーン	
	農村の雄大な大地に解き放たれ、自分で作り出す遊びへ誘う道。 空間的要素として「あそびのたくみ」が整備され、ゾーン1からの遊びが「つながり」、自分で作り出す遊びへ誘う道。
友	ゾーン1から、子どもが日常的に自らの足を運び、遊ぶことができる遊び場。
結	「あそびのたくみ」が空間要素として組み込まれ、体感的に遊びながら「あそびのたくみ看板」をみながら無意識に継承することができる自立した遊び場
湧	地域を象徴する雄大な農村景観とともに、空間要素には地元の自然の要素が溢れており、少しずつ自分で遊びを作り出しながら、もっともっと進みたくなる遊び場
誘	自然が溢れ、車の通らない安全な道でみちくさをする事で、遊びを「作り出す」こと、「先に進む」ことを誘う遊び場
U	地域を象徴する雄大な農村景観での遊びの活動の楽しさから、戻ってきたくなる遊び場
ゾーン3：つづくゾーン	
	手作りの遊び場に、人的要素として「あそびのたくみ」が整備され、体験プログラムを絶えず開発していく中で「つづく」遊び場。
友	「自然と共生するたくみ」があり、子どもから大人まで集まる地域の創造拠点となる遊び場
結	「自然と共生するたくみ」との直接的なつながり、「あそびのたくみ」の遊びの魅力を直接伝えることができる遊び場
湧	「自然と共生するたくみ」との直接的なつながりながら、「体験活動」を通して、また「体験ツアー」を通して自然空間に行き、自然と触れ合うスキルを養う。
誘	「自然と共生するたくみ」との「体験ツアー」により、回遊をする際の視点を提供しながら回遊を楽しむことができる遊び場
U	「自然と共生するたくみ」との直接的な関わりを思い出し、戻ってきたくなる遊び場

(4) 遊び場の整備イメージ

ここでは、各遊び場のイメージと具体的な機能を示す。





ゾーン1：はじまりゾーン



遊び場1：たくみの遊び広場



概要

コンクリートと住宅に囲まれた都市的な空間から、農村の雄大な景色へ誘う「遊びがはじまる・集合拠点」。たくみの里の新たな広場として、いつでも誰でも、気軽に来ることができる場所であると同時に、この「はじまりゾーン」から四方に伸びる道を通して、たくみの里全ゾーンへと誘う。

遊び場

なんと言っても「あそびのたくみ」のすべての遊び空間要素が「たくみのあそび道具」（地形、水、岩、木、植物、遊具）として散りばめられ、また「あそびのたくみ看板」が設置されていることで、地域を感じながら遊ぶことができる魅力がある。

大人も自然と触れ合ったり、またウッドデッキで休むことが可能である。観光客もここで一息、地域を象徴する三山を眺めながら、どこに行こうか考える場となる。

利活用

- ・地元子ども達に対しては遊び道具をしまう遊びボックスがあることで、気軽に遊びに来ることが可能である。
- ・広場として「たくみの家に行く」のではなく「たくみが出張」しPRする。
- ・「たくみの家」で遊ぶ道具が売っており、ここで遊ぶことが可能。

遊び場1：たくみの遊び広場

あそびのたくみの要素

あそびのたくみ看板

たくみのあそび道具
...ここで遊ばれるほとんどのもの

具体的な遊びや植物に関しては、3章の「あそびのたくみ」遊び一覧を参照。

植物や樹木は、インタビューやアンケート調査の回答の中から採用。

遊び場2：農村を食べてみるーみちくさ

あそびのたくみの要素





ゾーン3：つづくゾーン



遊び場3：TAKUMI BASE あそびのたくみ冒険センター



概要

不完全なものを人は完成させようとする習性があるというように、不完全な場を手作りで作り上げていくからこそ「つづく」遊び場である。中心に位置する「冒険センター」を拠点に、「あそびのたくみ体験プログラム」を開発し展開する過程で得られた地域資源を活用し、徐々に参加者と作り上げていく遊び場である。

※1（樹木ははじめから必須）※2 地元は無料。

子どもの遊び

・遊び場の遊びは基本的に、利用料を払って遊ぶことが可能である。利用料を払うことで、「あそびのたくみ体験プログラム」を受けることができる。「あそびのたくみ体験活動」では「スキル」を学べ、「体験ツアー」ではその「スキル」を活かしながら、様々な場所に足を運ぶことができる。

利活用

- ・地域の耕作放棄地や山林整備によって得られた資源を利用する。
- ・都市農村交流の目的に、子ども同士の交流事業の展開拠点になりうる。
- ・親がここに子どもを預けることで大人はたくみの里を満喫できる。

遊び場3：TAKUMI BASE あそびのたくみ冒険センター

あそびのたくみの要素



この遊び場は、運営主体が自ら住民と創造・協力しながら作り上げていく重要な場所。
必要に応じて作り変えられることが魅力。

●ここでは展開例を示す。

◎体験プログラムは、ここでは示さない。



4.5 体験プログラムの開発と実施体制

表：体験活動の種類と具体的な体験プログラム案

 あそびのたくみ冒険センター		
下記2つの拠点施設。地域住民や運営組織が運営をする場所。		
	「あそびのたくみ」体験活動	スキルや知識、遊び方の共有を目的としたもの
	「あそびのたくみ」体験ツアー	スキルや知識、遊び方の共有のために、たくみの里の空間全体に回遊することを目的としている。

(1) 「あそびのたくみ体験プログラム」の種類

「あそびのたくみ」の遊びの継承方法を参考にしながら、ここでは上記通り、主に2つの体験プログラムを整備していくことが重要である。

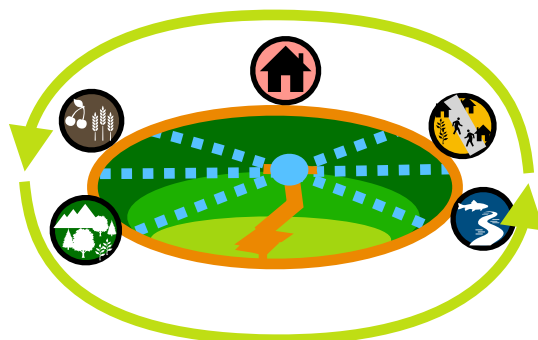
①「あそびのたくみ」体験活動

主にスキルや知識、遊び方の共有を目的としたもの。これらの共有に当たっては「あそびのたくみ」の心を持った人材が必要となる。

②「あそびのたくみ」体験ツアー

主にスキルや知識、遊び方の共有に加え、たくみの里の空間全体に回遊することを目的としている。実施にあたっては、ツアーガイドを「自然と共生する暮らしのたくみ」が、自らの「あそびのたくみ」の思い出をもとにしながら、ガイドする。体験ツアーで訪問する地域の空間の整備を行いながら、そこで得られた自然資源を①体験活動に利用しながら循環した活動を作り上げる。

「あそびのたくみ」を基軸に、人が回遊することで



地域空間の整備・地域資源の活用・循環を生み出す

(2) 整備方針と体験プログラム

プレーパーク整備方針における「体験プログラム」の位置づけを明確にする。

図：整備方針と体験プログラム

軸線”自然と共生する”暮らしのたくみ	
 「あそびのたくみ」体験活動	
	自ら作り出す遊びを継承する
友	子どもたちが集まりながら、「自然と共生するたくみ」をきっかけに遊ぶことができる活動。
結	直接「あそびのたくみ」との関わるができる体験
湧	直接「あそびのたくみ」の創造力の基礎となるスキル・知識を獲得する体験
誘	地域資源から遊びを生み出す「あそびのたくみ」の魅力に触れる体験
U	魅力的な「あそびのたくみ」と関わることで人がもう一度来たくなる体験
 「あそびのたくみ」体験ツアー	
	自ら作り出すこと、範囲を作り出すことを継承する
友	ツアーに参加することで、参加者同士が気軽に遊び仲間になれる体験。
結	直接「あそびのたくみ」との関わるができるだけでなく、「あそびのたくみ」の思い出や場所とふれあいながら、「あそびのたくみ」を丸ごと体験できる体験。
湧	丸ごと「あそびのたくみ」を体験することで、単にスキルや知識を持つだけではなく、次世代の「あそびのたくみ」としての感性を育てることのできる体験。
誘	「体験ツアー」を通して、地域の様々な「あそびのたくみ」の遊び空間を体験することで、地域全体を遊び場として回遊し、またワクワクしながら地域を散策することができる。
U	たくみの里を空間的、人間的な触れ合いから丸ごと楽しみ自分自身が「あそびのたくみ」になり、楽しむことで自然と戻ってきたくなる・来たくなる体験。また自然と人間の共生する感性を身につけることで、「エコパーク」を支える存在になるための原体験。

(2) 「あそびのたくみ」体験プログラムと基本的な考え方

体験プログラムの開発は、4-1(3)で示した整備の基本的な考え方に照らし合わせながら、主に次の3つのことが考えられる。

1	子どもの遊び…子どもの遊び文化の継承 「あそびのたくみ」の文化を軸としながら、自然を楽しむ遊び文化を、子どもに継承しながら子どもたち自身も新たな自然と共生した遊び文化を創出することができる。
2	空間体験の深まり……地域の自然空間の整備と地域資源の利用 地域の自然空間は現在荒れ果てたり、利用されていないことが目立ってきている。そこで、遊びにその資源を活用することを目的としながら、その自然空間を再整備することにつながる。主に遊びに利用されていた空間は、かつての暮らし文化を創出してきたことから、そのような地域文化の継承にもつながる。
3	地域住民の関与……有機的なかわり合いと、高齢者の生きがい創出 「あそびのたくみ」のワクワクとした遊びの思い出を思い出しながら、人と話したり、スキルを共有することで、高齢者がいきいきと暮らす動機づくりを行う。また地域課題となっている耕作放棄地や荒れた山林を活用することで、地域住民にとっても有益な関わり方ができる。「遊び」を中心とした話題を、気軽に話す場となることから地域のコミュニティ形成へ寄与することができる。

体験をするに当たっては、次のような特徴をもたせることも有益であると考えられる。

- ・子どもだけの散策もOK。親はたくみの里を散策していて良い。
- ・子ども、大人専用のツアーがあっても良い。
- ・都市農村交流を促進する子ども同士の交流。

以上のようなことを「あそびのたくみ体験プログラム」に組み込むことでさらなる機能強化と、発展が可能であると考えられる。

(3) 運営団体の必要性

このような「あそびのたくみ体験プログラム」の実施には、運営主体となる「遊び場3 TAKUMI BASE あそびのたくみ冒険センター(仮称)」の設立が必要不可欠である。

そこで、多くの地域の関係者を巻き込むために、「遊び」を目的としながらも、各地域の「課題」…例えば、耕作放棄地の有効活用を核としながら、地域住民の利益につながるよう推進していくことが有用であると考えられる。

(4) 「あそびのたくみ体験プログラム」整備イメージ

「あそびのたくみ」の「体験プログラム」における「体験活動」「体験ツアー」の整備イメージを次に示す。



あそびのたくみ体験



あそびのたくみ体験：体験活動

かつての「あそびのたくみ」から、遊び方とそれに必要な「技能」・「知識」を学びながら、自ら作り出す力を身につけることができる。多様な体験活動の中で、「あそびのたくみ」と関わりながら、楽しく子どもだけで過ごすことも可能。



・竹なんご・あやんど・五寸釘で遊ぶ・馬やヤギへの餌あげなど



・缶けり・ロケット花火で遊ぶ・メンコ・けだしなど



・走る、ワラで秘密基地作り・農作物収穫体験など



・竹とんぼ・竹水鉄砲・竹ソリ・竹スキー・丸太で椅子作り
・廃材で基地づくり・木の上に登る・鳥をとる仕掛け作りなど



・魚をつくもり、魚をつく練習など



- ・体験活動はキット化：500円ー1000円で提供（地元の子どもは無料）
- ・一日中、この場所に滞在する場合、2000円で体験し放題。（例）魚のモリを作ってみよう。（800円）
- ・材料：傘のえ、もしくは竹、鉄の棒、ゴム
- ・あそびのたくみが講師となり、教えてくれる。
- ・料金の半分は、管理費に賄われる。



あそびのたくみ体験



あそびのたくみ体験：「あそびのたくみツアー」

「あそびのたくみ」になりきって、実際に思い出を再現してみる。

講師：地域の「あそびのたくみ」 料金：観光客 有料、地域住民無料

コース

春

- ・「高畠山にわらびを取りに行ってみた。果たしてあるのか。
ーおじいちゃん・おばあちゃんの子ども時代を再現してみるー」
- ・「神社で泥団子バトル。」

夏

- ◎「赤谷川（塩沢）で、魚をつく。銚子を作って魚は捕まえられるか」
- ・「どどめをみんなで食べてみた。どの食べ方が美味しいのか。」
- ・「果たして山で、ターザンはできるのか。」
- ・「竹で船をつくろう。果たして、川を渡れるか」

秋

- ・「かつての学校の一大イベント：イナゴとりを再現。イナゴを入れる容器を作り、実際にやってみた。」
- ・「わらで基地を作ってみる。あなたのわらアートをつくろう」（希望者は藁の中で一夜泊まることもできます）
- ・「誰も見つからずに、柿を取れるか。」

冬

- ・「竹だけで遊んでみる。泉山から竹スキー・ソリの滑りを味わう。」
- ・「ランドセルで果たして、坂は滑れるか」
- ・「巨大かまくらをつくって、中でご飯を食べよう。」



（例）赤谷川で、魚をついてみた。

オリジナルの銚子を作って魚は捕まえられるか

講師：みなかみたろう＋遊びの支援スタッフ

料金3000円昼食付き（子ども半額・地元実費500円）

タイムスケジュール

- 10:00- 行くときにきゅうりを畑からとってみる。
（地域の人に怒る役をやってもらう）
- 11:00- 銚子つき開始（魚は一定、準備しても良い）
- 12:00- 昼食（とれたものを食べる）
- 13:00- 豊楽館に向けて戻る。

4.6 整備計画の進め方

ここでは本年度の成果を振り返りながら、それを基に整備の進め方を示し、最後に進めるに当たっての最重要注意事項を示す。

(1) 今年度の成果物

ここでは整備の進め方を示すに当たり、改めて今年度の成果を「樹木」に例えながら振り返る。

「あそびのたくみを探そう！」 → 何を探ることができたか？

具体的な成果：2018年10月-3月（5ヶ月間）

木に例えると、根っこの部分（あそびのたくみ）と木の幹（整備計画・方針）を示した。



「あそびのたくみを伝えよう！」軸線”自然と共生する暮らしのたくみ”を育む「たくみの里プレーパーク」



幹：プレーパーク整備計画・全体イメージ

根：「あそびのたくみ」という地域資源

地域資源の内訳

1.遊びの思い出・生活文化

2.遊びの名称と遊び方

3.遊び場、自然空間の具体的な要素

4.用いられていた植物・自然の具体的な名称

5.また1-4全体にかかるイメージ（イラスト）

6.1-5の活用した「竹だけ」を使用した具体的な取り組み



2019年度からのプロセス： 枝を広げ葉をたくさんつけた養分から果実を実らせる。



果実：結果-（根・幹・葉）から得られるもの

枝葉：プロセス-（実をつけるための栄養分）住民の声、検討

幹：骨格- プレーパーク整備計画・全体イメージ

根：資源-「あそびのたくみ」という地域資源

地域資源の内訳

1.遊びの思い出・生活文化

2.遊びの名称と遊び方

3.遊び場、自然空間の具体的な要素

4.用いられていた植物・自然の具体的な名称

5.また①-④全体にかかるイメージ（イラスト）

6.①-⑤の活用した「竹だけ」を使用した具体的な取り組み

(2) 整備イメージとプロセス

整備計画の実施に当たり、基本的な考え方に則り、次の3つの方針を示す。

1 子どもの遊び	子どもの遊び場を、多部局で協働して整備すること たくみの里エリアの、現代の子どもの遊びは危機的な状況にある。これをまず真摯に受け止め、この課題の解決に向けて、物理的な空間の整備を優先しながら、段階的に全体を整備すること。物理的な空間の整備に合わせて、十分に持続可能な人材や体制を検討しながら、「これからの遊び」が段階的に実現していくように進めていくこと。都市部でも農村部でも「冒険遊び場」の活動は、「まずは公的な遊び場」が身近にある中で、それを補完するために行われることがほとんどであることを念頭に置く。また「体験活動センター」の運営に当たっては、管理運営や予算執行上の懸念が考えられることから、十分に多部局に子どもの現状を伝えながら、各々の部局が担えるところを補完しながら、全体を豊かなものにしていくこと。
2 空間体験の 深まり	地元の自然資源を十分に活かした整備を行うこと 子どもの遊び場によく見られるのは、以前にしてきたように、全く地域の文脈や景観に合わないものが多いということ。そこで本整備にあたっては、これまで美しい農村景観を守ってきたことを継承しながら、色合いや素材などを活かしながら、それぞれの空間に合う色彩や、素材を用いること。
3 地域住民の 関与	実際に遊びながら、 子どもも含めた住民参加のプロセスを保障すること 当事者である子どもも含めた住民参加のプロセスで進めていくことが重要である。単に机上でのワークショップ等を行うだけではなく、イベント的に実際に遊びながら、住民自身・関係者自身が実感を持って進めていくことができるように、検討を進めていくこと。 その上で、関係主体が関係性を作り出しながら、顔を合わせながら、持続できる運営組織を作り出すこと。しかし、住民組織の自主性や自立性に期待を寄せすぎることなく、行うこと。活動の主導者が担えるところ、担えないところを明確にしながら、それぞれできないところをお互いに補完しあいながら進めていくこと。

(3) 整備を進めるに当たっての注意点

整備を進める方針をもとに、子どもの遊び場整備につきものとなる「危険」に関して、「冒険遊び場」がこの40年に渡り市民権を獲得してきた経緯を参考にしながら、注意点を示す。長い記述になるが、「安心」して進めるためにも示す。

1 「理想の遊び場」を実現するためのリスクマネジメントを徹底すること。

子どもの遊び場に関する議論では、「危険」に対する「安全管理」が必ず議題にのぼる。一部ワークショップ参加者等から、「事故が起きたら責任を取れるのか」という一種の脅迫により、遊び場管理担当者が萎縮し「あるべき遊び場の姿」が一瞬にして撤回に脅かされることとがある。そこで「危険に対する不安」に対しては正しい情報の提供をしながら、コミュニケーションを図ることで、お互いの「信頼」の醸成することが「安心」につながる。

2 子どもの遊びに関するリスクマネジメントの基本的なあり方を理解しておくこと。

上記コミュニケーションを行うためにも、子どもの遊びに関する基本的なリスクマネジメントを理解し、「危険に対する不安」を持つ人に対応することが求められる。

我が国では、国土交通省「都市公園における遊具の安全確保に関する指針」、また日本公園施設業協会「遊具の安全に関する規準」がある。また「冒険遊び場」では、子どもたちと関わる時に、「危険」を主に「リスク」・「ハザード」と分類しながら、怪我の情報を共有する体制を整えあげている。このような子どもの遊びに係る基本的なリスクマネジメントのあり方についての理解をすることが、整備の進行時に当たっては、最も心強い情報となる。

3 絶対に管理主体の明確でない遊び場を整備しないこと。 *試験的なイベントを開催する場合は、除く。

なお、冒頭にも触れたように「冒険遊び場」の実現に向けては多くの地域で長い時間をかけて整備に至っていることに留意したい。その意味の解釈は多くあるが、主に「リスク」をマネジメントできる感性や、組織を明確にしていく「リスクコミュニケーション」があることにあり、そこでの官民が信頼関係を築くことができたことから現在もなお運営されている。

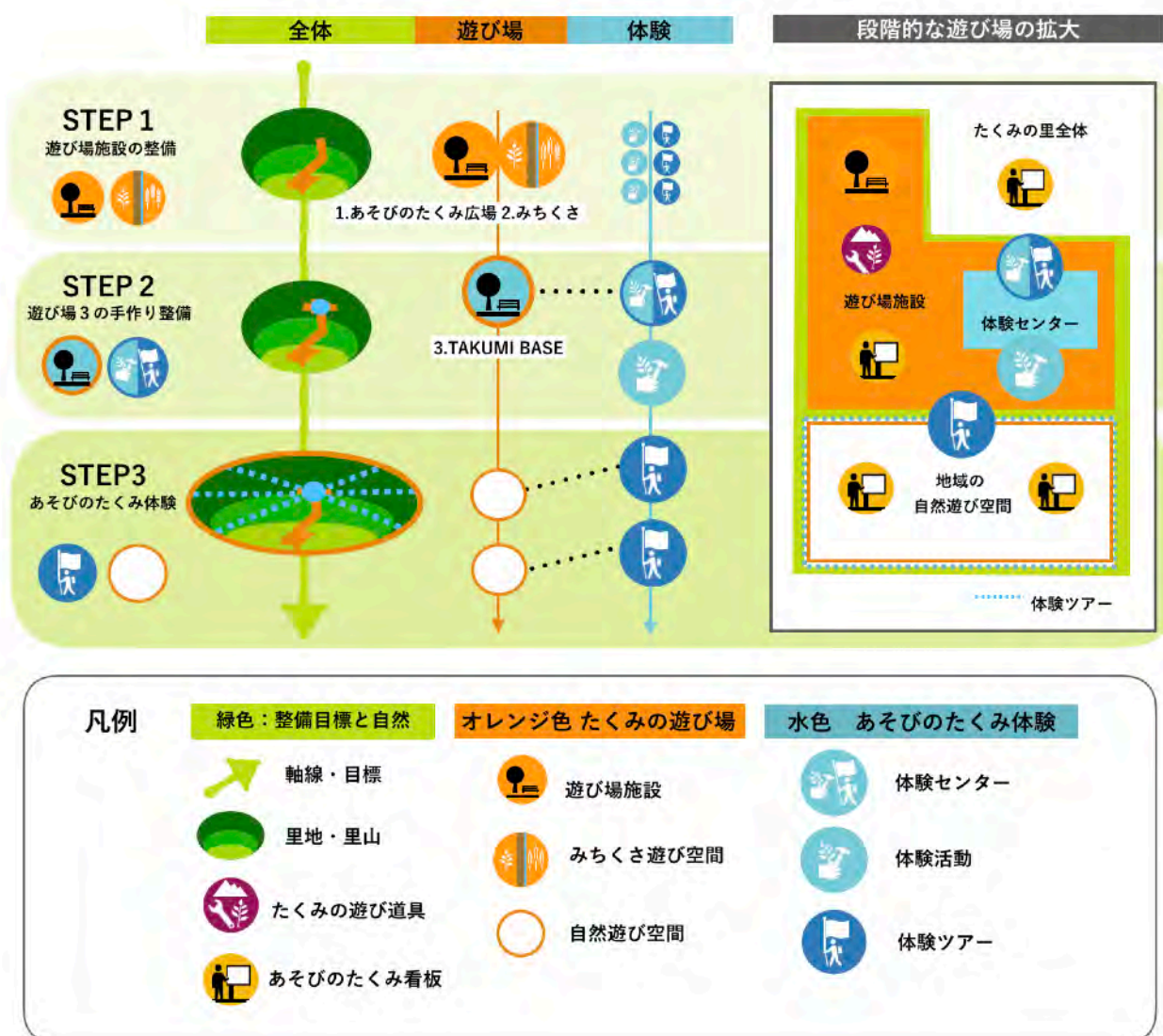
そのような段階的な関係性の構築を軽視し、計画実施を担う関係主体の焦りから、自分たちの思っていることだけで整備を推進していくことは、大事故を引き起こす要因となるだけではなく、「冒険遊び場」を作り出す地域の意欲をむしり取ることになる。これは日本全国の手作りの遊び場の不信を生み出し、「遊び場」に対する信用だけではなく、町全体のイメージを悪化させることになる。

「空間整備」は、その場所を実際に利用する人、管理する人の思いの上に成り立ってこそ成り立つものである。つまり、遊び場3「TAKUMI BASE あそびのたくみ冒険センター」においても、運営組織が確立され、十分にリスクマネジメントの技能を養った上で、その人達の思いとともに「空間整備」を進めていくことが重要である。

(4) たくみの里プレーパーク整備プロセスイメージ

物理的な「遊び場」の整備に合わせて、「体験プログラム」イベントなどを併用しながら十分に持続可能な人材や体制を検討すること。一方、十分な体制が確保できる場合においては、「遊び場」の段階整備と「体験プログラム」を同時に進めていくこと。

図：たくみの里プレーパーク整備イメージとプロセス



参考資料

5.1 あそびのたくみ体験活動の試験的实施

本整備計画の方向性を確認するためにプレーパークイベントを実施した。概要は次の表にまとめる。地元住民・観光客に対して非常に好評であった。

「たくみの里プレーパーク」を聞くことは非常に意義があり、また同時に、常設的な遊び場の必要性が、改めて多くの子ども・保護者から確認された。



あそびのたくみ体験



竹だけで遊ぼう！

概要

地域の「あそびのたくみ」へのインタビュー時によく話に挙がっていた竹を活用し、遊び場をつくった。竹は地域住民の所有する竹林から伐採を行って使用。

実施日：2019年3月16日（土）

企画準備者：みなかみ町役場職員、

にはる農村公園公社職員、千葉大学大学院生

参加者数：350名

体験

体験が可能であった遊びは次の通りである。

- ・竹コースター…山の中や坂道で行われていた。
- ・竹ピラミッド…オリジナル。木登りを再現
- ・竹ブランコ……山の中であつてツタを使って行った。
- ・竹電車づくり…オリジナル
- ・竹水鉄砲……新聞紙のいらないものを飛ばす竹空鉄砲も作成
- ・竹とんぼ…ナイフを使いながら子どもが作っていた。
- ・おてだま……よく女の子が行っていた。

たけ 竹だけであそぼう！



「あそびのたくみ」からのヒントに、竹だけで遊ぶ！

たくみの里地域の大人たち約50人を中心に遊びの思い出のお話を聞きました…すると、たくさんの面白い・イキイキとした話が！まさに「あそびのたくみ」です。

それがとても楽しかったので実際にやってみたいと思います。今回は「竹」に注目します。老若男女問わず、いっしょにあそびませんか？教えてもらえませんか？

日時 : 2019年 3月16日 (土) 10時～15時

(3月15日から遊びながら準備)

会場 : たくみの里 豊楽館前 **参加費** : 無料

例えば…

- ①竹水鉄砲 ⑥竹で船をつくる
- ②竹スキー ⑦竹ブランコ
- ③竹ソリ…… ⑧竹コースター
- ④竹なんご ⑨竹ピラミッド
- ⑤竹の電車

※雨天時は①～⑤までできます。
※他の遊びもありましたら、教えてください。

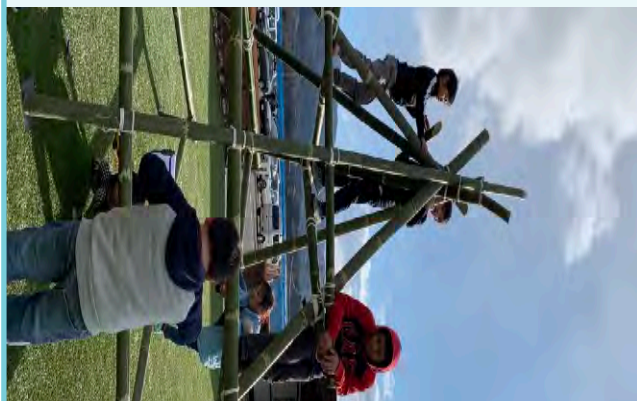


主催 みなかみ町
後援 みなかみ農村公園公社
共催 千葉大学園芸学部木下勇研究室

お問い合わせ：みなかみ町役場 観光商工課
(電話：0278-25-5018)



竹だけで遊ぼう！の様子



子どもが集い、様々な遊びに発展していた。



5mのブランコに怖さ半分、楽しさ爆発。



かつての「あそびのたくみ」に教えてもらい作成



かつての「あそびのたくみ」に教わり、
3時間も継続して行う子がいた。



インタビュー時に子どもが行っていたように
遊びが、豊楽館からこども園周囲の木々へ。



「あそびのたくみ看板」を見ながら、「竹のしかけで鳥
を捕まえるやり方を、初めて知る。
遊びを実際に照らし合わせながら、驚いている子ども。



竹だけで遊ぼう！の成果

子どもの様子

子どもたちが長時間滞在する様子が印象的で、遊びに熱中する子どもが多かった。
・地域の人から得られた遊びの思い出の看板をきっかけとしながら遊びを再現しようとしていた子が多数おり、かつての「あそびのたくみ」が指導するようすが見られた。

子ども同士の交流

都市・郊外・農村の交流が関わり合い、非常に面白い会話が広げられた。テーマは「公園での遊び」である。

1. 子どもの遊び

東京から来た都市部の子は、禁止事項が多くて遊びがつまらない。

埼玉から来た郊外の子は、遊び場も広く自由に遊べるという。

須川から来た農村部の子は、遊び場がそもそもないからわからない。

という話を、業務実施者が会話しながら行うことで、みんな笑いながら交流することができた。

観光客の反応

千葉・埼玉・新潟から来た家族が遊びに熱中し、子供だけではなく、大人が主体的にものづくり活動を行っている様子が印象的であった。非常に満足した様子で、また来訪したいということを口にする人が多く見られた。

2. 空間利用

豊楽館のにぎわい

豊楽館前に多くの観光客が滞在し、自然と足を止めながら活動に参加する様子が見られた。

3. 地域の関与

地域空間の竹林整備につながった

地域の方々からの課題として、竹林や山林の管理が難しく荒れているという報告を聞いていた。今回は竹を活用したイベントであったことから、実際に竹林の整備につながった。しかし依然としてたくさん竹があることから、「あそびのたくみ」体験活動プログラムを展開しながら、継続的利用することが可能であることが示唆された。

「あそびのたくみ」が顔を合わせる機会となった。

「あそびのたくみ」という概念を提唱し、そこに実際に地域の方々に足を運んで頂く機会となり、何より「自然と共生する暮らしのたくみ」たちの笑顔が非常に目立っていた。活動をしながらか遊びの様々な思い出が蘇る中で、また子どもたちへの指導など、役割を感じながら活動を展開することで有意義に活動を展開することができた。

総括

以上3点から検討しても、非常に有意義な活動であったことは言うまでもない。実際にこの企画に関わったスタッフからも、「たくみの里プレーパークのイメージが湧いた」「これで間違いないと思った。」「これからも継続してやっていくべきだ。」と、感覚的にも間違いなく続けたほうがよいという意見が多く、今後も実施していくべきであることが確認された。

参考情報：まいまい京都住民がガイドする京都のミニツアー

画像参照元：<https://www.maimai-kyoto.jp/>

The screenshot shows the homepage of the Maimai Kyoto website. The main banner features a photo of a guide in a red hat and microphone leading a tour. Text on the banner reads: "4月開催 まいまい京都 2019春 77 コース公開しました。" (April Event Maimai Kyoto 2019 Spring 77 Courses Released). Below the banner, there's a "NEWS" section with two items: "2019.3.15 GW開催の34コースを公開しました。" and "2018.4.28 「プラタモリ京都・銀閣寺」「プラタモリ京都・東山」「プラタモリ京都・宇治」に企画協力。" The left sidebar contains navigation links like "コース一覧", "まいまい京都とは", "ガイドさん紹介", etc. At the bottom, there are two tables listing tour details, including dates, times, destinations, and guides.

まいまい京都とは

まいまいとは「うろうろする」という京ことば。
京都の住民がガイドする、京都のミニツアーです。

暮らしや風習、路地奥の秘密、
不思議な高低差、トマソンから魍魎魍魎まで。

独自の視点を持つガイドさんと歩けば、
まちのあちこちに潜んでいた面白さが
次から次へと浮かび上がってきます。

まちへの愛と教養が身につくと、
日常がもっと楽しくなる。

さあ、一緒に京都のまちへ出かけましょう。



解説

まいまい京都は、京都市民がガイドしながら京都を巡るツアーを企画する団体である。「自分自身の得意分野」で、市民がまちを案内することで、これまでにない「視点」を生み出す。キャンセル待ちが続出するほどの人気がしばらく続いている。ツアーによるが、1回1500円程度で15人ほどの人数が参加。

「あそびのたくみツアー」も、たくみの里の回遊性を楽しくするものとして期待できる。「遊びを通して地域をみる」ワクワクした体験が観光客を惹きつけるだけではなく、高齢者の生きがい創出につながる事が考えられる。

5.2 調査アンケート用紙

1 子ども用 …「ほうかごのあそびに関するアンケート」【4ページあります。】

わからなかったら、おうちの人にてつだってもらいましょう。
(さむいときだけではなく、あたたかい夏など、よくあそぶのときのことをかんがえてください。)



つぎのことを、おしえてください。あてはまるものに ○ をしてください。

1. (1.男 ・ 2.女)
2. (1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6) 年生
3. きょうだいはいいますか？
1. いる ・ 2. いない
→それは 兄・姉 () 人 弟・妹 () 人
4. 今 住んでいるところは、 みなかみ町新治地区 のどこですか？↓
永井・吹路・猿ヶ京・赤谷・相保・浅地・湯宿・笠原・須川・谷地・東峰・恋越
入須川・塩原・布施・新巻・下新田・上羽場・下羽場・師田・その他 ()
5. 地域の子ども会の活動に参加していますか？
1. 今も参加している、 2. 以前に参加していたが、今は参加していない、
3. もともと参加していない、 4. その他 ()



どうやって学校から帰るかな？

6. いつも学校から、どのようにかえりますか？ (いくつかある人は、一ばんよくつかうもの1つをえらぶ)
1. 歩いて ・ 2. スクールバスで ・ 3. 車に乗せてもらって ・ 4. その他 ()
7. 学校から家までの、かよののに何分かかりますか。 (○は一つ)

10分 おひん 未満	10～20分 おひん 未満	20～30分 おひん 未満	30～40分 おひん 未満	40～50分 おひん 未満	50分 いしろう 以上
------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------

1 ————— 2 ————— 3 ————— 4 ————— 5 ————— 6



学校終わった後や休みの日、どこで、だれと遊ぶかな？

8. 学校が終わってから、何人ぐらいの友だちと遊んでいますか？
1. だれもない 2. 1～2人 3. 3～4人 4. 5～7人 5. 8人以上
9. ↑その友だちの年齢のちがいは？ ^{ねんれい} あてはまるところいくつでも記入してください
1. 同じ学年の人 () 人 2. 年上は () 人 3. 年下は () 人

10. 家の近くに、遊ぶことのできる友だちはすんでいますか？

1. はい 2. いいえ

11. 遊びに行くときは何でいきますか？（いちばんあてはまるもの1つに○）

1. 歩いて 2. 自転車で 3. 車に乗って 4. その他（ ）

12. 友だちと遊ぶとき、やくそくはどのようにしますか（いくつでも）

1. 学校でやくそくする 2. 学校がえりにやくそくする 3. 家まで呼びに行く
4. 電話でやくそくする 5. いつも遊ぶ場所にいく 6. その他（ ）

13. 平日の学校がおわった後や休みの日に、どんなところで遊んでいますか？

あてはまる番号にいくつでも○、そのうち、いつも遊んでいる場所に◎(いくつでも)をつけてください。

(さむい冬ときだけではなく、あたたかい夏のときのこともかんがえてください。)

◎か○	遊び場所	◎か○	遊び場所	◎か○	遊び場所
	1.公園		6.児童館や学童クラブ		11. 神社やお寺
	2.道		7.川・よう水ろ・池		12. 空地
	3.家の中		8.山・林		13. 駐車場
	4.家のまわり・庭		9.田んぼや畑		14.そのほか
	5.学校（校庭など）		10.公民館や集会所		（ ）



学校が終わった後、どのくらいの時間遊べるかな？ 習い事はしているかな？

14. 学校が終わった後、遊べる日に、○をつけてください。(いくつでも)

No.	なにをしている？ (いくつでも○↓)	いつしている？ (いくつでも○↓)
	みほん： <u>学校に行く</u>	月 ・ 火 ・ 水 ・ 木 ・ 金 ・ 土 ・ 日
1	うんどう ならいごと 運動する習い事（スポーツ、スイミングなど）	月 ・ 火 ・ 水 ・ 木 ・ 金 ・ 土 ・ 日
2	うんどうがい ならいごと 運動以外の習い事（じゆく、ピアノなど）	月 ・ 火 ・ 水 ・ 木 ・ 金 ・ 土 ・ 日
3	あそぶ日	月 ・ 火 ・ 水 ・ 木 ・ 金 ・ 土 ・ 日
4	→そのうち、あそぶときに <u>外でもあそぶ日</u>	月 ・ 火 ・ 水 ・ 木 ・ 金 ・ 土 ・ 日
5	ともだちとあそぶ日	月 ・ 火 ・ 水 ・ 木 ・ 金 ・ 土 ・ 日

15. 遊ぶ時間は、どのくらいですか？

学校のあと遊ぶのは、一日あたり（ 1. ない・ 2.30 分以内・ 3. 1 時間以内・ 4.2 時間以内・ 5. 2 時間以上）

そのうち外で遊ぶのは一日あたり（ 1. ない・ 2.30 分以内・ 3. 1 時間以内・ 4.2 時間以内・ 5. 2 時間以上）

学校のない日、遊ぶのは一日あたり（ ）時間（ ）分くらい

そのうち外で遊ぶのは一日あたり（ ）時間（ ）分くらい

16. よくあそぶ遊びを、3つあげてください。

1. () 2. () 3. ()

17. 次のうち、子どもだけでしたことのある遊びに◎、大人といっしょのときだけしたことのある遊びに○を。なにもなければ12に○をしてください。(あてはまるものを、いくつでも)

◎か○	遊び	◎か○	遊び
	1. 秘密基地づくり		7. たき火、火で遊ぶ
	2. 雪で遊ぶ		8. 山・森に入って遊ぶ
	3. 木にのぼる		9. 土やどろで遊ぶ
	4. 川で遊ぶ		10. 虫をとる
	5. 魚をとる・つる		11. 自然のもの(木や葉っぱなど)を使って何かつくる
	6. 木の実など野山の食べられるものをもって食べる		12. どれもやったことがない

18. ↑16の6「木の実、野山の食べられるものをもって食べる」で、◎か○をした人に聞きます。

(1) 自分の家か、地域になっている「かき」をとって、食べたことはありますか？

(1.自分でとって ・ 2.大人にとってもらって ・ 3.とって、食べたことはない)

(2) 自分の家か、地域になっている「くわのみ」をとって、食べたことはありますか？

(1.自分でとって ・ 2.大人にとってもらって ・ 3.とって食べたことはない)

(3) このほかに、木の実で、どんなものを食べたことがありますか？あったらおしえてください。
()

↑また、だれにおしえてもらって、「食べることができる」と知りましたか？ ○はいくつでも

(1.親 ・ 2. 祖^{おじいちゃん、おばあちゃん}父^{ちゅうい}母 ・ 3.年上の友だち・ 4.同じ年の友だち・ 5.地域の人 6.その他())

何をして遊んでいるかな？ 禁止のことや、注意されたりしたことある？

19. 遊ぶときに、これをしてはいけない、行ってはいけないと、禁止されていることはありますか？また禁止を、守っている場合には○、たまにやぶっている場合は△、ほとんど守っていない場合は×をかくてください。

1. ある ↓ (あるだけ、かいてください) ・ 2. ない

だれから→おうちの人のばあいは、だれか、かいてください。

①番 だれから？ () から どんなことを？→ () まもる ()

②番 だれから？ () から どんなことを？→ () まもる ()

③番 だれから？ () から どんなことを？→ () まもる ()



思っていることをおしえてね！

20. 遊びたいけれど、できない遊びはありますか？ あれば、どんなことを教えてください。

1.ある ↓ 2.ない

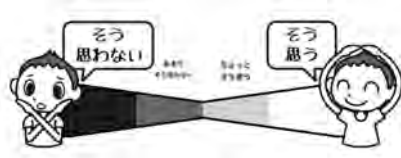
① () ② () ③ ()

→なぜやってみたい・できないか理由もあったら、おしえてください

()

21. 次のことを教えてください。

あてはまるものに、○をしてほしい。



例) トマトが、好きだ

1—2—3—4

1) 遊ぶのが好きだ

1—2—3—4

2) 外で遊ぶより、なかで遊ぶほうが好きだ

1—2—3—4

3) このまちには、遊ぶ場所が、じゅうぶんある

1—2—3—4

4) 学校が終わった後、遊ぶ時間は、じゅうぶんある

1—2—3—4

5) 学校が終わった後、遊ぶ友達は、じゅうぶんいる

1—2—3—4

6) 自分の家の近くに住んでいる大人を知っている

1—2—3—4

7) 遊ぶときには、大人がいたほうがいい

1—2—3—4

8) 自由に遊ぶことができています

1—2—3—4

9) 学校が終わった後、もっと遊びたい

1—2—3—4

10) 将来もこの地域に住みたい

1—2—3—4

22. なにか、あそぶことについて意見があったら自由に書いてください。

【いろいろなことを教えてくれて、本当にありがとうございました。】

2 保護者用 「子ども時代の放課後のすごし方に関するアンケート」

※ご自身の子ども時代（小学生のとき、よく遊んだ頃）について教えてください。

※お子様にきょうだいがいますか？（ 1.はい ・ 2.いいえ ）



保護者の方(回答者さま)のことを、可能な範囲で、おしえてください。

1. （ 1.男 ・ 2. 女 ）
2. いまのあなたの年齢層は
（ 20代、 2. 30代、 3. 40代、 4. 50代、 5. 60代、 6.70代、 7. 80代以上）
3. きょうだいはいますか？
1. いる ・ 2. いない
→それは 兄や・姉（ ）人 弟・妹（ ）人
4. 今 住んでいるところは、 **みなかみ町新治地区** のどこですか？↓
永井・ 吹路 ・ 猿ヶ京 ・ 赤谷・ 相俣・ 浅地・ 湯宿・ 笠原・ 須川・ 谷地 ・ 東峰 ・ 恋越
入須川・ 塩原 ・ 布施 ・ 新巻 ・ 下新田・ 上羽場 ・ 下羽場 ・ 師田 ・ その他（ ）
5. 今、祖父母（どちらかでも）一緒に住んでいますか。
（ 1.同じ家に住んでいる ・ 2.同じ敷地内に住んでいる ・ 3.同じ地域に住んでいる ・ 4.いいえ ）
6. あなたが遊び盛りの子どもの頃 過ごしたのは？
1. 同じ場所 ・ 2. 同じ地域 ・ 3. その他→そこは（ 市街地 ・ 郊外住宅地 ・ 農山漁村 ）



あなたが子どものころ…学校への通学手段

7. 学校から、どのように帰りましたか？
1. 歩いて、 2. スクールバスで、 3. 車に乗せてもらって、 4. その他（ ）
8. ^{つうがくじかん}学校から家までの通学時間を教えてください。（○は一つ）

10分 未満	10～20分 未満	20～30分 未満	30～40分 未満	40～50分 未満	50分 以上
-----------	--------------	--------------	--------------	--------------	-----------

1 ————— 2 ————— 3 ————— 4 ————— 5 ————— 6



あなたが子どものころ…放課後の遊び場、遊び仲間など

9. 平日の放課後や休みの日に、どんなところでよく遊んでいましたか？

あてはまる番号にいくつでも○、そのうち、いつも遊んでいた場所に◎(いくつでも)をつけてください。

(さむい冬ときだけではなく、あたたかい夏のときのこともかんがえてください。)

◎か○	遊び場所	◎か○	遊び場所	◎か○	遊び場所
	1.公園		6.児童館や学童クラブ		11. 公民館・集会所
	2.道		7. 川・水路・池		12. 神社やお寺
	3.家の中		8. 山・林		13. 空地
	4.家のまわり・庭		9. 田んぼや畑		14. 駐車場
	5.学校 (校庭など)		10. 商業施設		
	15.その他 ()				

10. 放課後、何人ぐらいの友だちと遊んでいましたか？

1. だれもない 2. 1～2人 3. 3～4人 4. 5～7人 5. 8人以上

11. ↑その友だちの年齢のちがいは？ あてはまるところいくつでも記入してください

1. 同じ学年の人 () 人 2. 年上は () 人 3. 年下は () 人

12. 遊びに行くときは何でいきますか？

1. 歩いて 2. 自転車で 3. 車に乗って 4. その他 ()

13. ともだちとあそぶとき、やくそくはどのようにしましたか？

1. 学校でやくそくする 2. 学校がえりにやくそくする 3. 家まで呼びに行く
4. 電話でやくそくする 5. いつも遊ぶ場所にいく 6. その他 ()



放課後の遊び時間

14. 放課後、週に何日くらい遊べましたか？

平日 週 () 日 (最大5) そのうち 週 () 日、外で遊んでいた。

休日 週 () 日 (最大2) そのうち 週 () 日、外で遊んでいた。

15. 塾・習い事などはしていましたか？

1. している → なにをしていますか？ (ア 学習塾 イ. スポーツや音楽などのならいごと)
2. していない

16. 遊ぶ時間は、どのくらいでしたか？

平日 (学校のある日は) 遊ぶのは一日あたり () 時間 () 分
そのうち 外で遊ぶのは一日あたり () 時間 () 分
休日 (学校のない日) 遊ぶのは一日あたり () 時間 () 分
そのうち 外で遊ぶのは一日あたり () 時間 () 分



何をして遊んでいたか・禁止事項・大人からの注意、怒られたこと

17. よくあそんでいた遊びを、3つあげてください。

1. () 2. () 3. ()

18. 次の遊びで、子どもだけでしたことのある遊びに○、大人といっしょのときだけしたことのある遊びに○を。なにもなければ12に○をしてください。(あてはまるものを、いくつでも)

◎か○	遊び	◎か○	遊び
	1. 秘密基地づくり		7. たき火、火で遊ぶ
	2. 雪で遊ぶ		8. 山・森に入って遊ぶ
	3. 木にのぼる		9. 土やどろで遊ぶ
	4. 川で遊ぶ		10. 虫をとる
	5. 魚をとる・つる		11. 自然のもの(木や葉っぱなど)を使って何かつくる
	6. 木の実など野山の食べられるものをもって食べる		12. どれもやったことがない

19. ↑16の6「木の実、野山の食べられるものをもって食べる」で、◎か○をした人に聞きます。

(1) 自分の家か、地域になっている「柿」をとって、食べたことはありましたか？

(1.自分でとって ・ 2.大人にとってもらって ・ 3.とって、食べたことはない)

(2) 自分の家か、地域になっている「桑の実」をとって、食べたことはありましたか？

(1.自分でとって ・ 2.大人にとってもらって ・ 3.とって食べたことはない)

(3) このほかに、山菜や木の実など、どんなものを食べたことがありましたか？ できるかぎり多く ()

↑また、だれにおしえてもらって、「食べることができる」と知りましたか？ ○はいくつでも

(1.親 ・ 2. 祖 父 母 ・ 3.年上の友だち・ 4.同じ年の友だち・ 5.地域の人 6.その他()



何をして遊んでいるかな？ 禁止のことや、^{ちゅうい}注意されたりしたことありましたか？

20. 遊ぶときに、これをしてはいけない、行ってはいけないと、禁止されていることはありましたか？

1. ある ↓ (あるだけ、かいてください) ・ 2. ない

①番 だれから？ () から どんなことを？→ ()

②番 だれから？ () から どんなことを？→ ()

③番 だれから？ () から どんなことを？→ ()

21. 地域の子ども会の活動に参加していましたか？

1. はい ・ 2 いいえ



保護者として、お子さまについて思っていることを教えてください。

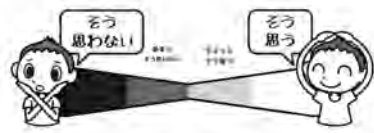
22. お子さまが、遊んでいないけれど、遊んでほしい遊びはありますか？

1.ある ↓ 2.ない

① () ② () ③ ()

→なぜか理由があったら、おしえてください

()



23. お子さまに関して、保護者として思うことをお聞きます。

例) トマトが、すきだ

1—2—3—4

1) 遊ぶのが好きだと思う

1—2—3—4

2) 外で遊ぶより、なかで遊ぶほうが好きだと思う

1—2—3—4

3) 子どもの遊ぶ場所は、じゅうぶんあると思う

1—2—3—4

4) 放課後、遊ぶ時間は、じゅうぶんあると思う

1—2—3—4

5) 放課後、遊ぶ友達は、じゅうぶんいると思う

1—2—3—4

6) 自由に、遊ぶことができていると思う

1—2—3—4

7) 放課後、子どもはもっと遊んだほうが良いと思う

1—2—3—4

8) もっと子どもは地域の外で遊んだほうが良いと思う

1—2—3—4

9) もっと子どもは地域の自然で遊んだほうが良いと思う

1—2—3—4

以下、保護者の方、ご自身に関して、お聞きます。

10) 自分の子どもに、木の実、山菜採りやキノコ採りなど自然で食べられるものを教えている。

1—2—3—4

10) 自分でとった山菜やきのこ、木の実、柿などを地域の人にあげたり、地域の人からもらったりする。

1—2—3—4

1 1) 子どもが遊ぶときには、大人が見守っていたほうが良いと思う。

1—2—3—4

1 2) 自分の家の近くに住んでいる人を知っている

1—2—3—4

1 3) 将来もこの地域に住みたい

1—2—3—4

24. なにか、子どもの遊びや放課後の過ごし方に関して、ご意見がありましたらご記入ください。

【ご記入いただき、誠にありがとうございました。】

3 祖父母用 「子ども時代の放課後のすごし方に関するアンケート」

※ご自身の子ども時代（小学生のとき、よく遊んだ頃）について教えてください。

※お子様にきょうだいがいますか？（ 1.はい ・ 2.いいえ ）



祖父母の方(回答者さま)のことを、可能な範囲で、おしえてください。

1. （ 1.男 ・ 2. 女 ）

2. いまのあなたの年齢層は

（ 20 代、 2. 30 代、 3. 40 代、 4. 50 代、 5. 60 代、 6. 70 代、 7. 80 代以上）

3. きょうだいはいますか？

1. いる ・ 2. いない

→それは 兄や・姉（ ）人 弟・妹（ ）人

4. 今 住んでいるところは、 **みなかみ町新治地区** のどこですか？↓

永井・ 吹路 ・ 猿ヶ京 ・ 赤谷・ 相俣・ 浅地・ 湯宿・ 笠原・ 須川・ 谷地 ・ 東峰 ・ 恋越
入須川・ 塩原 ・ 布施 ・ 新巻 ・ 下新田 ・ 上羽場 ・ 下羽場 ・ 師田 ・ その他（ ）

5. あなたが遊び盛りの子どもの頃 過ごしたのは？

1. 同じ場所 ・ 2. 同じ地域 ・ 3. その他→そこは（ 市街地 ・ 郊外住宅地 ・ 農山漁村 ）



あなたが子どものころ…学校への通学手段

6. 学校から、どのように帰りましたか？

1. 歩いて、 2. スクールバスで、 3. 車に乗せてもらって、 4. その他（ ）

7. ^{つうがくじかん}学校から家までの通学時間を教えてください。（○は一つ）

10 分 未満	10～20 分 未満	20～30 分 未満	30～40 分 未満	40～50 分 未満	50 分 以上
------------	---------------	---------------	---------------	---------------	------------

1 ————— 2 ————— 3 ————— 4 ————— 5 ————— 6



あなたが子どものころ…放課後の遊び場、遊び仲間など

8. 平日の放課後や休みの日に、どんなところでよく遊んでいましたか？

あてはまる番号にいくつでも○、そのうち、いつも遊んでいた場所に◎(いくつでも)をつけてください。
(さむい冬ときだけではなく、あたたかい夏のときのこともかんがえてください。)

◎か○	遊び場所	◎か○	遊び場所	◎か○	遊び場所
	1.公園		6.児童館や学童クラブ		11. 公民館・集会所
	2.道		7. 川・水路・池		12. 神社やお寺
	3.家の中		8. 山・林		13. 空地
	4.家のまわり・庭		9. 田んぼや畑		14. 駐車場
	5.学校(校庭など)		10. 商業施設		
	15.その他()				

9. 放課後、何人ぐらいの友だちと遊んでいましたか？

1. だれもない 2. 1～2人 3. 3～4人 4. 5～7人 5. 8人以上

10. ↑その友だちの年齢のちがいは？ あてはまるところいくつでも記入してください

1. 同じ学年の人()人 2. 年上は()人 3. 年下は()人

11. 遊びに行くときは何でいきますか？

1. 歩いて 2. 自転車で 3. 車に乗って 4. その他()

12. ともだちとあそぶとき、やくそくはどのようにしましたか？

1. 学校でやくそくする 2. 学校がえりにやくそくする 3. 家まで呼びに行く
4. 電話でやくそくする 5. いつも遊ぶ場所にいく 6. その他()



放課後の遊び時間

13. 放課後、週に何日くらい遊べましたか？

平日 週()日(最大5) そのうち 週()日、外で遊んでいた。
休日 週()日(最大2) そのうち 週()日、外で遊んでいた。

14. 塾・習い事などはしていましたか？

1. している →なにをしていますか？(ア 学習塾、イ. スポーツや音楽などのならいごと)
2. していない

15. 遊ぶ時間は、どのぐらいでしたか？

平日(学校のある日は) 遊ぶのは一日あたり ()時間()分
そのうち 外で遊ぶのは一日あたり ()時間()分
休日(学校のない日) 遊ぶのは一日あたり ()時間()分
そのうち 外で遊ぶのは一日あたり ()時間()分



何をして遊んでいたか ・ 禁止事項 ・ 大人からの注意、怒られたこと

16. よくあそんでいた遊びを、3つあげてください。

1. () 2. () 3. ()

17. 次の遊びで、子どもだけでしたことのある遊びに◎、大人といっしょのときだけしたことのある遊びに○を。なにもなければ12に○をしてください。(あてはまるものを、いくつでも)

◎か○	遊び	◎か○	遊び
	1. 秘密基地づくり		7. たき火、火で遊ぶ
	2. 雪で遊ぶ		8. 山・森に入って遊ぶ
	3. 木にのぼる		9. 土やどろで遊ぶ
	4. 川で遊ぶ		10. 虫をとる
	5. 魚をとる・つる		11. 自然のもの(木や葉っぱなど)を使って何かつくる
	6. 木の実など野山の食べられるものをもって食べる		12. どれもやったことがない

18. ↑16の6「木の実、野山の食べられるものをもって食べる」で、◎か○をした人に聞きます。

(1) 自分の家か、地域になっている「柿」をとって、食べたことはありましたか？

(1.自分でとって ・ 2.大人にとってもらって ・ 3.とって、食べたことはない)

(2) 自分の家か、地域になっている「桑の実」をとって、食べたことはありましたか？

(1.自分でとって ・ 2.大人にとってもらって ・ 3.とって食べたことはない)

(3) このほかに、山菜や木の実など、どんなものを食べたことがありましたか？ できるかぎり多く ()

↑また、だれにおしえてもらって、「食べることができる」と知りましたか？ ○はいくつでも

(1.親 ・ 2. 祖^{おじいちゃん、おばあちゃん}父^{おじいちゃん、おばあちゃん}母^{おじいちゃん、おばあちゃん} ・ 3.年上の友だち・ 4.同じ年の友だち・ 5.地域の人 6.その他())



何をして遊んでいるかな？ 禁止のことや、^{ちゅうい}注意されたりしたことありましたか？

19. 遊ぶときに、これをしてはいけない、行ってはいけないと、禁止されていることはありましたか？

1. ある ↓ (あるだけ、かいてください) ・ 2. ない

①番 だれから？ () から どんなことを？→ ()

②番 だれから？ () から どんなことを？→ ()

③番 だれから？ () から どんなことを？→ ()

20. 地域の子どもの会の活動に参加していましたか？

1. はい ・ 2.いいえ



祖父母として、お孫さまについて思っていることを教えてください。

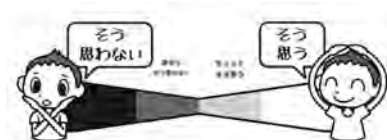
21. おまごさまが、遊んでいないけれど、遊んでほしい遊びはありますか？

1.ある ↓ 2.ない

① () ② () ③ ()

→なぜか理由があったら、おしえてください

()



22. お孫さまに関して、祖父母として思うことをお聞きます。

例) トマトが、すきだ

1 — 2 — 3 — 4

1) 遊ぶのが好きだと思う

1 — 2 — 3 — 4

2) 外で遊ぶより、なかで遊ぶほうが好きだと思う

1 — 2 — 3 — 4

3) 子どもの遊ぶ場所は、じゅうぶんあると思う

1 — 2 — 3 — 4

4) 放課後、遊ぶ時間は、じゅうぶんあると思う

1 — 2 — 3 — 4

5) 放課後、遊ぶ友達は、じゅうぶんいると思う

1 — 2 — 3 — 4

6) 自由に、遊ぶことができていると思う

1 — 2 — 3 — 4

7) 放課後、子どもはもっと遊んだほうが良いと思う

1 — 2 — 3 — 4

8) もっと子どもは地域の外で遊んだほうが良いと思う

1 — 2 — 3 — 4

9) もっと子どもは地域の自然で遊んだほうが良いと思う

1 — 2 — 3 — 4

以下、祖父母の方、ご自身に関して、お聞きます。

10) 自分の子どもに、木の実、山菜採りやキノコ採りなど自然で食べられるものを教えている。

1 — 2 — 3 — 4

10) 自分でとった山菜やきのこ、木の実、柿などを地域の人にあげたり、地域の人からもらったりする。

1 — 2 — 3 — 4

1 1) 子どもが遊ぶときには、大人が見守っていたほうが良いと思う。

1 — 2 — 3 — 4

1 2) 自分の家の近くに住んでいる人を知っている

1 — 2 — 3 — 4

1 3) 将来もこの地域に住みたい

1 — 2 — 3 — 4

23. なにか、子どもの遊びや放課後の過ごし方に関して、ご意見がありましたらご記入ください。

【ご記入いただき、誠にありがとうございました。】



業務完了日：2019年3月28日（発行日）

業務実施者：千葉大学大学院園芸学研究科 木下勇研究室

代表責任者：木下 勇（教授）

統括責任者：寺田光成

責任担当者：暮らし・人 阿部健一

：暮らし・自然 エルミロヴァ・マリア

図面担当者：Mao Maozhu , He Lei

コンセプトデザイン：寺田光成

イラスト ：小原純

連絡先 ：090-2300-2633

himitsukeychi@gmail.com (寺田光成)