

【遊び場計画】

○周辺の街区公園の現況



A=1,071m²

- 【遊び要素】
- ・ブランコ
 - ・アーチクライム
 - ・フラットな芝生広場



A=3,463m²

- 【遊び要素】
- ・すべり台
 - ・砂場
 - ・フラットな芝生広場



A=6,643m²

- 【遊び要素】
- ・複合遊具
 - ・グラウンド



A=1,715m²

- 【遊び要素】
- ・すべり台
 - ・砂場
 - ・フラットな芝生広場



A=2,487m²

- 【遊び要素】
- ・すべり台
 - ・ブランコ
 - ・スカルプチャ
 - ・グラウンド



A=854m²

- 【遊び要素】
- ・すべり台
 - ・ブランコ
 - ・スカルプチャ
 - ・グラウンド



A=1,416m²

- 【遊び要素】
- ・すべり台
 - ・ブランコ
 - ・シーソー



A=1,370m²

- 【遊び要素】
- ・すべり台
 - ・ブランコ
 - ・フラットな芝生広場



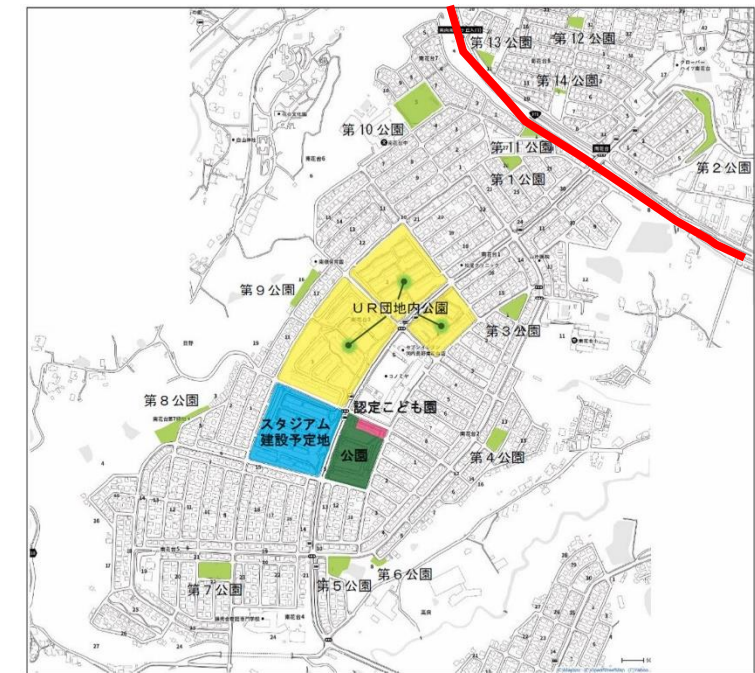
A=1,499m²

- 【遊び要素】
- ・シーソー
 - ・フラットな芝生広場



A=8,430m²

- 【遊び要素】
- ・ブランコ
 - ・フラットな芝生広場



(全体の特長)

- ・面積は 1000m²～8500m² と多様で、いずれもフラットな敷地。
- ・ブランコ、すべり台などのベーシック遊具が設置されている。
- ・利用実態は今後調査予定。

【遊び場計画】

○近年の都市公園の整備の潮流

＜遊びの豊かさ＞多様な子どもの身体的・情緒的・認知的・社会的発達を幅広く支援できる。

＜エリア分け＞多様な人が遊び場のレイアウトを容易に理解し、自分の選んだ遊び活動を存分に楽しめる配置。

＜アクセスと参加＞あらゆる子どもが遊びに参加できるよう、すべてのエリアはアクセシブルな園路または地面でつながっている。

＜インクルージョン＞障害のある子どもを含む多様な利用者が並んで遊んだり交流したりしやすい。

＜脱・一点豪華主義＞遊び場の中でひととき目立つ特別な遊具を置いたり、一つのエリアをとりたてて充実させたりすることを避ける。

＜人工物と自然物＞多彩な遊びの機会を提供するため、安全性やアクセシビリティが考慮され特有の遊び体験ができる人工物/遊具と、表情豊かで変化に富み自由度や柔軟性を備えた自然物の両者を織り交ぜた環境づくりを目指す。

＜ハザードとリスク＞重大な事故につながるハザードを除去し、その上で子どもが発達や特性に応じた適切なリスクに挑み達成する経験を積めるよう、段階的な挑戦の機会を提供する。

＜見通し＞遊び場は周囲から完全な死角となる場所をなくし、基本的に見通しのきく状態とします。その上で子どもたちが探検したり潜り込んだりできる要素を織り交ぜる。

＜日差し・熱対策＞長時間の日差しで高温になりやすい地表面材が用いられたエリアや、子どもが長く留まって遊ぶ場所には、日除けや緑陰を設けたり地面に遮熱塗装を施したりすることを検討する。

みーんなの公園プロジェクト
ユニバーサルデザインによる公園の遊び場づくりガイドより抜粋

○事例1 南池袋公園



○事例2 てんしば



○事例3 満寿美公園



本公園の整備方針

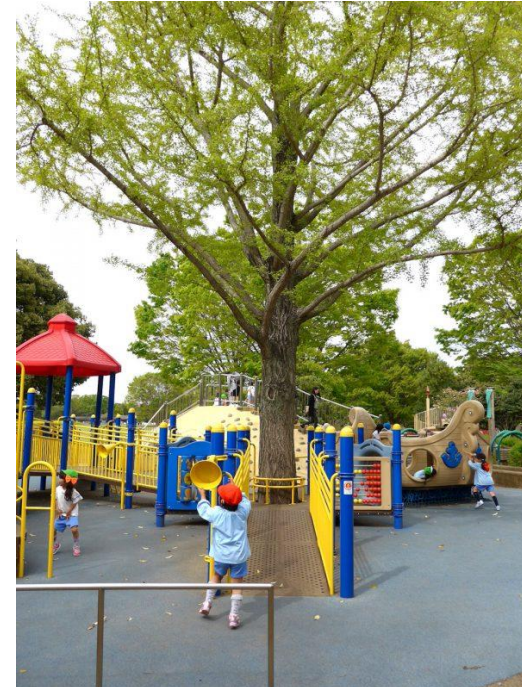
○遊び場づくりの考え方

- ・南花台の街区公園にすでにある遊びの形にはない、自分たちで遊び方を創造できる遊び場。
- ※既製品の遊具：遊び方、遊ぶ場所が特定されており、安全に利用・見守りができる。
- ※地形を活かした遊具：遊び方、遊ぶ場所を自由に選択・チャレンジができる。
 - ⇒ハザードのない遊具設計と、見守り場所との位置関係を考慮した空間配置により安全性を確保。
- ・健常者・身障者問わず、だれもが楽しめる「五覚」を刺激する遊び場づくり

○コンセプト

聴覚			
視覚		×	見つける遊び = 大地(地形)、みどり
触覚			
前庭覚			×
固有覚			見つける遊び = 遊びの装置

○事例4 国営昭和記念公園



・コンクリートを活用した自由な地形づくり <見つける遊び>



走り回る、すべる、のぼる、飛ぶ、バランスを取る、くぐる、またぐ

触覚 前庭覚 固有覚

×

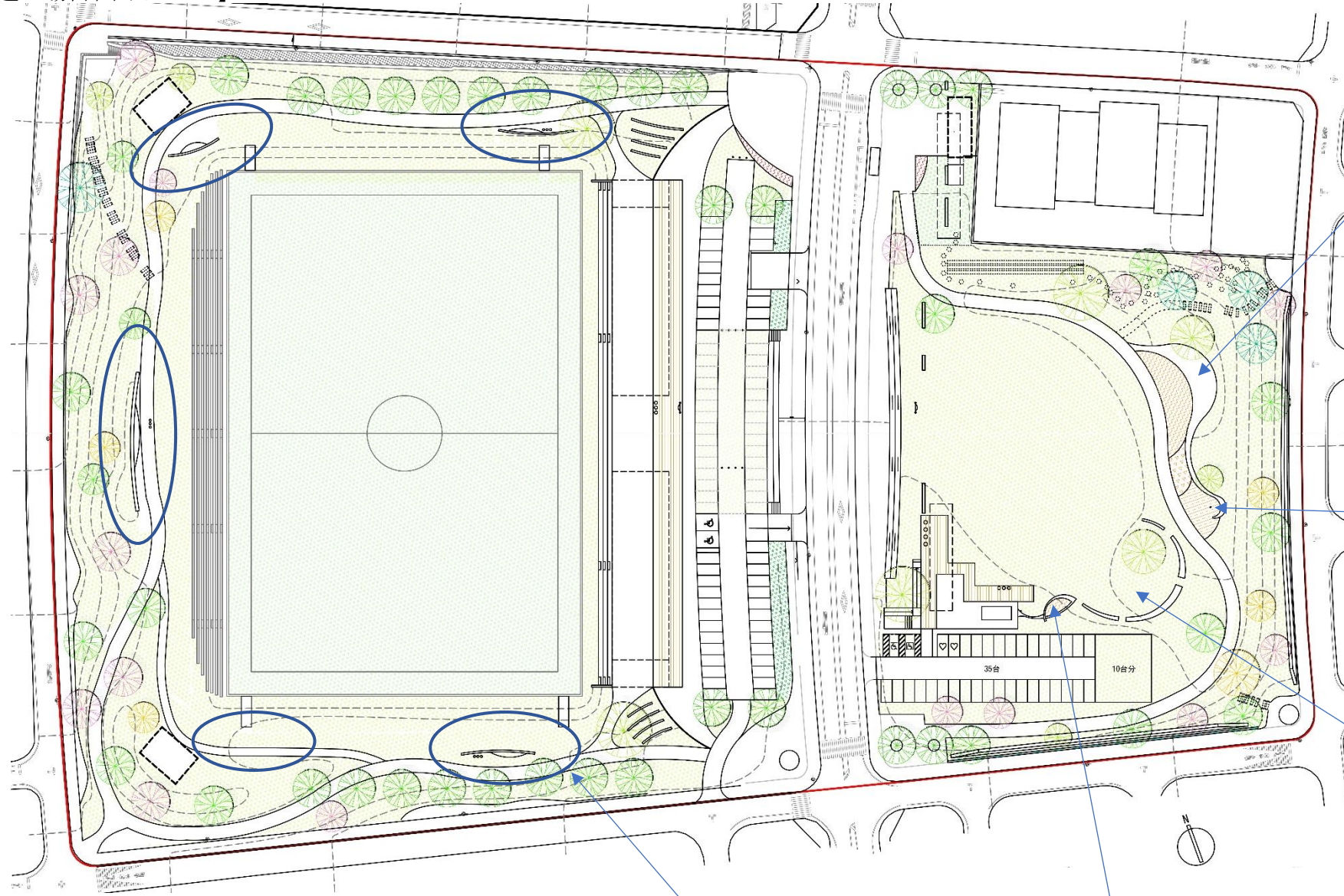
・コンクリート壁面を活かした遊び装置の挿入 <見つける遊び>



音を楽しむ、光を楽しむ、色を楽しむ、手触りを楽しむ、温度を楽しむ

聴覚 視覚 触覚

【遊び場計画イメージ】



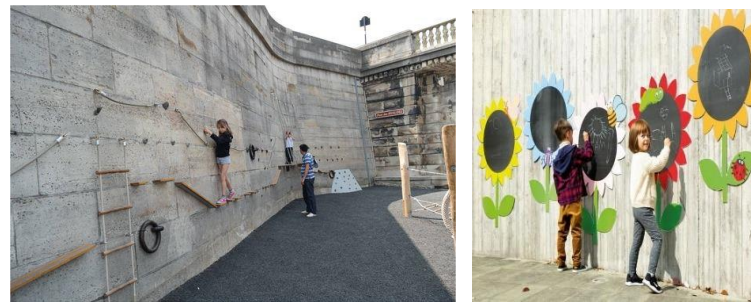
人研ぎ滑り台イメージ



ミスト遊具イメージ



Aゾーン遊び場イメージ



砂場イメージ



芝生の走り回り広場イメージ

