

第二園庭あそびまで、いよいよカウントダウン！

新型コロナの感染状況は加速的に変化しています。『おはなしはマスク』会話時のマスクが究極の感染対策です。ゴールデンウィーク中も感染拡大防止にご協力をお願いいたします。

さて、業者さんによる第二園庭（兼いずればプレーパーク）の工事がひとまず4/28に終了しました。GW明けからは日中、徐々に園児が遊び始められるように、残りの整備を連休中にしたいと思えます。第二園庭は雨天後はもちろんのこと、雨天時もカッパ・長靴で入って遊んでも泥濘が気にならないように、地盤改良も丁寧にしていただきました。空間がひとまず整い、いよいよ運用していくという緊張感とともに、第二園庭のスタートを迎えたいと思えます。

園庭 と 緑公園 と 第二園庭

みどりこども園は自然環境に恵まれています。特に、第二園庭の奥の山は、地域の40代～70代の方たちが子どもの頃に遊んでいた場所でした。園庭は自分たちが管理・整備できて基本的には外部の人が入らない空間です。一方、公園は大胆に掘り起こすことはできず、地域の人みんなが入れる空間です。そのため、園庭での配慮と、緑公園での配慮は、自ずと違ってくる部分があります。第二園庭は、その中間的存在として子どもの心の原風景の一部になることを願い、新たな価値を想像し、表現する空間にしたいと考えています。（スモールステップで5～10年程かけて心地良い空間を目指していきます）

^{わたくし}私（園庭）と^{おおやけ}公（緑公園等）、その両者がグラデーショナル的に混ざる感じが、第二園庭です。

日本家屋の独特のものとして縁側という考え方があります。内でもなければ外でもないという縁側は、空間を仕切る意識が希薄な日本家屋空間独特の曖昧さの構造を見る…（ウィキペディアより）…そうです。縁側で近所の人が話に花を咲かせたり、お茶を飲んだりして、つながりを深めた時代もありました。私的な空間でありながら、人と人とのかかわりをつなぐ、地域の空間でもありました。今ある環境で言うと、お寺の正面の向拝(出入り口付近)は、中のような、外のような、中間的空間です。園庭で遊ぶ子ども達が、お御堂向拝の笏谷石の階段やスノコにすわってお茶を飲んでいる姿は、縁側で話しをしているような空気があります。気を安らげたり、友だちの遊びを眺めたりして、次の遊びへの充電をしているかのようです。

4月下旬、お御堂での朝のお勤めの時間、第二園庭のユリノキのあたりからウグイスの鳴き声が！ホーホキョキエ。フォーホキエ。ホーホキキョ～。初めから何でも上手くいきません。う～ん…もう少し…頑張れ…という気持ちで応援してもらえよう、運用をしていきたいと思えます。保護者の皆さまにも、第二園庭を通した、新たな価値の創造に共感してもらえよう、いろいろと発信してまいりますので、お力添えをいただけたら嬉しいです。

第二園庭デザインの背景（込められた想いや願い、そして…）

園庭は人生の縮図と言われています。山あり谷あり、長い人生いろんなことがあります。これからの未来を生きていく子ども達には、正解の無い問題（questionではなくproblem）に対し、自ら挑み、人や自然、世の中とのつながりの中で問題を解決していく力が求められています。人間は感性を豊かに働かせながら…、どのような未来を創っていくのか、どのように社会や人生をより良いものにしていくのかという目的を自ら考え出すことができる生き物です。多様な文脈が複雑に入り交じった環境の中でも、場面や状況に応じて必要な情報を見だし、情報を基に深く理解して自分の考えをまとめたり…、相手にふさわしい表現を工夫したり…、答えのない課題に対して、多様な他者と協働しながら…目的に応じた納得解を見出したりすることができるという強みを持っていると言われています。答えは1つではありません。answerではなくてsolving（解決）していく力。みどりこども園の園庭は、長い人生を支える感性を育む空間でありたいと思っています。（※一部、中教審答申より引用）

第一園庭は、できるだけ多様な植物が調和している姿を感じられる空間を目指しました。ひとり一人違った個性を持った人間も、それぞれが補い合い、調和できることを願い、自然界に学ぶことができる環境を目指しましたので、多様な植物を植栽しています。第二園庭はよりダイナミックに体を動かし、かつ地域の中間的コミュニティ(世間とのスモールステップ的な心のつながり)になるように、職員全員でアイデアを出し合い、何度も園にお越しいただいた出原 大(いずはら だい)先生(松山東雲女子大学)にもご意見をいただいて、それらをベースに、こども環境学会認定アドバイザーの豊田秀明さん(エルフエデザイン株式会社：こども環境デザイナー)にデザインしてもらいました。(詳細は裏面に記載)どちらも、人生で最も活発に動く乳幼児期の心(脳)をフル活用(野性化)させたいと願っています。

今後の展開について

重要

～オープニング・セレモニーについて～

令和3年5月28日にオープニング・セレモニーを計画しています。イベントの中心は年長組さんになる見込みです。内容はまだ決まっていますが、メディアにもお越しいただく予定です。

～放課後の第二園庭の開放の可能性について～

ひとまず工事は終わり、様々な配慮をすれば遊び始めることができる段階になりましたが、出入口と道路の関係、危険な場所への配慮、隣接建屋との連動、地域とのつながり、園庭ボランティア活動等、園長が想像する完成形を100%（変化していきますが…）とするなら、まだ20%ぐらいの状況です。放課後に第二園庭を開放するためには、見守りボランティアや駐車場など、保護者の皆さまのお力添えが必要不可欠です。カタチが見えてきてどのような配慮が必要かも想像しやすくなりましたので、色々と準備を進めていけたらと思えますが、第二園庭の放課後の開放は、放課後に遊ぶことができる仕組みが整ってからとなりますので、ご協力をよろしくお願いいたします。

～プレーパークとしての可能性について～

地域の子どもたちが遊べる空間になるのにも、スモールステップで時間をかけて準備をしたいと思えます。当面は不定期に開放(土・日?)する日を計画するイメージで、新型コロナの状況にも配慮して試行錯誤していきたいと思えます。同時にプレーワーカー的な人財の採用や育成も進めていきます。

～建屋のリノベーションについて～

上記の状況を前進させるためにも、第二園庭南側の建屋(みどりこども園旧倉庫)のリノベーションを考えています。第二園庭と連動する中間領域として四阿(あずまや)にしたいと思えます。偶然、県が今年度「全天候型遊び場」助成金を創設し4年間で全市町に各一カ所の設置を目指していくようですのでとても狭き門ですが助成金活用にチャレンジしたいと思えます。



令和3年5月からの放課後の園庭あそびについて

(お迎えに来られるご家族の皆さまにお知らせください)

- **放課後の園庭（第一園庭）あそびは、お迎え後、最長30分を限度にお帰りください。**
- **20分以上、放課後の園庭あそびをさせたい方は、第3駐車場に車を停めてください。**
- **遊べる最終時刻は、午後4時50分までとします。**
- **午後5時以降にお迎えの方は、原則、お迎え後の園庭あそびはできません。**
ですが、園庭を通らないと帰れない環境ですので、園と家庭との時間的、空間的な感覚に一区切りつけるために時間を要する場合は有ることと思えます。
午後5時以降のお迎えの方で、一区切りつける場合はお迎え後、最長5分を限度にお帰りください。お困りの場合は、職員にお声がけください。
- **駐車場の回転のためにも、時間厳守でお願いいたします。**
- **遊んだあとの後片づけを、必ずお願いいたします。**
- **第二園庭の開放については、仕組みが整うまではご遠慮ください。**
- **新型コロナの状況や、放課後園庭あそびの状況によって、変更することがあります。**

園と豊田デザイナーが共有している想い
(豊田さんからのメッセージを借用してお伝えします)

～園庭計画（役割と想い）～

園庭は文字通り園の庭であり、運動場やグラウンドとは役割が違います。園庭は第二の教室、屋外の教室などと呼ばれ、多くの経験や発見があり、質の高い園庭でのあそび経験は発達に直結しています。現在の遊びを中心とする幼児教育の基礎を築いたフレーベル（ドイツの教育学者）は、森（屋外）での活動を中心に、教育のあり方を提唱しました。

～アクティブな園庭とは～

アクティブ（動的、活発な運動）＝体力づくり、各部の筋力強化、運動などをイメージすることが一般的かもしれませんが、ここでの意味は能動的、積極的にあそべる園庭であることに拘わります。能動的にあそべる環境というのは、端的には「楽しい園庭」です。あるいは、自分たちのあそびを体験できる設えや余地があるということにもなります。季節の移り変わりや自然の変化を感じ、遊びの物語を展開できる園庭です。大人目線での…子どもが喜ぶだろう…楽しいと思える空間…。自由度が少なくルールで固めた空間は、往々にして子どもたちが楽しいのは最初のうちだけという結果を招きます。

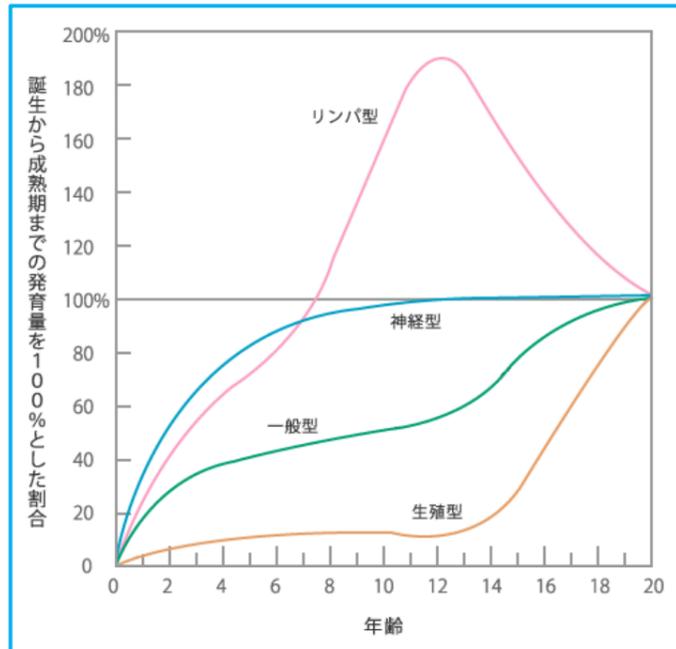
～子どもたちは「あそびの天才」です～

子どもたちの主体的で自律的なあそびを受け止める、懐の深い園庭こそ、アクティブな園庭であると言えます。ですので、ひとまずは、第二園庭の工事は終わりましたが、これからが園庭作りのはじまりとも言えます。第二園庭を進化させていく主体は子どもたち自身と、今後の大人の関わりにあります。遊具だけに頼らず、自然（植栽、緑、石、土、水、木片など）やアースワーク（築山、くぼみ、起伏、斜面、段差など）の変化が、子どもたちの遊びとともに変化していくことが、アクティブな園庭としての条件であると考えています。ちなみに、第二園庭には、もともとの黒土（粘土交じり、笏谷石も…）、赤土（旧清水町の山土）、山砂（理事の北陸トラック会長からの寄付）、浜砂（セーフティエリアの安全クッションとして&歩くだけで砂浜を歩いているような運動もできる）を使い分けて層にしています。また、最も背の高い「七本株立ちのユリノキ」は姿が美しいだけでなく、真下から見上げると、自然の偉大な力の前に、自分を見つめることができるほどの力を持っています。ディズニージーの植栽候補にもなった不思議な木です。

～アクティブの中の第二園庭の目的～

アクティブが能動的、積極的ということなら、第一園庭も十分にアクティブな設え、機能、計画が施されていますが、第二園庭は「自分の身体を意のままに動かせる」身体コントロールする機能の向上をテーマにデザインされています。

スキヤモンの発育曲線（右図）にもあるように幼児期には筋力強化や技術の習得は相応しくなく、「あそびを通じてバランス感覚を養い体を動かすことの楽しさを体感する」ことに特化しています。これは、強い体幹を持つことで、のちにどんなスポーツを経験しても楽しく、上達も早いことを意味します。ドイツではこのことを、幼児期の運動あそびの最重要項目として古くから実践され昔は強い軍隊（兵士）、今ではワールドカップやオリンピックに勝つ目的も含めて、元気な身体で人生を楽しむ生涯スポーツの入り口としています。



簡単（単純）すぎないあそびには、工夫と発見があり、そこには子どもたちの主体的、自律的なあそびや問題解決につながるヒントが待っていますので、大人は簡単に手を出さないようなかかわりが心がけてください。逆に言うと、手を出すことで危険を招くことがあります。その環境をクリアできる体力がつかまで、励まし応援して、グッと見守りましょう。大人は忍耐力、待つ力(期待)がカギです。

第二園庭のアクティビティのレイアウトについて

難易度や刺激の違うバランスアクティビティで、気に入った遊びを何度でも繰り返し遊べたり、変化しながら繰り返す回遊性を持つ遊空間となるよう、遊具の選択同様にレイアウトも配慮されています。

アクティブな設え（具体的な遊具の特長）

【ワイドライダー】
山の草滑りをイメージしたライダーは、成形上強度、形状維持の為の小さなサイドガード（手すり）が付きますが、ほとんど利用せず、体のバランスを活かして滑ります。逆に型にはまらないフリースタイルな形状を活かし、友達と一緒に滑ったり、寝転がって滑ったり…、さらには、登ったり、くんずほぐれつ落ちてきたりと、遊びのイメージは子どもしだいです。子どもの好奇心を裏切らない遊び方が楽しめますが、見ている大人はヒヤヒヤかもしれません。交わる子どもの体力差に配慮できる力も養いたいと思います。

【アクティブトレイル】
森の中の木々を渡るあそびをモチーフに様々な難易度のアクティビティが用意されています。ハンドガイドロープがあるもの、バランスのみでクリアできるもの、渡り丸太がくるくる回る池の上の浮かんだ丸太をイメージするものなど、絵本のワンシーンをイメージしながら、次々と展開するトレイルを超えていく挑戦する気持ちと達成感と満足感を味わえる設計です。全てをクリアするためには、特別な技術やテクニックは必要ありません。バランスよく脳と体を運動させることができればクリアできます。

【ツリーハウス】
一見リラックスできるアクティビティのようですが、実はリラックスの前にアクセスするクライムボードや難易度の違うラダーなどは、やはりバランスや集中力が必要です。また、このツリーハウスにはライダーやファイワーマンポールなど、瞬時に地上に戻る機能が意図的に付いていません。登ったところを降りなくてはなりません。実は登ることより、降りることが重要（難しく）で意味があります。ここでも脳と体のコントロールを必要とします。ハウスの中で高さを感じながら、心地よい風と園庭全体の風景を見るために、あるいは一人、もしくは気の合う友達と大人に監視されない子どもたちの居場所を求めて、今日もハウスを目指します。

【スカイケーブル】
スピード感ある爽快なアクティビティは子どもだけでなく、大人も興味を持つ楽しさが有ります。めまい（陶酔）の要素は遊びの空間に必要ですがライダーを更にグレードアップし浮遊感も加えた独特の楽しさが味わえます。上手くスピードに乗り楽しむためには、やはりバランスと体重移動、コントロールが重要なカギを握り、あそびながらバランス感覚が養える遊具です。

【アクティブクライム】
第二園庭の入り口に配置し、挑戦する気持ちを掻き立て、ウォーミングアップに最適な複合機能付きうんてい遊具。登ったり、ぶら下がったり、これから展開するあそびのイメージを広げます。