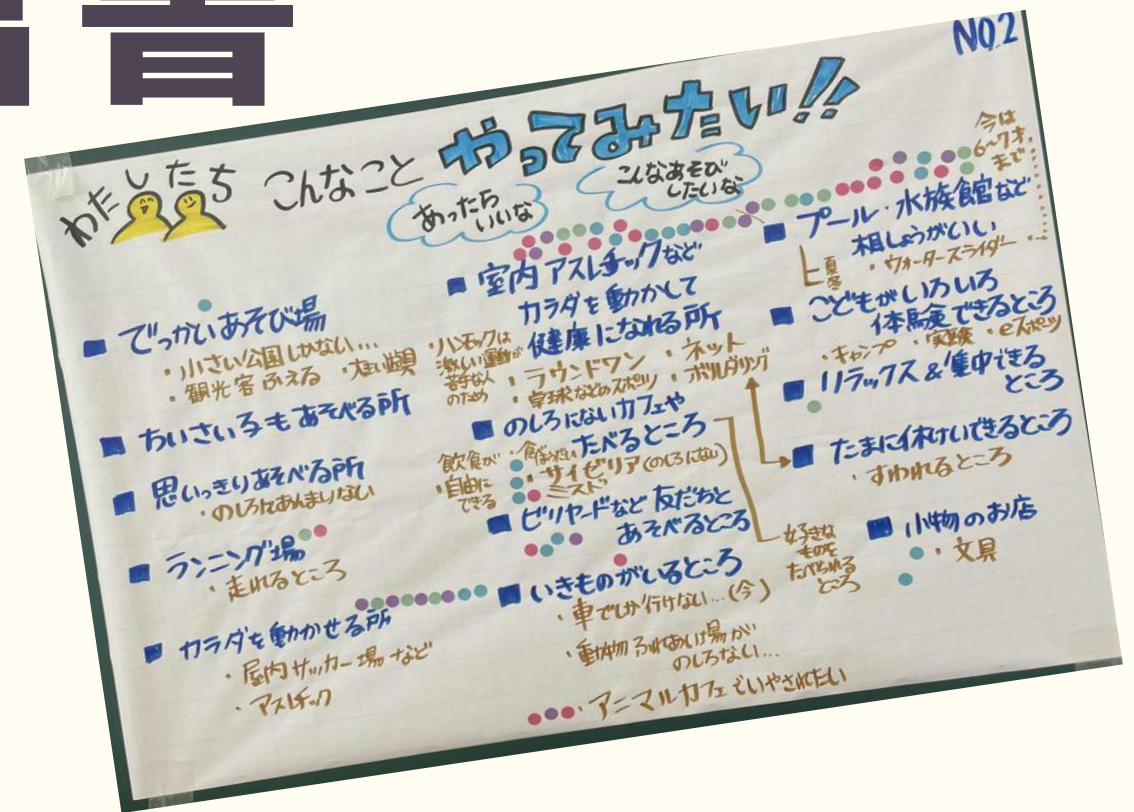


子どもと一緒に 遊び場を考えよう プロジェクト 提言書



【主催】秋田県あきた未来創造部 次世代・女性活躍支援課
【運営】株式会社リベンリ秋田
【企画・協力】秋田ファシリテーション事務所 平元美沙緒
デザインシード 高橋佐門
合同会社LEKA 福井健

【目次】

はじめに

プロジェクトの背景と目的・提言書の内容 3

第1章 ～新しい遊び場のアイデア～ 5

- ・こんな遊び場あったらいいな会議（能代市） 6
- ・あそび×まなび 小学生ワークショップ（男鹿市） . 10
- ・あそびdeマナビ 工作ワークショップ（大仙市） . . 14
- ・あそび↔マナビ 白熱探究教室（秋田市） 18

第2章 ～秋田の「あそび」の可能性～ 30

- ・モデル①：放課後の“たまり場”型 31
- ・モデル②：創造イベント“ラボ”型 32
- ・モデル③：遊びが生まれる“コミュニティ広場”型 . . 33

参考資料 ～子どもの創造的な発想を引き出すには～

- ・創造的な発想を引き出すワークショップとは 34



【プロジェクトの背景と目的】

本プロジェクトは、子どもの遊び場整備に向けて当事者である子どもが自らの意見を表明できる機会を創出し、今後の遊び場の整備検討に子ども自身の声を反映させることを目的として実施された。

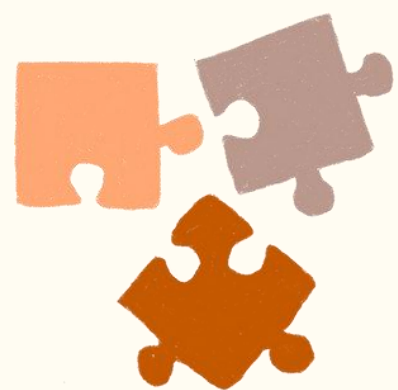
1 小中学生を対象としたワークショップ

実際に遊び場整備の予定がある能代市・男鹿市・大仙市の3市において、それぞれ1回ずつ開催した。各回では、より幅広く多様なアイデアが引き出されるよう、工作、ブレインストーミング等、回ごとにテーマや手法を変えたプログラムを実施し、子どもたちが自由に発想し意見を表現できる場づくりを行った。

2 高校生・大学生・一般の方を対象としたワークショップ

子どもたちの意見を踏まえたうえで、「遊び/遊び場とは何か」という視点からの探究を加えた提言の作成を行った。高校生以上向けのワークショップは、国際教養大学およびアトリオンにおいて、それぞれ1回ずつ実施した。

【本提言書の内容と目的】



第1章

全5回実施したワークショップの内容について整理し、各回で出された意見やアイデアをまとめている。小中学生ワークショップおよび高校生以上向けワークショップにおいて、どのような視点や発想が生まれたのかを整理・可視化することで、本事業を通して得られた「子ども・若者の意見/アイデア」を共有する内容となっている。



第2章

第1章で整理した意見やアイデアをもとに、秋田の地域性や環境特性を踏まえた「秋田にふさわしい遊び場」の具体的なアイデアを提示。単なる施設整備の提案にとどまらず、地域資源の活用や、世代を超えて関わり合える遊び場のあり方など、今後の遊び場整備の検討に資する視点を盛り込んでいる。



参考資料

本事業で実施したワークショップを通して得られた知見をもとに、子どもや若者から創造的で多様なアイデアが数多く生まれるワークショップをどのように設計すればよいのかについて整理している。テーマ設定や進行方法、場づくりの工夫などをまとめ、今後、同様の意見聴取や参加型事業を実施する際の参考となる内容となっている。

第1章

新しいあそび場のアイデア

本事業では、小中学生向け3回、高校生以上向け2回、計5回のワークショップを開催し、それぞれのワークショップごとに異なる「新しい遊び場のアイデア」が生まれた。ここでは各ワークショップの目的・流れを説明するとともに、参加者から得られたアウトプットを整理した。

第1回 こんな遊び場あったらいいな会議（小学5年生） @能代市

第2回 あそび×まなび 小学生ワークショップ（小学1～6年生） @男鹿市

第3回 あそびdeまなび 工作ワークショップ（年長～中学生） @大仙市

第4・5回 あそび↔マナビ 白熱探究教室（高校生以上） @秋田市

”こんな遊び場あったらいいな会議”（能代市）

ファシリテーター

秋田ファシリテーション事務所 平元 美沙緒
リベンリ秋田 東風平 友葵

開催日／場所 令和7年9月4日／能代市立湍城西小学校

参加者 小学5年生25名程度

ワークショップの目的

自分たちの遊び・遊び場について振り返ってもらいアクティビティによって、当事者意識を芽生えさせると同時に、どんな遊び場が理想的であるか**子ども目線**で考えてもらう。こんな遊び場が欲しい！という意見を書き出し、グループで共有していく中で、どうしてその遊び場が欲しいと思ったのかを考える。

能代の子供たちは、現在の遊び場に何を思うのか、新たな遊び場を作るならどんな施設にして欲しいのか。子供の率直な意見を引き出すことを目的に開催した。

能代の遊び場に子どもが思うこと

能代に必要な遊び場

- 自由に遊びまわれる広い場所
- のんびり、ゆったり、**リラックスできる場所**、友だちを集まれる場所が少ない
- だけど今、行ってみたい遊び場には**車でしか行けない⇒市外に行かないとない！**



ワークショップの流れ

1

アイスブレイク あそビンゴ チーム対抗で白熱!!

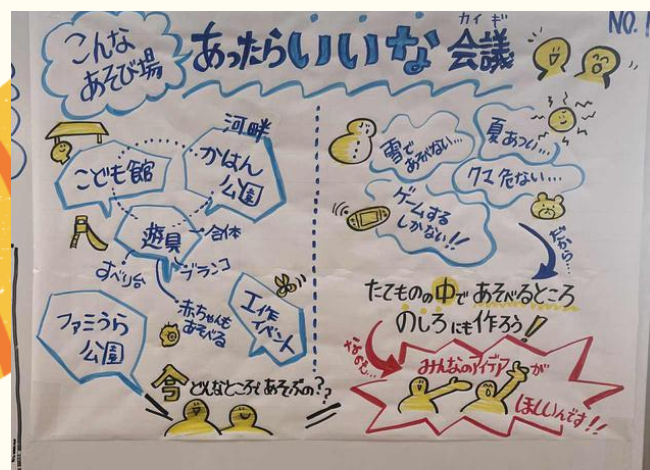
小学生が好きな遊びを予想してビンゴカードに記入し、
「小学生の好きな遊びランキング」を発表しビンゴを埋める



2

意見交換 「今どんなところで、どんな遊びをしてる？」

今はどこでどんな遊びをしているのか再確認する時間
例) ファミうら公園 (ファミリーマートの裏側にある公園)



3

アイデア出し 「わたしたちこんなことやってみたい！」

やったことのない遊び、行ったことのないような遊び場など夢や希望でOK!
グループで意見を出し合う



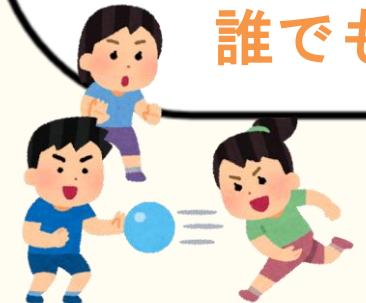
4

発表タイム グループで意見を発表→欲しい遊び場に投票!



子ども達の意見

でっかい遊び場
 ・ ・ ・ 観光客も増える
 小さい子でも、
 運動が苦手な人でも
 誰でも遊べる



思いっきりカラダを
 動かせる遊び場



わたしたち こんなこと **がっつりみたい!!**

あたらしいな
 こんなあそび
 したいな

- **でっかいあそび場**
 - ・ 小さい公園しかない...
 - ・ 観光客も増える
- **小さいあそび場**
 - ・ ラウンドワン・ネット
 - ・ 卓球などのスポーツ
 - ・ ボリビリ
- **思いっきりあそべる所**
 - ・ のしろはあままりない
- **ランニング場**
 - ・ 走れるところ
- **カラダを動かせる所**
 - ・ 屋内サッカー場など
 - ・ アスレック
- **室内アスレックなど**
 - カラダを動かして
 - 健康になれる所
- **のしろはなにかフェヤ**
 - たべるところ
 - サイゼリア(のしろはな)
 - ミスド
- **ビリヤードなど反だち**
 - あそべるところ
- **いきものがいるところ**
 - 車でしか行けない... (今)
 - 動物園のあそび場が
 - のしろはない...
- **アニマルカフェ**
 - いいやさしい
- **プール・水族館など**
 - 相しょうがいい
 - 夏はウォータースライダー
 - など水遊び
- **子どもがいろいろ**
 - 体験できるところ
 - キャンプ・実験・eスポーツ
- **リラックス&集中できる**
 - ところ
- **たまに休むところ**
 - すわれるところ
- **小物のお店**
 - ・ 小物

いろいろ体験できる／実験・eスポーツ
 アスレックでチャレンジ!
 夏はウォータースライダー
 など水遊び



カフェ
 リラックス／集中
 休憩できる



動物とふれ合える場所
 小学生も癒されたい



【子ども達の意見を基にしたアイデア】



参加者からのアイデアを分析

① **思いっきり遊べる**ところ/**屋内**のサッカー場やアスレチックが欲しい

自由に**動き回れる屋内**の遊び場・サッカーゾーンやアスレチックゾーンなど用途別に遊べる場所

② **動物**とふれ合える場所が欲しい

小動物や魚といった**生き物**がいて、日常的に観察したり世話したりできる空間

③ **色々な体験**ができる場所が欲しい

週末にイベントを開くなど、**非日常的な体験**ができる遊び場

④ **リラックス**できる場所も欲しい

読書などをしながら**静かに**過ごせる空間



屋内で思いっきり体を動かせる場所を望む意見が多い。
他にも、**生き物がいたり、非日常的な体験ができた**り、**静かに過ごす**ことが
できたりする場所が欲しいという意見があった。



”あそび×まなび 小学生ワークショップ”（男鹿市）

ファシリテーター

デザインシード 高橋 佐門

リベンリ秋田 東風平 友葵

開催日／場所 令和7年10月14日／男鹿市地域子育て支援センター

参加者 小学1～5年生25名程度

ワークショップの目的

普段当たり前のようにやっている「遊び」をいくつかの動詞に分解し、それを再構築して新たな「遊び」やそれに付随する「遊び場」を生み出すことで、今までに無かったようなユニークな遊び場を考える。アイデアブロックというワークシートを用いて、ブロックを分解→組み立てるといった感覚でアクティビティに取り組む。

様々な動詞の組み合わせから、こども達の豊かな創造力を十分に活かして「こんな遊び場があったら面白そう！」という意見を集めることを目的に開催。

男鹿市の子どもが創造する遊び場

男鹿市に必要な遊び場

- ①安全に動き回れる広場
- ②滑り台やミニタワーなど登れる場所
- ③隠れる・探すができる迷路ゾーン
- ④体を使って創作活動ができる場所(大きな壁に絵を描ける)
- ⑤水や森、自然が感じられる空間



ワークショップの流れ

1

アイスブレイク あそビンゴ チーム対抗で白熱!!

遊びが書かれたカードをランダムに並べ、
ビンゴ開始(景品ありでやる気3倍)



2

アクティビティ1 遊びの分解

遊びが書かれたカードから好きなものを一つ選び、
その遊びを3つの動作要素に分解→アイデアブロックに書き込む



3

アクティビティ2 アイデアブロック組み合わせ

集めたアイデアブロックからランダムに2枚引き、
組み合わせで新たな遊び、その遊びをするための遊び場を考える



4

発表タイム 1人ずつこだわりポイントを発表!



子ども達の意見

空の上の家！

すべりだいを滑りながらお絵描き？！

水鉄砲でお絵描き

大人とジャングルジムバスケット！

マリオの世界

かく × ぬる

かく × 水てっほう

くだる × ~~かたす~~
バスをする

何をかくか × すべり

とぶ × よける

空の上の家

大人と高い所でバスケット

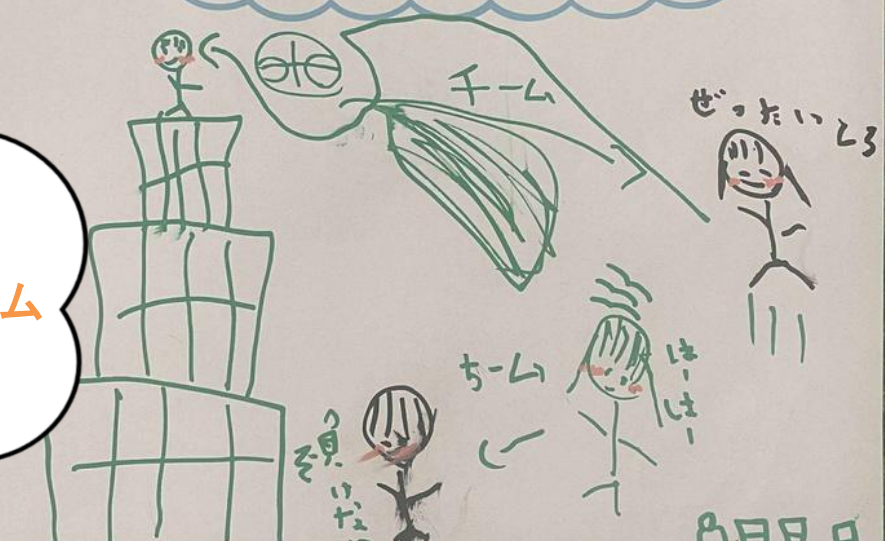
かにかえつるおんねのこ
すべりたからそらにえをかく
きれいなものをかく

マリオのせかい

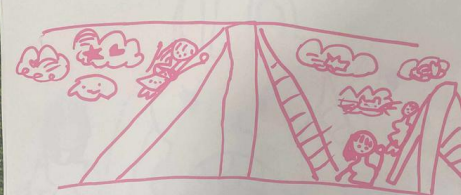
山で鬼ごっこ



- ★高いところにして月からひかりをあつめる
- ★星がたくさん見える
- ★1年中いろいろな月が見える



- ★ジャングルジムの上でバスケット
- ★大人と子どもチームでゲーム
- ★イキイキはちか



- ★かにかえつるおんねのこ
- ★すべりたからそらにえをかく
- ★きれいなものをかく



- ★水てっほうで水をいれて水で書く。
- ★水にえのこをまぜてカラフルにする。
- ★かわかしてシールをはたりクレヨンでついたら



- ★マリオが、くりばーまどぶこことができる。
- ★ゲームでもできる
- ★マリオが、ぶロックのしたに手をブロックに
- ★をして、おすことができる。

【子ども達の意見を基にしたアイデア】

参加者からのアイデア

① 走る、逃げる、登る、滑るなど、体を使った遊びがしたい

クッション床や転落防止されたロフト

② 隠れられる場所や迷路が欲しい

パネルで仕切れる小部屋、迷路

③ 大きな壁に絵を描く、水でお絵描き、木を使って工作したい、マリオの世界で遊ぶ

壁、大きな黒板、ワークスペース、動く背景

④ 大人数での対戦型の遊びがしたい（例：山で追いかっこ・プールで宝探し）

人がすれ違える広さのある、回遊型動線の遊び場

⑤ 山・森をフィールドにして、自然の中で遊びたい

水や森の映像・音、木目素材を使う

子ども達は屋内でも「走る・登る」など全身を使った遊びを望む。工作やお絵描きなどの創作活動ができる空間や、水や植物など自然が感じられる場所で遊びたいという意見も多く出た。

”あそびdeまなび ワークショップ”（大仙市）

ファシリテーター

デザインシード 高橋 佐門

リベンリ秋田 東風平 友葵

開催日／場所 令和7年11月24日／大仙市花館公民館

参加者 年長児～中学1年生のこども12人とその親、計25人程度

ワークショップの目的

日常では準備が難しい多様な材料と広い空間を用意し、子どもたちの自由な発想を引き出しながら子ども自身が思い描く「僕たち・私たちの未来のあそび場」像を具体化する。発想を出すだけでは終わらず、発想を育み「感性に身を任せて創造する」楽しさを味わう過程から、秋田の**子育て環境**や**遊び場整備**に活用できそうな新しいアイデアを発見することを目的に開催。

大仙の子どもが創造する遊び場

保育園児から中学生まで参加者の年齢幅は広がったが、どの参加者も黙々と工作に没頭する姿が見られた。また保護者にも一緒に参加してもらったことで、制作を通してお互いのアイデアを言葉にし合うなど、**親子のコミュニケーションの場**にもなっていた。同じ空間でさまざまな子どもたちが工作を行ったため、他の子の作品から刺激を受けて発想を広げたり取り入れたりする様子も見られた。参加した保護者や子どもたちからは「家だとこんなに自由に工作できないので楽しかった」「**イベント形式でもよいので、定期的にこのような会を開催してほしい**」といった声が上がった。



ワークショップの流れ

1

アイスブレイク あそビンゴ チーム対抗で白熱!!

遊びが書かれたカードをランダムに並べ、
保護者も一丸となってビンゴ開始(景品ありでやる気3倍)



3

もくもく工作タイム 親子でもくもくと、つくる!つくる!

最初は少し離れて見守っていた保護者の方も、
気づけば子どもと一緒に工作にのめり込む!



2

ワークショップ説明

能代、男鹿でのワークショップで子ども達が出した意見なども参考に見ながら
自分の”理想の空間”を工作で表現



4

発表タイム 1人ずつこだわりポイントを発表!



【子ども達の意見を基にしたアイデア】

参加者からのアイデアを分析

今回は幅広い年齢の子ども達が参加したが、いずれの参加者も制作に没頭していた。保護者も制作に参加したことで、作品づくりを通して**自然な親子のコミュニケーション**が生まれていた。同じ空間で子どもたちが制作を行う中で、他の子の作品から刺激を受け発想を広げたりアイデアを取り入れたりする様子を確認できた。

参加者から→

「家庭ではここまで自由に工作できないので楽しかった」
「定期的にこのような場があれば参加したい」

といった声が多く聞かれた。特に保護者からは**掃除や後片付けを気にせず子どもと制作に集中できた**点が好評であり親子双方にとって心理的負担の少ない遊びの時間となった。

今回使用した制作資材は、身近な材料を中心に参加者25名で約2万5千円分であり、十分な量を用意することで特別な道具や高価な設備がなくとも遊びとして成立することが確認できた。材料は繰り返し活用が可能であり、**比較的低コストで継続的な実施も可能**である。

遊び場においては完成された遊具の利用に限らず、親子が自由に制作を楽しめる環境や**ものづくりを通じた交流**の機会を提供することも、人を惹きつけ、継続的な利用につながる要素となり得る。

もうすぐクリスマスだから、
プレゼントももらえる場所！



1カ所に**勉強机**も、
リラックスできる**ソファ**も
欲しい！



迷路、**間違い探し**、
かくれんぼ、他にも
いろんな遊びができる
ところがいいな！



小学生ワークショップのまとめ

問：子ども達はどのような体験をしたい？

- ・「つままない」「やることない」から抜け出したい
- ・ドキドキ、ワクワクしたい
- ・友達と遊びたい
- ・手を動かしたい
- ・とにかくカラダを動かしたい

問：行きたい遊び場はどこに欲しい？

- ・自分で行ける場所に遊び場が欲しい！

問：子ども達が求める遊び場に必要な機能は何？

- ・小さい子どもや体力がない子どもでも誰でも遊べる
- ・チャレンジしたい！
- ・静かに遊びたい／休憩／癒やし
- ・「とにかく自由に作っていい」が楽しい
- ・とにかく広い場所

(まとめ) とにかく体を動かせること、誰でも同じく遊べること、友だちと静かに過ごしたい、自由にモノづくりがしたい・・・こんな遊びを実現可能にする場所が身近にあること。

(視点) 遊び場を考える際の軸(観点)、どういう魅力/性質を持った遊び場が必要か

- ・ソフト/ハード(人・機会/施設)
- ・日常/非日常、動と静、ルールのもとでの自由
- ・広いところに幾つか材料が置いてあり、自由に遊びを作り出せる空間
- ・広い空間

”あそび↔マナビ 白熱探究教室” (秋田市)

ファシリテーター

合同会社LEKA 代表・Learning Experience Designer 福井 健
リベンリ秋田 東風平 友葵

開催日／場所

第一回：令和7年12月6日/国際教養大学
第二回：令和7年12月20日/アトリオン

参加者

第一回：高校生・大学生12名、大人4-5名、計17名程度
第二回：高校生・大学生5名、大人12名、計17名

ワークショップの目的

そもそも遊びとはなんであるかということを探究し、全ての遊びが四つの要素を含んでいることを学び、日常的に使っている様々なもので遊びを生み出すアクティビティを通じて「**いくつかの条件さえ満たしていれば人は遊ぶことができる**」ことを体験した。最終的に条件を遊び場に落とし込んだときにどんな遊び場が理想的であるかを考えることを目的に開催した。

高校生と大学生が読み解く遊び場

普段、子どもの遊びとは程遠い日常を送る高校生や大学生等が、頭を悩ませて遊びを生み出し本気で遊ぶ。さらに遊びを面白くしようと試行錯誤するワークショップでの体験そのものが「遊び」であると気づき、「理想の遊び場」は自身が感じたワクワク・高揚感を子ども達も感じられる場所であるべきという考えに帰着した。

子どもが楽しめることに必要なものとして、**自由な空間と雰囲気・遊びに刺激やヒントをくれる物や人・遊びたいという気持ち**などが挙げられた。何か大きな施設や作り込まれた複雑な遊具がなくとも、人は遊ぶことができるということが今回のワークショップでの大きな学びであった。



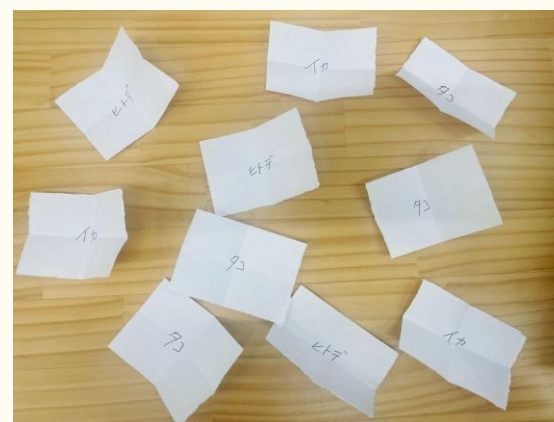
”あそび↔マナビ 白熱探究教室”の流れ（1）

1. アイスブレイク：ひみつの仲間探し

参加者に1人1枚ずつ小さいカードが配られる。

同じ”キーワード”を持つ仲間を探す
”キーワード”は口に出してはいけない
仲間が何人いるかはわからない

この3つのルールのもと、お互い考えたり相談することで自然と初対面の人と話すハードルが下がった。



2. チーム内でランダムカード自己紹介

ひみつの仲間探しで同じキーワードを持った人たち同士がその日1日共に活動するチームとなった。
チーム内でくじで引いたお題に答えながら互いの人柄が見える時間をつくった。

お題例：

- 「人生でいちばんの黒歴史は？」
- 「自分の名前の由来は？」
- 「もし何か動物になれるとしたら？」 など



”あそび↔マナビ 白熱探究教室”の流れ（2）

前半 そもそも「あそび」「あそび場」とは何か？

3. 「遊び場とは何か」付箋で可視化

「遊び場」と聞いて思いつくものを付箋に書き出し、壁面に貼りながら全体で共有することで自分たちが”遊び場”をどのようなものと捉えているかを共通認識化。

目立った案

- テーマパークなどの遊園地や子ども用に整備された屋内遊び場施設
- 映画館やショッピングモールなどの娯楽施設
- 山、川、海などの自然系



”あそび↔マナビ 白熱探究教室”の流れ（3）

遊び場のイメージを膨らませるために、他県の事例を参照

バーンフュージョンソライ（山形県）



撮影：株式会社リベンリ秋田

多彩な素材と工具が用意されたアトリエ空間「ツクルバ」やアスレチック要素の高い多様な遊び場があり、子どものアイデア次第で多様な遊びが生まれる環境が用意されている。

東京おもちゃ美術館（東京都）



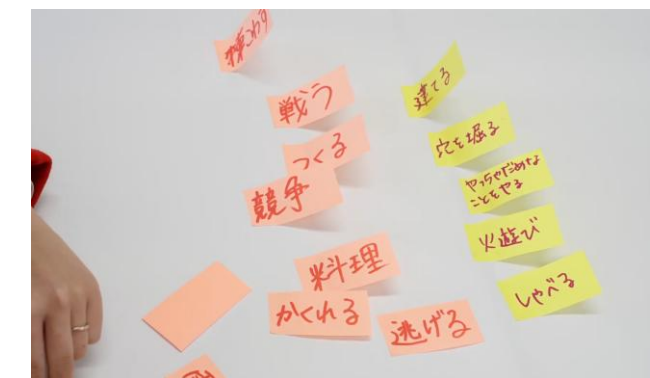
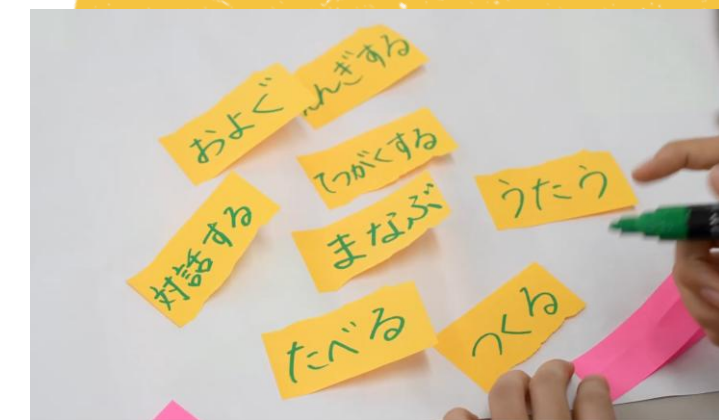
©2026東京おもちゃ美術館

昔～今風の木でできたおもちゃが多く、おもちゃ学芸員さんがいる。コマの回し方やゲームの遊び方が分からなければ、おもちゃ学芸員さんが一緒に遊んでくれ、子どもが新しいあそびに出会う・熱中する手助けをしてくれる。

”あそび↔マナビ 白熱探究教室”の流れ（4）

4. 「あそび」を成立させる4要素の整理

自分たちが”遊び場”とはどのようなものと認識しているのか、また世間にはどのような遊び場があるのかの例をみた上で、「あそびとは具体的にどのようなものがあるか」「あそびをあそびたらしめるものはなんなのか」を考えた。



全体での意見共有を進める中で、ファシリテーターから新しい観点として「あそび」は大きく4つの要素に分類できるという考え方が紹介された。

この考え方では、あそびは以下の**4つの要素**のいずれか、または複数を併せ持つものとして捉えられる。

- アゴン (Agon)** 競争や勝敗を伴う遊び
- ミミクリ (Mimicry)** なりきり・ごっこ遊びなど、役割を演じる遊び
- イリンクス (Ilinx)** スピードや回転、高さによるスリルやめまいを伴う遊び
- アレア (Alea)** 運や偶然に左右される遊び

参加者はこの4つの要素を元に「これまで自分があそびだと思っていた行為も、**見方を変えるとあそびとして捉えられるのではないか**」といった気づきを得ながら、遊び場や遊び方についての議論を深めていった。



”あそび↔マナビ 白熱探究教室”の流れ（5）

1つ前で紹介した4要素のうち1つまたは複数を満たしていれば”あそび”は成立する！

あそびの4要素を含んだ遊びの具体例

ダンス



振り付けを再現する
「まねっこ（ミミクリ）」
の要素

鬼ごっこ



捕まえる・逃げるという
「競争（アゴン）」と、
走る動きによる
「スリル（イリンクス）」
の要素

人生ゲーム



誰が先に上がるかという
「競争（アゴン）」と、
サイコロによる
「運（アレア）」
の要素

マリオカート



競争（アゴン）に加え、
アイテムによる運（アレア）、
レースの見立て（ミミクリ）、
衝突やスピード感によるスリル
（イリンクス）など、
複数の要素を併せ持つ

大きな施設や立派な設備がなくても、要素を含む“場づくり”ができればあそびは成立する！つまり…

「遊びは自分たちで生み出せる！」

高校生・大学生等のワークショップの流れ（6）

全員耳を塞いでいる...？



準備されたのは
ティッシュや割り箸、
テニスボールなど
身の回りにあるもの



モノを実際に手に取り、
チームで考える



なにかを投げる人、
避ける人、
色画用紙を持つ人！？



ほうき、テニスボール、
色画用紙でアソビを
つくる！？



笑顔で
何かを作成中



高校生・大学生等のアウトプット

後半 "あそび"をうみだしてみよう！

粘土deしりとり 遊ぶ人数：3人～

<ルール>

①りんご⇒ゴリラ⇒ラッパ、、、など、通常だと口頭でしりとりするところを、実際にそのモノを粘土で作成する。

※作成者は何を作ったのかは言えない。

(例：ゴリラを作っても「自分はゴリラをつくった!」とは周囲の人に伝えてはいけない)

周囲の人が、作られたモノを見て"それが何なのか?"を推測する。

※順番は特に決めず、作られたモノを見て何かわかり、すぐ次のものを作る人から「次作ります!」と宣言してモノを作る。

<あそびができるまで>

"どんな「あそび」をつくろう?"と考えながら、手遊び感覚で粘土を捏ねている最中に偶然思いついた。自分は自信を持ってつくったモノが意外と他の人には何かわかってもらえなかったり「わかった!」と誰かに理解してもらえる瞬間がすごく盛り上がる。

<あそびの強み>

- ・粘土1つあれば、いつでもどこでも楽しめる、アイスブレイクにも使える
- ・粘土で作品を作れる年齢なら、世代性別問わず遊べる、一緒に遊ぶ人数も自由が効く
- ・チーム対抗にして制限時間内にいくつ作品を繋げられるか!?など、遊び方の幅も思いつき次第で簡単に変えられる



りんご
ゴマ
まくら
ラクダ
団子...

最初は5人で始めたが、
気づいたらみんなが夢中に!



高校生・大学生等のアウトプット

後半 "あそび"をうみだしてみよう！

大喜利コラージュ 遊ぶ人数：3人～8人程度

<ルール>

- ① 新聞記事から面白いと思った単語、写真や文字を切り抜く
- ② ランダムに並べて裏返した切り抜きの中から指定枚数選ぶ（6-8枚）
- ③ 手元の切り抜きをいい具合に配置して一つのコラージュを作り上げる
（この時、いかに面白い組み合わせで、**みんなを笑わせられるかだけを考える**）
- ④ 順番に発表

<あそびができるまで>

元々は新聞紙で紙飛行機を折ろうとしていたのだが、チームメンバーの1人が、この見出し面白い！この単語とこの単語組み合わせたらなんだか笑える！と言い出したことが始まり。他のチームメンバーも新聞紙を折る手を止めて文字を追ってみると気になる単語が色々見つかったため、これをそのままゲームにできるのではないかという考えに至った。

<あそびの強み>

- ・ 新聞1枚とはさみがあれば始められる。人数も自由。

面白いと思った新聞を切り抜き！



大爆笑が生まれる作品も！



高校生・大学生等のアウトプット

後半 “あそび”をうみだしてみよう！

戦国陣取り合戦

遊ぶ人数：15人程度

<ルール>

- ①3人チームを作る。守備1人、攻撃2人に分かれる。
- ②守備1人は、盾を使って自陣の数字が書かれた新聞(チームナンバー)を他チームが投げってくる球から守る。盾の他に攻撃用の球を1つ持つ。攻撃2人はそれぞれ球を2つ持ち、他チームの人やチームナンバーに球を当てる。
- ③ボールを当てられた人はそれ以降戦うことができない。
- ④チームナンバーにボールを当てられたチームは負け。新聞を下ろす。もし生き残っているメンバーがいた場合は、自分たちのチームナンバーに球を当ててきた相手チームのメンバーとなる。
- ⑤最後まで勝ち残ったチームが優勝。

<あそびができるまで>

“15人で遊べるもの”というお題から自然とチーム対抗の形式が想定され、3×5チームと編成案が出た。チーム分けを紙に図で示したことで、配置が陣地のように捉えられ、そこから発想が広がり、最終的には雪合戦を思わせるゲームの形へと発展していった。

<あそびの強み>

守備と攻撃の役割分担やチーム編成を工夫することで戦略的な駆け引きを楽しめる点が特徴。作戦タイムや同盟など状況に応じた判断や話し合いが自然と生まれ、遊び方が多様。運動と同時に思考や協力が求められ、繰り返し遊ぶほど奥深さが増していく。



【高校生・大学生の意見とそれを基にしたまとめ】

参加者からの意見とアイデア

「年齢やバックグラウンドが違ってあそびは楽しめる」 「楽しもうという気持ちがあればあそびは成立する」

「一緒に本気で遊んでくれる仲間がいる」

といった声が多く挙げられた。

また「チャレンジできる雰囲気や、時間的・空間的な余白があること」「盛り上げてくれるファシリテーターや、固定概念を取り払ってくれる存在がいること」など、安心して試行錯誤できる環境の重要性を指摘する意見も見られた。

中には「これまであそびは“遊べる施設”がなければ成り立たないものだと思っていたが、楽しもうという気持ちや仲間がいれば、自分たちであそびは生み出せると気づいた」という声もあり、ワークショップを通してあそびに対する捉え方そのものが変化した様子うかがえた。さらに、身の回りにありそうな素材や、特別ではない空間であっても、それらを活用する工夫次第であそびが生まれるという認識も共有された。

これらのアウトプットから、理想の遊び場に必要要素として、完成された設備や大規模な施設だけでなく、

「一緒に楽しむ仲間の存在」

「挑戦を後押しする雰囲気や余白」

「遊びを引き出す関わり方や場づくり」

といったソフト面の重要性が浮かび上がった。



秋田の「あそび」の可能性

本事業では、小中学生向け3回、高校生以上向け2回、計5回のワークショップを通して、「これからの秋田にどんな遊び場があったらいいか」を参加者と共に考え、数多くのアイデアや視点を得た。

ここで整理する3点は、一つの施設や拠点にすべてを詰め込むべき「要件」ではない。

むしろ、ワークショップを通して見えてきた「秋田にこういう場が増えたらいい」という方向性を3つのモデルとして整理したものである。地域の状況や立地、担い手に応じて、これらを単独で整備したり複数を組み合わせたりすることで、秋田らしいあそびの環境が広がっていくと考えられる。

未来の遊び場 3つのモデル

モデル①：放課後の“たまり場”型

モデル②：創造イベント“ラボ”型

モデル③：遊びが生まれる“コミュニティ広場”型

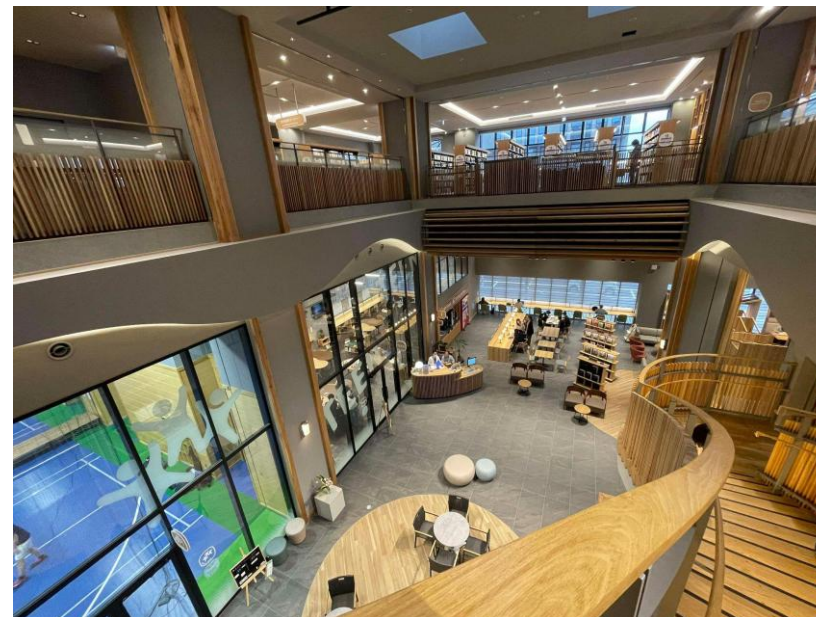
モデル①：放課後の“たまり場”型

イメージする施設：横手市A o - n a

└ 普段使いの遊びのインフラ

本モデルは、特別な日に行くレジャー施設ではなく、学校終わりや休日にふらっと立ち寄れる「**普段使い**」の遊び場を想定した。子ども達が友達同士で集まり、思い切り走り回ったり体を動かしたりできることに加え、秋田ならではの課題である夏の暑さや冬の雪、屋外での安全面を踏まえ、**季節や天候に左右されず**に活動できる環境が求められている。

また、遊び場は「動くだけ」の空間にとどまらず、途中でゆっくり休憩できたり、図書館や学習スペースで宿題を済ませられたりするなど、**あそびと生活がつながる居場所**として機能することが望まれる。こうした場が日常の中にあることで、子ども達が抱えがちな「やることがない」「つまらない」「居場所がない」といった不満やストレスを受け止め、発散できる場となるのではないかとということが提案された。



撮影：株式会社リベンリ秋田

A o - n a (横手市)



モデル②：創造イベント“ラボ”型

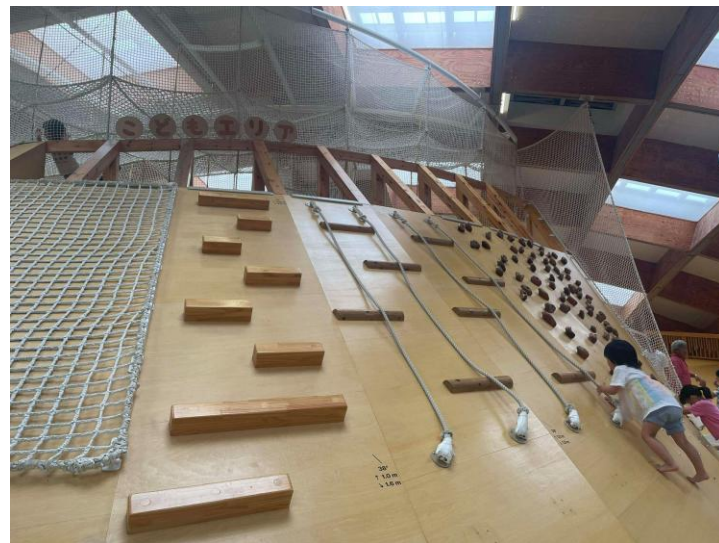
イメージする施設：バーンフュージョンソライ(山形県)

↳ 非日常の創造・自由の場

本モデルは、**普段の生活では味わえないワクワク**を提供する「非日常」の遊び場を想定した。イベントや企画を通じて、新しいものを創造し、表現できる場であり、家や学校では安全面や後片付けの大変さ、ルールの都合で「ダメ！」と言われそうなことを、**安心して思い切り体験できる**ことを重視した空間。

例えば壁一面に紙を貼って絵を描いたり、色のついた水を使って表現したりといった、日常では実現しにくい体験が挙げられた。こうした体験は「たまにできるからこそ強く記憶に残る」非日常の遊びとなり、子どもたちの創造性を刺激する。

今回のワークショップで実施したモノづくりや、体を使った遊びや創造力を広げる遊びをテーマにした企画などにも展開可能であり、**ワークショップの設計次第で多様な年齢層や興味関心に対応した、幅広い楽しみ方を提供できる**モデルとして提案された。



撮影：株式会社リベンリ秋田

バーンフュージョンソライ(山形県)

モデル③：あそびが生まれる“コミュニティ広場”型

イメージする施設：東京おもちゃ美術館(東京都)

すでにあるものを”おもしろがる”を育む・・・旧校舎等の遊休施設の活用

本モデルは、人が関わり合う中で遊びが立ち上がっていく過程そのものを大切にする「人・機会・空間」として捉える考え方である。遊びは大きな施設や完成されたエンタメが必要なわけではなく「**楽しもう**」という気持ちを持った人が集まり、**発想を形にできる余白があれば**、自然と生まれていく。

ルールや遊具に従うのではなく、参加者自身が遊び方を考えつくり上げていく点が特徴である。**年齢や背景の異なる人同士が体験を共有し、試行錯誤や達成感をともに味わうことで、自然と一体感が生まれ**、新たなつながりが生まれる。例えば、子どもと高齢者が秋田の文化を体験できる場などが考えられる。

そのためには、異なる世代や立場の人々が自然に関わり協力できる空間の設計が重要となる。あそびの素材も「遊び専用の道具」に限らず、身の回りにあるものや空間が発想次第であそびの体験へと変わっていく。本モデルが目指すのは**設備で完結する遊び場ではなく、集まった人たちが自らあそびを創り出し、どんな空間でも「あそびの時間」に変えること**を実感できる場の提供が提案された。



©2026 東京おもちゃ美術館
東京おもちゃ美術館(東京)



創造的な発想を引き出すワークショップとは

本事業では、全5回のワークショップを通じて、参加者から活発で創造的な意見が多く出た回もあれば、運営側が想定していたほどのアイデアが生まれなかった回もあった。

これらの差を振り返る中で、創造的な意見は参加者の属性や意欲のみによって生まれるものではなく、ワークショップの設計や進行方法に大きく左右されるという知見が得られた。特に、自治体が町づくりや公共施設、遊び場の整備等において地域住民の意見を集める際には、単に「自由に意見を出してください」と促すだけでは十分とは言えず、参加者の思考を段階的に深めていくための設計が重要である。本事業の経験から、創造的なアイデアを引き出すためには、以下の4つの要素が特に重要であると考えられる。

- 参加者の年齢に合わせたアイスブレイク
- 問いを立て、テーマの輪郭と共通認識をつく
- テーマに関する新しい知識・視点・要素の提示
- 場を楽しみ、動かすファシリテーターの存在

おわりに、こどもや若者の創造的な意見を聴取する方法として、本事業の事例をまとめた本提言書が、自治体等がワークショップを企画・実施する際の参考となることを期待しています。



令和7年度子どもと一緒に遊び場を考えようプロジェクト事業

【参加いただいた子ども達、高校生、大学生、一般の方】
 左上：能代市会場 中央上：男鹿市会場 右上：大仙市会場
 中央下：国際教養大会場 右下：アトリオン会場

【主催】 秋田県 あきた未来創造部 次世代・女性活躍支援課
 【運営】 株式会社リベンリ秋田
 【企画・協力】 秋田ファシリテーション事務所 平元 美沙緒
 デザインシード 高橋 佐門
 合同会社LEKA 福井 健

