ふさふさの森

うっすら奥がみえるすずらんテープの森を子ども達が切り開いてゆくことで空間＝イエが生まれる。そしてイエ同士が段々つながりを持ち始めることで、子ども達の小さなムラが出来上がってゆく、そんなワークショップ。

1. 概要

1．　**ワークショップ主旨**

テープが密にぶら下がる空間に「切る・結ぶ・束ねる」といった引き算的な操作を加え、子どもたちに自由な空間を創造してもらいます 。モノがなくなることで空間が浮き彫りになること、また幅のあるゆるやかな境界を体感してもらうことが狙いです 。

2．　**主催・ 企画・ 運営**

主催：日本建築学会
企画・運営：立命館大学大学院生チーム　（松宮かおる、中辻浩介、永田みなみ、吉川剛史、清水慎之介、藤井晴日 ）
運営サポート：立命館大学学生、武蔵野大学学生、　東京工業大学学生、社会人

3．　**日時・場所**

2012 年 11 月 17 日（土）　12 時 45 分～16 時 40 分

江戸川区立小松川小学校体育館
所在地：東京都江戸川区平井4丁目1－23
アクセス：　JR 総武線　平井駅より徒歩 10 分

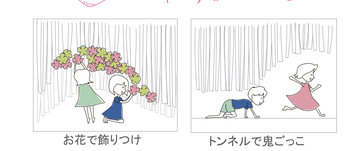
江戸川区立小松川小学校児童 1～6 年生 32 名

表 1 学年別参加者人数

1 年生	2 名
2 年生	3 名
3 年生	14 名
4 年生	6 名
5 年生	4 名
6 年生	3 名
計	32 名

お花で飾りつけ

トンネルで鬼ごっこ



のんびり本を読む

テーブルを囲んでおはなし

2. 使用アイテム

カテゴリー	アイテム名
座る系	図工室の椅子
	最ボックス
	シート
	社長イス
	座布団
テーブル系	ちゃぶ台
	テーブル
	棚
	机
小物系（行動を与えるもの）	本
	楽器セット（木琴・鈴・カスタネット・トライアングル）
	食器セット5人分（皿大・皿小・コップ）
	お絵かきセット5人分
	鳥（ペニヤ）
	うさぎ（ペニヤ）
	まくら
	りぼん
	道花
	投げ輪
	傘
	体育館マット
	和紙ロール
	糸電話
	ハンガー
	布・スリッパ
照明系	照明セット1（ペンダント4）
	照明セット2（ペンダント3、スタンド1）
	照明セット3（ペンダント2、スタンド2）
	照明セット4（ペンダント1、スタンド3）
	照明セット5（ペンダント1、スタンド3）

3. 当日の役割とスケジュール

役割	人数	備考
司会	1 名	コアメンバーが担当
グループ担当	2 名×5 グループ＝ 10 名	各グループにコアメンバー　1 名、サポートメンバー　1 名がつく
カメラ撮影	2 名	サポートメンバーが担当
ビデオ撮影	1 名	サポートメンバーが担当
受付・見学者対応	2 名	サポートメンバーが担当
ごみ回収	2 名	サポートメンバーが担当

立命館大学学生、大学院生　9 名、武蔵野大学学生　5 名、東京工業大学学生　1 名、社会人　2名がワークショップ当日スタッフとして参加しました。

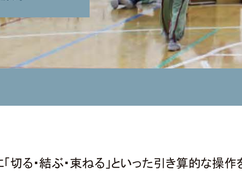
	時間	内容
①	9:00–11:00 （2時間）	最終調整作業、スタッフ打ち合わせ
	11:00–12:15 （1時間15分）	各自昼食
②	12:15–12:45（30分）	受付
③	12:45–13:00（15分）	自己紹介＋グループ分け、説明
④	13:00–13:15（2.5 分 × 6セット＝15分）	"アイテム探し"
	13:15–13:30（15分）	イエの作り方について説明
⑤	13:30–14:30（1時間）	ふさふさの森の中にアイテムを配置し、アイテムを基準にイエをつくる
	14:30–14:45（15分）	休憩
	14:45–14:50（5分）	ムラの作り方について説明
⑥	14:50–15:20（30分）	イエ同士をつなぎ、ムラにする
⑦	15:20–.16:15(55　分）	完成したムラの中を探検する （１班を２グループ「探検するグループ」「自分たちのイエに残り、訪問者を出迎えるグループ」に分け、昼夜それぞれ２回ずつ探検をおこなう。
⑧	16:15–.16:40(25　分）	自分たちのイエ紹介 （プロジェクタに各グループのイエの写真を投影し、発表する。）
	16:40–18:00	WSに参加できなかった児童や大人に、 ふさふさの森を体験してもらう
	18:00–20:00 （　2時間）	片づけ作業

4. ワークショップの流れ

①ふさふさの森吊り上げ完了後

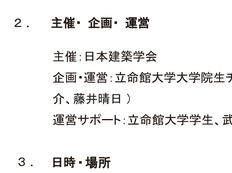
②受付

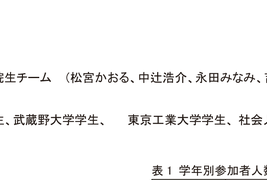
カラーガムテープに児童各自の名前を書いてもらい名札とし、また各色でグループ分けを行った。



③自己紹介+グループ分け、説明

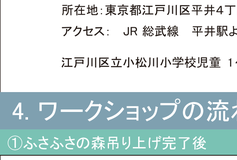
グループ担当のスタッフが自己紹介を行った後、児童・スタッフ混合でグループ分けゲームを行った。

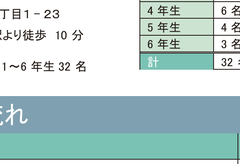




④アイテム探し

アイテムのアイコンが描かれたカードを、ふさふさの森の中に置いておき、各グループの代表者が順番でアイテムカードをさがしに入った。





⑤ふさふさの森の中にアイテムを配置し、イエをつくる。

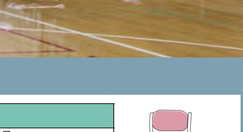
各グループにアイテムを分配し、アイテム配置を行い、またテープカッターを用いてすずらんテープを切るなどしてイエづくりを行った。各グループ1つのイエをつくり計5つのイエが完成した。

⑥イエ同士をつなぎ、ムラにする

すずらんテープを切る・束ねる等し、隣り合うイエ同士をつなげ、5つのイエ全体でひとつのムラにする作業を行った。

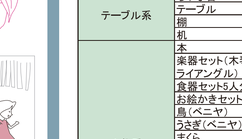
⑦探検

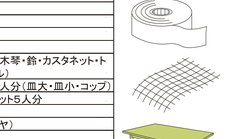
完成した村の中を明るい中で探検する「昼の探検」と、体育館の照明を落とし暗くなったふさふさの森の中に、各イエにアイテムとして配られたライトをつけ、ランタンを持って探検する「夜の探検」を行った



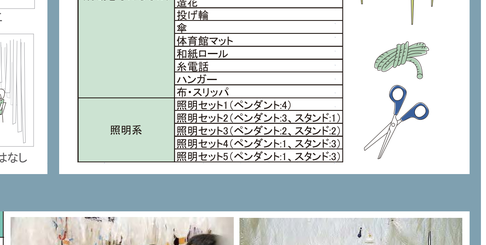
⑧イエ紹介

各グループに自分たちのつくったイエの紹介をしてもらった。何をするイエなのか、またエ夫した点はどこか、他のグループのイエで気に入った点はどこか、の3点を発表してもらった。

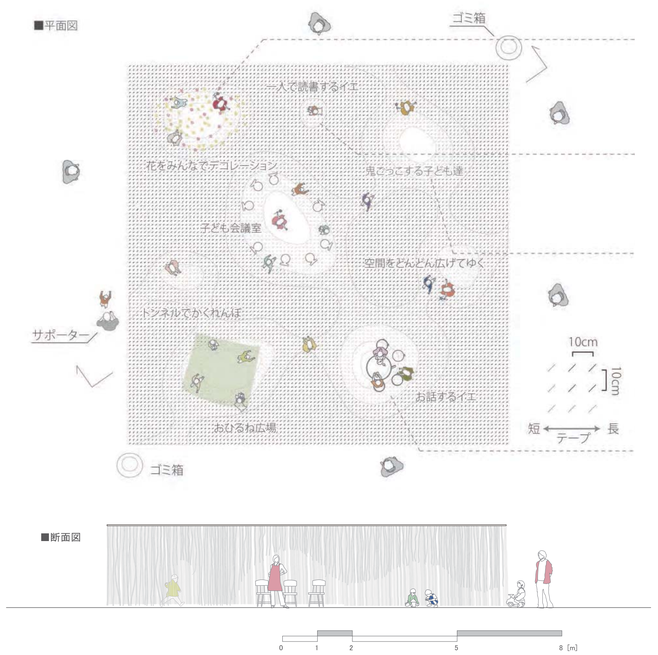




・ ワークショップ終了後の記念撮影



5. 平面図と断面図



6. 成果物

黄色チーム

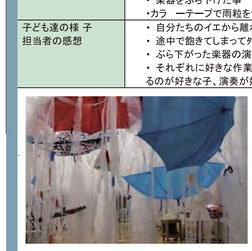
何のイエか	クッション屋さん、楽器やお絵描きが自由にできるお店
工夫した点はどこか	・外からふさふさに入るときに鳴らすチャイムをトライアングルでつくる。 ・切り終わったふさふさのテープを使ってクッションをつくる
子ども達の様 子 担当者の感想	自分たちのお店の空間をつくり、メニューを吊るしたりふかふかのクッションをつくったりと、いろいろな角度からふさふさを使っていた。 思った以上に多様な空間ができ、子ども達が次々と空間を計画なしにつくっていく様を見て、子ども達の空間認知や状況設定をするカがもともとそなわっているのもの　なのだと感じた。

青チーム

何のイエか	ゆっくりと休む家
工夫した点はどこか	ハンガーを飾りとして使うのに吊るし方を工夫した。門を作った。ランプの配置にこだわった
子ども達の様 子 担当者の感想	楽しかったそうにやっていた。テープカッターが壊れたが、壊れてからの方がチームプレイ感が強くなった。出来たものは店ではなく家だったので他のチームからは浮いてしまっているように感じた。運営側の段取りミスではと思う。

緑チーム

何のイエか	「面白いイエ」 「色んなものが吊るされたイエ」 具体的なテーマが定まりきりませんでしたが、傘や楽器など色んなものが上からぶら下がっている事が特徴的でした。
工夫した点はどこか	・ ぶら下げるときのバランス ・ ふさふさを束ねて入り口をつくった ・ 傘を逆さまにぶらさげた中に照明をいれたり、モノとモノを組み合わせて新しい使い方を考えた事 ・ 楽器をぶら下げた事 ・カラ　ーテープで而和をつくったこと
子ども達の様 子 担当者の感想	・ 自分たちのイエから離れたがらない子が多かった。 ・ 途中で飽きてしまって外周を走り回る子もいた。 ・ ぶら下がった楽器の演奏が人気でかわりばんこでやっていた ・ それぞれに好きな作業があるらしかった（束ねるのが好きな子、ぶら下げるのが好きな子、演奏が好きな子 」



ピンクチーム

何のイエか	テーマは、雨の中のタンポポわたげの家で、空間としては団欒できる場所とその空間に付属する輪投げができる場所ができた。この輪投げの場所は暗くなると、ランプによって照らされ、劇ができる空間になっていた。実際に女の子が四回も上演してくれた。 なぜわたげなのかというと、すずらんテープがそう見えたからだそう。 また、ちゃぶ台の上に傘が吊るされていて、且つすずらんテープが青マジックで塗られていて、まるで雨宿りしているようだった 。
工夫した点はどこか	社長椅子がある場所のすずらんテープを三つ編みにすることで、ゴージャス感を出した。 入り口からまっすぐいくと社長椅子が正面に現れるようにした。
子ども達の様 子 担当者の感想	低学年の子は、ひたすら絵を書いたりしていた。中学年の子は、空間をどうするか考えてくれた。高学年の子は、中より外に出てゆき、アイテムを交換してくれたり、空間を広げて行ってくれた。

オレンジチーム

何のイエか	居酒屋しんちゃん 様々な種類のアイテムがあり、それを統括するプログラムとして居酒屋（子供達から出た意見です）を作成
工夫した点はどこか	当初は本棚を縦においており、机を他の班に交換してもらおうとしていたが、横にしておくことによって、机の代わりとした。本棚は3つあり、うち二つは背中合わせに横にして設置し20mmほどの規格の差を利用し店主（班の子供達）と客（その他の班の人達）の為の机の差異化を行った。また残り一つの本棚はその他のアイテムであったスリッパ入れとし、それを基準として玄関を構成した。また、メニュー表を作り居酒屋の雰囲気を演出した。
子ども達の様 子 担当者の感想	子供達は飽きることもなく最後まで楽しんでくれたのではないかと感じた。しかし、夜の探検の時の反応はいまいちだった気がする。当初は我々学生が子供達にアドバイスをしながら空間を作っていくと予想していたが、想像以上に子供達はアドバイスをしなくても空間をうまく構成していってくれた。例えば家具の配置を基準とし空間を構成していき玄関部分と居酒屋となる空間にそれぞれ高さや幅を変化させたりもしていて、驚かされた。それぞれの班が作った空間事にイエ単位でのおままごとがされていて、それが集合したふさふさの森全体でムラ単位のおままごとをしているような感覚を感じとれることができた。