

明石公園 みんなの未来ミーティング

日時：令和7年7月27日（日）14：00～

場所：明石公園内 花と緑のまちづくりセンター

次 第

1 開 会

2 議 事

(1) **屋内** こども広場の整備について（資料1・資料2）

(2) **現地確認**

(3) **屋内** 遊具について（資料3・資料4）

(4) その他報告事項

- ①公園緑地課から
- ②樹木管理について
- ③旧市立図書館跡地ワークショップについて
- ④令和7年度事業進捗状況

3 閉 会

【配付資料】

資料1 現況、ゾーニング図、植栽計画

資料2 目指すインクルーシブなあそび場の姿

資料3 インクルーシブ遊具一覧表、こども広場モニタリング

資料4 アンケート調査票

その他報告事項の資料

明石公園こども広場【現況】



広場北側エリア

- ・外周部にのみ樹木があるため、中央付近は日なたになっている。
- ・主園路から進入できず、こども広場の奥地のため、使われていない空間となっている。

広場中央エリア

- ・中央に大きなクスノキが複数本あり、広範囲の良好な木陰を創出している。
- ・目線高さに枝が多く張っているため、広場内の見通しが悪い。
- ・東側の主園路沿いは樹木がなく、園路からの見通しは良い。
- ・既存遊具で遊ぶ幼児の姿が見受けられる。(平日日中)
- ・野球場側は外周柵が無く、子どもが出て行っても気づきにくい。

広場南側エリア

- ・樹木密度が高く、常緑樹に囲まれており、年中木陰のある空間である。
- ・根上がりが著しく、伐根しない限り、遊具設置は難しい。
- ・主園路や広場内から見通しが悪いが、周囲の公園利用者の目線を気にせずゆっくり休める場所となっている。

出入口エリア

- ・駐車場からアクセスしやすい位置にあるが、主園路からは遠く、歩行者はアクセスしづらい。
- ・園路沿いは駐輪禁止エリアとなっているが常に数台駐輪されている。



緑:木陰を示す

駐車場

トイレ棟

駐輪禁止エリア

花壇

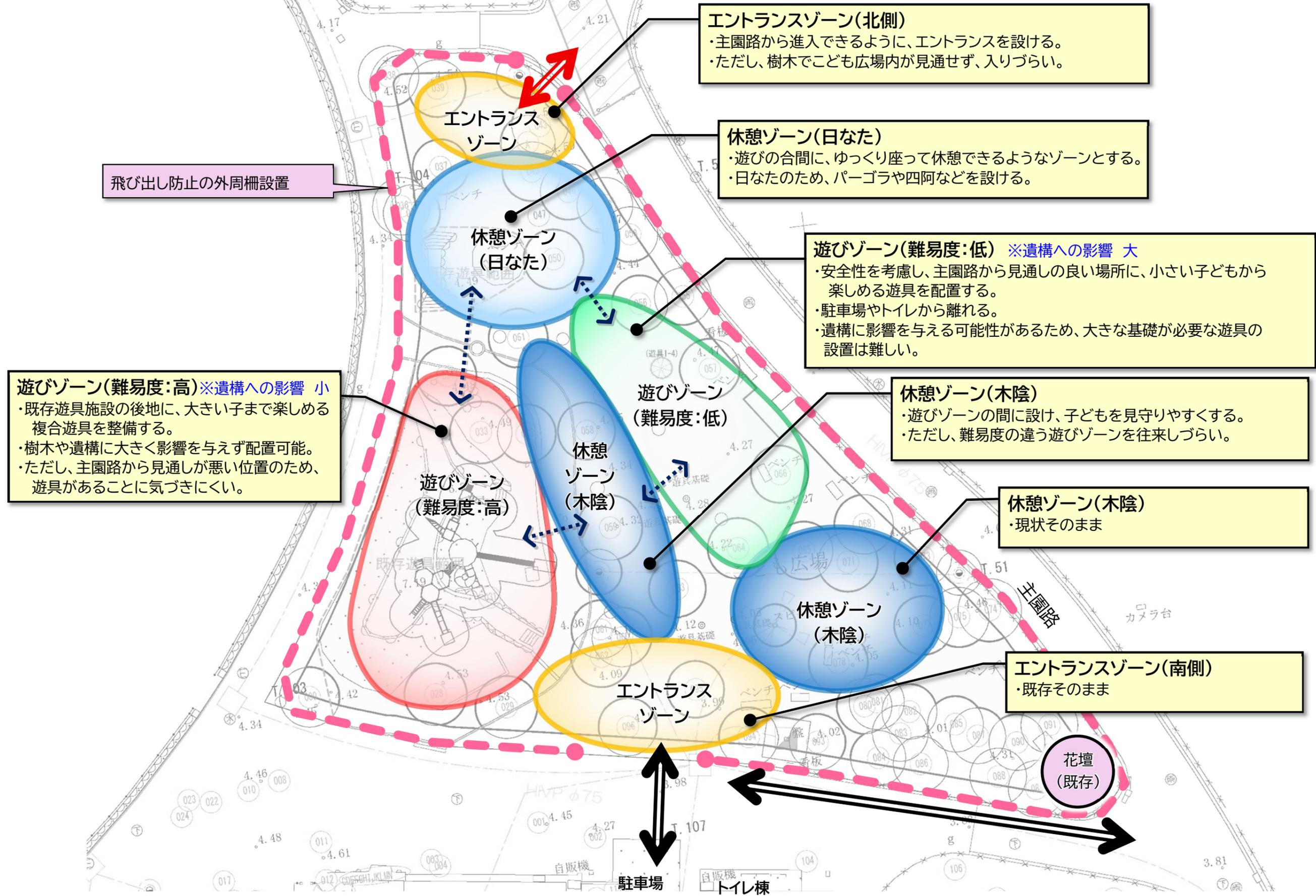
主園路

クロマツ

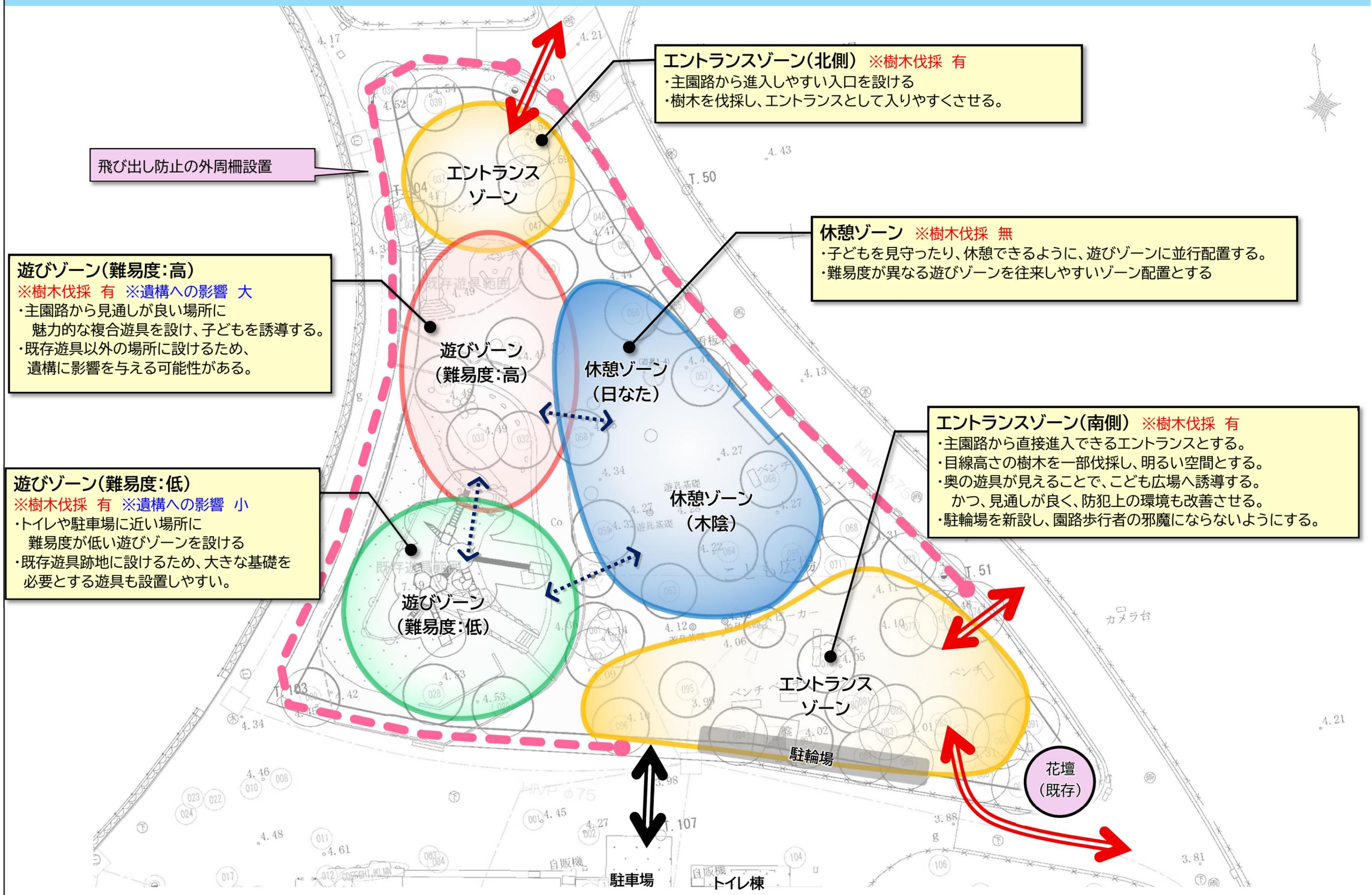
クスノキ

		A案 既存樹木の保全を前提とする改善案	B案 遊休スペースの活用を重視するが間伐が必要な案	C案 遊休スペースの活用と樹木保存 両方考慮した案
ゾーニング図				
概要		<ul style="list-style-type: none"> 既存樹木は、基本的に伐採せず、保存を優先する。 遺構への影響を考慮し、複合遊具は既存遊具跡地に整備。 幼児から楽しめる遊具は、安全面を優先し、見通しの良い主園路沿いに整備する。 	<ul style="list-style-type: none"> 既存樹木を間伐、剪定し、見通しを確保する。 遺構への影響や利便性を考慮し、遊具はなるべく既存遊具跡地に整備する。 	<ul style="list-style-type: none"> 既存樹木は伐採はしないが、見通し確保のため剪定する。 遺構への影響や利便性を考慮し、遊具は既存遊具跡地に整備する。
既存樹木への影響 ※既存遊具撤去の際に5~6本、伐採必要。		○(影響なし)	×(影響あり)	△(剪定のみ 多少伐採あり)
遺構面への影響		×(あり) (遊具の一部を既存遊具跡地外に設置)	△(多少あり) (遊具の一部を既存遊具跡地外に設置)	○(なし) (既存遊具跡地内に設置)
特徴	北側 ・主園路から進入できず使われていない空間	【エントランスゾーン 北側】 ・既存柵を撤去し、主園路からの出入口を整備。 ・外周部の樹木で見通し悪く、入りづらい。 【休憩ゾーン】 ・パーゴラやテーブルベンチなどを設け、ゆっくり休憩できるような空間とする。	【エントランスゾーン 北側】※樹木伐採 ・既存柵を撤去し、主園路からの出入口を整備。 ・樹木を伐採し、見通しを確保。明るい空間とする。	【エントランスゾーン 北側】 ・既存柵を撤去し、主園路からの出入口を整備。 ・樹木を剪定し、見通しを確保。 【休憩ゾーン】 ・パーゴラやテーブルベンチなどを設け、ゆっくり休憩できるような空間とする。
	中央 ・大きなクスノキがあり良好な木陰空間	【休憩ゾーン】 ・遊ぶ子どもを見守りながら、木陰で休める空間とする	【休憩ゾーン】 ・遊ぶ子どもを見守りながら、木陰で休める空間とする	【休憩ゾーン】 ・遊ぶ子どもを見守りながら、木陰で休める空間とする
	中央西側 ・既存遊具の跡地 ・周囲から見通せない	【遊びゾーン 難易度：高】※遺構への影響 低 ・体格が大きい子どもも、のびのび遊べる空間とする。 ・遊具跡地のため、遺構への影響が少ない。	【遊びゾーン 難易度：高】※遺構への影響 中 ・体格が大きい子どもも、のびのび遊べる空間とする。 ・遊具跡地以外の箇所は、遺構に影響がでる可能性あり。	【遊びゾーン 難易度：高】※遺構への影響 低 ・体格が大きい子どもも、のびのび遊べる空間とする。 ・遺構への影響を考慮し、既存遊具跡地へ整備するが、規模は他2案より小さくなる。
	中央東側 ・樹木が少なく、主園路から見通しがよい	【遊びゾーン 難易度：低】※遺構への影響 大 ・主園路から見通しの良い位置に設け、幼児から遊べる空間とする。 ・遺構への影響が大きい。	【休憩ゾーン】 ・樹木を数本伐採し、見通しが良い空間とする。 ・子どもの見守りや、散歩途中に休憩できる空間とする。	【休憩ゾーン】 ・既存樹木はそのまま活かす。 ・子どもの見守りや、散歩途中に休憩できる空間とする。
	南側 ・樹木密度が高い ・休憩エリアとして使用	【休憩ゾーン】 ・現状のまま活かす。		【休憩ゾーン】 ・現状のまま
	出入口 ・主園路から直接進入不可 ・自転車違法駐輪	【エントランスゾーン 南側】 ・現状のまま活かす。	【エントランスゾーン 南側】 ・既存樹木を間伐し、主園路から直接進入できる出入口を整備。 ・違法駐輪対策として、駐輪場を整備する。	【エントランスゾーン 南側】 ・既存の出入口に加え、クロマツを数本間伐し、主園路から直接進入できる出入口を整備する。

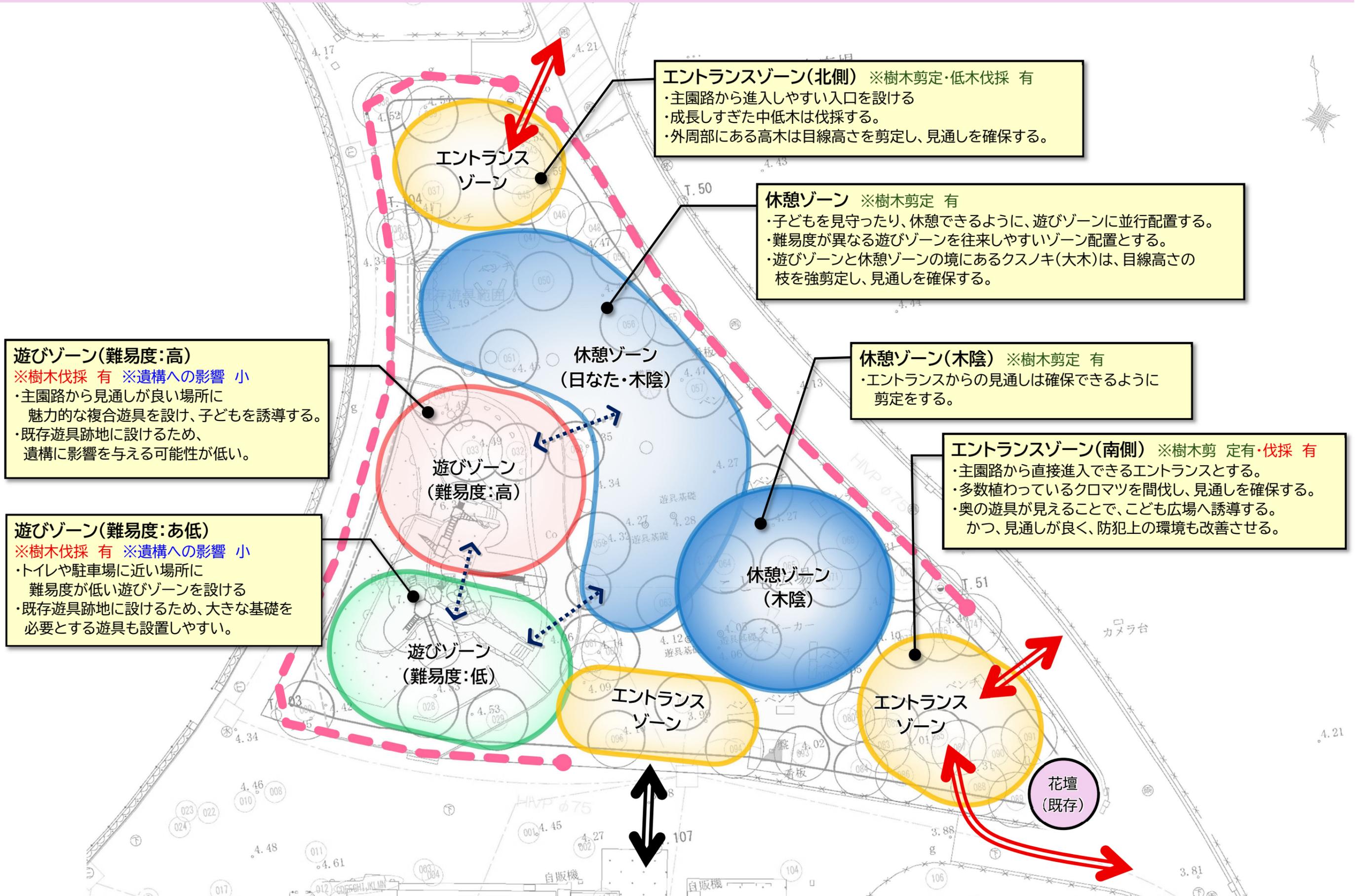
明石公園こども広場【ゾーニング A案】 既存樹木の保全を前提とする改善案



明石公園こども広場【ゾーニング案 B案】 遊休スペースの活用を重視するが間伐が必要な案



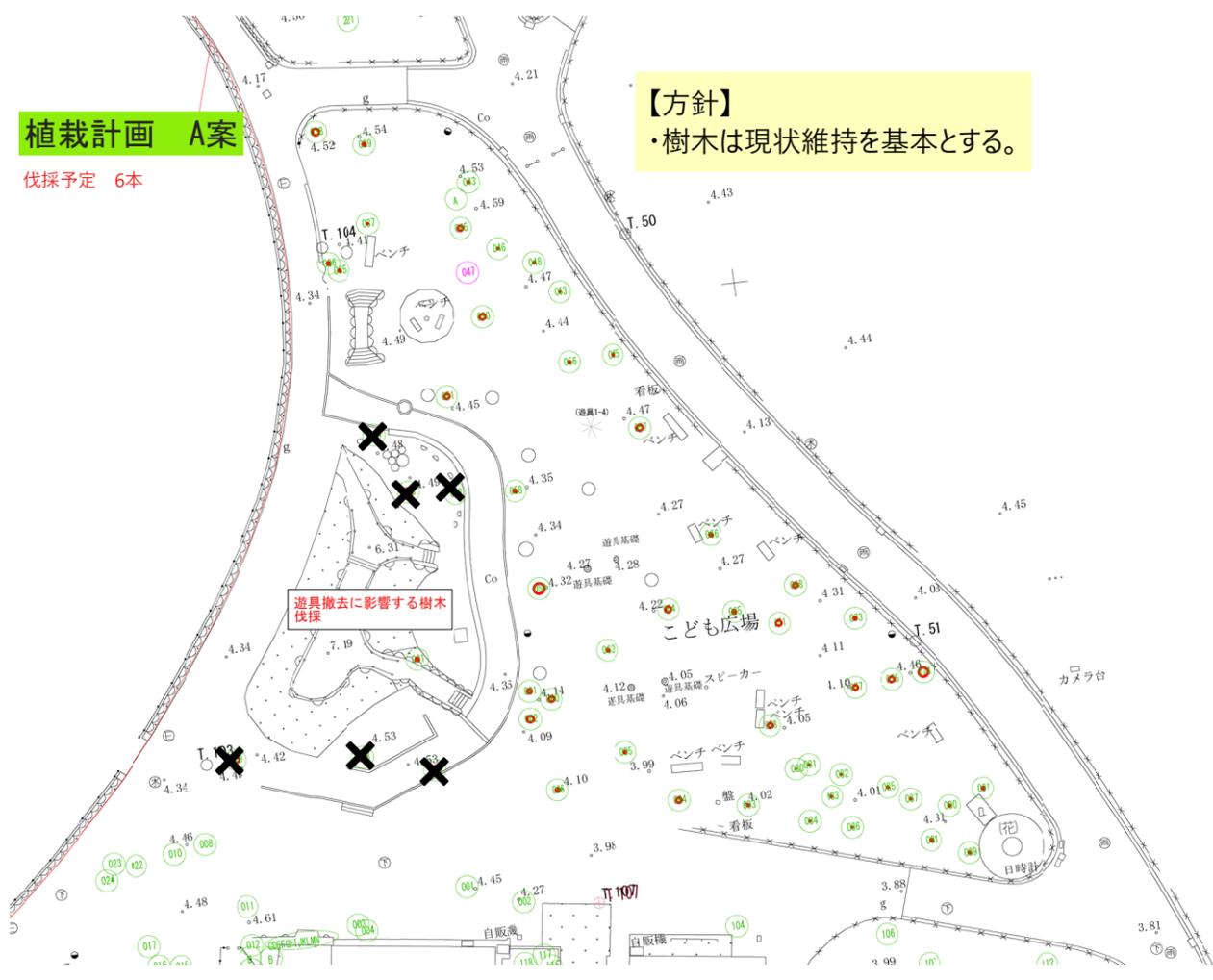
明石公園こども広場【ゾーニング案 C案】 遊休スペースの活用と樹木保存 両方考慮した案



植栽計画 A案

伐採予定 6本

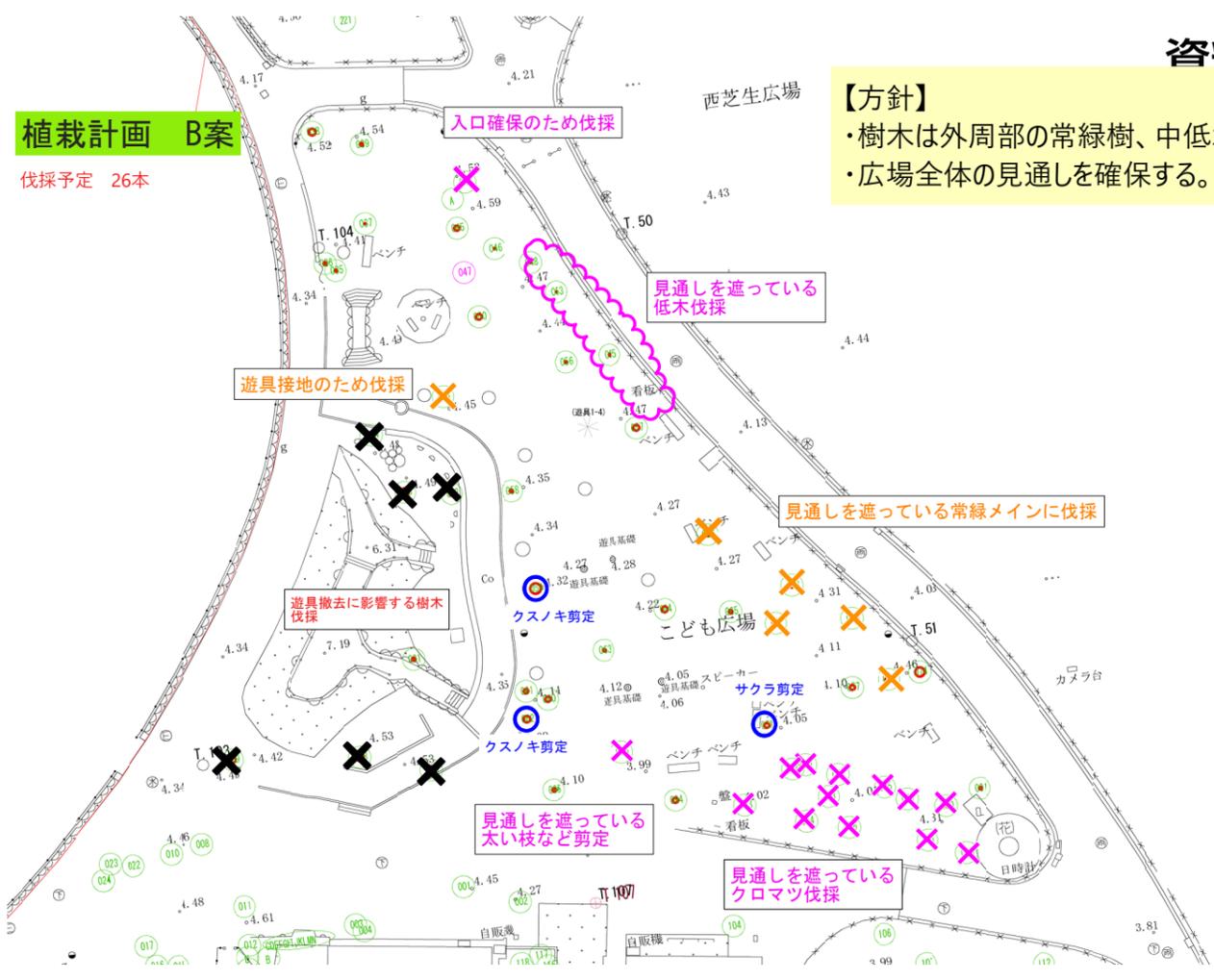
【方針】
・樹木は現状維持を基本とする。



植栽計画 B案

伐採予定 26本

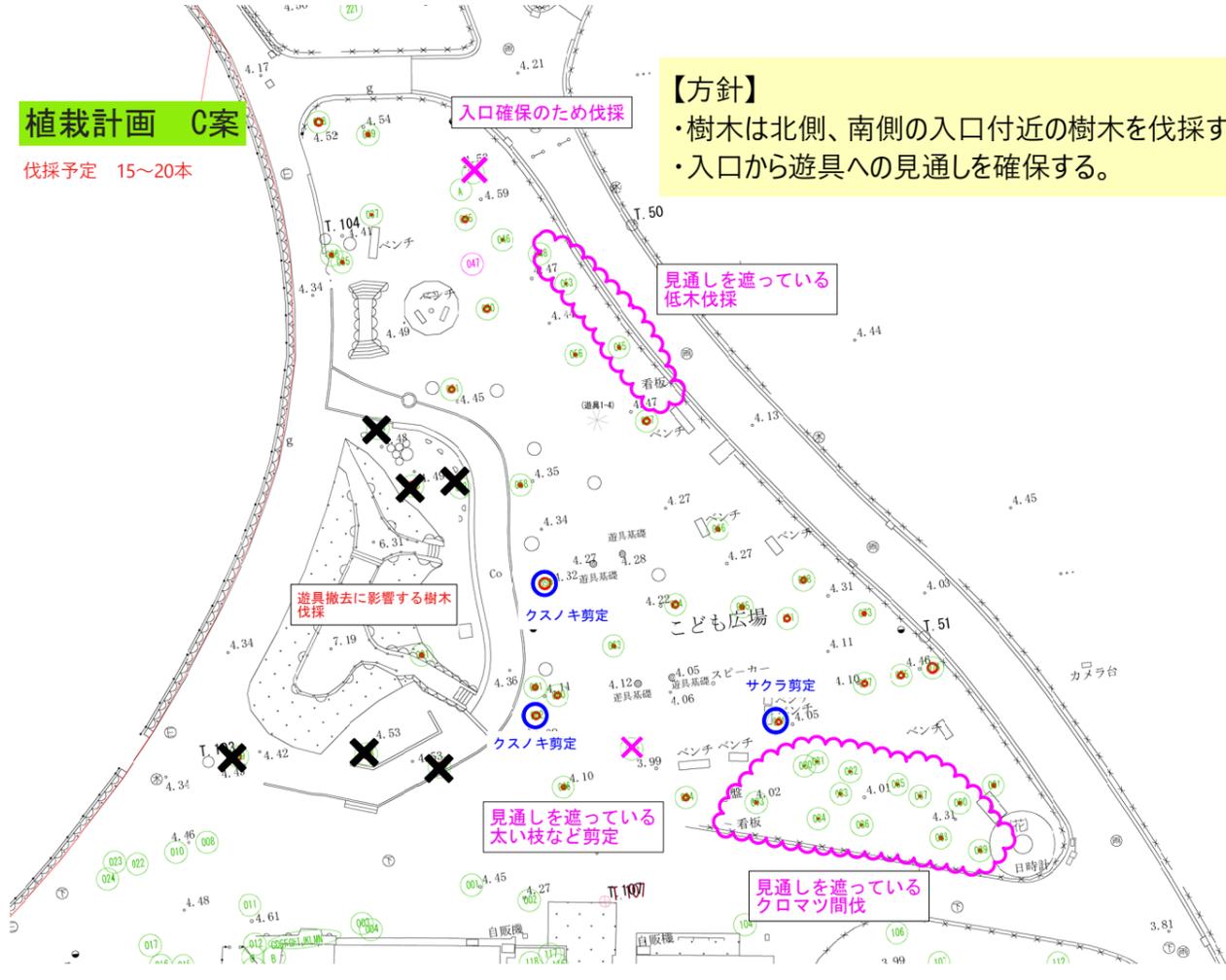
【方針】
・樹木は外周部の常緑樹、中低木を伐採する。
・広場全体の見通しを確保する。



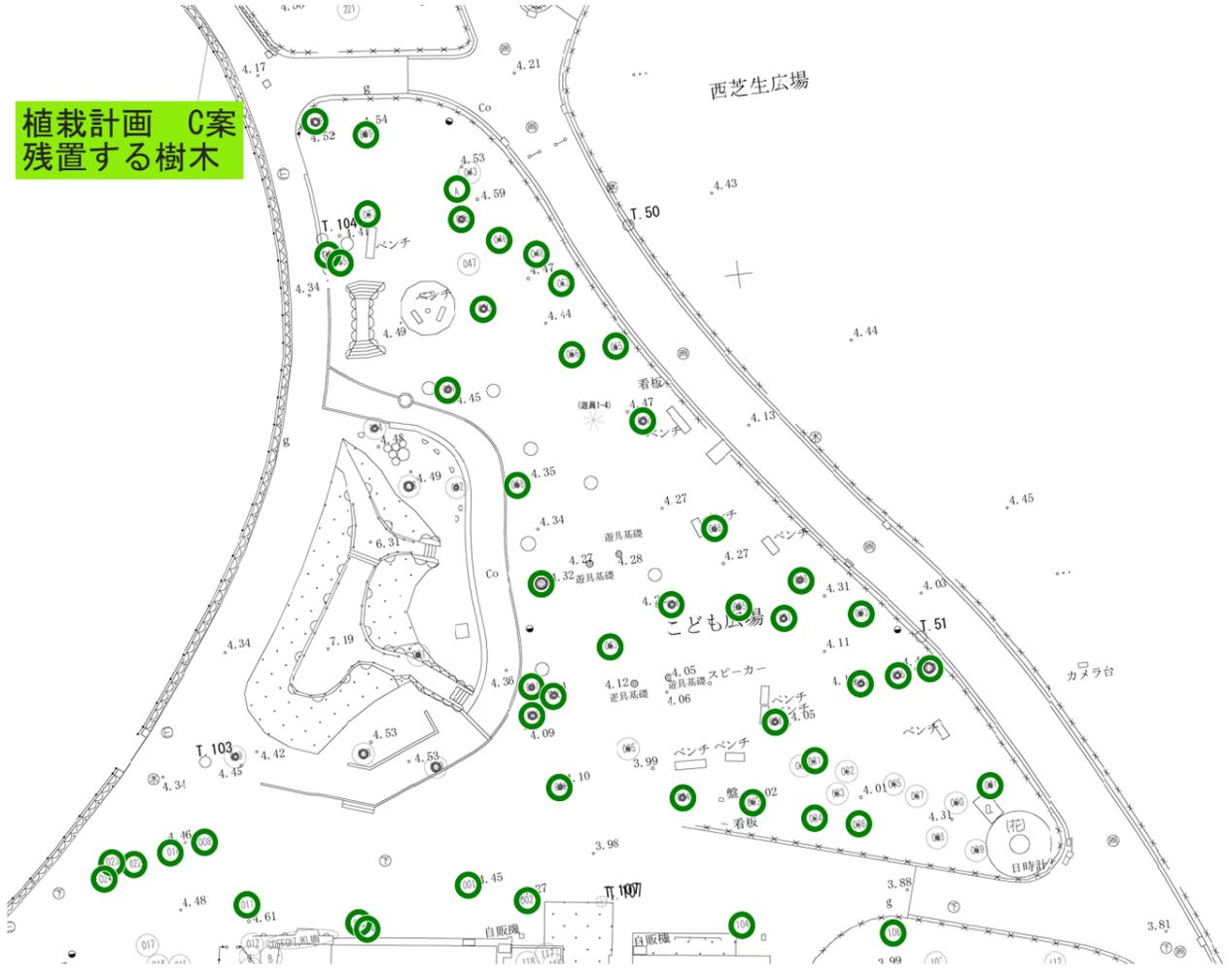
植栽計画 C案

伐採予定 15~20本

【方針】
・樹木は北側、南側の入口付近の樹木を伐採する。
・入口から遊具への見通しを確保する。



植栽計画 C案
残置する樹木



■目指すインクルーシブな遊び場の姿 ～5つのポイント～

資料2

- ・都市公園の遊び場は本来こどもの能力や特性、ルーツなどの背景などに関わらず、あらゆる子どもに開かれたものです。
- ・インクルーシブな遊び場づくりで配慮すべき「5つのポイント」が国土交通省より示されています。

「みんなが遊べる、みんなで育てる 都市公園の遊び場づくり参考事例集」(令和6年4月国土交通省 都市局 公園緑地・景観課)

① 誰もが遊べる魅力的な遊び場であること

- 身体を使った遊び、感覚を使った遊び、自然遊び、創造的な遊びなど、遊びの要素が豊富である
- 冒険や挑戦を促し、こどもにとって魅力的な遊びができる
- 障害の有無などにかかわらず、こどもが自分にあった遊びを楽しめる
- ほかの利用者との自然な関わりが生まれやすい遊び場となっている

①滑る遊び (滑り台など)	②揺れる遊び (ブランコなど)	③バランス遊び (平均台など)	⑩走る遊び	⑪水遊び	⑫形を楽しむ遊び (動物を模した玩具など)
④回る遊び (回転遊具など)	⑤跳ねる遊び (トランポリンなど)	⑥登る遊び (クライム遊具など)	⑬ごっこ遊び	⑭寝そべて楽しむ遊び (ハンモックなど)	⑮自然に触れ合う遊び
⑦投げる遊び (フリスビーボール遊び)	⑧砂遊び	⑨音を楽しむ遊び (鉄琴、たいこ等)	⑯感触を楽しむ遊び (凸凹、異素材、草木など)	⑰静かに落ち着く遊び (かまくら型の遊具など)	

② 安全で居心地の良い遊び場

- 遊びの価値を尊重して、こどもの挑戦をうけとめるリスクが適切に管理され、こどもが予期できないハザードが除去されている
- こどもが安心してのびのびと遊べる居心地の良い環境が確保されている
- 遊びのサポートが必要な場合に、見守りや付き添いがしやすいよう配慮されている



③ 誰もが利用しやすい遊び場

- 地域全体の遊び場の状況や多様な利用者のニーズ(アクセス等)を踏まえた立地となっている
- 遊び場が公園の駐車場や出入口から、利用しやすい位置にあり、円滑に移動できる
- 遊び場周辺の園路やトイレなどがバリアフリー化されている
- わかりやすい案内サイン等に加え、安心して公園に来ることができるようウェブサイトなどで事前の情報提供が行われている



④ 地域と共に作り、そだてる遊び場

- こども、保護者、子育てや福祉などの関係団体、地域住民や専門家等、多様な主体が参画し、計画づくりや管理運営に取り組んでいる
- これまで遊び場を利用できなかった利用者や地域の意見が取り入れられるよう配慮されている
- 遊び場をきっかけに地域の交流が進み、こどもの育ちを地域全体で支える意識の醸成につながっている



⑤ 柔軟に管理運営され、進歩していく遊び場

- 地域と連携したプログラムの実施など遊び場の利用促進が図られている
- 利用者や地域のニーズに応じて、遊び場の利活用の仕組みやルールが弾力的に運用されている
- より良い遊び場とするために、利用の実態、利用者のニーズ・評価などを定期的に収集し、管理運営にフィードバックされている



【誰もが遊べる魅力的な遊び場とするために】

※受注者作成

- ・障がい者手帳所持者総数は、身体障がい者の人数が知的・精神障がい者の人数より多いですが、0歳～17歳の未成年は、全国的に知的・精神障がいをもつ子が多い実態があります。
- ・障がい当事者へのアンケート結果(受注者独自調査)では、約4割の世帯が「公園を利用しない・めったに利用しない」と回答しました。
- ・理由は、「周囲へ迷惑をかけないか心配」が最も高く「子同士の衝突などの事故が心配」「障がいがある原因で遊具を使用しにくい」などでした。
- ・つまり、公園に行かないのは、心理的要因が物理的要因よりも大きい状況が伺えます。誰もが遊べる魅力的な遊び場とするために、物理的なバリアフリーだけでなく、誰もが利用しやすいルールづくりも重要です。

■公園に行かない理由、遊具を利用しない理由 (独自調査結果)

- 遊具に対する主な意見
 - ・年齢制限(12歳まで)にひっきり遊具を使えない。
 - ※12歳以上も利用可能
 - ・ルールに沿った遊びができない。
- 周囲との関わりに対する主な意見
 - ・順番待ちができない。
 - ・体力や精神年齢は幼児、児童であるが、体格が大きいため、健常児と空間の共有が難しい。
- 公園施設に対する主な意見
 - ・バリアフリーに配慮されていない。(園路やトイレなど)

① ストレート 



滑降をシンプルに楽しむことができる。

② カーブ 



湾曲した形状や凸凹した滑走面
にすることで、スピードの変化や
ちょっとした浮遊感を楽しむ
ことができる。

③ ウェーブ(フリーフォール) 



急こう配に滑降り浮遊感を楽しむことが可能。
また、高低差が大きいように感じるため、
チャレンジ精神や達成感が刺激されやすい。

④ ツイスト 



滑降面をねじった形状にすることで、狭い範囲で
滑降距離を長く確保できる。
また、遠心力によるスピード感や景色の変化も
楽しむことができる。

⑤ チューブ 



薄暗く閉鎖的な空間に飛び込むドキドキ感
を楽しむことができる。
ただし、怖気ついて途中で止まっても外から
介助しにくい。

⑥ ローラー 



ローラーが回転し摩擦抵抗が小さいため、
傾斜が緩くても容易に滑ることができる。
ただし、臀部で感じる振動は大きい。

⑦ 複数連結 



友達や居合わせた子と衝突することなく
同時に滑ることが可能。
子ども同士のコミュニケーションも自然と
生まれやすい。

⑧ ワイド 



滑走面の幅を広くすることで、体格に問わず遊ぶことが可能。
また、同時に複数人が滑走できるため、急かされることなく
自分のペースで楽しむことができる。

⑨ クライム要素あり 



滑るだけでなく、築山のように斜面を登ることも考慮されているため、多様で自由な遊び方が可能。



⑩ インクルーシブデザイン 



スロープが設置されているため、歩行が
困難な子どもでも出発部にアクセスが可能。
また、終点部の横に待機スペースが
あるため、焦らず次の行動がとれる。

① 平板型 ○



地面からの離隔
35~45cm必要

従来からある形状。一人で乗り降りしやすい。
また、体格が大きくても遊びやすい。

② バケツ型 ○



下部から両足を出すバケツ形状になっているため、
座るだけで安定した座位姿勢が保つことが可能。
ただし、バケツのサイズが小さいため、
体格が大きい子は着座は難しい。

③ ハーネス型 ○



バケツ型に着座できない体格が大きい子も安定した
座位姿勢を保つことが可能。
ただし、安全ベルトを着脱する手間は必要となる。

④ 円盤型 △



大きなお椀形状のため、座位を取るのが難しくても
寝そべてブランコを楽しむことが可能。複数人で
遊ぶこともできる。ただし、構造上、着座部本体が
重いため衝突による衝撃が大きい。

⑤ ハンモック型 ○



ハンモックのようなネット形状で、円盤型同様、寝そべったり
複数人で遊ぶことができる。
体格が小さく吊り部材に届きにくい場合でも、着座部の
ネットを掴むことで座位を安定させやすい。着座部が軽量で
あるため、円盤型よりも衝突による衝撃が小さい。

⑥ ベルト型 ○



年齢制限を設けたエリアに
設ける場合は離隔 30cmでもOK

大阪府「住之江公園」



連結型

山形県「シェルターインクルーシブプレイスコバル」

ゴム状の柔らかい素材で、座ると体の重みでたわみ、お尻をホールドするため、平板型よりも座位
姿勢を保ちやすい。

横に連結した製品もある。写真の事例では、着座部が3箇所あり、体格が小さめの子は3人横並び、
体格が大きい子は向かい合って2人など、様々な向きで座り楽しむことが可能。

⑦ 平板型+バケツ型 ○



左記と同じ

バケツ型と平板型が一体になった着座形状であるため
体格や年齢が違うもの同士が同時に遊ぶことが可能。
また、対面になっているため、コミュニケーションを
取りながら乗ることができる。

⑧ 車いす乗車可能型 ○



左記と同じ

地面からの離隔
35~45cm必要

車椅子のまま乗り込んで遊ぶことが可能。
ただし、地面からの離隔が狭く、
「遊具の安全に関する規準(JPFA-SP-S:2024)」
でNGとなるため、設置には検討が必要。

⑨ 球体型 ○



球体形状に入り込むため、安定した姿勢で揺れることが可能。
また、「揺れる」遊びだけではなく、音の反響を楽しむことも
できる。

明石公園 こども広場 インクルーシブ遊具一覧表 ロッキング遊具、シーソー、スプリング遊具(揺れる遊び)

ロッキング遊具

1人用、複数人用があり、そのデザインも多様であるため、遊び場の雰囲気にあったものを設置可能。

① 1人用



② 2人用



対面で乗れるタイプもある。



③ 3人用



シーソー

④ 背付きタイプ



背もたれがあるため、安定した座位姿勢が取りやすい。また、背もたれにも取手があるため、外向きにも着座が可能である。

⑤ 複数人用



3人乗りで親子で利用も可能。中央がネット状の座面のため、安定した座位姿勢を保ちやすい。



両側の着座幅が広いので体格が大きくても遊びやすい。また、中央には縁台のような着座部があるため、寝転んだ状態など自由な姿勢で遊ぶことができる。



ロックオールシーソー(三栄企業)

東京都 恵比寿南二公園

着座部がイスになっているため、体のバランスが取りづらい子どもも座って楽しむことができる。

⑥ 車いす乗車可能型



神奈川県 秋葉台公園

スロープが設置されており、車いすのまま利用できる。内側に設置されている持ち手を掴み、体を揺らすことで上下動を楽しむことができる。

スプリング遊具

⑦ 皿型



ロックアウト(三栄企業)

東京都 舎人公園

皿状のスプリング遊具。座った状態で揺れる遊びができ、立ってバランスをとったり、跳ねたりもできる。

⑧ 円盤型



外周に4か所グリップが設置された円盤型のスプリング遊具。グリップを持つことで姿勢を制御しやすい。

⑨ 造形型



MEBIUS(ジャクエツ)

メビウスの輪のようにねじれた形状の遊具。幼児向けの高さで小さい子どもも利用しやすく、揺れる以外に滑るなどのあそびができる。

その他

⑩ ハンモック



キッドネスロープコース(三栄企業)

東京都 舎人公園

ハンモックを模したネット遊具のため、寝転んで優しい揺れを感じる事が可能。

⑪ ゆらゆらポール



だれもが楽しみやすいやさしいゆらゆら遊び。

ポールに踏板がついた遊具。1人でマイペースにゆらゆら揺れて遊ぶことができる。

回る遊び

① いす型(1人用)



イス型で1人用のため、周囲に気遣いせず楽しめる。回転時に足を地面に擦って怪我をしないように座面位置を低くし、足が浮くように工夫されている。高速で回りにやすいため注意が必要。

② 内向きタイプ



車いすから移乗しやすい高さで、自由な姿勢で乗ることが可能な形状。向き合って座る形状なので、乗っている子の表情を確認し合いながら遊ぶ事ができる。

③ 外向きタイプ



外向きに座るため、車いすから移乗しやすい。また、立ったままでも遊ぶことが可能。乗っている人の顔が回す人によく見えるため、回転スピードを調節しやすい。

④ 両方向きタイプ



外向きにも内向きにも座ることができる。本体サイズが小規模で軽量なため、小さな子でも容易に回すことができる。

⑤ 車いす乗車可能型(屋根なし)



車いすのまま内側に乗り込んで回転を楽しみ、外側からも車いすに座ったままバーを押して仲間と一緒に遊ぶことが可能。

⑥ 車いす乗車可能型(屋根付き)



コーヒーカップのように、内側にある持ち手を回すと本体も回る仕組みであるため、回す役がいなくても楽しむことが可能。

跳ねる遊び

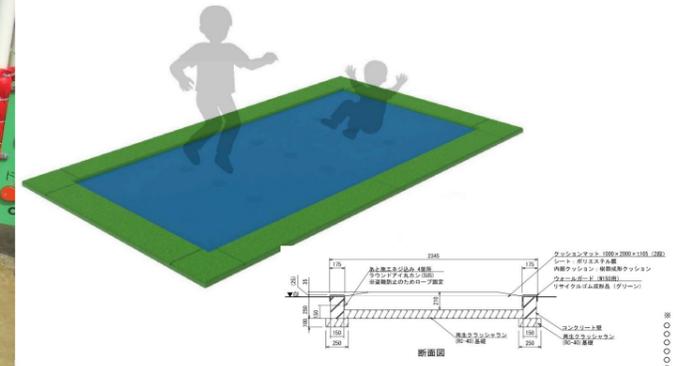
⑦ クッションマット型



内部に充填されたクッションの反発を活かして跳ねる。ジャンプしたときの波動が周囲に伝達しないため、他人の振動の影響を受けづらい。



複合遊具の足元に設置も可能。



地面に埋め込み、段差をなくすことも可能。

⑧ テント膜型



テント膜を強く張り、膜の反発を活かして跳ねる。ジャンプしたときの波動が周囲に伝達しやすいため、他人の振動の影響は受けやすい。頂上で座れる仕様になっている。



送風機から送られた空気で膨らませ、空気の反発によって跳ねる。ジャンプしたときの空気の移動が周囲の子に影響を与えやすいため、体格の小さい子は飛ばされやすい。運営面の注意が必要。

⑨ ロープ型



ロープを支柱に固定して円形のゴムシートを張ったトランポリン遊具。ロープの張力を活かして跳ねる。

⑩ 車いす乗車可能型



地面に埋め込まれて設置されており、車いすのまま利用可能である。

⑪ ネット型



支柱間に張られたネットの張力で跳ねる。軽い跳ねを楽しめると同時に、座って落ち着くこともできる。

① ネット系



山形状に張られたネット遊具。上に乗って揺れを感じることができる。地面に近い高さに設定されているので、小さい子も遊びやすい。また、車いすから移乗しやすいようにハンドルが設置されている。
 平面的に張られたネット遊具。寝転がったり、這うなどの遊びができる。ゆらゆらネット同様、地面に近い高さに設定されているので、小さい子も遊びやすい。

② ロープ系



複数の支柱間に立体的に張ったロープ製のジャングルジム。支柱間ごとに張り方が異なるため、様々な遊びが可能。横に広がるように配置しているため、子どもが1か所に集中せず、保護者も横から補助しやすい。

2本のアーチ状支柱間に張られたロープ製のジャングルジム。ひとつのネット内で高さ・角度による難易度が生まれるため、幅広い年齢層の子が遊べるアイテム。ただし、子どもが集中しやすい構造となっている。

③ 築山タイプ



人工芝が施されているクライム遊具。登るだけでなく、滑る遊びができる。アイテムのサイズが大きいため、下を潜って遊ぶことも可能。



築山にゴムチップ舗装を施してクライム遊具にすることも可能。



表面に凸凹を付けるなどの加工も容易。



ウレタン製の柔らかい素材のクライム遊具。登る、滑る遊びの他にも、バランスを取りながら斜面を歩行して遊ぶなども可能。

④ ジャングルジム系



従来の鋼製ジャングルジムに天板を付けたアイテム。足元が安定しているため、従来よりも容易に遊ぶことが可能。座って高さを楽しむ遊びもできる。



ポップな色合いで特徴的な形状のジャングルジム。半円の筒形状のパーツを重ねたような構造で、縁がゴムのため登りやすい。体格が小さい子はトンネルのような遊びも可能。



球形のジャングルジム。歩行器や車椅子ユーザーは中に入ってパネルで遊んだり、掴まり立ちをして遊ぶことが可能。登っている子と、登れない子が上下間でコミュニケーションを取ることができる。

① 砂遊び ボーダー型

地面と同じ高さの枠で囲んだ砂場。サイズを自由に設定することができる。砂場枠を部分的に高くし、保護者の見守りベンチとして使うことも可能。



② 砂遊び テーブル型

テーブルのように高さのある砂場。車いす利用者だけでなく、しゃがみ込むことが難しい子、体格が大きい子も遊びやすい。体格が小さい子も遊びやすいように、ステップがある製品や、段違いの製品もある。ただし、遊んでいるうちに、周囲に砂が落ちるため、定期的に補充する必要がある。



③ 感覚遊び

背の低い色鮮やかなパネルで、回転、手遊びなどの感触だけでなく、絵柄や模様など視覚でも楽しめるアイテム。



④ 音遊び

手や足で叩いて、太鼓のような音や、音階を楽しめるアイテム。



静かな空間で落ち着く遊び

① ドーム型

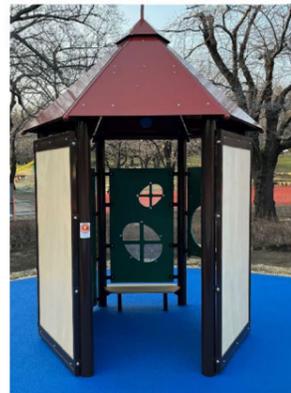


イスタップで広くないため、1人で落ち着くことができる。



ドーム内に入り、クールダウンできるほか、開口部から覗いて遊んだり、登る遊びも可能。

② ハウス型



車いす利用者や体格が大きい子どもも入れるように、天井が高く設定されている。



③ 動物・モニュメント型



本物のカバの中や上にいるような面白さを感じながら遊べる遊具。床面に臓器の名称が書いており、知的好奇心も育むことができる。



切株を模した造形遊具。通常入ることのできない木の中に入っているようなドキドキ感を楽しめる。

形を楽しむ遊び

④ ゴムチップボール



地面から出てきたボールや生き物のようにも見える、見た目が楽しいアイテム。ボールを触ったり、乗ったり、座ったり、多様な楽しみ方ができる。素材はゴムチップになっているため、やわらかく、万が一転倒しても怪我をしづらい。

⑤ クッション製



雲型



テントウ虫型

ウレタン製のクッション遊具。形を楽しんだり、登る、這うなどの遊びができる。

⑥ 動物モチーフのアイテム



動物モチーフのアイテムをおくことで、単純な動きの遊びだけでなく、子どもならではの想像力で様々な楽しみ方ができる遊び場となる。

明石公園 こども広場 インクルーシブ遊具一覧表 **トンネル**

① 土管タイプ



半円や半透明になっているトンネルのため、周囲からの見通しが良い。



コンクリート造のトンネル。内部も色を付けることで真っ暗な雰囲気は感じづらい。ただし、周囲からの見通しは悪くなるため工夫が必要。



チューブトンネル

FRP製のトンネル。穴が開いていたり、本体が透けているため、内部は明るい。アーチ形状など様々な形に作成できる。



ウェーブトンネル



車いすに乗ったまま遊べる大きさのトンネル。内部はあえて暗くし、本体に開いている小さな孔から漏れる光を楽しむことができる。

② アーチ・リング系



穴が開いたパネルを並べて、トンネル感をたのしみつつ、パネルをまたぐ動作も楽しめるアイテム。動物を模したデザインなど、様々なかわいらしいデザインがある。



一列に並べるのではなく、ランダムに配置することで好きな順番で潜るような遊びも可能。



少し地面から高くし、アスレチック要素を兼ね備えることも可能。



土管タイプとリングタイプを掛け合わせたようなアイテム。車いすに乗ったまま利用できるサイズにしても大規模サイズになりすぎない。目線は隠れるが、足元が見えるようにもできるので、内部に人がいることが周囲から分かる。



アーチを細かい間隔で配置することで、トンネルを潜る楽しさもありつつ、見通しも確保できる。



アーチにツル系の植物を這わせたり、プランターをぶら下げたりすることで、四季折々の変化も楽しめるアーチにできる。



① 模様・絵柄で遊ぶ

ゴムチップ舗装は自由に絵柄、模様を入れることが容易である。
数字やマス目、色などを描いておくだけで、いろいろな遊び方ができる。



② 起伏で遊ぶ



ゴムチップ舗装の起伏を設け、地形の変化を楽しむことができる。
また、色合いもカラフルにできるため、視覚でも楽しめる。
起伏はコンクリートで造形するため、自由な高さ、形に造形できる。

人工芝の築山にすることで、天然芝の雰囲気も楽しめつつ、衣服が汚れにくく、怪我もしにくい。
人工芝と天然芝を半分ずつ組み合わせることも可能。
築山にトンネルや滑り台、クライム要素も掛け合わせることができる。

③ アイテムで遊ぶ

平均台



ステップ



迷路



平均台やステップでバランスを取りながら遊ぶことができる。
手すりがある平均台は、体のバランスが取りづらい子どもと一緒に楽しむことができる。

パネルを組み合わせ配置することで、迷路のような楽しみ方ができる。
カラフルなパネルや仕掛けのあるパネルで視覚や聴覚などの感覚遊びもできる。

明石公園こども広場モニタリング

- 1, 公園全体の車椅子ユーザーの意見（ベビーカー利用保護者含む）
 - ① 入口のバイク侵入ゲートは、車いすも通れる広さにしてほしい。
 - ② TTT 前周辺の砂利道を減らしてほしい。
 - ③ 日時計周辺のとんび等の対策をしてほしい。
* 食べ物を取られ、車いすに糞が落ちてきた。
 - ④ 明石城本丸周辺広場の段差をなくしてほしい。
 - ⑤ 砂とかある広場の大きい石はなくしてほしい。
 - ⑥ いろいろなところの低い段差もなくしてほしい。
* タイヤが引っ掛かり転びました。

- 2, こども広場の車椅子ユーザーの意見（ベビーカー利用の保護者含む）
 - ① 大きな木が広場真ん中にあるので通行し辛い。
 - ② 低木の枝及び葉が、歩行の邪魔になる。
 - ③ 歩行しやすいように段差をなくす。
 - ④ 休憩場所の日陰確保。

- 3, こども広場 ゾーニング案
 - ① **C 案 遊休スペースの活用と樹木保存 両方考慮した案**

樹木は大切ではあるが、障害のある人（視覚障害・身体障害・高齢者ベビーカー利用者など）を考慮した場合の配慮必要。
枝が伸びすぎて歩行に支障があるなど

 - ② 周辺全体的な意見
 - 1) 周辺フェンスは低くて、周辺が見渡せた方が安全管理面でよい。
 - 2) バリヤフリースイールの表示がないのでは？
 - 3) 公園（広場）内の大きな木は真ん中あたりは切れるなら切った方が利用しやすい。（見通しの確保）
切れないなら、当たる高さは剪定すべき。
 - 4) 日陰休憩所は必須。保護者が休みながら目の前に小さな遊具があれば尚良い。
 - 5) 公園に行くまでの道路の段差解消は必須。
 - 6) 安全面・衛生面確保（鳥被害）（治安）



「あそび場づくり アンケート」

問 1.どのような遊具を設置して欲しいですか？

別紙【遊具一覧表】の 各遊びのページから、1～3 つ選んで番号を記入ください。

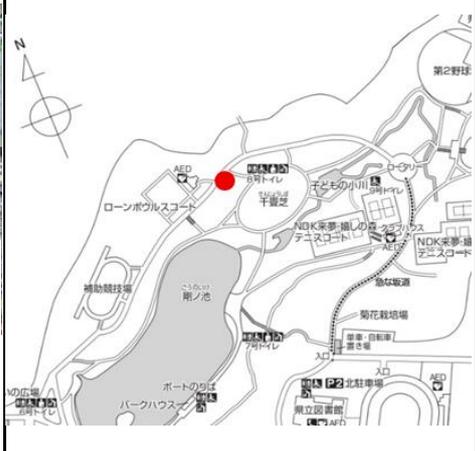
各遊びのページ	1 つ目	2 つ目	3 つ目
(例)すべる遊び	②	⑨	⑦
p1 すべる遊び			
p2 揺れる遊び-1			
p3 揺れる遊び-2			
p4 回る跳ねる遊び			
p5 登る遊び			
p6 感触を楽しむ遊び			
p7 居心地の良い遊び			
p8 トンネル			
p9 地面遊び			

問 2.公園整備について、ご意見がありましたらご自由に記入ください。

アンケートは以上です。ご協力ありがとうございました。

②樹木管理について

樹木管理報告書（緊急かつ危険な場合）

No. 1					
年月日	令和7年6月11日（水）	区分	緊急・危険・松枯等	樹種名	アラカシ
特記事項	<p>【8号トイレ西側園路での倒木】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 雨に濡れた枝葉の重みで幹がたわみ、裂けたと考えられます（樹木医意見） ・ 倒伏した樹幹が園路を塞いで危険なため、伐採した。 				
状況写真等			<p>位置図</p> 		

No. 2					
年月日	令和7年6月15日（日）	区分	緊急・危険・松枯等	樹種名	コナラ
特記事項	<p>【第2野球場南園路での倒木】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 樹幹の根元が菌類で腐朽した状況が確認されました。風雨等により幹が揺すられ、根元腐朽部から倒伏したと考えられます（樹木医意見） ・ 倒伏した樹幹が園路を塞いで危険なため、伐採した。 				
状況写真等			<p>位置図</p> 		

No. 3					
年月日	令和7年7月9日（水）	区分	緊急・危険・松枯等	樹種名	アラカシ
特記事項	【テニスコート付近園路での倒木】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 株元の腐りと前日の雨に濡れた枝葉の重みで倒木したと思われる ・ 倒伏した樹幹が園路を塞いで危険なため、伐採した ・ 株元が腐っていることから、株立ちした他の2本の倒木が懸念される 				
状況写真等				位置図	

No. 4					
年月日	令和7年7月10日（木）	区分	緊急・危険・松枯等	樹種名	ヤブニッケイ
特記事項	【菊花栽培小屋への倒木】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 樹皮がひび割れて剥がれており、菌類による不朽、打音異常がみられました。 ・ 風雨等により幹が揺すられ、不朽部分から倒伏したものと考えられます（樹木医意見） ・ 菊花栽培場側に倒れており危険なため、伐採した。 				
状況写真等				位置図	

ワークショップに
参加しませんか



旧市立図書館跡地（明石公園内）にできる 施設や広場をみんなで考えよう



新しい施設や跡地全体の使い方について、「こんな場所がほしい」「こういう活動をしたい」など、対話しながらみんなで考えましょう。

小・中・高校生、大歓迎！
お子様とご一緒の参加も
大歓迎！



募集中!

日 時：2025年8月2日(土)午後2:00～4:00

場 所：ウイズあかしフリースペース(アスパア明石北館8階)

対 象 者：明石市にお住まいの方、明石公園を利用されている方

申込期間：7月10日(木)～7月29日(火)午後5時まで

申込方法：右の二次元コードから申し込んでください。
市のホームページからもアクセスできます。

定 員：40人程度(申込多数時抽選)



明石市 旧市立図書館跡地



【連絡先】明石市役所 プロジェクト推進室

TEL 078-918-5283 FAX 078-918-5136

④令和7年度 事業進捗状況

- 工事完成
- 工事中・実施予定
- 計画検討、測量

