

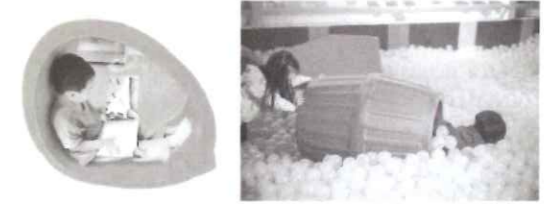
Toy as Architecture

—[世界を守る子供園]—



おもしろく世界を探す方法

01 穴—未知の探求



子供たちは穴に興味を持たせ、潜ったり、這ったりすることができる

02 高低差—上下の移動



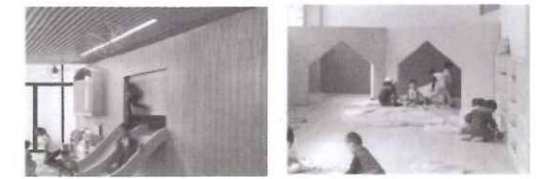
高低差より遊び心をそそめることはない。上下の移動で様々な身体性を引き起こす

03 触覚—異なる体験



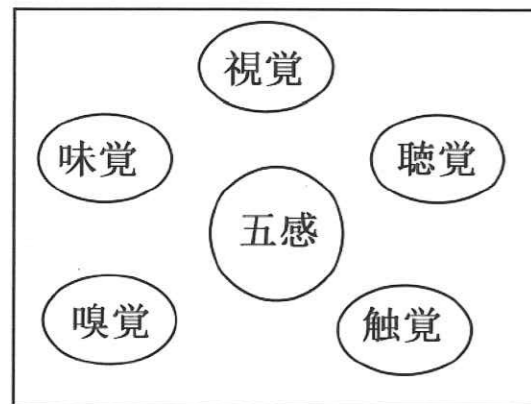
子どもは手で世界を感じ取るのだ。マテリアルの組み合わせで異なる体験を味わってもらい、好奇心をかきたてる

04 視線—趣



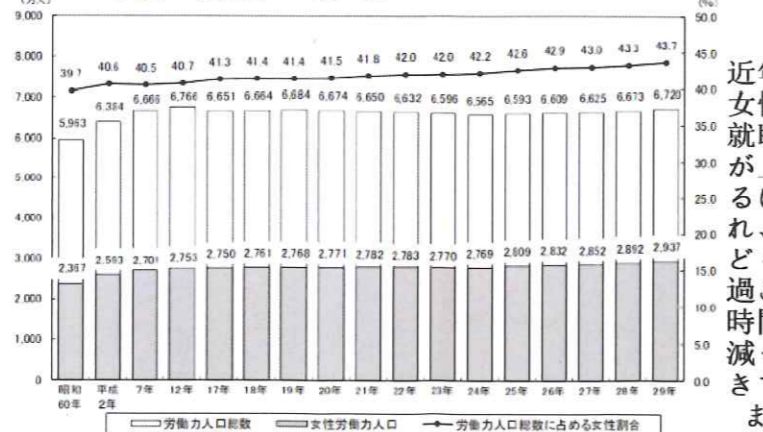
子供のアイレベルを基準に視線の遮断と交差で趣を持たせる。

■ 子供は世界を意識する五感



0歳から5歳までの子供は五感と行動で世界を感知する。

■ 労働力人口及び労働力人口総数に占める女性割合の推移



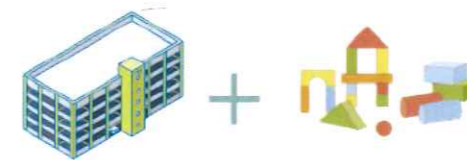
近年、女性の就職率が上がつて、子どもと過ごす時間が減ってきています

■ 必要な36動作



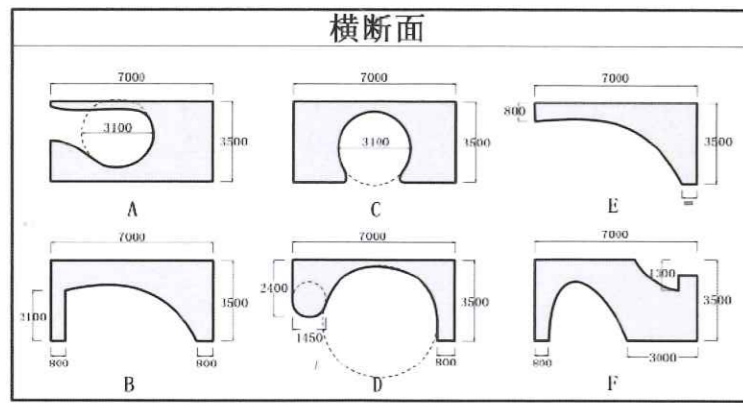
子供は幼いころ、毎日36種類の行動により、体の柔軟性をトレーニングでき、行動の多様性につれて、空間にも多様性を保つべきだと考えられる

■ 概念生成



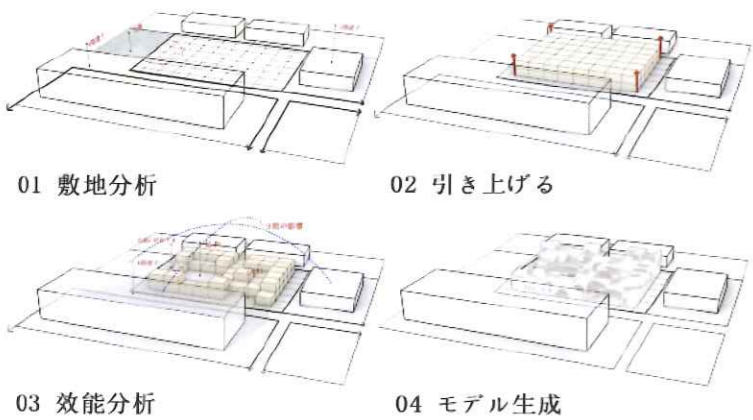
おもちゃは子供に対して、もっとも重要な道具として、遊びとともに、身に知恵をつけることができ、もし建築自身はおもちゃになれば、どのような使い方と面白さを出てくるのだろうと本作品のコンセプトである。

子供たちは大人と同じく五感を働かせて世界を感じ取るのだが、大人より強い好奇心と探求心を持っているのだ。彼らはそれをもって世界を知り馴染んでいく。この設計でより面白くこの世界を探求してもらうために、上下の高低差、触覚やアイレベルの目線の操作を行った。この幼稚園そのものはおもちゃと化して中で自由に遊べるように学べるようにお願いを込めて設計した。

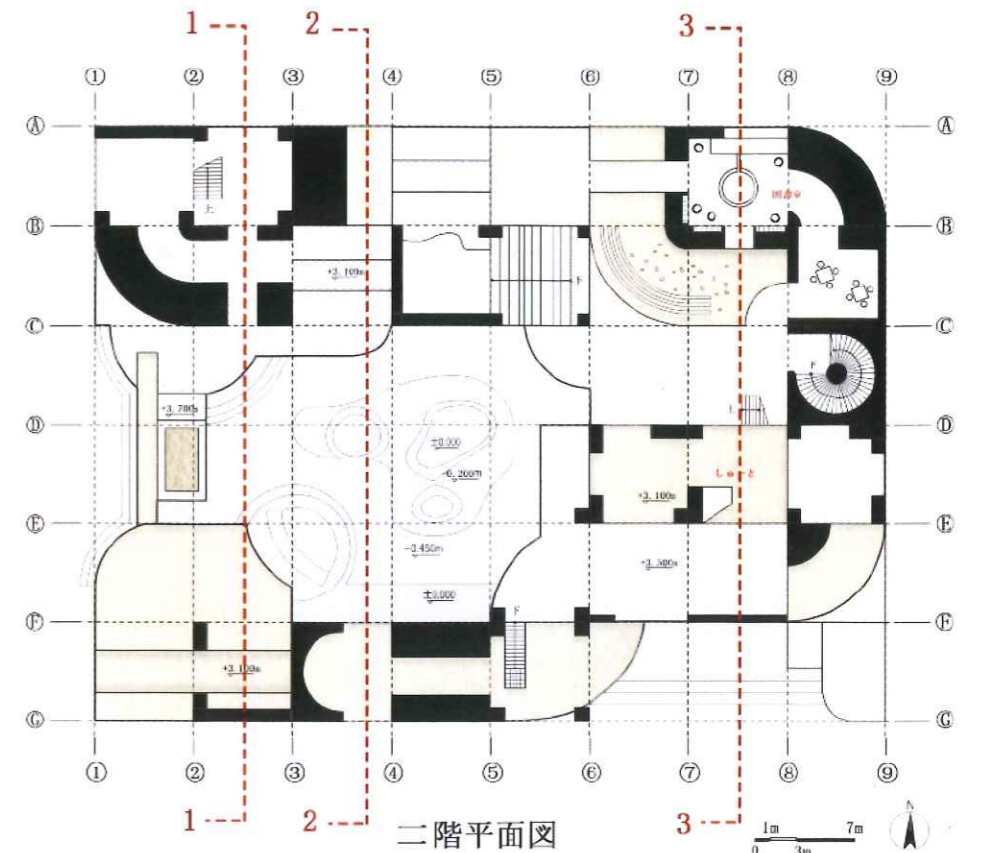
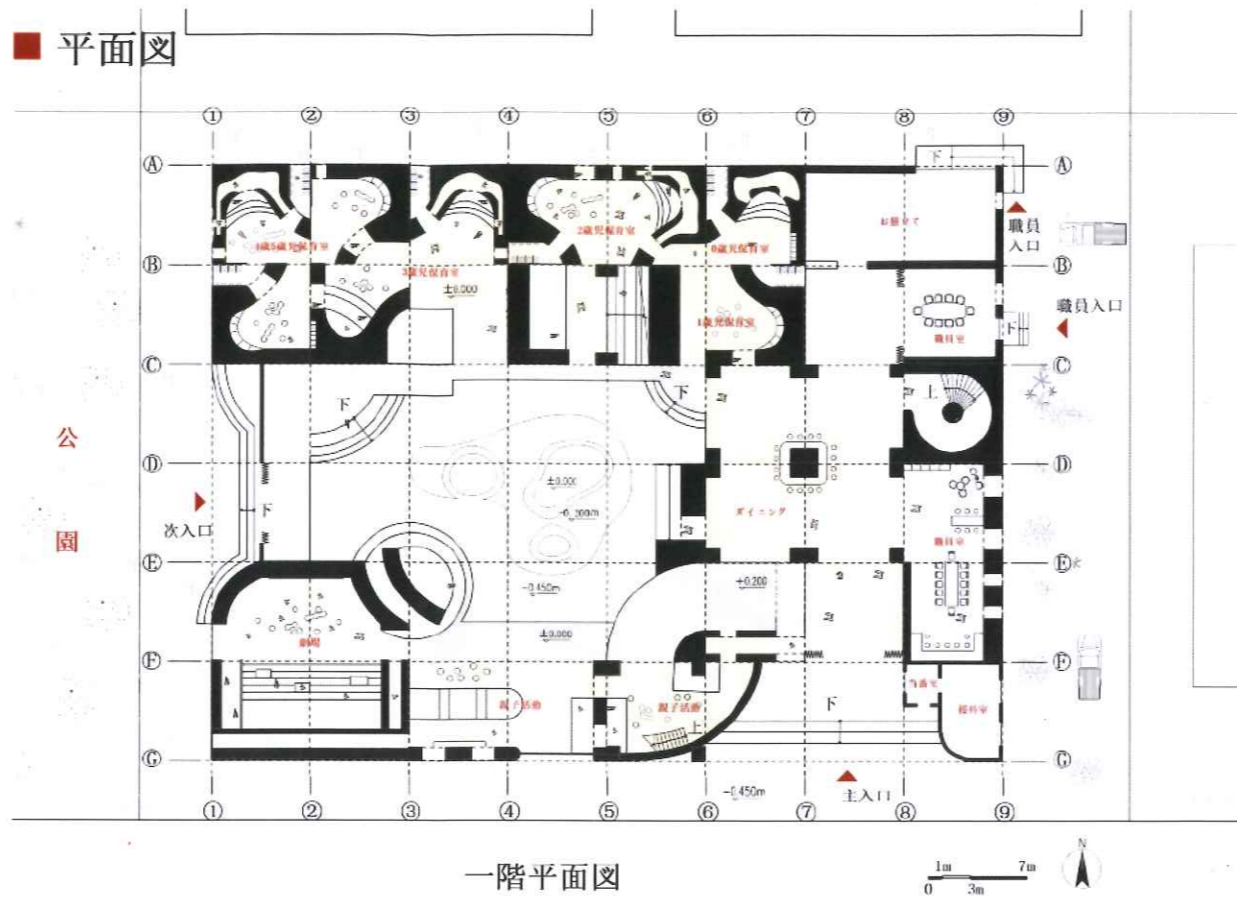


平面	くむ		
01	B-01	E-01	E'-01
02	D-01	B-02	B-02
03	C-03	F-03	B-03
04	B-04	B-04	F-04
05	B'-05	F-05	O-05
06	O-06	O-06	...

■ ブロック推敲



■ 平面図



■ 穴—未知の探求



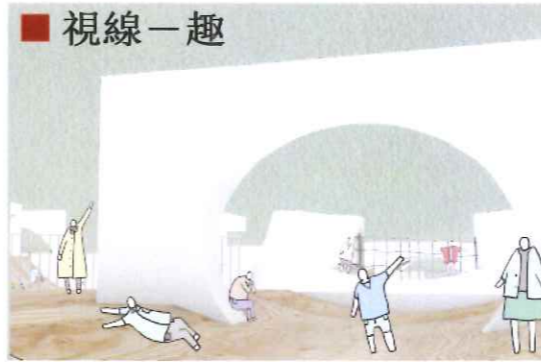
■ 高低差—上下の移動



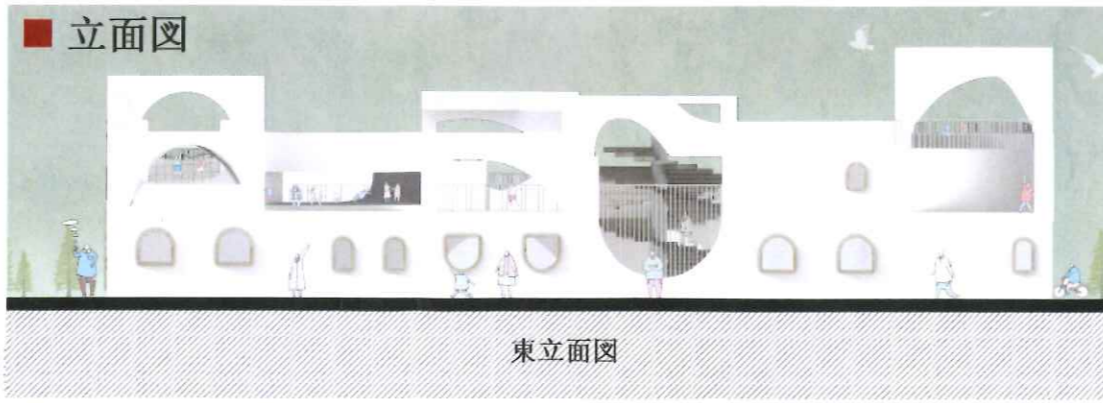
■ 触覚—異なる体験



■ 視線—趣



■ 立面図



■ 断面図

