

宇都宮市ゆうあいひろばのリニューアルオープンについて

1 目的

- ・ 先進技術の普及による遊びの質の変化や身体を動かす機会の減少など、子どもを取り巻く社会環境の変化への的確な対応が求められていることから、子どもの年齢や身体的・精神的成長などに応じたより効果的な遊具を導入することにより、健やかな心身の発達や創造性の育成などを図る。
- ・ さらに、本市が目指す「スーパースマートシティ」の実現に向け、本市の魅力ある資源やICTなどの「デジタル」技術を活用して、何度も訪れたいくなるようなより魅力的な施設に改修することにより、子どもたちの興味や関心を惹きつけ、本市への愛着や誇りの醸成を図る「人づくり」をより一層推進する。

2 ゆうあいひろばの概要

(1) 所在地

うつのみや表参道スクエア6階（宇都宮市馬場通り4-1-1）

(2) 施設構成

- ① 乳幼児から小学生までが遊べる屋内遊び施設「子どもたちのあそび広場」
- ② 育児の相互援助活動を支援する「ファミリーサポートセンター」
- ③ 一時的に児童を預かり保育する「一時預かり保育」施設
- ④ 主に中高生を対象に交流と自主的な活動の場を提供する「青少年エリア」
- ⑤ 気軽に立ち寄り、憩いと交流の場を提供する「カフェエリア」

3 主な改修内容・特徴（詳細は、別紙 参照）

ゆうあいひろばがある表参道スクエア6階フロアの「多目的ホール等（約200㎡）」を廃止し、拡張することで大型遊具の導入やスペースの効率化を図る。

- ・ 概算整備費：約2億円
- ・ 面積：【改修前】約1,220㎡ ⇒ 【改修後】約1,427㎡

(1) 子どもたちのあそび広場

【施設のシンボルとなる遊具の設置】

様々な年代の子どもが楽しめる全長25mの大型アスレチック(A)の設置

【本市の魅力的な資源の活用】

地元プロスポーツチームの協力のもと、キックバイクのサーキットコース(B)やバスケットボール・サッカー体験ゲーム(C)のほか、ミヤリーを題材にしたトランポリン(D)、きぶなを題材にした映像遊びなどの遊具の導入

【ICTの積極的採用】

ICTを活用したゲーム(バスケットボール・サッカー体験ゲーム(C))の導入やデジタルサイネージを活用した本市の魅力発信

【多世代が遊べる遊具の設置】

大型アスレチック(A)のほか、2歳から12歳まで遊べるクライミング(E)の設置や、乳幼児でも遊べる滑り台などの遊具を配置した0～2歳エリア(F)の拡充

(2) 青少年エリア・カフェエリア

【施設の効果的な利活用】

2つのエリアを一体的に配置したことによる利用定員の拡充とイベントなど多目的利用への対応

4 子どもたちのあそび広場の利用方法

感染症対策のための消毒時間を確保するとともに、リニューアルオープン当初の混雑を防止するため、当面、当日受付による入替制・定員制を導入する。

<入替制と定員制について>

区分	利用時間	定員など
1クール	9:30～10:45	・各クールとも 子ども・大人合計100名 ・大人1名につき子ども3名まで
2クール	11:30～12:45	
3クール	13:30～14:45	
4クール	15:30～16:45	

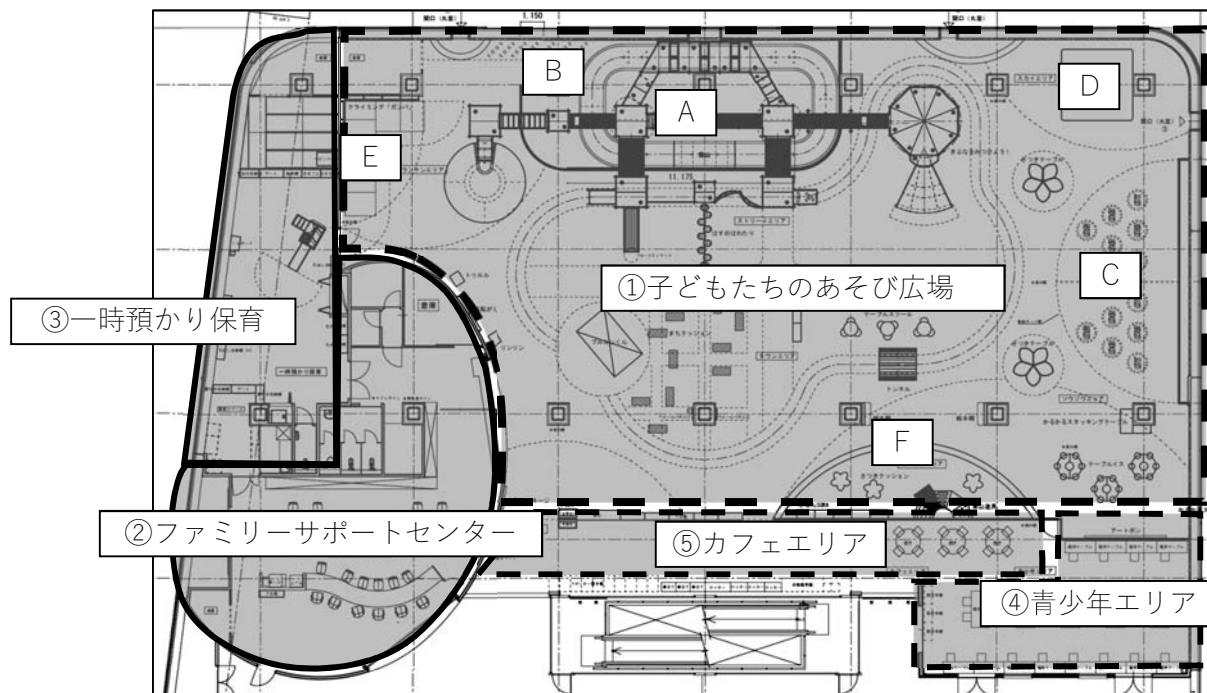
※ 新型コロナウイルス感染症の状況や施設の利用状況を踏まえ、適宜、利用定員や時間を見直す予定

5 スケジュール

令和4年 3月31日 オープニングセレモニー
4月 1日～ 供用開始

リニューアルオープン後の子どもたちのあそび広場

1 エリア配置



2 導入する遊具（一例）

A アスレチック

丸太のつり橋や縄はしご、大きな滑り台など様々な年代の子どもが楽しめる遊具を取り入れた全長25mの大きなアスレチック



B サーキットコース

宇都宮ブリッツェンの協力で、外壁にスペシャルペイントが施された、坂や障害物が設置されたキックバイクのサーキットコース



C バasketボール・サッカー体験ゲーム

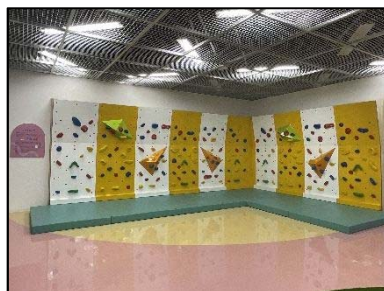
宇都宮ブレックスと栃木SCの協力のもと、ICTを活用したゲーム演出により、アリーナやスタジアムのような臨場感の中でバスケットボールとサッカーのシュートの得点を競うゲーム



D トランポリン



E クライミング



F 0～2歳エリア

