

1. 研究目的

子供は独自の自由な発想を持っている。それは個性であり、将来を繋げていく為に必要なものである。それを子供は遊ぶことによって学習し、成長していく。また、屋内での遊びには玩具が用いられている。想像力を育てる玩具は何かと考えた末、組み立てて遊ぶ玩具が一番だったので、想像力を育む子供の玩具を考案しようと思う。

2. 調査と分析

子供たちの行動や玩具の調査。

子供たちはテーブルゲーム等、遊びへの興味や関心・積極性は強いが、すぐに飽きてしまうのが特徴だった。何回か遊ぶと飽きてしまう。しかし、ブロックや積み木など終わりのない遊びはずっと続けていることが分かった。

従来の製品を調査したところ、ジョイントの角度が90度で、組み立てても垂直方向にしか展開ができない。もっと様々な方向の展開をしたら、なお、子供たちの自由な創造をさせられると感じた。遊び終わった後にはお片づけがある。ブロック等は量や収納のことを考慮している為、大きな箱に入れる。従来のブロックはしまう際、乱雑にただ投げ入れるようなしまい方をし、バラバラで他の物と混ざり美しくない。片付ける際に、何か規則的な限定した収納方法が必要であった。

3. コンセプトの立案

「体を動かして」組み立てていく玩具

- ・サイズを大きめにする
- ・展開の幅を広くする
- ・片づけを促す収納方法を考える

4. デザイン展開

大きめのサイズにする事によって、必然的に体を動かすようにさせる形状にする。そして展開の幅を広げるために120度の角度を用い、いくつかモデルを制作し、自由な創造が出来る玩具を目指した。

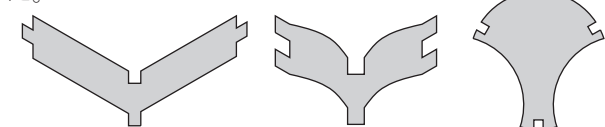


図 1

図 2

図 3

図 1 は、目的において最小限の形である。しかし左右の組む部分が細いので曲がり易く、形状も尖ったイメージを持たせ、組み方が限定される。

図 2 は、図 1 に曲線を取り入れた。素材に合った柔軟性のある形になった。曲がりにくくなったが、やはり組み方が限定されてしまった。

図 3 は、円を120度に分割した形である。組む際の隙間の見え方や、繋ぐ所により方向が変わるので、組み方が自由になった。収納方法は、平面パズルのように1組に出来るようにし、枠をつける事で、玩具として使用しない時はクッションとして使用できるような形状にした。

5. 完成図



6. 結論

10個で1セットにしたが、個人個人で組むと数が少なくなり、1人で組める分がなかった。

パズルとしての使用以外にも、振り回したり投げたりと、様々な使い方があった。

投げると人に当たる可能性がある為、柔らかい素材は怪我防止にも繋がって安心して扱えた。

カラーバリエーションが豊富なため、各々の好きな色があり喜ばれた。

7. 参考文献

『身長のお話—日本人の平均身長』

<http://www.pure-supplement.com/shintyo/002.html>