

---

さきたま古墳公園における「子どもの遊び場」の整備事業

# 事業構想検討委員会

## 第1回

---

令和8年1月14日

# 目次

---

1. 本事業の背景・目的
2. 検討体制及び全体スケジュール
3. 市民意向調査の実施状況に関する報告
4. 「子どもの遊び場」の整備事業基本構想(素案)
5. サウンディング調査の実施状況に関する報告
6. ゾーニング(案)の検討

# 1. 本事業の背景・目的

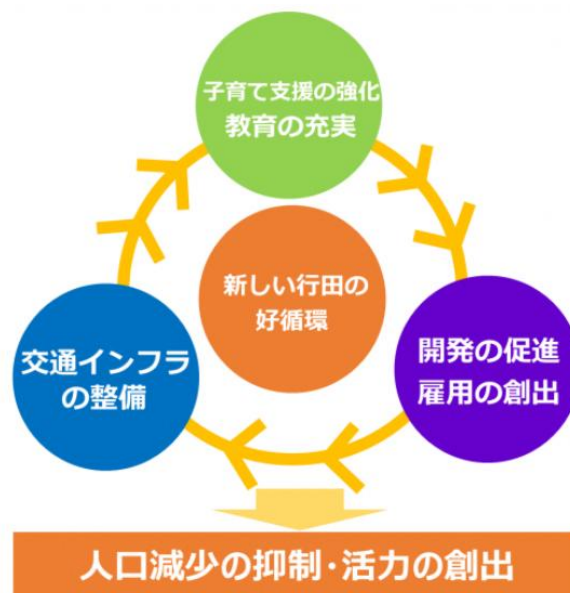
---

# 1. 本事業の背景・目的

## 1.1 「子どもの遊び場」の整備に係る基本的な考え方

○「行田市基本構想(令和6年10月)」において、今後長期にわたって目指す将来像として、「子どもや若者から高齢者、障がい者まで、誰もがいきいきと暮らせる行田」と描き、その実現に向けて重点的に政策を進めている。

○「子育て支援の強化」は、その他の「教育の充実」、「開発の促進・雇用の創出」、「交通インフラの整備」と並び、重点政策に位置づけられており、子育て環境等を市の強みとしてさらに磨き上げ、アクセス性などのハンデを克服することで、人口減少を抑制し、まちの活力を創出する「新しい行田の好循環」の取組を進めていく。



# 1. 本事業の背景・目的

## 1.2 市内の「子どもの遊び場」に関する現状

○市内の公園は、いずれも遊具数やベンチ等の休憩場所が不足しており、幅広い年齢の子どもたちや保護者等にとって、魅力的な場所となっていない。

○屋内型の遊び場である「児童センター」は1箇所のみであり、小規模であることや駐車場台数不足など、多くの児童や保護者が訪れる環境が整っていない。また、同センターが入る「コミュニティセンターみずしろ」は築46年を経過し、2030年度には除却が予定されている。



遊具や休憩場所が不足している市内公園



除却が計画されている児童センター



# 1. 本事業の背景・目的

## 1.3 行田市基本構想 重点政策1「子育て支援の強化と教育の充実」

○市民からは、大型の遊具があって幅広い年齢層の子どもたちが楽しむことができ、保護者等見守る大人たちも息抜きができ、季節や天候を問わず利用できるなど魅力的な遊び場の整備に関する要望が多く寄せられている。

○行田市基本構想の重点政策1「子育て支援の強化と教育の充実」において、「公園等の遊具の充実や、室内の子どもの遊び場整備など、子どもや親子連れが安心して遊べる場の充実により、魅力ある子育て環境を提供する」こととしている。

### 重点政策1 子育て支援の強化と教育の充実

#### (1) 子育てにもっと余裕を、子育てをもっと楽しく

「わが子を行田で育てたい」と感じるような、充実した子育て支援や魅力的な子育て環境は、子育て世代の定住や他市からの移住促進の観点からも重要であり、これらの施策を手厚くすることで、行田市の強みとしていく必要がある。

国に先駆けた3歳未満児の保育料無償化を周辺他市に先駆けて実施するとともに、病児・病後児保育の充実や、家庭での子育て支援の充実など、きめ細やかな子育て支援を実施することで、子育て世帯の経済的・心理的負担を軽減する。

また、公園等の遊具の充実や、室内の子どもの遊び場整備など、子どもや親子連れが安心して遊べる場の充実により、魅力ある子育て環境を提供する。

# 1. 本事業の背景・目的

## 1.4 さきたま古墳公園における「子どもの遊び場整備」に関する考え方(1)

○さきたま古墳公園は、特別史跡であり、さきたま史跡の博物館を目的に県内外から多くの来訪があるほか、公園内にある「さきたま広場」では週末に多くの家族連れが遊んでおり、多くの市民にとっての憩いの場となっている。

○市としては、公園内の「古代の森」及び「古代の草原」において、幅広い年齢層の子どもたちが季節や天候を問わず楽しむことができ、保護者等見守る大人たちも息抜きができ、そして、高齢者、若者、障がいのある方など多世代で様々な人の憩いの場となる「屋内型遊び場」及び「外遊び場」を整備する方針である。

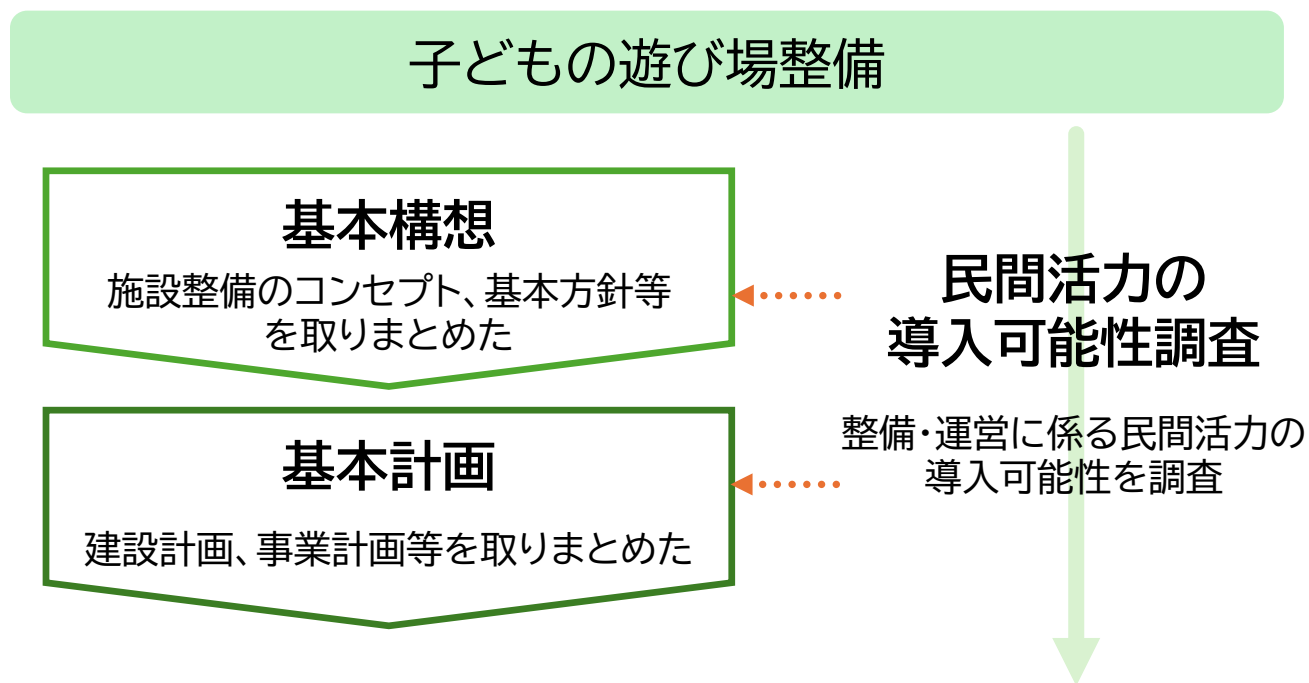
○本年2月には、市と県との間で、「さきたま古墳公園における子どもの遊び場の設置等に向けた協議に関する協定書」を締結し、検討を進めている。



# 1. 本事業の背景・目的

## 1.5 さきたま古墳公園における「子どもの遊び場整備」に関する考え方(2)

○締結した協定書に基づき、市が設置し、管理及び運営を行う「子どもの遊び場」が、居心地よく魅力的なものとなるよう、多様な市民意見等の聴取や基礎調査を通じ、施設整備のコンセプト、基本方針等を取りまとめた「基本構想」の策定と、建設計画、事業計画等を取りまとめた「基本計画」の策定、整備・運営に係る民間活力の導入可能性調査について、調査・検討を行う業務委託を発注。



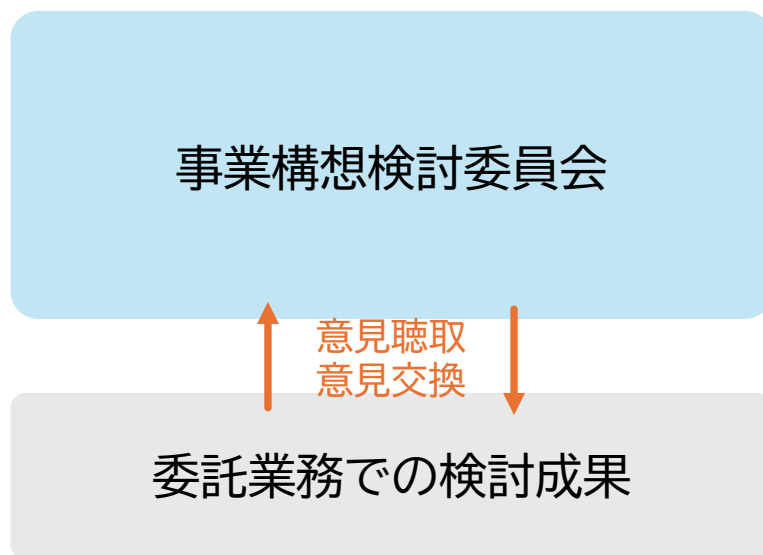
## 2. 検討体制及び全体スケジュール

---

## 2. 検討体制及び全体スケジュール

### 2.1 検討体制

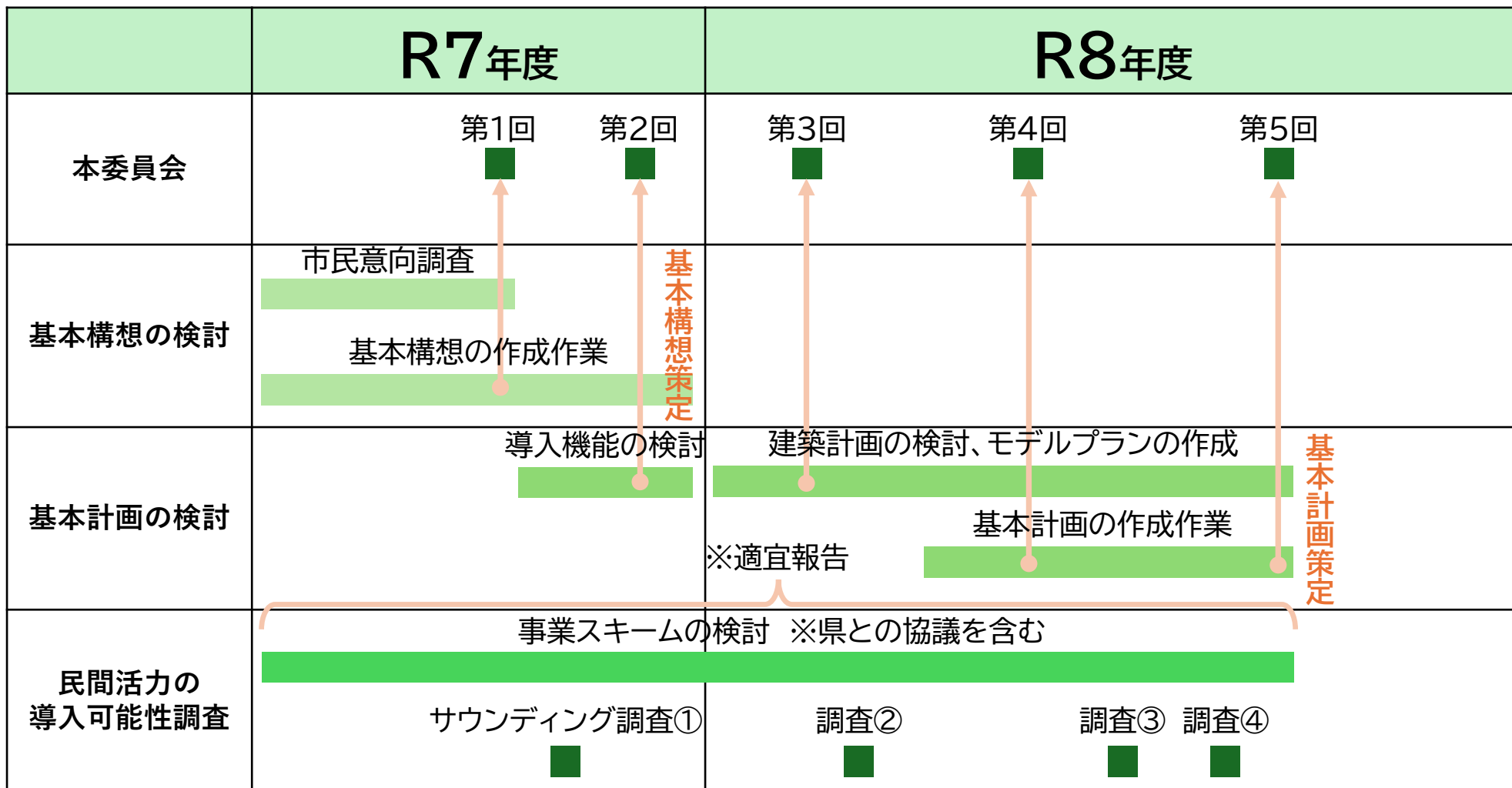
○業務委託での検討に加え、市民(利用者層及び地元団体等)で構成する「事業構想検討委員会」を発足させ、「子どもの遊び場整備」に向けた意見交換を行い、基本構想及び基本計画に反映させる。



目的	市内外の子育て世帯及びさきたま古墳公園来訪者にとって愛着のわく施設となるよう、意見を抽出し、基本構想及び基本計画に反映させるとともに、合意形成を図る
実施回数	5回(予定)
委員の人数	15人程度 ※別紙「委員会名簿」を参照

## 2. 検討体制及び全体スケジュール

### 2.2 全体スケジュール



### 3. 市民意向調査の実施状況に関する報告

---

# 3. 市民意向調査の実施状況に関する報告

## 3.1 市民意向調査の概要

○行田市内の子どもの遊び場等の利用実態を把握するとともに、さきたま古墳公園における子どもの遊び場の整備等に関するニーズ等を調査

回答期間	12月9日～12月23日
調査方法	WEBアンケート
回答対象者	行田市民を中心とした公園利用者
回答者数	648件
実施内容	<ul style="list-style-type: none"><li>・行田市の子どもの遊び場の利用状況や他市との差別化のポイント、課題・ポテンシャルを確認する。</li><li>・さきたま古墳公園の周知度や訪問歴の有無などの利用状況等を確認する。</li><li>・基本構想及び基本計画における導入機能の検討にあたって、「さきたま古墳公園でどんな活動してみたいか」、意見を伺う。</li></ul>
周知方法	行田市HPやSNS媒体等

さきたま古墳公園「子どもの遊び場」整備  
についてのアンケートを実施します

いいね! シェアする X ポスト

更新日：2025年12月09日

さきたま古墳公園「子どもの遊び場」整備のアンケートについて

市では、さきたま古墳公園内に季節や天候を問わず楽しめる、屋内外型遊び場を含めた「子どもの遊び場」の整備を進めています。多くの方にとってより良い遊び場となるようアンケートのご協力をお願いします。

回答期間

令和7年12月9日（火曜日）から令和7年12月23日（火曜日）まで

回答方法

以下のURLにアクセスし、回答してください。

<https://forms.office.com/r/zW8QUawAfN>



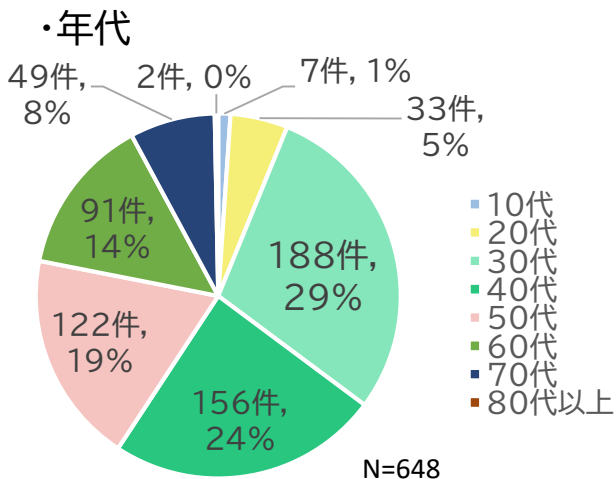
関連ページ

さきたま古墳公園「子どもの遊び場」整備の概要について

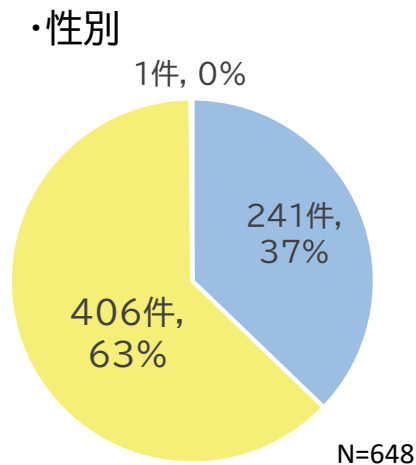
# 3. 市民意向調査の実施状況に関する報告

## 3.2 主な調査結果(速報)

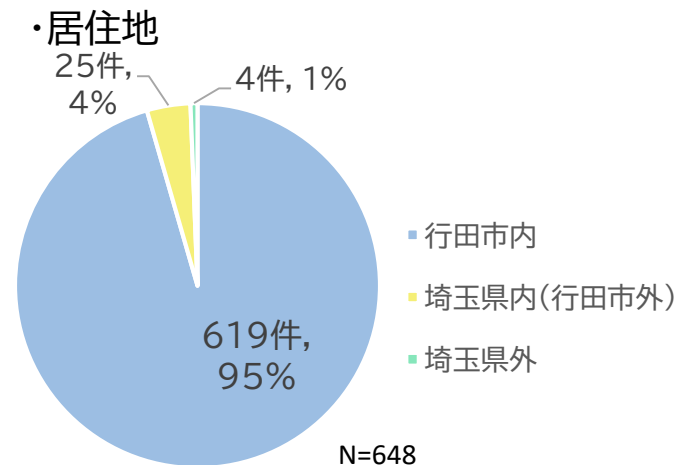
○さきたま古墳公園の認知度・利用状況について



「30代」が3割

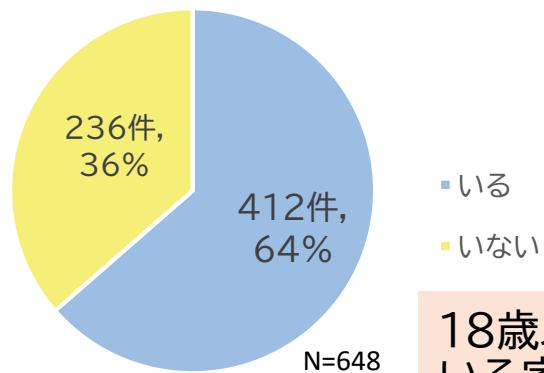


「女性」が6割



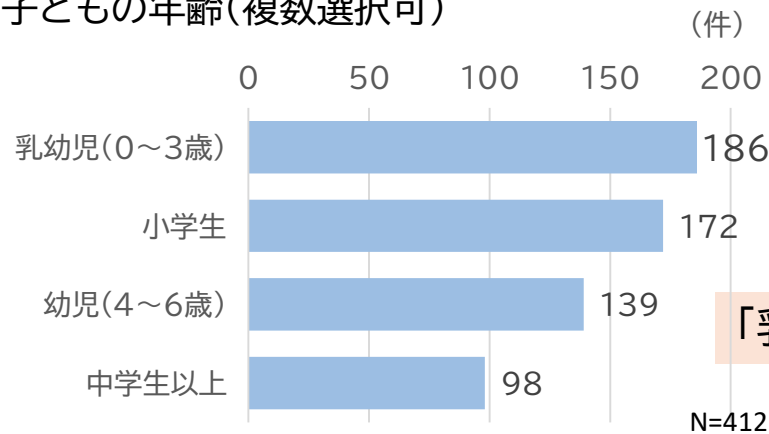
「市内」が9割強

・18歳以下の子どもの有無



18歳以下の子どもが  
いる家庭が6割

・子どもの年齢(複数選択可)



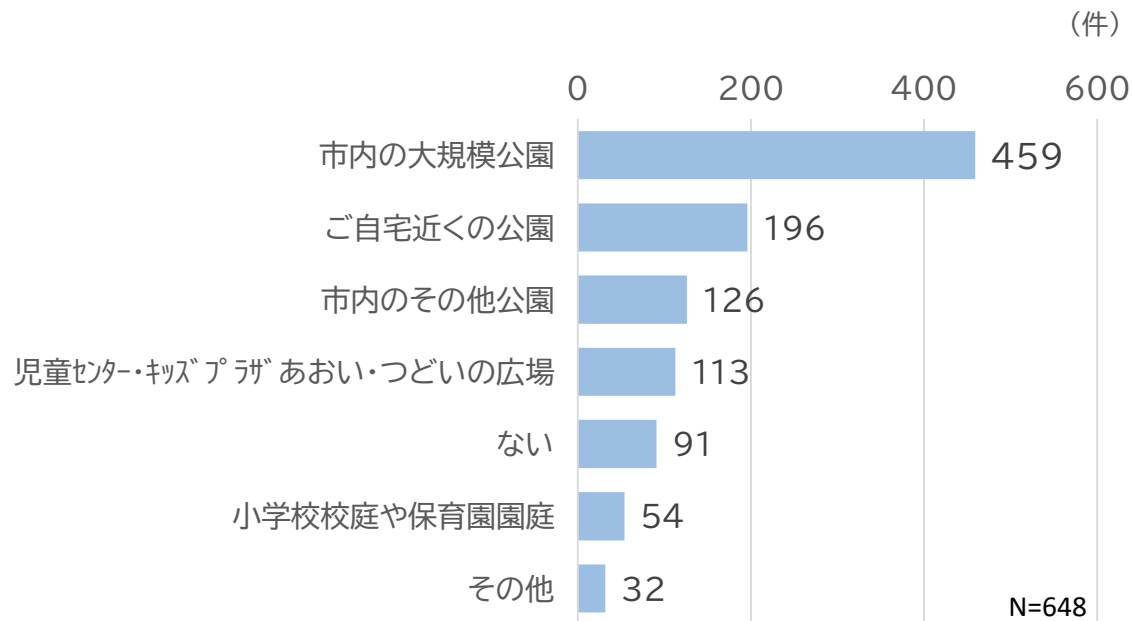
「乳幼児」が186件

# 3. 市民意向調査の実施状況に関する報告

## 3.2 主な調査結果(速報)

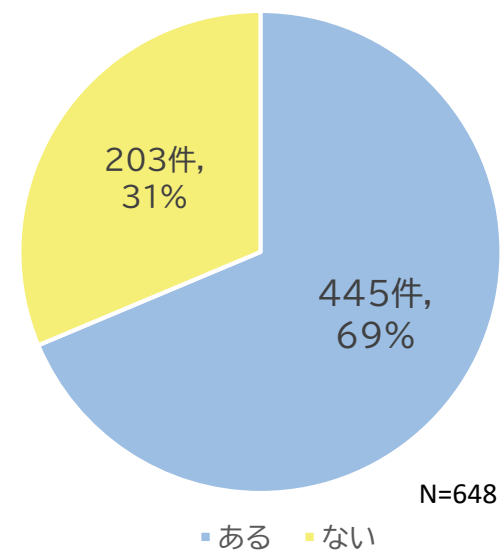
○現在の市内外の子どもの遊び場の利用状況について

・市内でよく利用する子どもの遊び場(複数選択可)



「市内の大規模公園」が459件と最も多く、次いで「自宅付近の公園」が196件と多い

・近隣他市町村の遊び場の利用有無



「利用したことがある」が約7割

# 3. 市民意向調査の実施状況に関する報告

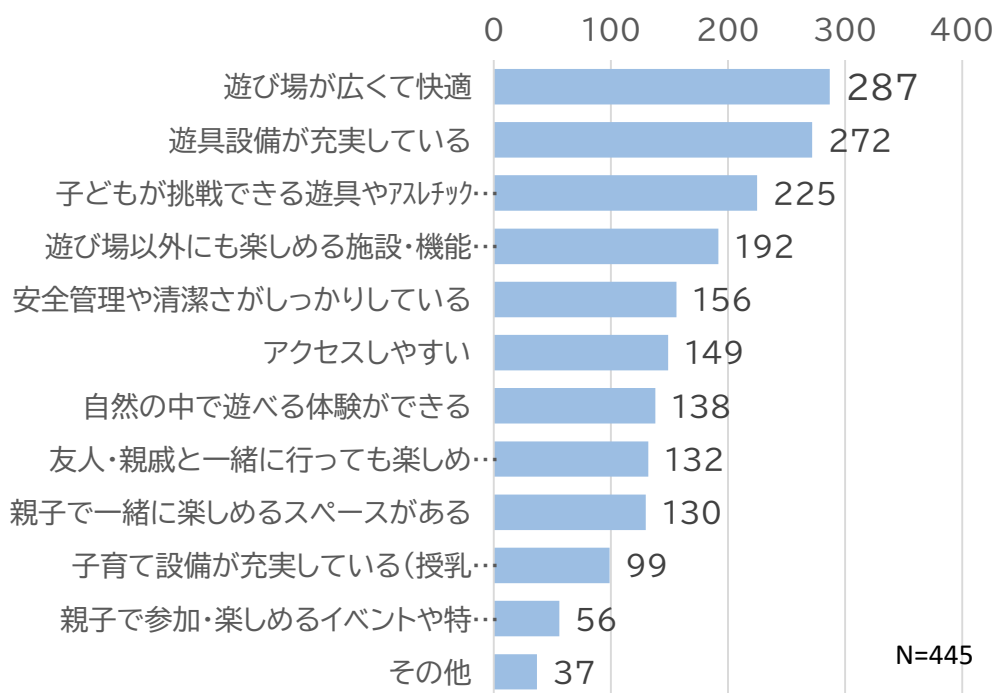
## 3.2 主な調査結果(速報)

### ○市外の子どもの遊び場を利用した理由と子どもの遊び場に求める機能

#### ・近隣他市町村で利用した施設の「利用した理由」

(複数選択可)

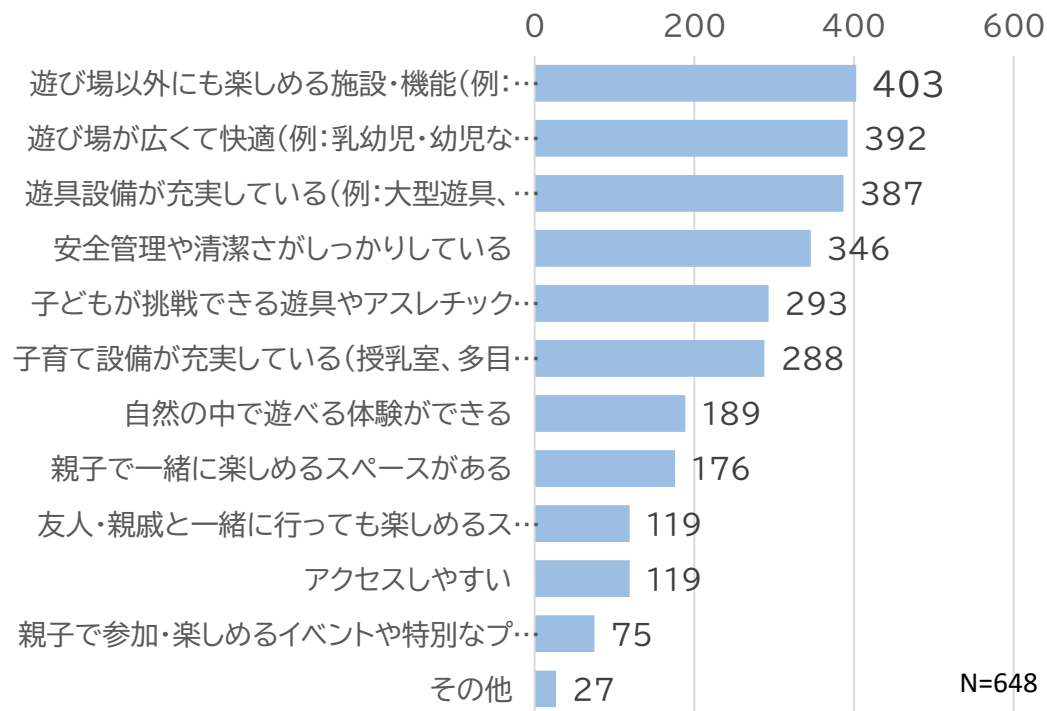
(件)



「遊び場の広さ」が287件と最も多く、次いで「遊具施設の充実」が272件と多い

#### ・子どもの遊び場に求める機能(5つまで選択可)

(件)



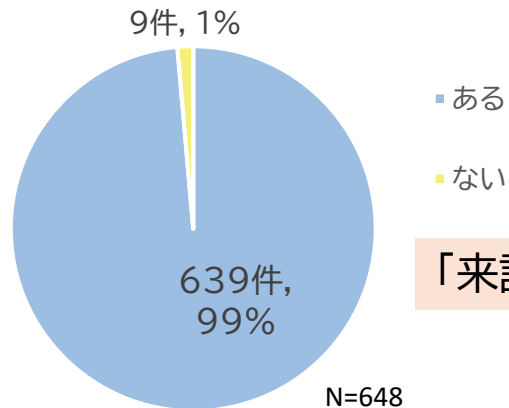
「遊び場以外にも楽しめる施設・機能がある」が403件と最も多く、次いで「遊び場の広さ」が392件と多い

# 3. 市民意向調査の実施状況に関する報告

## 3.2 主な調査結果(速報)

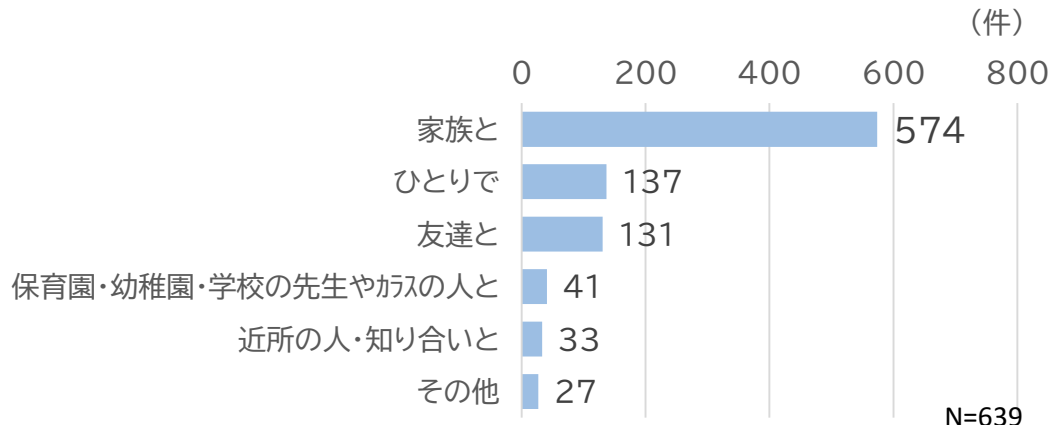
○さきたま古墳公園の認知度・利用状況について

・さきたま古墳公園の来訪有無



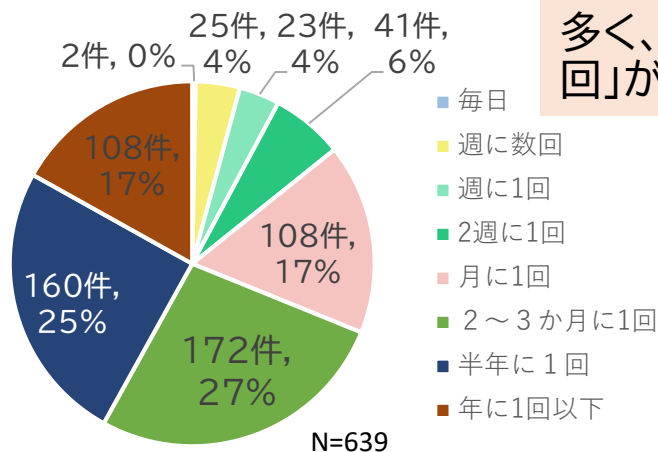
「来訪あり」が9割強

・さきたま古墳公園に「誰と」訪れるか(複数選択可)



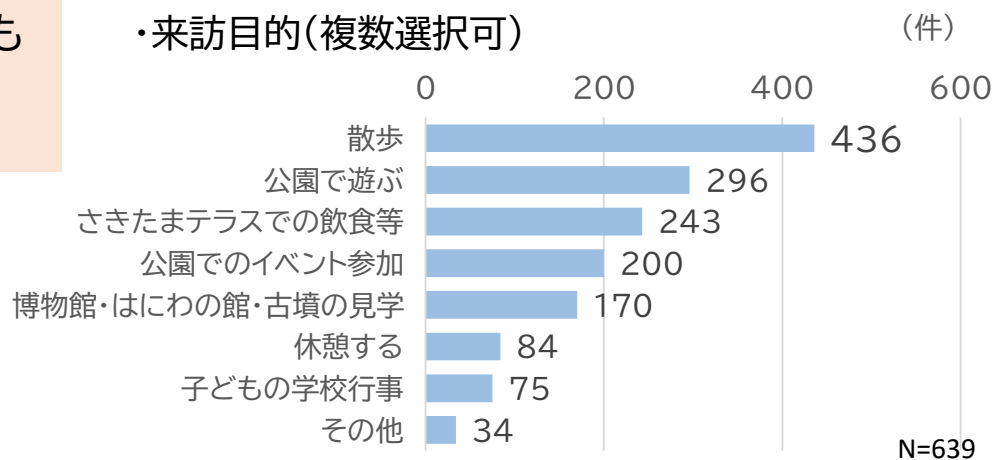
「家族との来訪」が574件と最も多い

・来訪頻度



「2~3か月に1回」が最も多く、次いで「半年に1回」が多い

・来訪目的(複数選択可)



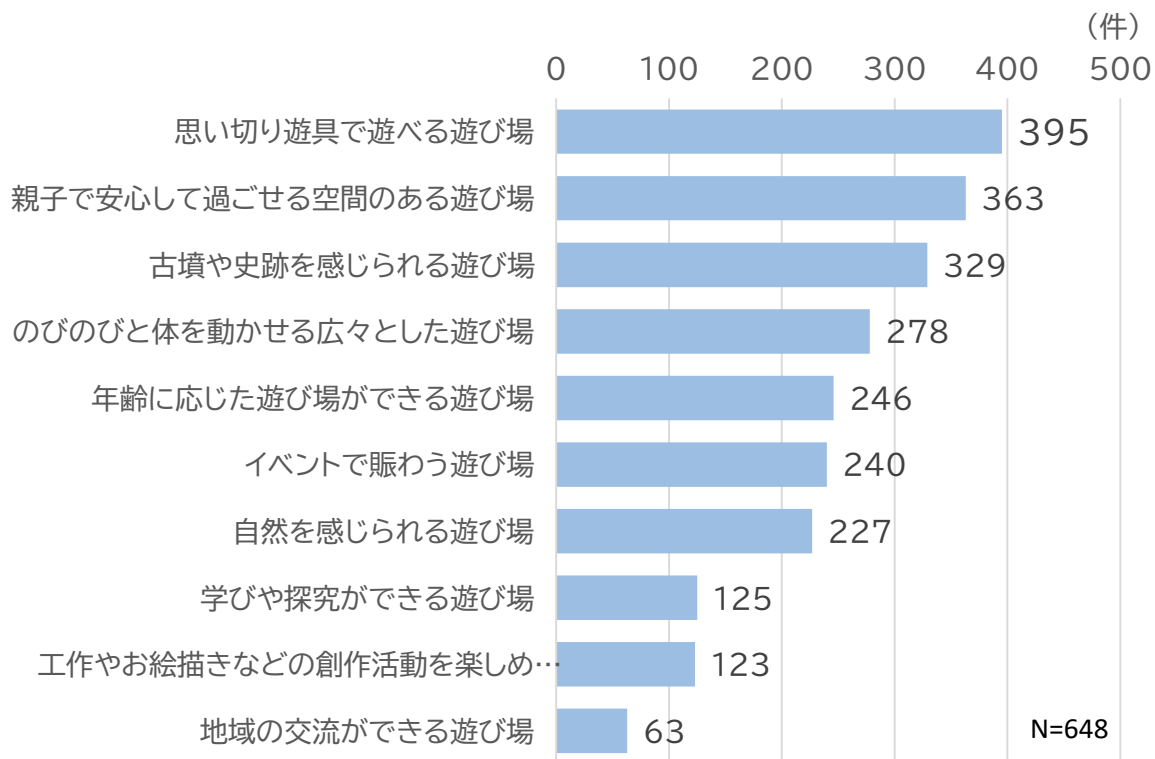
「散歩」が436件と最も多く、次いで「公園で遊ぶ」が296件と多い 17

# 3. 市民意向調査の実施状況に関する報告

## 3.2 主な調査結果(速報)

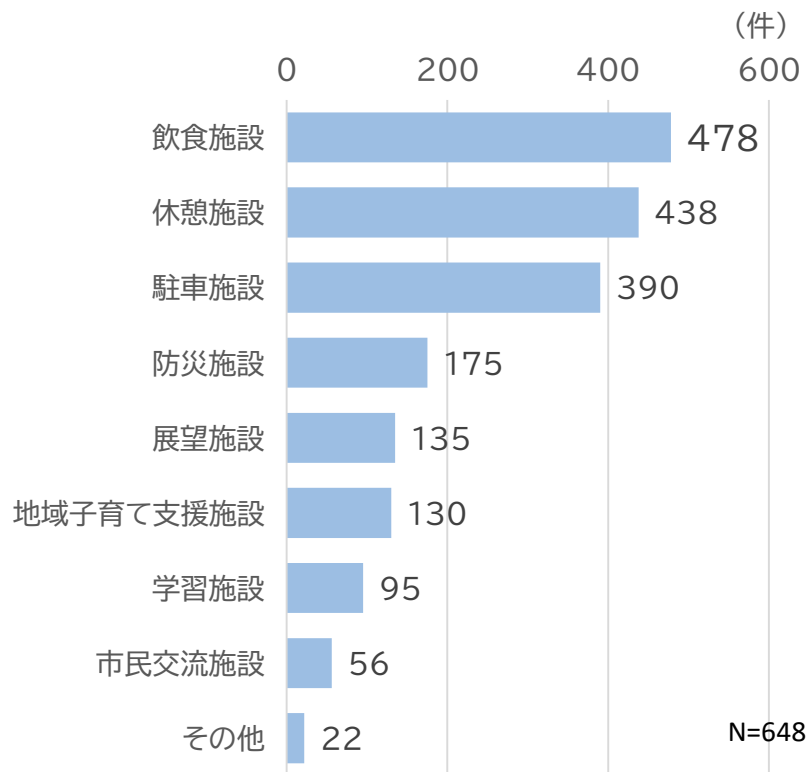
○さきたま古墳公園に求める遊び場像や必要機能について

・「古代の森・草原エリア」において、求める「子どもの遊び場イメージ」(5つまで選択可)



「思い切り遊具で遊べる遊び場」が395件と最も多く、次いで「親子で安心して過ごせる空間のある遊び場」が多い

・子どもの遊び場と一緒に求める「施設イメージ」(4つまで選択可)



「飲食施設」が478件と最も多く、次いで「休憩施設」が多い

## 4. 「子どもの遊び場」の整備事業基本構想(素案)

---

# 4. 「子どもの遊び場」の整備事業基本構想(素案)

## 4.1 基本構想の目次(案)

### 1. はじめに

- (1) 本事業の背景
- (2) 本事業の目的
- (3) さきたま古墳公園の歴史

### 2. 行田市の現状

- (1) 人口及び子ども人口の推移
- (2) 「子どもの遊び場」等施設に関する現状
- (3) 子育て支援施設の現状
- (4) 「子どもの遊び場」に対する市民ニーズ
- (5) ニーズ・解決すべき課題

### 3. 「子どもの遊び場」に関する先進事例の分析と評価

- (1) 県内の先行事例
- (2) 名勝における先行事例
- (3) 民間活力導入により整備された先行事例

### 4. 整備計画

- (1) 整備方針
- (2) ゾーン及び導入機能イメージ
- (3) 対象敷地の特性とゾーニング

### 5. 管理・運営方針

- (1) 維持管理・運営方針(案)
- (2) 事業手法の検討

### 6. 事業推進に向けて

- (1) 事業スケジュール
- (2) 事業推進にあたって想定される課題

## 4. 「子どもの遊び場」の整備事業基本構想(素案)

### 4.2 基本構想(素案)

※別紙「基本構想（素案）」冊子にて、説明予定

## 5. サウンディング調査の実施状況に関する報告

---

## 5. サウンディング調査の実施状況に関する報告

### 5.1 本調査の位置づけ・目的

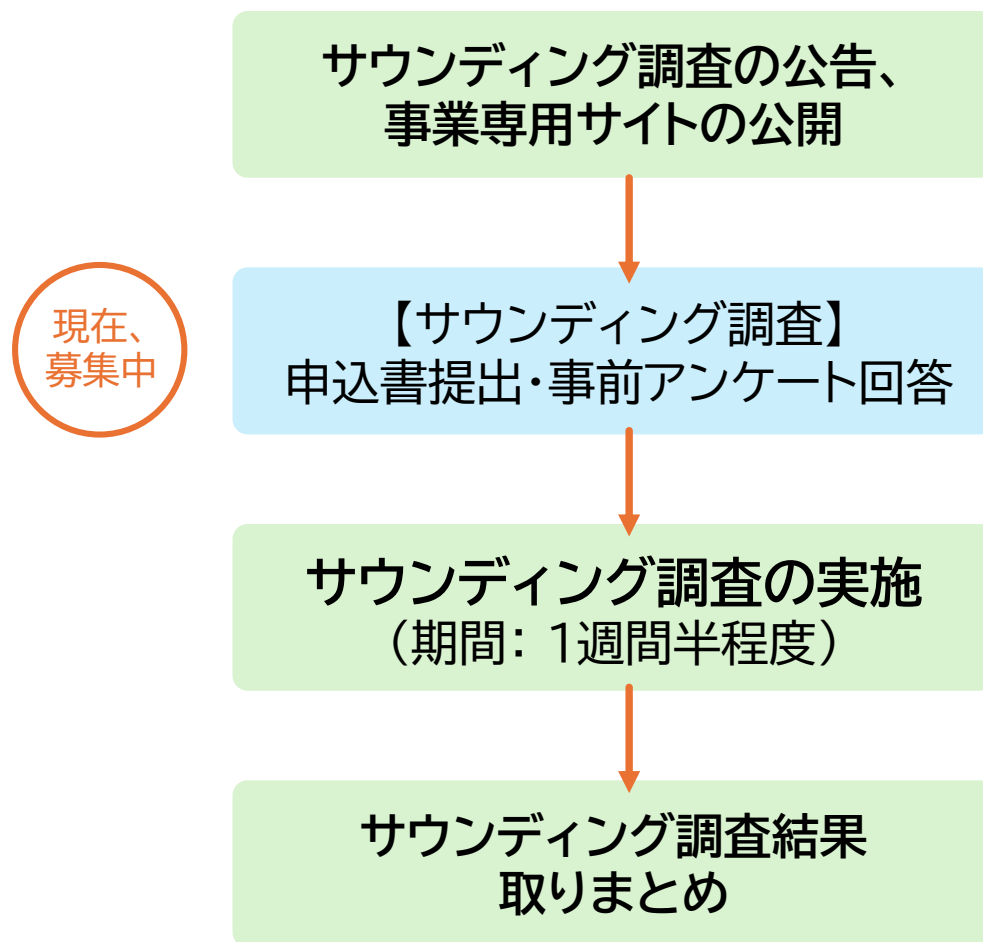
○本調査は、PPP/PFI導入のための諸条件を整理・分析するため、「事業者視点から導入機能とその規模・仕様、事業スキーム等」及び「事業者の参画意向・条件等」に対する意見を伺うことを目的に実施します。

回	内容
第1回 【R8.2月上旬】	・対象地の立地条件等から考える市場性や事業への参画意向 ・導入機能や事業スキームに関する提案募集及び意見交換 等
第2回 【R8.6予定】	・市で検討したモデルプランに基づき、想定事業スキームを含めて意見交換 ⇒実施後、事業者「配置プラン」及び「想定概算事業費」に関する検討を依頼
第3回 【R8.9予定】	・民間事業者各社の提案内容(配置プラン及び想定概算事業費)を踏まえた市モデルプラン(見直し案)を用いて、事業条件(事業スキーム確定、他施設条件等)について意見交換
第4回 【R8.12予定】	・これまでの対話内容を踏まえ、基本計画(案)及び募集条件(業務範囲・リスク分担等)について意見交換

## 5. サウンディング調査の実施状況に関する報告

### 5.2 第1回調査の進め方

○第1回サウンディング調査に向けたスケジュールは以下を想定しています。



## 6. ゾーニング(案)の検討

---

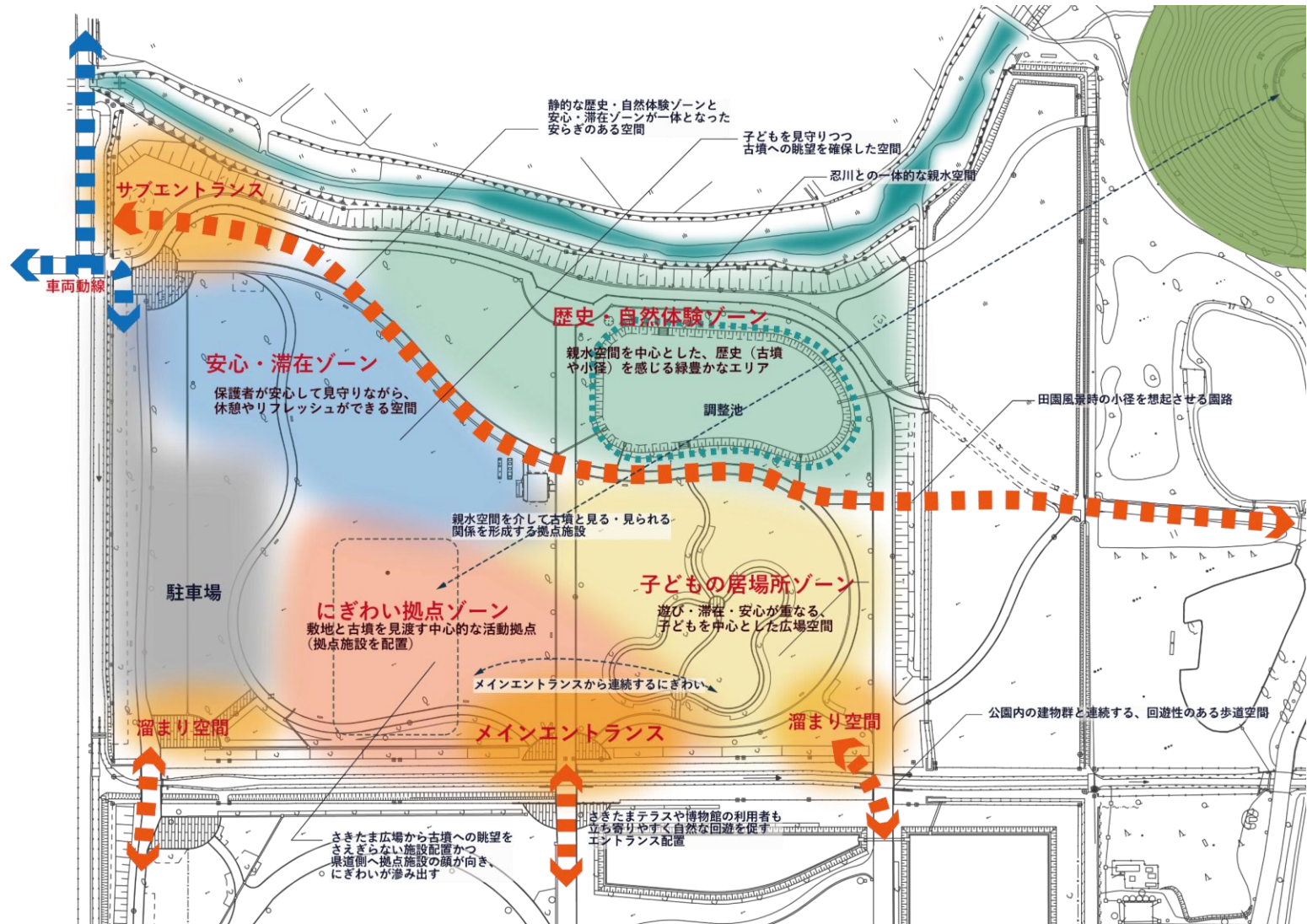
# 6. ゾーニング(案)の検討

○ゾーニングについては比較検討の上、決定案を基本構想及び基本計画に反映させる。

	A案:遊び場メイン型	B案:にぎわい拠点型	C案:歴史体験型
ゾーニング			
空間の構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・南側の既存建物や古墳群からのアクセスがよい位置に子どもの居場所・にぎわい拠点ゾーンを配置</li> <li>・ゾーンの重なりがやや多く活動が自然に交わることで相乗効果が期待できる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・南側の既存建物や古墳群からのアクセスがよい位置ににぎわい拠点ゾーンを配置</li> <li>・子どもの空間がまとまっている一方、中央に賑わい空間が広がるため、静かな空間の確保には工夫が必要</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中央の小径をメインとしその周囲ににぎわい・歴史・自然体験ゾーンが広がる</li> <li>・ゾーンごとの機能分離が比較的わかりやすいが、各ゾーン間の連続性や回遊性にやや欠ける</li> </ul>
古墳への眺望	<ul style="list-style-type: none"> <li>・さきたま広場からの視界も遮りにくく、子どもを見守りながら落ち着いた空間で古墳を眺められる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・拠点施設からの眺望は良好である一方、さきたま広場からの眺望をやや阻害する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・さきたま広場からの視界も遮りにくく、歩きながら「体験の切り替え」ができるため、演出効果が期待できる</li> </ul>
公園全体の回遊性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・既設の建物群へとにぎわいが波及し、エリア全体の一体感が期待できる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子どもの居場所ゾーンがやや奥まった配置となっており、利用を促すための引き込み方に工夫が必要</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・にぎわい空間が県道側寄りのため、段階的な回遊が計画しやすいが、引き込みに工夫が必要</li> </ul>

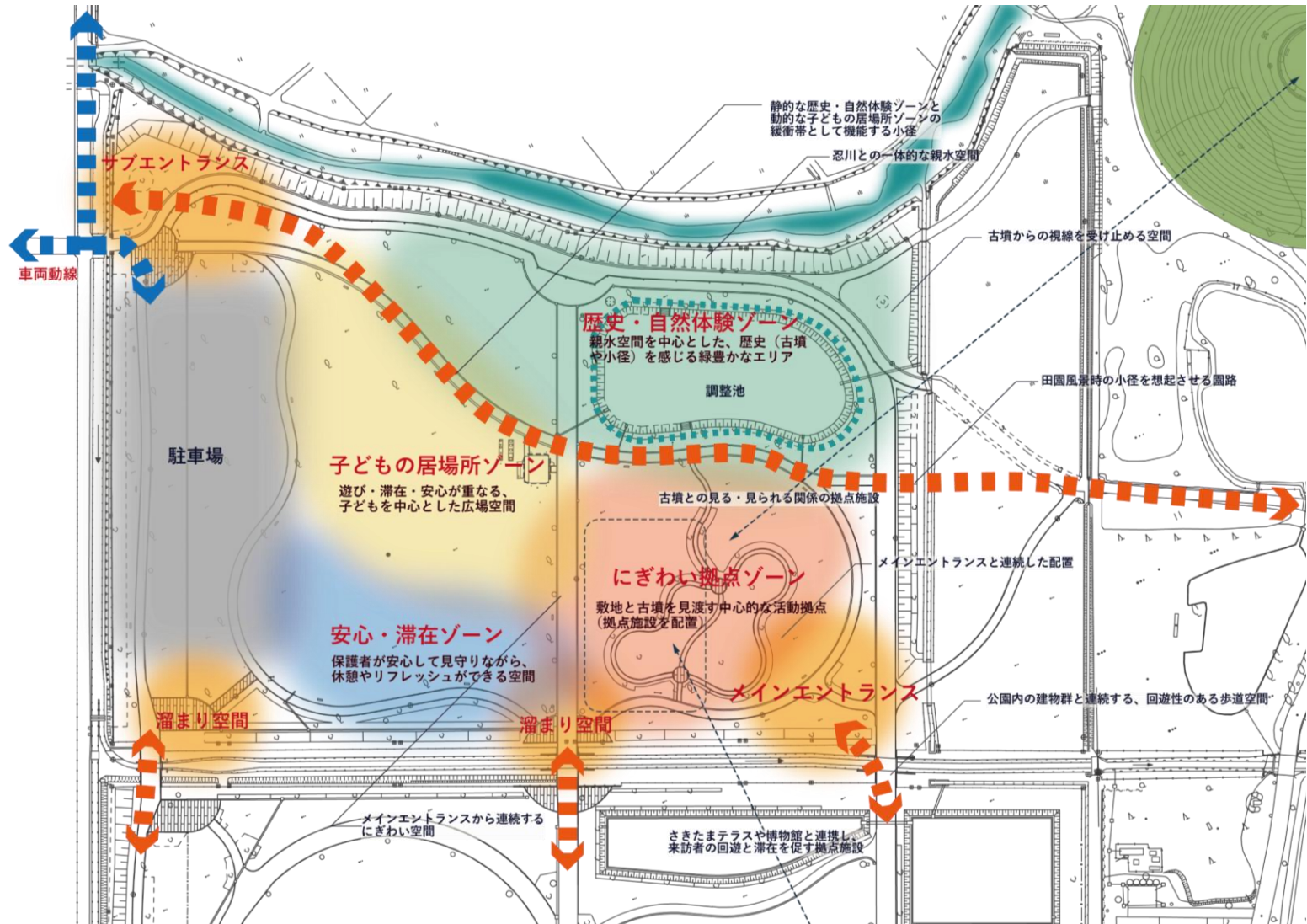
# 6. ゾーニング(案)の検討

## A案:遊び場メイン型



# 6. ゾーニング(案)の検討

## B案:にぎわい拠点型



# 6. ゾーニング(案)の検討

## C案: 歴史体験型

