

きそい合うより、つくり合おう！

ともに志を育てる

中高生建築コンペ 2026 作品集



遊び心ある住宅

目次

ご挨拶	1
コンペ概要	2
実現設計部門 最優秀賞・優秀賞・特別賞・ 審査を通して見えてきたこと	4
アイデア部門 最優秀賞・優秀賞・特別賞・ 審査を通して見えてきたこと	8
実現設計部門 奨励賞	12
アイデア部門 奨励賞	16
類設計室 /a.school（エイスクール）の紹介	19

ご挨拶

この度は、「中高生建築コンペ 2026」にご参加いただき、誠にありがとうございました。
全国から寄せられた一つ一つの提案には、
誰かのために考え抜かれた視点と、既成概念に囚われない自由な発想、
そして何よりも「こんな未来があったらいい」という強い意志が込められていました。

今コンペでは、対象となる人へのヒアリングを前提とし、
相手を深く理解しようとする姿勢と、そのうえで生まれる創造力を大切にしました。
その結果、単なるアイデアにとどまらず、
“人の想いに応える建築”としての可能性を感じる提案が数多く生まれたことに、
私たち自身、大きな感動と希望をいただきました。

建築とは、単に空間をつくる事ではなく、
人の営みや関係性、そして未来そのものを形にしていく営みです。
今回の作品群には、その本質に迫る力が確かに宿っていました。

このコンペは、ここで完結するものではありません。
むしろ、ここからが新たな出発点です。

今回出会えた皆さんとともに、
これからの社会や暮らし、そして未来の在り方を考え、
共につくり出していく「共創」の活動を、さらに広げていきたいと考えています。

改めて、ご参加いただいたすべての皆さまに、心より感謝申し上げます。
そしてこれからの歩みを、ぜひ一緒に進めていけることを楽しみにしています。

中高生建築コンペ 2026 運営事務局（類設計室 × a.school）

コンペ概要

趣旨

建築の始まりに「遊び心」を。
共創スタイルで学び合う新しい中高生建築コンペ。
未来の可能性にワクワクして、まだ見ぬ場所に飛び込む勇氣。
こころとからだでつくる時間。眠っていた想いのその先へ。
このコンペは、“あなたの心が動く建築コンペ”、
そして競い戦うコンペではなく“ともに志を育てるコンペ”を目指します。
身近な人にインタビューしながら、その暮らしをよく観察し、
自分の心と体で考えた提案をすること。
それが今回の建築テーマです。

テーマ：遊び心ある住宅 — 身近なあの人のために

あの人のための、遊び心ある住宅。
ここでの遊び心とは、暮らしの中に「余白」や「ワクワク」をつくることです。
家族や友達、先生など、身近な人の困りごとや願い、ちょっとした癖やこだわり、
大切な習慣を観察して、その人にとっての“あったら楽しい”“こうだったら心地よい”を
建築としてかたちにしてください。

プロセス

きそい合うより、つくり合おう！単に作品を提出して勝敗を決めるのではなく、建築が初めての方でも挑戦でき、
誰かからの刺激や新たな繋がりが得られる。私たちはそんな「プロセス」を何より大切にしました。
Slack やイベントを通じて、全国の仲間と繋がり、互いに高め合ってきた道のりです。



中高生建築コンペ 2026 募集要項

募集対象

新中1（現在小6）、中学生、高校生、高専生が対象です。
アイデア部門は個人参加。
実現設計部門は個人参加でもチーム参加（2～3名）でも応募できます。
※他コンペとの重複応募は不可です。

提出物

アイデア部門
①タイトル
②説明文（対象者へのヒアリングやフィードバックからの気づきを含む）
③模型写真
⇒指定フォームにて提出していただきます。

実現設計部門
アイデア部門の①～③の提出物に加え
④図面（平面図 / 断面図 / 配置図など）
⇒すべて A3 パネル 1 枚にまとめ、指定フォームにて提出していただきます。

審査員

審査員長 佐藤 賢志（類設計室） / 山根 教彦（類設計室） / 岩田 拓真（a.school） / 星 功基（a.school）

審査基準

- ・遊び心の創造性（こころとからだの感覚が活かされているか）
- ・ヒアリングの深さ（対象者の思いへの深い理解が読み取れているか）
- ・建築的発見 / 発明（建築として広がりのある視点を持つか）
- ・暮らしへの眼差し（暮らしをどれだけ丁寧に構想しているか）※実現設計部門のみ
- ・構想力と表現力（アイデアが美しくパネルに表現されているか）※実現設計部門のみ

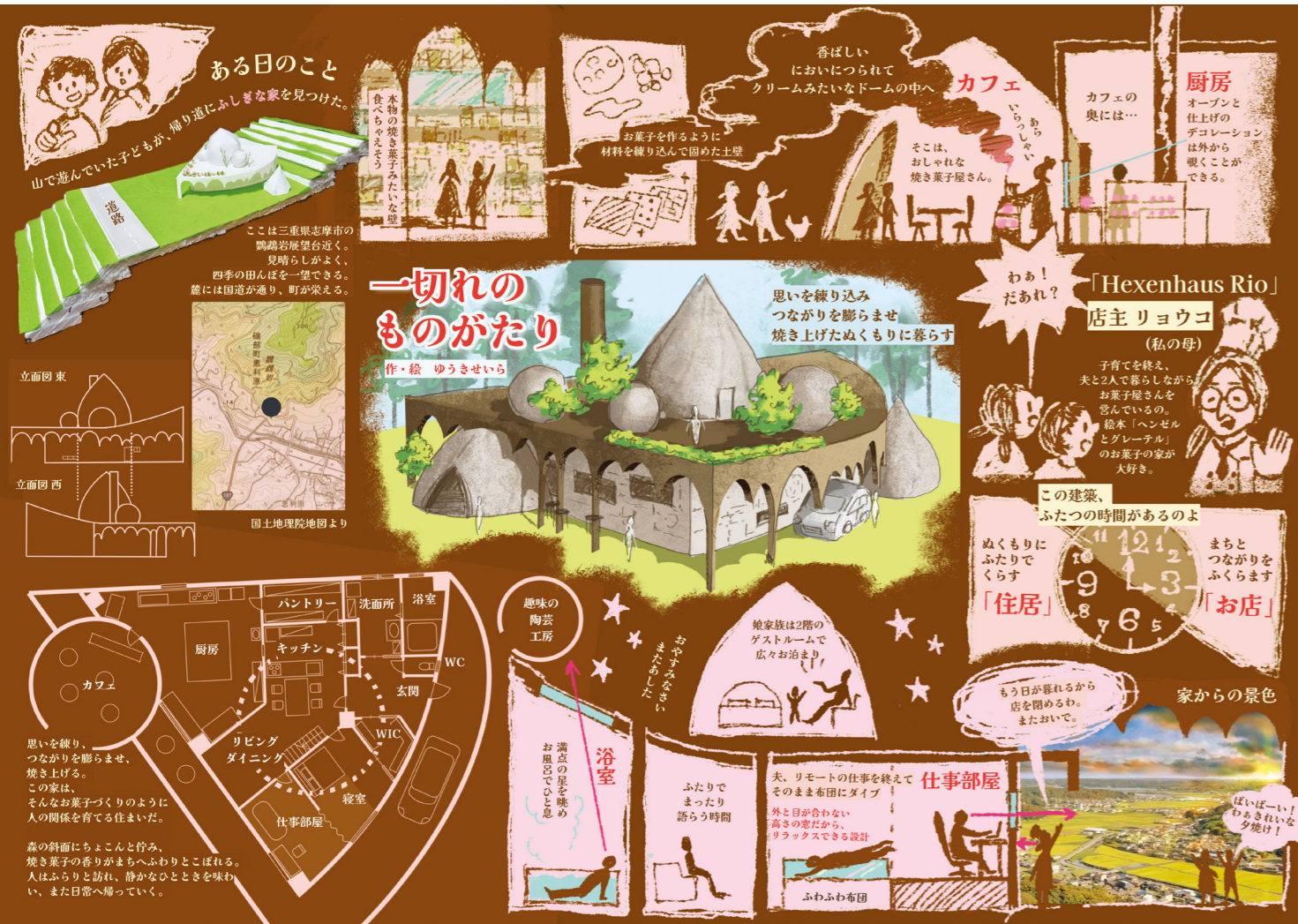
賞

- ・最優秀賞（各部門 1 点）
類設計室オリジナルスケッチブック + あなたの案を類設計室の一級建築士が本気のスケッチに！
- ・優秀賞（各部門 2 点）
類設計室オリジナルスケッチブック + 類設計室おすすめ色鉛筆
- ・特別賞（各部門 3 点） 類設計室オリジナルスケッチブック
- ・奨励賞 作品提出者全員に「次の建築ステップ案内状」贈呈
- ・「わたしたちグランプリ」（各部門 5 点）作品提出者で投票した 5 選

主催：株式会社類設計室 × 株式会社 a.school

応募数
実施設計部門 21 作品
アイデア部門 16 作品

最優秀賞



一切れのものがたり

結城晴空 高校2年生 大阪府

審査コメント

・人の営み、生き方が「物語」として結晶化されている感動的な作品。即物的な形の操作を超えて、目に見えない人の「想い」や「願い」や「所作」を建築化し、かつ暮らしのリアリティを形にしていることは驚愕に値する。また一枚のパネルに、その独自の世界観をみなイラストと言葉で表現しきる統合力、隅から隅まで貫徹させる力量は並外れている。将来、新しい建築の境地を切り開いてくれる可能性をも感じた。

・建築はもちろん、施主のインタビューから、全てがひとつの物語として、形作られていることが秀逸です。建築翻訳も、単純なお菓子やチョコレート、外装デザインに見事に表現されていることにワクワクを感じました。これからも新しい未来をデザインし続けていって欲しいです！

・せいらさん、6ヶ月本当にお世話になりました。最終作品のプレゼン、鼻血が出るくらい素晴らしかったです！ ワンダフル！ 作品もさることながら、進路対話とかで教えてくれたロンドンでの体験や壁という都市と建築のテーマ、最高すぎるので、ぜひこれからもせいらさんならではの視点で、新しい”建築”を発明してってください！応援しています。

優秀賞

審査コメント・「一体感と分離」「風通しと溜まり」「視線の抜けと遮蔽」さらには「長い時間軸も捉えた可変断面」。相反する内容、時空をたった一つのアイデアで、至極単純な編集操作だけで解決した発明的提案。スケッチの時計・中庭の花壇の変化など、くすぐるスパイスの効いたドローイングにも惹きつけられた。まさに深い。深く感心させられた。

・可動という発想は多くあるが、床の深さが変わるといふ発想は新しく、またそれが子育てから発想されているのが面白い。庭の遊び心が取り入れられており、一方で、全体として空間や暮らしやすい動線計画になっていて、実現設計にふさわしいプランニングがなされていたことが高評価。

・タイトルに痺れた。すばらしいコピーであり、タイトル。深さで空間をつくるといふ考え方は、もっと探究のしがいがある。他の建築タイプでも考えてみてほしい。いろいろな形の深さもあろうだろうし、フロアのまたぎまで考えると、より操作可能性が増えていきそう！



穴と光で楽しむ — 洞窟のひみつ基地 —

山口凜乃 中学1年生 高知県

穴と光で楽しむ — 洞窟のひみつ基地 — 山口 凜乃

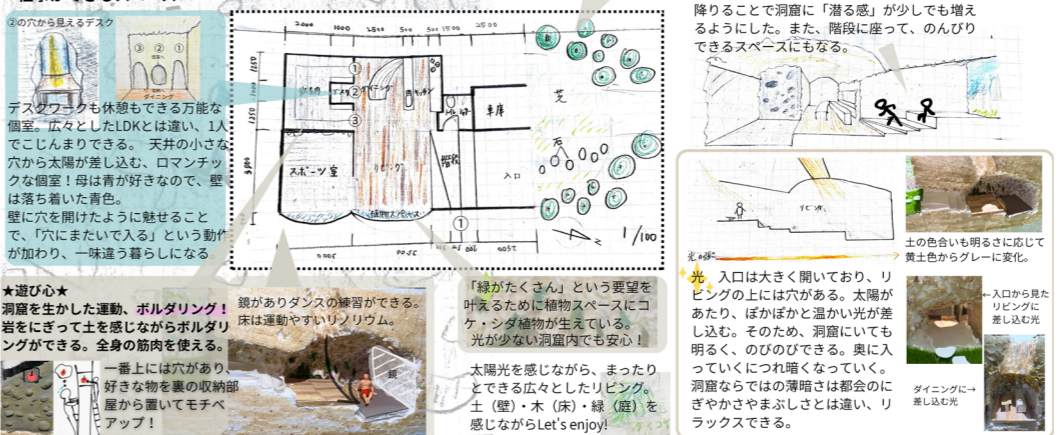
コンセプトは「ひみつ基地でリフレッシュ」人間にとって「穴」はとても落ち着く場所だと常々考える。穴に入るとたちまち気分がよくなり、すっきりする。洞窟という大きな穴だったら、お母さんの日々の疲れがふとんでリフレッシュさせてあげられる家を作りたいと思った。一番のポイントは、土と緑と光の自然を感じながらまったりできること！

【対象者】お母さん 青色、犬、ダンス、丸が好き 温度変化が苦手
【要望】森の中にあり、木でできている平屋建て
・トレーニングやダンスがしたい
・緑がたくさん
・快適な温度
・広々としているけれど、こじんまりした家
・仕事ができるスペース

この要望にぴったりなのは…
洞窟!!!
夏は涼しく、冬は温かい。快適な暮らしを送れるだけでなく、運動する時にも不快に思わない。

正面から見ると、母の好みが丸のを生かして、芝生が半円型に広がっている。森の中を車で走っているとぼっと視野が広がり、秘密基地にきたような気持ちになれるストーリー。ここで犬と走り回って、母も犬もストレスから解放！

壁はわざとでこぼかして、洞窟の中の不完全さを表現。床は木にして、木の温かさと土の冷たさのコントラストを感じられるようにした。



審査コメント・多種多様な要望やイメージを「洞窟」という環境でその全てを統合している驚きのある提案。洞窟の特性にひきつけて、心情の変化や動作の促し、自然の緑や太陽の光や陰り、岩や土にまで思いを巡らせる豊かな想像力が全体の魅力に繋がっている。建築って自由で楽しい創造であることが表明されている意欲的な作品だと思う。

・洞窟という着想で、豊かに空間を描いていったこと。さらに、模型を発泡スチロールを砕きながらリアルな質感で表現していること。一つ一つに意味をしっかりと込めていること。どれもとても秀逸で、豊かな感性を感じます！未来が楽しみです！

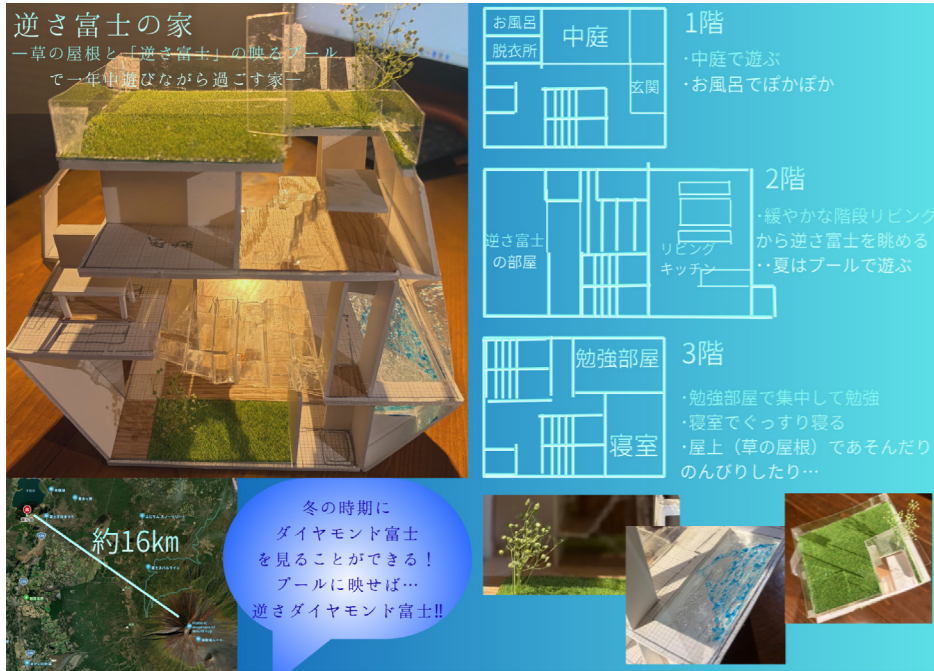
・扱いが難しい洞窟というテーマを、見事に造形として昇華して本当に素晴らしいなと思いました！平面の自由さや、断面の展開には、まだまだ可能性があると思うから、この「洞窟的空間」、もしよかったらこれからも探究してみたいです！

特別賞

佐藤賞（類設計室）

逆さ富士の家

長澤結 小学6年生 大阪府



審査コメント・「逆さ富士」を発想の起点に置きながらも、それにとどまらず「遊び」の要素をたくさん関連づけながら立体的に構成されている力作。

模型に凝縮された複雑さ、山を連想させる断面、変化ある吹抜けとガラス大階段など、大学生レベルの空間構成力で完成度が高い。

・逆さ富士というアイデアと、いたるところからそれを眺めるための空間構成が細やかに展開されているのが素晴らしい！プレゼンシートでそれを伝えるための技術をさらに磨いて欲しい。創造力豊かでこれからが楽しみです！

・模型、度肝もぬかれました！空間が縦に、横に、豊かで、逆さ富士の開かれ方もダイナミック。周辺の環境図面や、パースとかも描けるようになると表現力アップすると思う。

山根賞（類設計室）

芸術を創る家

梶浦佑介・村田恵祐 高校3年生 東京都

審査コメント・美術の先生からの聞き取りとフィードバックを繰り返し、案を練り上げている姿勢が良い。平面形は幾何学的でシンプルだが、スキップフロアのアイデアとルーフバルコニー、そして最後にスパイスを効かせたリーフ屋根のアイデアが秀逸！絶妙なバランス感覚がある秀作。

・インタビューと作品作りを通じて、一つの大事な営みを感じるプロセス。先生の想いを、言葉以上に捉えて、それを越えるような建築提案、段上の空間構成、屋根と石など、美術の先生にふさわしい素敵な家ができてた。
・「雨」や「雨どい」を建築的体験として楽しむ考え方は、他でも活きると思うから、ふたりの発明をこれからも大事に。今回は造形に帰着させていただけど、たとえば「音」とか、雨と建築ってまだまだ探究のしがいがあるのかも！



芸術を創る家

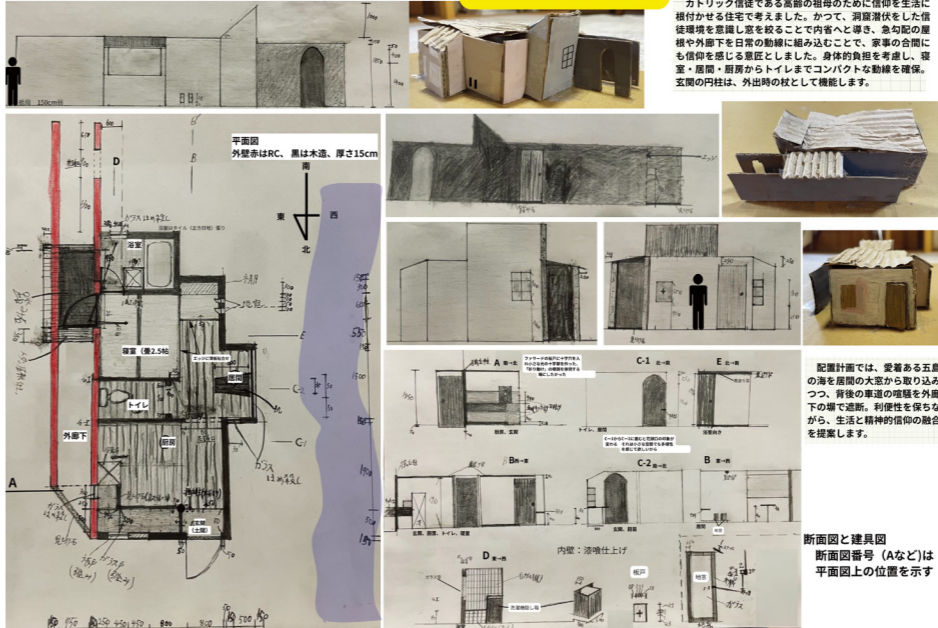
梶浦佑介 村田恵祐

岩田賞（a.school）

外光と形態の象徴性を生活に取り込む 修道院的小住宅

芳澤夏 中学1年生 長崎県

外光と形態の象徴性を生活に取り込む 修道院的小住宅



きそい合うより、つくり合おう！
「遊び心ある住宅 — 身近なあの人のために」

審査コメント・祖母の心身に寄り添い、愛着ある五島の海への眺望も組み込み、実現性高く魅力ある力作。特に惹きつけられたドローイングでは、一本一本の線、筆圧高く描きこんだ設計図には力があり、隅々まで魂がこもっており、建築への強い意志と、祖母への愛情や敬意が感じられて感動しました。

・力強い図面表現から、インタビューの背景となる当時のカトリック方々の生活と想いが伝わってきました。道路との外廊下、海への窓など、小さな光の十字架など、細やかな空間構成も秀逸で、想いのこもった作品でした。
・鉛筆の図面表現、模型の素材感や素朴な作り、どれもコンセプトにとってもあっていて、一目でひかれました。また、おばさまの生活の様子がありありと見えたと同時に、家具の収まりなど細かいところに遊び心も隠れていて、とても豊かな気持ちになりました。

審査を通して見えてきたこと

今回の実現設計部門の審査では、「遊び心の創造性」「ヒアリングの深さ」「建築的発見/発明」「暮らしへの眼差し」「構想力と表現力」という5つの視点をもとに評価が行われました。

発想の面白さだけでなく、それがどのような暮らしとして構想され、建築として具体化されているかを丁寧に見ていくことが意図されています。その中で印象的だったのは、どこを大事にするかによって、審査員同士でも、評価が変わるということです。

たとえば、「暮らしへの眼差し」や「構想力と表現力」に優れた作品は、生活がリアルに想像でき、完成度が高いと評価されました。しかし、「遊び心の創造性」や「建築的発見/発明」という視点では、おとなしく映ると感じられることもありました。

一方で、アイデアがユニークで空間の広がりや面白い作品は、遊び心や建築的発見において強く印象に残ったものの、「この人はどう暮らすんだろう？」という「ヒアリングの深さ」や「暮らしへの眼差し」において考えられる余地があるという見方もできました。

このように、同じ作品でも、見るポイントによって評価が変わることが、今回の審査でも議論を呼びました。

その中で、最優秀賞と優秀賞の3作品、『一切れのものがたり』や『家は、深くなる。』、『穴と光で楽しむ 一洞窟のひみつ基地』は、それぞれの視点から見ても魅力が伝わり、共通の支持を集めた作品でした。

また特別賞では、『逆さ富士の家』は体験の面白さと暮らしの視点が、『芸術を創る家』はヒアリングの深さと丁寧な表現が、『外光と形態の象徴性を生活に取り込む 修道院的小住宅』はその発想や表現の独自性が評価されました。

それぞれ、違う良さから選ばれています。

さらに、本審査に先立ち行われた応募者自身による、みんなの投票で決まった「わたしたちグランプリ」と比べると、結果が同じになりませんでした。これは、立場や見方によって「いい」と思うポイントが変わるということを表しています。

建築には、「これが正解」という一つの答えがあるわけではありません。いろいろな見方があります。その中で、対象の想いや期待をどれだけ捉えて、それを越えるものを考え続けていけるかが大切です。そして、何よりも、その相手に喜んでもらえることがまず一番です。

今回の審査で見られた「意見の違い」も、人が変われば評価も変わるかもしれません。それもまた、建築の面白さそのものだとも言えるでしょう。

最優秀賞



HUGOOD HOUSE (はぐっとハウス)

山内文乃 高校2年生 神奈川県



作品説明:この建物は、画家を目指す猫好きの友人のための別荘として設計しました。友人には外から建物の中を見られたくないという希望があり、光の取り入れ方について検討しました。瓶の緩衝材として使われていたハニカム構造の紙から着想を得て、壁の上部を開閉し、光の取り入れ方を変えられるようにしました。壁が開いた状態では2階部分に日の光と風が差し込み、自然を感じることができます。壁面はキャットタワーのようになっていて、猫が自由に遊び回ることができます。さらに、温室で花を育てながら絵を描きたいという友人の希望から、裏口から庭を通って温室に向かえる動線にしました。また「生き物は円柱形」という考えに感銘を受け、丸みがあり包み込まれるような空間を目指しました。孤独を感じる友人に「あなたは孤独ではない」と伝えたいと考え、この家にその思いを込めました。

審査コメント:友人の将来と、親友だからこそ感じている心の曇りさえも空間や造形に反映し表現しきっている点に強く共感。建築設計の本質であり忘れてはならない根幹を、我々プロにも思い起こさせてくれた秀作。そして自然の光や猫の動きまで小さな建築に反映しまとめるセンスにも驚かされた。模型では、曲面の屋根と、ルーバーの動きのあるデザインの2つがあるが、これは見るものが勝手に想像したくなる仕掛けなのだろうか。・形の造形の秀逸さもさることながら、この建築に込めた友人へのメッセージには心を打たれました。その相手への気持ちが建物のコンセプト、空間に一貫して反映されていたことが素晴らしいかったです！内部空間も、さらに暮らしのイメージが伝わる内装、色使い、丸みをもった空間など、包まれるようなデザインにもしていけたら素晴らしいなと思いました。

・友人との関係性を詩的に解釈して、さらにそれをやわらかく建築表現に昇華していて、本当に素晴らしいなと思いました。造形を拝見させていただいて、コルビュジェのロンシャンの教会を思い出しました。光のゆらぎや、視線の抜けの変化など、実際に空間が立ち上がったなら、なんと居心地の良い空間になるだろうと想像が広がりました。ぜひ、ご友人にもみてもらって、対話を深めてみてください。そこからまた広がる、次の建築があるはず。素晴らしい作品をありがとう！

優秀賞

作品説明:将来住みたい家を、母や祖母のリラックス・ワクワクという言葉をもとに設計しました。円柱型は非日常感を与え、2棟に分けることで、生活と癒やしの時間を切り離しています。音楽や運動、景色を楽しむことができる、自然豊かな高台の住まいです。

審査コメント:自分たちの将来に、母と祖母の意識を加えた事で生まれた素朴で素直な世界観は、見るものを純粋に共感させる。その思考、追求プロセスが遊び心そのものでもある。迷いなく円柱の組み合わせで場をつくり、動きをまとめて「安らぎの頂点」とした言葉と空間の統合感。生活や心の抑揚も感じさせる模型と造形感覚も優れている。

・葉の様な造形、緑と木のバランス。初めて取り組んだとは思えない、遊び心が細部に詰まった作品。複数のインタビューと、自分の将来も重ねたからこそ、内側から出てくる遊び心があったのではないかな。複数の筒がリズムよく重なる姿。色々な暮らしのシーンが思い描ける。



安らぎの頂点
小林柚和・櫻本有梨奈 高校2年生 北海道



イチゴイチエノイエ

中曽根一花 小学5年生 千葉県



作品説明:5歳の妹のため、毎日変化する住宅を設計。レゴのように自由に組み換えられ、成長に合わせて部屋も増やせます。カラフルな遊び場や透明な壁で、家族の気配を感じ、毎日変化するからこそ「今」を大切に過ごせる、無限の可能性を秘めたお家です。

審査コメント:レゴ遊びの延長で、遊び心たっぷりの創造性あふれるアイデアに感嘆。「イチゴイチエ」は、日々成長していく妹と家族の絆、愛情を見事に伝え、これをレゴを使って建築化した提案は見事。5つの特徴も全て深く共感できる。アイデア部門ならではの秀逸すぎる提案に感服しました。

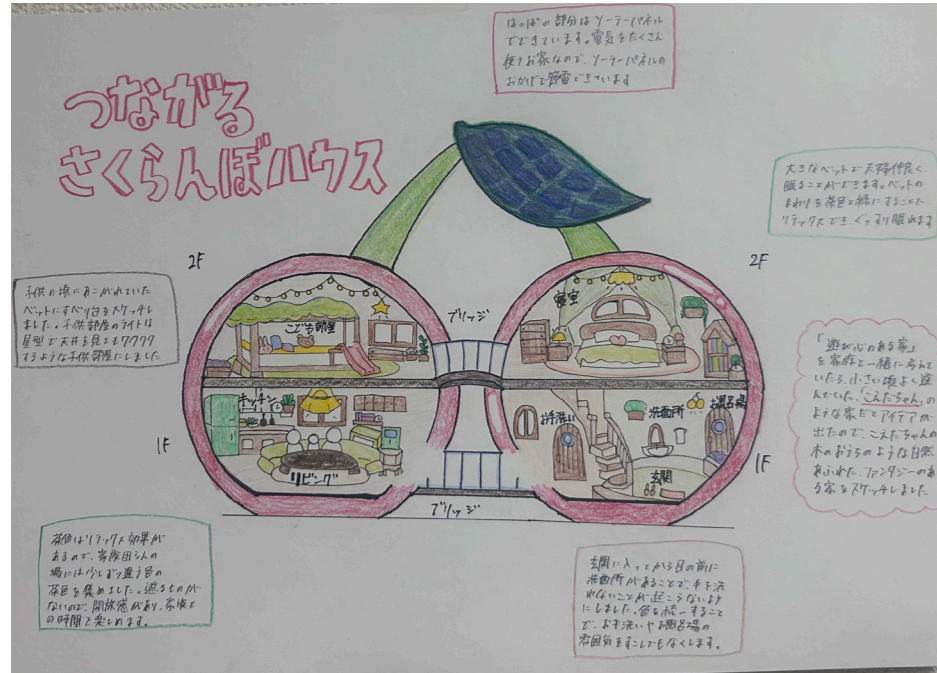
・妹さんとの日々を一期一会とらえたのもすばらしいし、それを変わりゆく住宅モジュールで表現したのもナイスでした！写真の撮り方も上手で、いろんな工夫が見えました！今後も、「レゴ」っていう方法論を、いちかさんの得意技にして、遊び心を忘れずに建築に取り組んでもらえたらと思います！

特別賞

佐藤賞（類設計室）

つながるさくらんぼハウス

水野花奏 高校2年生 東京都



作品説明：さくらんぼの実をブリッジで繋ぎ、離れていても家族の絆を感じられる設計にしました。昔遊んだ「こえだちゃんの木のおうち」のような、遊び心溢れる楽しいデザインが特徴です。家族で話し合いながら作った、みんながワクワク過ごせる理想の住まいです。

審査コメント：着想から飛躍し独自の世界観を、リアルな生活感と建築的構力で知性とユーモアが同居。このバランス感覚に優れている。生活の営みが果実の様に成熟し、断面が程よく向き合いながら、豊かな未来も想像させる秀作。模型作成の技も見ごたえがある。・シンプルだが、複雑な形をよく模型に表現し、2つの実を向かい合わせたブリッジとガラス窓、葉っぱの太陽光パネルなど実務的なアイデアを施しながら、実現している、唯一無二の作品。手書きのスケッチも、アイデアと遊び心が伝わる。

山根賞（類設計室）

未来と過去を選べる家

山森健太 小学6年生 愛知県

作品説明：忙しい母のため、気分で選べる空間を作りました。過去と未来、安らげる木造と効率的なデジタルの選択によって、母が自分らしく過ごせる「心地よい家」を目指しました。

審査コメント：身近なものを使って、歴史と未来・リラックスと効率という2つの軸を自分なりに深く捉えなおして作成していたことが素晴らしい。初めて見たときに、楽しいな模型に目を奪われました。

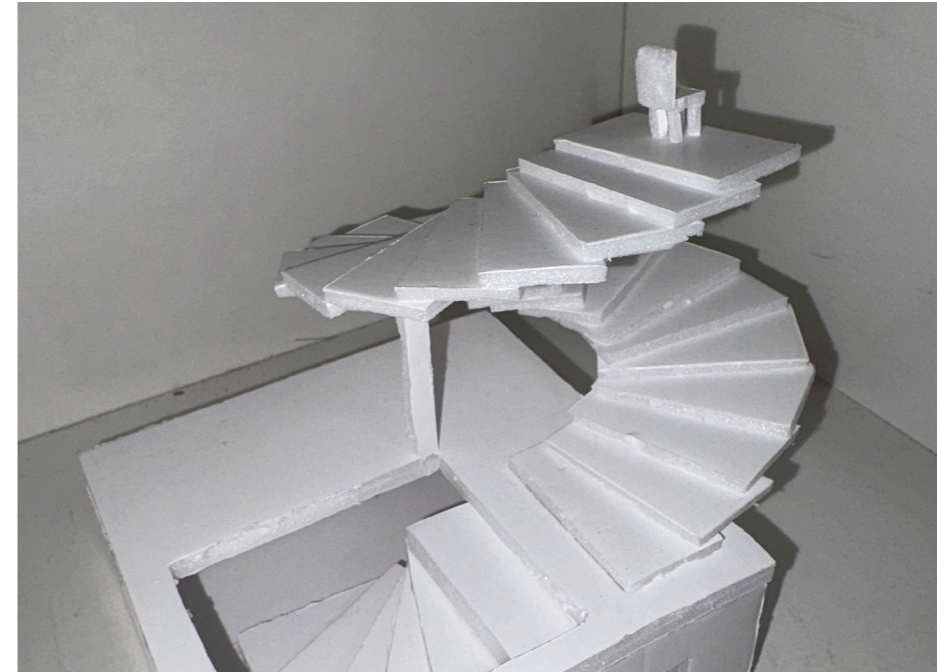
・「選べる」というコンセプト、それがわかりやすく2つの道に分かれている表現にじびれた。未来の方の建築は、坂茂さんを参考にしたいのですが、こういうありものの造形をよく観察して建築にいかすのは大事な発想だと思うから、これからもコンセプトを考えること、素材を観察すること、両方を大事に建築を楽しんでください！



岩田賞（a.school）

考えるための遠回り

佐々木憲伸 高校2年生 大阪府



作品説明：将来に悩む受験生が、迷いながらも自らの答えを見つけるための住宅です。空洞を貫く螺旋状の動線は、思考を整理する過程を表現。最短距離で答えへ向かうのではなく、景色を変えながら遠回りし、頂上の椅子で自分と向き合う空間を設計しました。

審査コメント：螺旋状の階段の物語に絞り込んだ、アイデア部門にふさわしい尖った提案。最上部の椅子もスパイスが効いている。模型表現も巧みで物語をストレートに伝える最小限の表現にとどめており、螺旋階段のサイズ感や造形バランス力も一歩抜きんでいる。・生きていると色々悩みますが、この螺旋階段を登る過程で考えること、そして景色が広がって、大きな空の下で、椅子にちょこんと座り深く内省する風景がありありと見えました。この「思考の体験」の発明を大切に、建築的な洗練を探究してもらえたらと思います。

審査を通して見えてきたこと

アイデア部門の審査は、「遊び心の創造性」「ヒアリングの深さ」「建築的発見／発明」という三つの視点をもとに進められました。発想の自由さだけでなく、人や状況への理解と、それを建築としてどのように展開していくかが問われています。

審査の過程で印象的だったのは、どの視点を大切にするかによって、作品の見え方が変わることが印象的でした。

ヒアリングを重ねて丁寧に構想された作品は、その誠実さや説得力において評価されました。しかし、「遊び心の創造性」という観点ではやや静かに感じられることもありました。

一方で、発想がとてもユニークで楽しい作品は強く印象に残ります。しかし、「どうしてそう考えたのか」「どう実現するのか」を、もう少し深められる余地があるとも見られました。

最優秀賞の『HUGOOD HOUSE』は、対象とする方への深い理解と愛情、そこから生まれたアイデアの面白さがうまくつながっていた点が評価されました。また、『安らぎの頂点』のように丁寧に作りこまれた表現が評価された作品や、『つながるさくらんぼハウス』のように発想の面白さが際立つ作品など、それぞれ違った良さがありました。

さらに、本審査に先立ち行われた応募者自身による、みんなの投票で決まった「わたしたちグランプリ」と比べると、似ている部分もありながら、違いもありました。

これも、見る人によって感じ方が変わることを表しています。

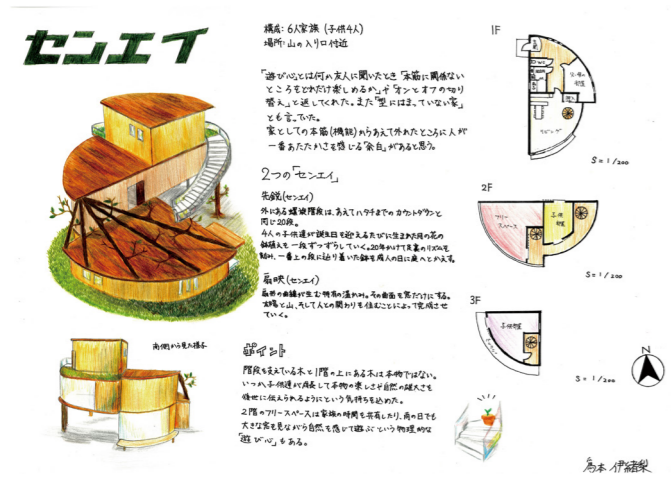
今回の審査を通して見えてきたのは、アイデアはただの思いつきではなく、「相手の想いや状況をよく理解すること」と「思い切って発想すること」の両方から生まれるということです。

そして、どちらを大事にするかによって、評価は少しずつ変わります。建築のアイデアには、ひとつの正解があるわけではありません。

いろいろな考え方の中で揺れながら、少しずつ深まっていくものです。

今回の審査で交わされた議論は、建築や遊び心そのものに対する、思考の広がりを感じさせる議論であり、その過程も含めて、このコンペの大切な成果であったと言えるでしょう。

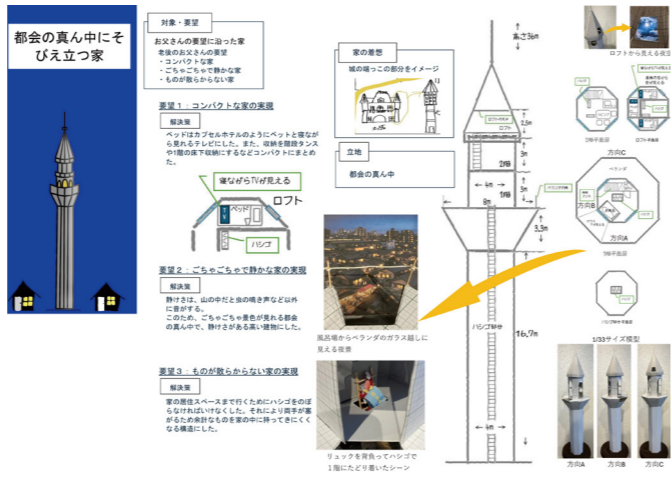
奨励賞



センエイ

爲本伊緒梨 高校1年生 岡山県

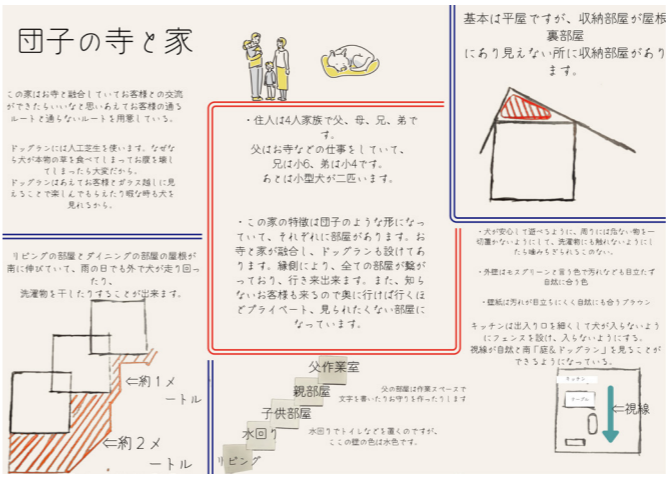
スケッチのクオリティ、紙面のわかりやすさ含めて、技量に驚くとともに、高い評価をしていました。決して他の作品に劣らない押し作品でしたが、ヒアリングの深さや暮らしを丁寧に構想しているかで、もう一步の伸びしろを感じました！持つセンスは素晴らしいので、さらにさらに人の表現や家具の表現などを学び、生き生きとした空間を描いていって欲しいです。



都会の真ん中にそびえ立つ家

延原我空 中学2年生 東京都

お父さんの要望を、多様な発想で可能性を探り「都会に立つ塔」というシンボリックな案に行きついた思考プロセスと強いデザインが魅力的。一方で、お城の一部の形の引用の理由が不明な点、そして梯子での移動という機能面が、実現設計部門としてはEVや螺旋階段の合わせた計画はありえたかもしれませんね。



団子の寺と家

松木秀仁 小学6年生 大阪府

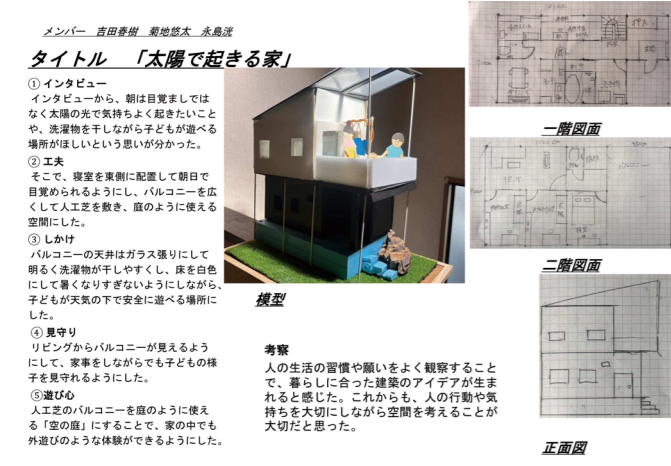
団子状をコンセプトに、紙面構成、空間構成、部屋の連続性まで落とし込んでいる発想は面白い。言葉でたくさん説明してくれている内容が、建築のバースや平面図などにも落とし込まれるとさらに良くなると思います！



ずれる層と光の軸

清木湧仁 中学3年生 大阪府

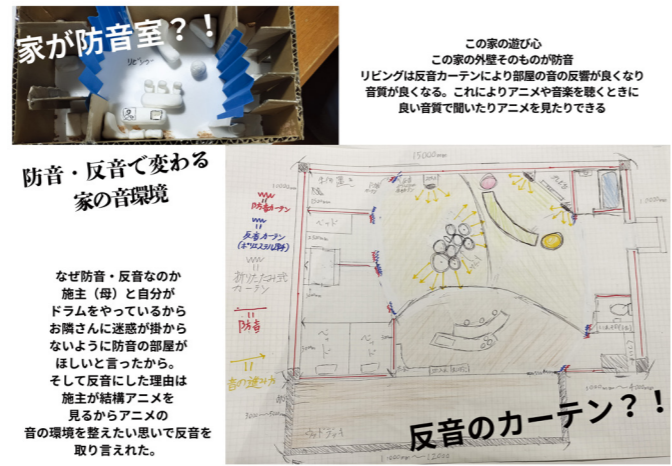
対象者の要望である「閉じる」と「開く」を立体的なずれで解こうとした発想は秀逸で、パースのバランスも良いと感じました。一方で、その「閉開」がずれによるものか、吹き抜けや窓、地上と地下の構成によるのかが整理されず、コンセプトと空間のつながりがやや読み取りにくい点が惜しいです。考えと形を一貫させる意識を持つと、より魅力が伝わると思います。



太陽で起きる家

吉田春樹・菊地悠太・永島洸 高校2年生 神奈川県

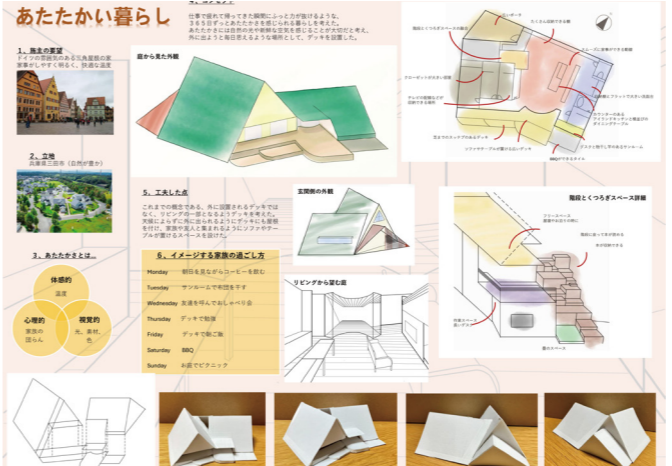
とてもリアルで、すぐにでも建てられそうな提案であり、実際の街や住宅をよく観察していることが伝わりました。一方で、「遊び心」をどのように発想し深めたのかがやや見えにくく、インタビュー対象も明確に読み取れなかった点が惜しいです。対象により深く向き合うことで、アイデアはさらに広がると思います。誰かのために考え抜く姿勢を大切に、今後の成長に期待しています。



家が防音室？！

長尾奏杜 中学1年生 大阪府

施主の趣味のドラムを、家の中心のステージにして、その周辺を生活空間にした配置は、ありそうでなかった構成で面白さを感じました。細やかに考えられた内容が平面図から伝わってくるからこそ、それをプレゼンシートでより伝えてくれるとさらに良くなりそうです！



あたたかい暮らし

万庭瑠夏 中学3年生 兵庫県

「あたたかみ」を、体感・心理・視覚という切り口を持ってアプローチし、具体的に多種多様な活動の場を提案している点は、建築設計を楽しんで検討した様子が伝わってきて好感。単純な三角屋根を組み合わせることでユニークな形を生みだしている点も評価できる。一方で「実現設計」としてのリアリティーが弱いので、これからしっかり学んで力をつけることを期待します。



メリハリのある家

高島楓佳 小学6年生 大阪府


一つの立体の中に数枚の壁を挿入し、要望に沿う多様な空間をしつらえるアイデアが面白い。よく見ると、中央で線が交差する空間は各室への入口が集約され、緑のある中庭に面しており、これは発明的な空間構成といえる。一方、全体の印象が、この建築だけで完結して閉じているのが惜しい。

奨励賞

Co-Exist Circle House

Dance / Life / View

クライアントの「ダンス」と「日常生活」が自然に共存する住宅を提案した。丸を基調とした空間構成と吹き抜けによって、光・風・緑が繋がる開放的な住まいを目指した。



Design Features
Circular Architecture
丸を基調とした開放的な住宅形態
Dance as Life
ダンススタジオにより機能と生活の共存
Temple Light Design
寺院建築の光の考え方を参考に、自然光を最大化し、自然の色合いを感じたい
Human Behavior
クライアントの動きや癖を観察し、見逃しにくい動線を提案
Communication Space
吹き抜けと開放的な空間で、人とつながりやすい空間
Staircase as Interior
階段をインテリアとしてデザイン

Client
美術教師 / ダンス顧問
30代女性・一人暮らし

Interview
・良い影が好き
・自然の色合いを感じたい
・ダンスを楽しむ空間
・ワグワグする家

平面図
断面図
View Diagram
Concept Diagram

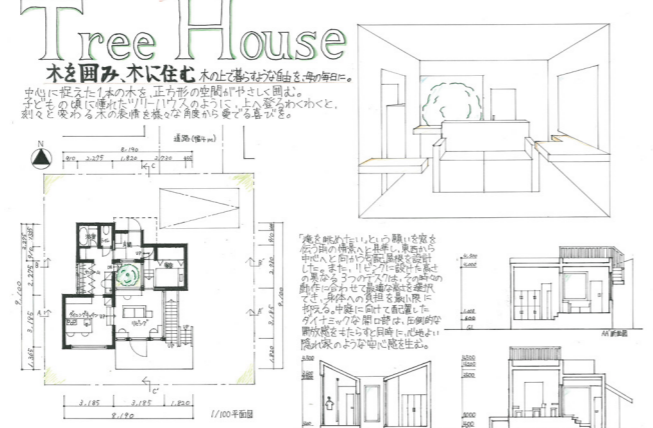
Co-Exist Circle House

福海結 高校2年生 東京都

雪だるま型のプランと、斜面上に立つダンススタジオで、しっかりとアイデアが形になっています。クライアントの癖や想いにしっかり寄り添った素敵な作品です。寺院建築の光の考え方など、考えている物語はたくさんありそうなので、それをわくわくするように伝わる構成にできたら、さらに良くなると思います！

Tree House

木を囲み、木に住む。木と暮らすのが最高の喜び。中心に促した木の木を、正方形の空間に押し込んで、周りを木の柱に囲む。木の柱を「木の柱」のように、上の家から下へ、斜めに交差する木の柱を、木の柱から見てみる。



「森を囲み、木に住む。木と暮らすのが最高の喜び。中心に促した木の木を、正方形の空間に押し込んで、周りを木の柱に囲む。木の柱を「木の柱」のように、上の家から下へ、斜めに交差する木の柱を、木の柱から見てみる。」

平面図
断面図
立面図
透視図


Tree House

吉野倫 高校2年生 栃木県

母親の願いを、シンプルに建築空間にしておき共感。滝、開放感と隠れ家的安心感の同居という提案が、毎日の生活を彩る実現性高い設計になっている。敷地は広いので、中庭をもっと広く取り、樹木も伸び伸び成長するようなスケール感と開放感があればなお良いと感じました。模型は上手に出来ていますが、樹木をもっと目立たせるように大きく作れば、考えと提案が明確に伝わるでしょう。

帰路

中学校の帰りの記憶から生じたシェアハウス
A Sharehouse from Memory



1F
2F

この家に夕日が差し込む
木やベンチ、そして階段は、3Dプランを照らして模型を作成した。

「遊び心ある住宅」をコンセプトに、中学校の帰りの記憶から生じたシェアハウスを提案した。「中三の帰りの記憶が楽しかった」という記憶を、この家に再現しようとした。中学校の帰りの記憶を再現しようとした。中学校の帰りの記憶を再現しようとした。中学校の帰りの記憶を再現しようとした。

誰かと一緒に過ごした帰りの記憶から遊び心が立ち上がる家である。

帰路

中田陸斗 高校1年生 東京都

帰路というコンセプト、中三の帰り道というインパクトあるメッセージと黒い紙面構成は面白く、惹かれるものがありました！建築空間にもさらに、その面白さを展開出来たら。懐かしい風景のイメージ写真を展開したり、帰り道を思い出すような具体的な建築・インテリアなどを伝えていく表現ができたらもっと良くなると思います！

昼の家

この家は、お昼には会社員の人たちにワンコイン弁当を売り、夕方には、子供たちが楽しくカードゲーム出来るところです。



入れ替える家

夜の家

この家は、夜から営業が始まる居酒屋です。内容では、子供連れでも入れる居酒屋です。

入れ替える家

江口光 高校2年生 大阪府

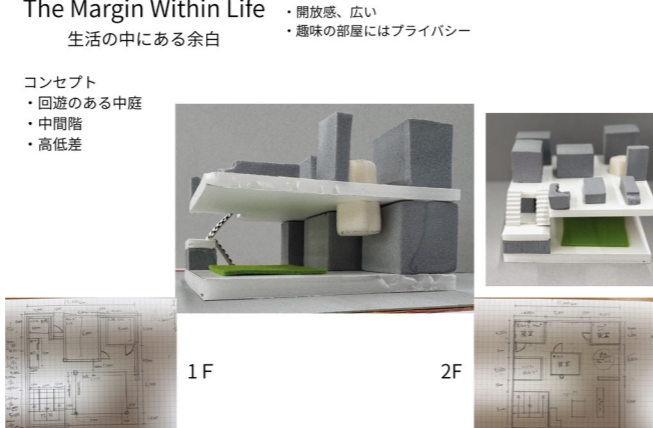
個人的な家という空間に、他者が入り込む空間として飲食店を組み込んだチャレンジングな作品。また、昼と夜で異なる活動が行われる場を想定している。そんな生活を豊かにする空間を、暮らしとお店の空間をどのように接続するのか、建築的に解くことで提案に落とし込めるとよりよかった。また、本コンペの副題である、誰のための家なのか等の思いも含めて、図面・模型の表現力を高めていって欲しい。

The Margin Within Life

生活の中にある余白

父：要望
・開放感、広い
・趣味の部屋にはプライバシー

コンセプト
・回遊のある中庭
・中間階
・高低差



1F
2F

The Margin Within Life

坂田翔 高校3年生 大阪府

中央の模型のデザイン、バランスが良くカッコいい！一個だけ異なる塊が中間階を示しており惹きつける力がある模型になっている。一方で、この模型と平面図の関係性や、意図した内容が伝わりきらないボードとなっており、その良さをどうすれば見る人に伝わるか、もっともっと考えてみよう。言葉にしてみよう。周りに伝わって初めて「物事」が実現します。

都会の小さな自然が紡ぐ、大きな「光」。

緑豊かな家の中に、都会の小さな自然が紡ぐ、大きな「光」。

光の境界
「光の境界」をテーマに、自然と都市の境界を表現し、大きな「光」を表現する。

遊び心ある家
「遊び心ある家」をテーマに、遊び心ある空間を表現し、大きな「光」を表現する。



都会の小さな自然が紡ぐ、大きな「光」。

星野由奈 高校2年生 東京都

28人へのヒアリングを重ねた点が素晴らしい！図面や模型もしっかり作りこまれていて、光の境界やパズルのアイデアも工夫を感じました。受験生のための、という意味では、学習環境にも集中空間と遊び心ある空間のメリハリあるアイデアなどがあれば、さらに良くなると思います！

Time Share House

高専生の趣味と時間を取り戻す住まい

1 シュアハウス計画の概要
2 高専生のくらしを知る
3 コンセプトと土地の決定



「シュアハウス計画の概要」
「高専生のくらしを知る」
「コンセプトと土地の決定」

Time Share House- 高専生の趣味と時間を取り戻す住まい -

池本昊太・内山咲穂 高校2年生 兵庫県

時間と趣味というテーマで、現実的・良くまとまっており、中央の大空間と大階段、特徴的な屋根など魅力も感じられる。模型や説明イラストも丁寧に良く出来ている。一方、遊び心というテーマでどこに注力したのが鮮明には伝わってこなかった。それぞれの「趣味」を特徴づけて形にする、センスが感じられる屋根の形の理由を先鋭化させる、中央大空間では個性豊かな住人を「どの様に」交流させる？など、より深く追求出来ればもっとインパクトを出せたかもしれない。

奨励賞



書架に包まれる暮らし — おじいちゃんへ贈る家

寺島響 高校1年生 東京都

本を愛する祖父のため、壁一面の本棚と光が降り注ぐ高天井を配した住宅です。庭との繋がりが祖母との語らいの場も設け、家族への想いを形にしました。本への愛情と家族への想いを込めた、建築が大好きな自分の初めて挑戦した私の原点となる作品です。

おじいちゃんへの敬愛の気持ちが詰まった提案。天井が高い空間も、本の世界に入り込み豊かに膨らませるかの様な広がりを感じる。一方、高い棚は祖父にとってどうか。よりふさわしい機能や使い勝手から、さらに思考を拡げてより魅力的な建築を創造して欲しい。



ずっと居たくなる家

日南川莉世 高校2年生 広島県

観察と両親話をもとに、心地よさを軸に、光溢れる温かな住まいを設計。大きな窓から中庭の景色を楽しみ、屋上ではBBQやプールで遊べます。家族や友達が自然と集まり、みんなが「ずっといたい」と思えるような、工夫をたくさん詰め込んだ住宅です。

初見で模型表現のクオリティの高さに惹かれ、推し作品の一つでした。「形が見えると楽しくなる」という言葉に共感します。一つひとつ丁寧に考えたことが伝わりました。楽しんで創る姿勢を大切に、今後も頑張ってください。



誰もがいつになっても快適に暮らせるように

杉山穂葉 高校1年生 東京都

外国人を含めた18人への調査をもとに、どの世代も快適な平屋を設計。雨でも遊べる「室内の庭」を中心に、壁ではなく棚で仕切り、ゆとりのある空間にしました。荷物用の窓やスロープなど将来も安心な工夫を詰め込み、家族の心の余裕を生み出します。

合計18名への丁寧なインタビューを重ねた点を高く評価しました。昼夜のシーンや家具配置も具体的で魅力的でした。高い屋根や庭の良さがさらに伝わるとより良く、意見の背景を掘り下げ、もう一段深い遊び心が加わると良かったと思います。



マジックツリーハウス

石井菜結 高校2年生 大阪府

私が一番好きな児童小説の「マジックツリーハウス」の作品を元ネタとして考えました。楽しさと実用性を両立した家になりました。ポイントは隠し扉をいくつか付けたこと、収納を増やしたことです。

可愛い作品で、イメージ写真が秀逸でした！さらにプランもしっかり実用的に考えられているのが驚きです。家のデザインは、木の上の「家」という感じですが、ここを森になじむようにデザインを考えたりしてもよりよくなると思いました！

きそい合うより、つくり合おう！
「遊び心ある住宅 — 身近なあの人のために」



ゆらぎの庭

小野夢衣 高校2年生 福岡県

祖父母へのインタビューをもとに、孫や自然と過ごす時間を大切にする平屋を設計しました。安全性を確保しながらも、孫の遊び場、みんなの安らぎの場となる屋根のウッドデッキや四季を取り込むリビングによって、心安らぐ癒やしの住まいを作りました。

おじいさん、おばあさんへのインタビューが素敵で、「ゆらぎの庭」というタイトルにも惹かれました。孫と遊ぶ様子など多くのシーンが想像できました。庭の魅力をさらに深く、多様な視点から表現できると、より良い提案になったと思います。

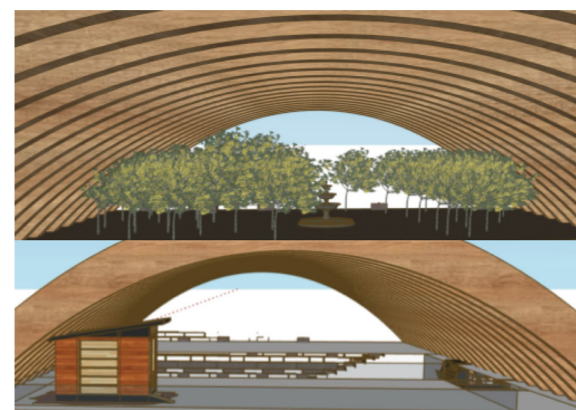


時代を繋ぐ〜祖父母との家〜

直井優翔 高校2年生 茨城県

核家族化や孤独の問題を考え、お年寄りと子供が自然に交流できる二世帯住宅を設計しました。お互いの価値観を大切にしながら、ほどよい距離感で楽しく暮らせる工夫をしています。世代を超えて支え合い、みんなが笑顔になれる住まいを目指しました。

二世帯住宅の距離感を図りつつ庭などのランドスケープが交流の契機となる提案と感じました。もう少し内容の言語化や2棟の間取りの工夫が見えると良く、この家での生活像がより伝わったと思います。考える力と伝える力を大切にしたいです。



House Of Rhythm

スタイナークロエ 高校2年生 東京都

仕事とスポーツ、犬を愛する、アクティブな父のための家です。集中できる仕事場と開放的な空間を、木のアーチによるリズムが繋がります。庭やコートもあり、仕事・運動・休息のどれもが自然に楽しめる、父のライフスタイルに寄り添った住まいです。

実現性と魅力を兼ね備えた完成度の高い提案です。1階は駐車場・仕事・生活、2階は木のアーチと庭という明快な構成で分かりやすい。一方で既視感もあり、「遊び心」がもう一歩見るとより良く、構成力に加えた工夫があるとさらに魅力が深まったと思います。



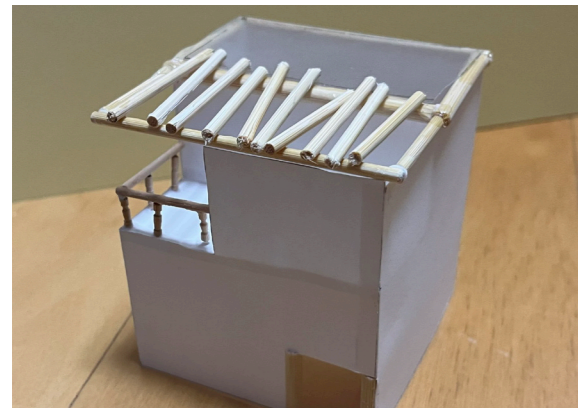
自然的な別荘

ゲン ジュウ アン 高校2年生 東京都

川沿いに建つ、木が家を貫く4階建ての家。母の「自然」と従兄弟の「遊び場」を叶えるため、ブランコや星が見える隠れ家を設計しました。曲線的な形や階段など、自然の柔らかさを表現した、家族の願いを込めた遊び心あふれる住まいを目指した作品です。

有機的で表現力の高い素晴らしい建築でした。つまようじの繊細さやブランコ、黄色の手すりも魅力的です。家族の声を取り込んだ点も評価しました。暮らしが想像できる家具表現まで模型に含まれると、さらに良くなりそうです。

奨励賞



アナログな癒しの家

松原美羽 中学3年生 東京都

テーマは、一人暮らしにぴったりな、都会の中の小さな秘密基地。コンパクトで居心地のよい空間に、2階のベランダがあるのが注目ポイント。外の空気を感じながら、自分だけの時間をゆったり楽しめます！

シンプルな表現と構成。でもアナログな癒し、都会の中の秘密基地には興味をそそる内容がたくさん入り込んでいます！こうしたアイデアをさらに膨らませて、建築や、コメントへの表現力を磨き、楽しんでこれからは挑戦して行って欲しいです！



優しく、対話ができるホーム

井瀧静流 高校2年生 東京都

理恵さんと娘さんのためのシンプルなお家です。視覚が鋭い娘さんのため見た目を整え、星が見える寝室や家庭菜園など遊び心もプラス。天井の高さや階段の工夫でリラックスできる空間を作り、二人が深い愛の中で豊かに暮らせるようお願いを込めて設計しました。

模型が丁寧で言葉とともにインタビューした方への想いが反映された作品です。喜んでくれたのではないのでしょうか。建築は相手に喜ばれることが何よりの魅力です。寝室へつながる吹き抜けも象徴的で、光や景色を感じられる空間になると良いですね。

※アイデア部門の作品説明は、レイアウトの都合上、運営により要約させていただいています。

きそい合うより、つくり合おう！
「遊び心ある住宅 — 身近なあの人のために」

会社紹介



株式会社 類設計室

株式会社類設計室は、設計・営繕・教育・農園・地域共創の5つの事業領域を通して、活力ある社会を設計する会社です。設計事業部は、官庁や教育施設、先端企業の設計から地域を巻き込んだまちづくりまで年間100を超えるプロジェクトを手掛けています。教育事業部のしごと学舎「こども建築塾」では、設計事業部の技術や知見を活かして、次世代の建築人材を育成します。2026年4月より東京校を開設し、現在は大阪（大阪市淀川区）・東京（大田区蒲田）の2拠点で展開しています。



a.school

株式会社 a.school は、「誰もがつくり手として、豊かな人生を送れる社会へ」をビジョンに、探究学習塾「エイスクール」や、中高生向けのオンライン探究部活動「プロジェクト部」などを運営する教育企業です。「プロジェクト部」は、教員の負担軽減と、中高生の探究的な課外活動の機会拡大を目的に立ち上げた取り組みです。全国の中高生がオンラインでつながり、建築、映像、絵本、音楽、ビジネス、AI など多様なテーマのプロジェクトに、プロと関わりながら挑戦するなかで、実践的な探究活動を行っています。

株式 類設計室
会社

×

a.school