



## 設計を知る

建て主の要望をもとに、素材や工法の選定、立地や環境や法規などに適した家を考えるプロとして設計者が必要です。設計者は建て主の依頼により、建て主の利益を守り、その地域の住環境に貢献する責任の自覚が求められます。



素木の会の事務所の建物 (No. 21 創夢舎)

- 実例をみる (とどまる)
- 設計者の姿勢を聞く (木の名前を言って次へ)
- 設計の進め方を聞く (次へ進む)
- 生活感を伝える (次へ進む)
- 予算を生かす (次へ進む)
- 設計者を決める (次へ進む)



## 木の家を学ぶ

「木の家をつくらう」とアンテナを張っていると、書籍やインターネットなどからでも情報に出会うものです。でも、百聞は一見にしかず、足を運んで実際の「木の家」を見たり、その関係者へ話を聞くことです。



セミナー風景 (No. 22 はなの木の家)

- 建て方を見る (7へ進む)
- 完成を見る (鳥の名前を言って次へ)
- セミナーに参加する (とどまる)
- 建て主に聞く (次へ進む)
- 棟梁に聞く (5へ進む)
- 設計者に聞く (次へ進む)



## 森林を知る

需要の8割を外国産材に頼る現在、山は荒廃しています。山の荒廃は災害の発生など暮らしへの危険信号です。山の木は伐ったら植えることで、無限の木材資源となります。「木の家」をつくるのが、森林を育て暮らしを守ることに繋がります。



西川材の伐採風景 (伐ったら植える)

- 山へ行く (動物の名前を言って次へ)
- 山の荒廃を見る (前に戻る)
- 伐採を知る (次へ進む)
- 植林を知る (7へ進む)
- CO2を固定する (1回目)
- 山の宝を知る (8へ進む)



## 木材を知る

木は人間と同じ生物素材、大切にしたいものです。無垢の木は経年変化による味わいと人間の五感に一番なじむ建材です。安全安心の空間を提供する木材はエコロジカルかつエコノミカルな自然素材です。



製材の風景 (上)

天然乾燥を見る (左) (No. 23)

- 原木市場を見る (1回目)
- 製材所をみる (木まねをする)
- 天然乾燥を知る (次へ進む)
- 修正挽きを知る (10へ進む)
- 人工乾燥はユックリ (とどまる)
- 近場の木を使う (川の名前を言って次へ)



## 家づくりを考える

木の家をつくらうと思ったとき、何処に相談しますか? 「家は買うもの」と思われがちな今日、本物の「木の家」を手に入れるには、「木の家をつくる」という思いを持ち続けること、楽しみながらの家づくりを心がけることが大切です。



「民家こそが、人間と自然を結ぶ、非常に重要な接点」

- 本を見る (山の名前を言って次へ)
- ネットをみる (とどまる)
- 住宅展示場へ行く (1回目)
- 不動産業者へ行く (1回目)
- 工務店(大工さん)へ行く (2へ進む)
- 設計事務所へ行く (7へ進む)



- 1 東百野の家
- 2 橋平台の家
- 3 笠原の家
- 4 双草(2)の家
- 5 仏子の家
- 6 名栗Tの家
- 7 名栗Iの家
- 8 名栗Kの家
- 9 永田台Sの家
- 10 永田台Nの家
- 11 豊蔵寺権様
- 12 美実亭
- 13 木家里
- 14 創夢舎
- 15 大河原木材の事務所
- 16 大河原の家
- 17 天眞山
- 18 吉田豊興商店
- 19 長瀬の家
- 20 中島山の家
- 21 双柳(宮)の家
- 22 はなの木の家
- 23 上吉田の家
- 24 小杉の家

● 印が素木の会の真壁の「木の家」の実例です。(2006.12設計中を含む)



- 1 吉見町の家
- 2 伊勢原町の家
- 3 安比奈新田の家
- 4 北入首の家
- 5 鎌ヶ島の家
- 6 緑町の家
- 7 東新市の家
- 8 黒磯の家
- 9 八枝神社社務所
- 10 八枝神社社務所
- 11 蓮田の家
- 12 秋葉神社社務所
- 13 慈眼寺権様-吾殿
- 14 栗岩の家
- 15 東浦和の家
- 16 土浦の家
- 17 金光教本郷教会
- 18 南大泉の家
- 19 西伏の家
- 20 深大寺の家
- 21 福生の家
- 22 町田の家

● 印が素木の会の真壁の「木の家」の実例です。(2006.12設計中を含む)



## 匠の技を知る

「木の家」は日本の木の文化の原点と言えます。金物で組立てられた現代の大壁づくりの家では、匠の技が伝承されません。維持管理のしやすい真壁づくりが100年持つ木の家づくりの基本です。その要は大工職人の存在です。



通し柱と2階梁の仕口(左) 柱頭と梁の仕口(右上) 土台と柱の仕口(右下)

- 真壁と大壁の違い (1へ進む)
- 大工道具を見る (とどまる)
- 仕口・継手を見る (8へ進む)
- 伝統と在来工法の違い (2へ進む)
- 無垢材と集成材の違い (鳥の名前を言って次へ)
- 地場の大工さんが建てる (3へ戻る)



## 造作が進む

屋根と外壁ができると、内部の造作工事に移ります。この時期になると、建て主にとっては図面では分からなかったことも見えてきます。設計者は建て主の要望に対応したり、施工上の納まりなどで施工者との打合せが続ききます。



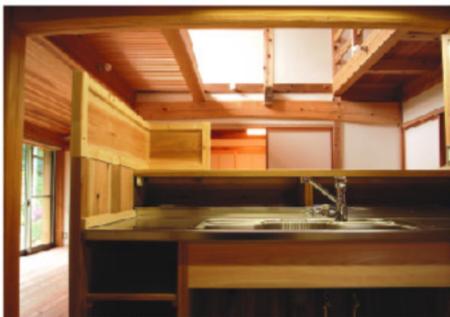
造作時の見学会の風景 (No. 24 平方の家)

- 窓・外壁ができる (次へ進む)
- 床・内壁ができる (1回目)
- 電気配線をする (果物の名前を言って次へ)
- 水道・ガス配管をする (とどまる)
- 建て主の要望に対応する (9へ戻る)
- 造作・塗り付け作業ができる (次へ進む)



## 設備や建具がつく

工事も終盤となると、トイレ・洗面・台所などに設備機器や、各部屋に照明器具が取り付けます。木製建具が入り、畳も敷かれ、外構工事が終わると完成です。清掃され、設計者が竣工検査を行なった後、引渡しとなります。



台所から家族室の吹抜けをみる (No. 12 永田台Kの家)

- 浴室ができる (次へ進む)
- 洗面・トイレができる (とどまる)
- 台所ができる (10へ戻る)
- 建具が付く (鳥の名前を言って次へ)
- 照明器具がつく (歌をうたう)
- 完成見学会 (上りへ)



## 木の家暮らしが始まる

無垢の「木の家」は、住まい手がコーヒーを床にこぼしたり、柱に傷をつけたりした時から、木のゆったりした暮らしが始まります。やがて生活に合わせた修繕や、家族の成長による改築をしながら「我が家」にしていけます。



木を使った手置りのテーブルとキッチン (No. 25 小杉の家)

- 竣工検査をする (1回目)
- 引渡しをする (上りへ)
- 木の家を実感する (上りへ)
- 一年点検をする (鳥の羽を出しへ戻る)
- 維持管理の相談が続く (とどまる)
- 木の家を広めたい (鳥の名前を言って上りへ)



## 基本設計をする

基本設計は建て主にとって一番大切な時期です。設計者は建て主に対するイメージを把握し、建て主が納得するまで打ち合わせ、予算のなかでより良い「木の家」をつくるために間取りや、空間を考え総合化していきます。



現場で我が家をイメージする

- 敷地をみる (1回目)
- 設計契約を結ぶ (花の名前を言って次へ)
- 設計条件をつかむ (とどまる)
- 設計者と意見交換を重ねる (9へ進む)
- 基本図をとめる (次へ進む)
- 模型を作る (10へ進む)



## 上棟を迎える

大工さんは作業場で、選木した柱・梁に墨付けし、伝統の仕口や継ぎ手を刻みます。建て方は規模により数日から1週間程で、その間に見学会も行われます。建て方は「木の家」のクライマックスです。



上棟式の風景 (No. 15 霊巖寺権様)

- 墨付・刻みをみる (前に戻る)
- 土台を敷く (鳥の名前を言って次へ)
- 柱・梁が組まれる (次へ進む)
- 建て方見学会 (木まねをする)
- 上棟式 (次へ進む)
- 屋根が仕上がる (13へ進む)



## 工事が始まる

工事契約が結ばれ、家づくりの安全を祈願する地鎮祭が行なわれ、いよいよ着工です。地鎮・遣り方の後、基礎工事が掘削り・配筋・コンクリート打設と続きます。その間に設計者が随時検査をします。



地鎮祭の風景

- 地盤調査をする (野菜の名前を言って次へ)
- 近所挨拶をする (12へ進む)
- 地鎮祭をする (とどまる)
- 配管・地盤高を決める (次へ進む)
- 基礎工事を検査する (次へ進む)
- 柱梁材をみる (6へ戻る)



## 施工者を決める

「木の家」のできればは大工さんの腕にかかっています。施工者はそれぞれ特色を持ち、規模・予算・工期・技量・人柄などを総合的に判断して選ぶことが大切です。完成後も長い付き合い合いのため、設計者は建て主に施工者決定の助言をします。



仕上げのカナ掛けの風景

- 施工者を訪ねる (4へ戻る)
- 施工者の技量を知る (とどまる)
- 施工者の相性をみる (次へ進む)
- 見積り依頼をする (12へ進む)
- 見積り内容を検討する (6へ戻る)
- 工事契約に立ち会う (野菜の名前を言って次へ)



## 実施設計をする

実施設計は基本設計に基づき、建て主の暮らし方と家の材料やその納まりとを総合化して詳細な図面をつくることです。この図面が見積り、工事契約、工事監理の基になります。そのため、「木の家」の全ての材料とその納まりが図面に明記されます。



模型で確認して、実施設計が進む

- 生活の細部を話し合う (次へ進む)
- 確認申請をする (1回目)
- 各部屋の使い勝手を確認する (12へ進む)
- 仕上げを知る (鳥の名前を言って次へ)
- 具体的に機軸を決める (10へ進む)
- 詳細な図面をかく (前に戻る)