

小学2年

体育

シュートゲーム

ねらってシュート。コースに入って まもる

自分で 考えて 書きましょう。わからない ときは、QRコードで どうかの ばめんを 見よう。

- ① まもる とき、どこに 動くと よいですか。「ボールが 来る コースに入る」「ゴールの うしろに 立つ」「コート の そとに 出る」から えらびましょう。



どうがで 見る
ばめん 3
「コースに入る」

- ② この ゲームの 動きを、三つ 言ってみましょう。



どうがで 見る
ばめん 1
「どんな ゲーム？」

- ③ コースに 入るのが むずかしい とき、どう すると よいですか。



どうがで 見る
ばめん 4
「一対一で れんしゅう」

シュートゲーム

ねらってシュート。コースに入って まもる

- ① まもる とき、どこに 動く と よい ですか。「ボールが 来る コースに 入る」「ゴールの うしろに 立つ」「コート の そとに 出る」から えらび ましょう。

ヒント ボールは、どの 道すじを 通って ゴールに 来る でしょう。

答え 「ボールが 来る コースに 入る」です。コースに 入れると、ボールを 捕ったり 止めたり できます。

- ② この ゲームの 動きを、三つ 言って みましょ う。

ヒント 攻め の 動きが 一つ、まもりの 動きが 二つ でした。

答え 「ねらった ところに、ゆるやかに 転がす・投げる」「ボールを 捕ったり 止めたり する」「ボールが 来る コースに 入る」の 三つ です。

- ③ コースに 入るの が むずかしい とき、どう すると よい ですか。

ヒント ボールと 人数の 工夫が あり ました。

答え 「やわらかい ボールを 使う」、そして「一対一で ゴールを まもる れんしゅう」を します。ゆっくりの ボールで なれて いきます。