

シュートゲーム①～ねらってたおして、ゲットだぜ！～

【きょうのめあて】 月 日() 組 名前 _____

ポケモンをたおすために、どんなことができるようになりたいかな？



(1) 今日のゲームをふりかえりましょう。(◎ ○ △)

①シュートゲームは、たのしかったですか。		③まとにあてることは、できましたか。	
②友だちと力を合わせることができましたか。		④まをたおすことは、できましたか。	

(2) ポケモンをたおすために、どんなことができるようになりたいか考えてみよう！



ポケモンをたおすために、

(_____

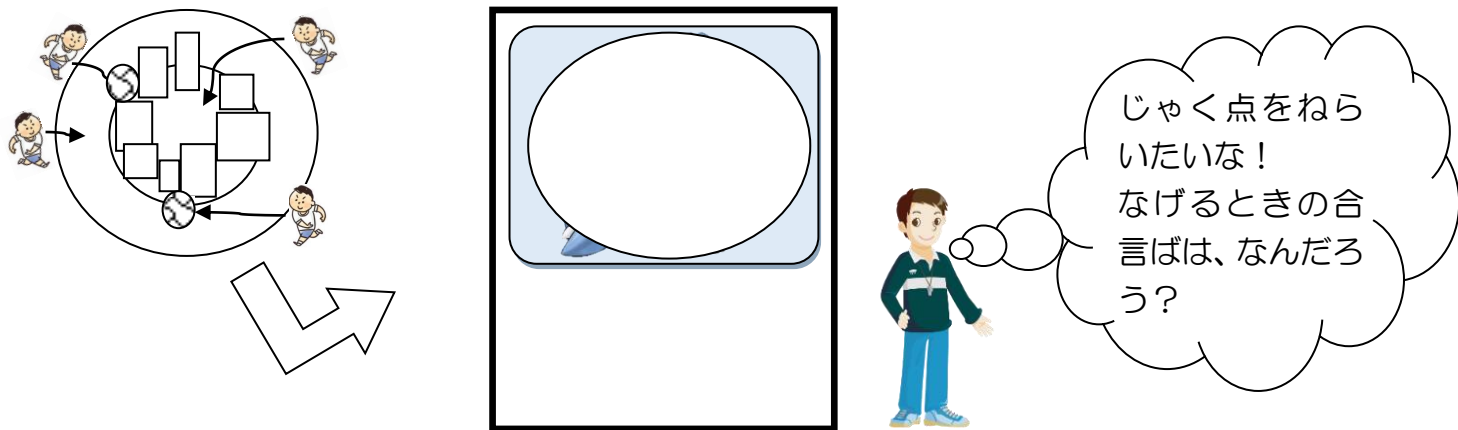
 _____) ができるようになりたい。

【先生からのコメント】

シュートゲーム②～ねらってたおして、ゲットだぜ！～

【きょうのめあて】 月 日 () 組 名前 _____

ポケモンたちのじゃく点をねらうにはどうしたらよいか？



(1) 今日のゲームをふりかえりましょう。(◎ ○ △)

①シュートゲームは、たのしかったですか。	③まとにあてることは、できましたか。
②友だちと力を合わせることができましたか。	④まとをたおすことは、できましたか。

(2) ポケモンたちのじゃく点をねらうにはどうしたらよいか？

なげるときは、

① _____ **を見る！**

② [ぼく / わたし] は、 _____ で、

じゃく点をねらう！

こんな投げ方で

(3) 友だちのかっこよかったうごきをおしえてね！

名前	(くん・さん)
どんなうごき	

【先生からのコメント】

シュートゲーム③～ねらってたおして、ゲットだぜ！～

【きょうのめあて】 月 日 ()

組 名前 _____

強くなげるには、どうしたらよいかな？

強くなげると…
ポケモンをたおすことができるぞ！

グイーンドンビ
ュン！で、なげた
のにたおれない
な…？

大きいまとにあたっ
た！
あとちょっとでたお
れそうなのに…

(1) 今日のゲームをふりかえりましょう。(◎ ○ △)

①シュートゲームは、たのしかったですか。		③まとにあてることは、できましたか。	
②友だちと力を合わせることができましたか。		④まとをたおすことは、できましたか。	

(2) 強くなげるには、どうしたらよいかな？



ボールをなげる前に…

じゃく点を見て、()

なげるとよい。

なにをする？

(3) 友だちのかっこよかったうごきをおしえてね！

名前	(くん・さん)
どんな うごき	

【先生からのコメント】

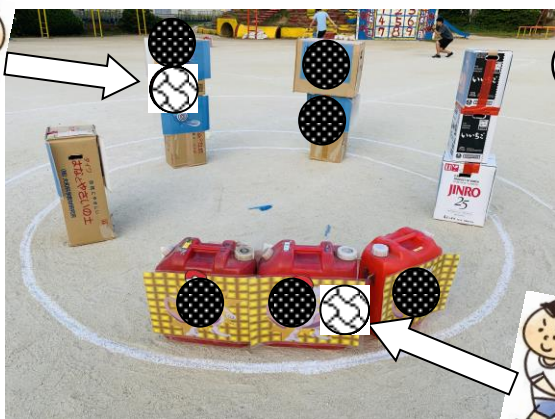
シュートゲーム④～ねらってたおして、ゲットだぜ！～

【今日のめあて】 月 日 ()

組 名前 _____

たくさん点がとれるまとのおき方はあるかな？

このおき方だと
たおせた！



たしか・・・
ライムグリーンチー
ムがまとをかさねて
たよ・・・！

すりぬけない
であてられ
た！



(1) 今日のゲームをふりかえりましょう。(◎ ○ △)

①シュートゲームは、たのしかったですか。		③たくさん点がとれるまとのおき方は、わかりましたか。	
②友だちと力を合わせることができましたか。		④まとをたおすことは、できましたか。	

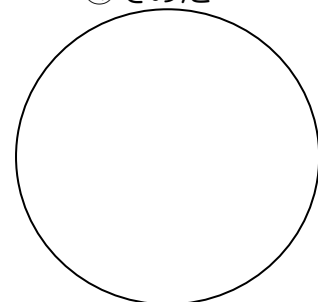
(2) たくさん点がとれるまとのおき方はどれかな？(○をつけよう)

①よせる

②ならべる

③かさねる

④そのた



(3) 友だちのかっこよかったうごきをおしえてね！

名前	(くん・さん)
どんなうごき	

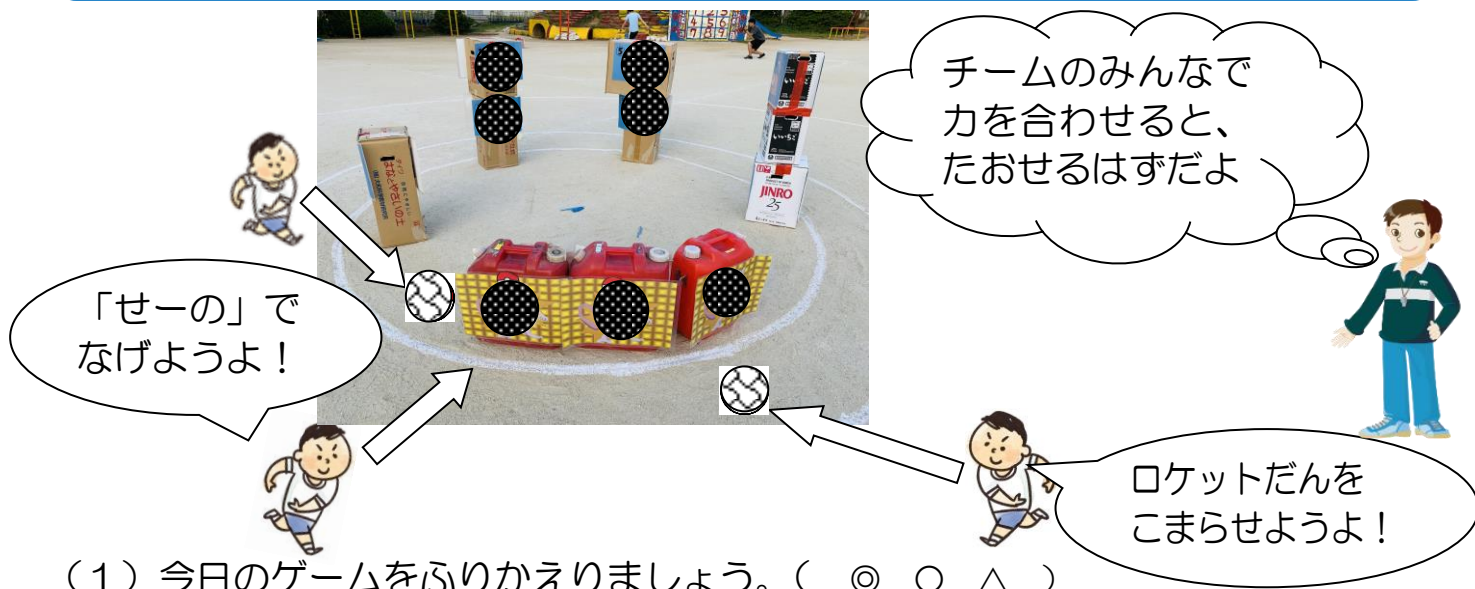
【先生からのコメント】

シュートゲーム⑤～ねらってたおして、ゲットだぜ！～

【今日のめあて】 月 日 () 組 名前 _____

ロケットだんがあらわれた！？

1人でまとをたおすことができないときは、どうしたらよいか？



(1) 今日のゲームをふりかえりましょう。(◎ ○ △)

①シュートゲームは、たのしかったですか。		③まとをたおすことは、できましたか。	
②友だちと力を合わせることができましたか。		④1人でまとをたおせないときは、どうしたらよいかわかりましたか。	

(2) 1人でまとをたおすことができないときは、どうしたらよいか？



1人でまとをたおすことができないときは・・・

(_____)

(3) 友だちのかっこよかったうごきをおしえてね！

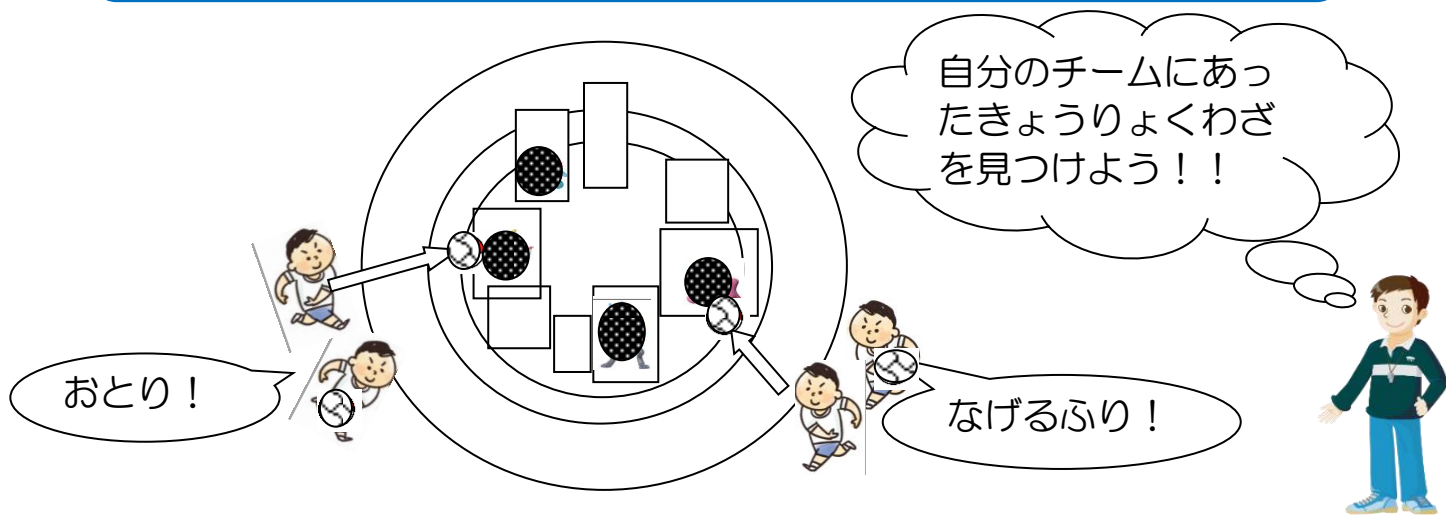
名前	(くん・さん)
どんなうごき	

【先生からのコメント】

シュートゲーム⑥～ねらってたおして、ゲットだぜ！～

【今日のめあて】 月 日 () 組 名前 _____

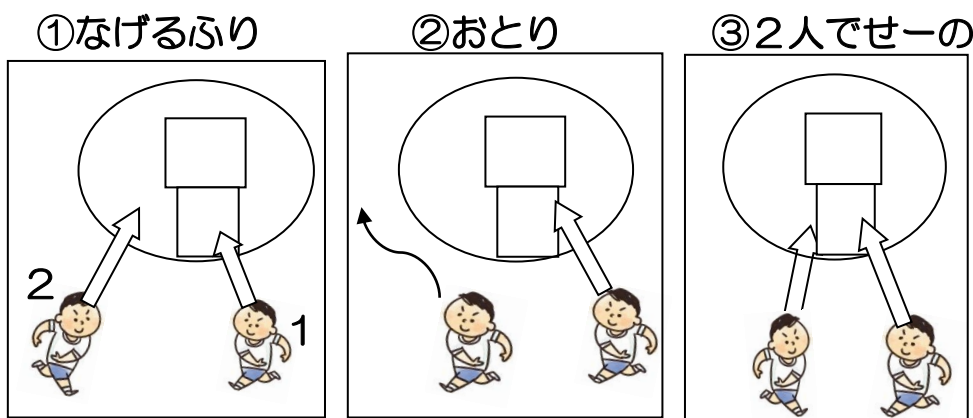
ロケットだんをかわすために
どんなきょうりょくわざをつかったらよいかな？



(1) 今日のゲームをふりかえりましょう。(◎ ○ △)

①シュートゲームは、たのしかったですか。	③まとをたおすことは、できましたか。
②友だちと力を合わせることができましたか。	④きょうりょくわざをつかうことができましたか。

(2) ロケットだんをかわすには、どんなきょうりょくわざをつかいましたか。



えらんでよかったところ

(3) 友だちのかっこよかったうごきをおしえてね！

名前	(くん・さん)
どんなうごき	

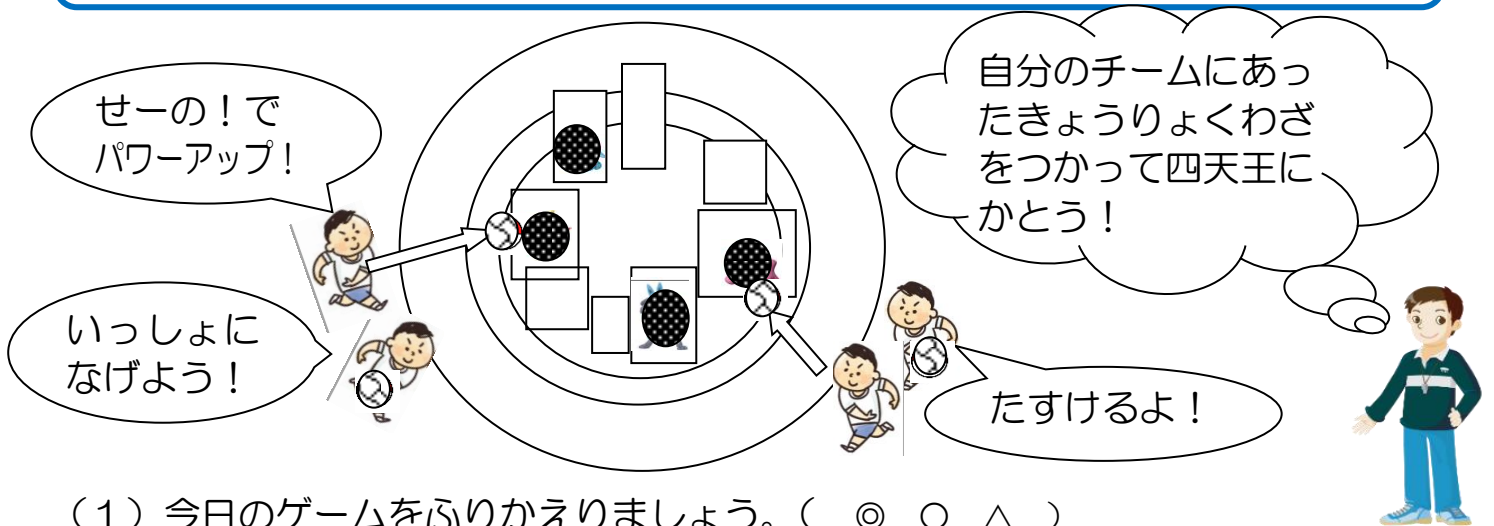
【先生からのコメント】

シュートゲーム⑦～ねらってたおして、ゲットだぜ！～

【今日のめあて】 月 日 ()

組 名前 _____

今までみにつけてきたわざをつかって、四天王をたおそう！



(1) 今日のゲームをふりかえりましょう。(◎ ○ △)

①シュートゲームは、たのしかったですか。		③まとをたおすことは、できましたか。	
②友だちと力を合わせることができましたか。		④たくさん点をとるためにひつようなことがわかりましたか。	

(2) 四天王をたおすために、どんなわざをつかいましたか。



四天王をたおすには、

(_____) のわざをつかう。

りゆうは、(_____

_____) だから。

(3) 友だちのかっこよかったうごきをおしえてね！

名前	(くん・さん)
どんなうごき	

【先生からのコメント】