１　単元名　　なげいれろ！ばくだんゲーム

（ゲーム）

２　仮説に迫る手立て

手立て１
ふわっとキャッチボール
膝を曲げて高く投げる。

手立て２
ボールを見て、落下位置に移動してキャッチする。

手立て２
どこをねらえば得点がとれるかな。

手立て２
相手のいないところをねらって投げ入れる。

手立て１
膝を曲げて投げ入れる。

手立て２
さらに得点を取るためには、どうしたらいいかな。

３　成果

○話合⇒試合⇒修正⇒試合⇒修正⇒試合　と課題解決に向けて試行錯誤する場面を何度も設定することができ、児童の思考が深まった。

○話合では、視点が「相手のいないところ」と一貫していたこと、教師が児童に思考させる声かけや児童が考えたことを称賛したことにより、運動場面＝思考場面となり、思考・判断する機会が増加した。