J3-KJ01 こくご 3年の かん字 01

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 手を □動かす。

② 行進の □れんしゅうを する。

③ おきゃく□様を むかえる。

④ 水□面に 雲が うつる。

⑤ 山の □館を 絵に かく。

⑥ □始ぎょうしきに 出る。

かん字を かきましょう

⑦ 上ぎを □き る。

⑧ 山に □のぼ る。

⑨ □し を 声に 出して 読む。

⑩ 家ぞくで □たび に 出る。

⑪ 青い しん□ごう で わたる。

⑫ 虫の 名を □しら べる。

J3-KJ01 こくご 3年の かん字 01

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 前に 進む。

② 深海の 魚を 本で 見る。

③ 字を 習う。

④ 毎朝 歩いて 登校する。

⑤ お面に 色を ぬる。

⑥ 始ぎょうしきに 出る。

かん字を かきましょう

⑦ おきゃく（さま）を むかえる。

⑧ （し）を 声に 出して 読む。

⑨ 家ぞくで（たび）に 出る。

⑩ 赤い（は）を ひろう。

⑪ かばんを（も）つ。

⑫ 体（ちょう）を 先生に つたえる。

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ02　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ14 に もどる

わからないときは ここを見よう

digitalkodomo.jp 学びラボ　かん字プリント

J3-KJ01 こくご 3年の かん字 01

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 春の 詩を 書く。

② お面に 色を ぬる。

③ 行進の れんしゅうを する。

④ 公園で うん動を する。

⑤ 学校に とう着する。

⑥ ゲームを 始める。

かん字を かきましょう

⑦ 水とうを □(じ)さんする。

⑧ 家ぞくで □(たび)に 出る。

⑨ 虫の 名を □(しら)べる。

⑩ かん字の れん□(しゅう)を する。

⑪ 毎朝 歩いて □(とう)校する。

⑫ らく□(よう)を 本に はさむ。

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ02　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ14 に もどる

わからないときは ここを見よう

digitalkodomo.jp 学びラボ　かん字プリント

J3-KJ01 こくご 3年の かん字 01

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 上ぎを □着る。

② 山の □館を 絵に かく。

③ かばんを □持つ。

④ ゲームを □始める。

⑤ 体□調を 先生に つたえる。

⑥ □詩を 声に 出して 読む。

かん字を かきましょう

⑦ 水□面に 雲が うつる。

⑧ 山に□登る。

⑨ すきな□物を えらぶ。

⑩ 手を□動かす。

⑪ 前に□進む。

⑫ かん字の れん□習を する。

J3-KJ01 こくご 3年の かん字 01

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 春の 詩を 書く。

② おきゃく 様を むかえる。

③ 青い しん号で わたる。

④ 図書館で 本を かりる。

⑤ 深い 水たまりを よける。

⑥ 家ぞくで 旅に 出る。

かん字を かきましょう

⑦ 字を □(なら) う。

⑧ すきな □(もの) を えらぶ。

⑨ 毎朝 歩いて □(とう) 校する。

⑩ かばんを □(も) つ。

⑪ お□(めん) に 色を ぬる。

⑫ ゲームを □(はじ) める。

J3-KJ01 こくご 3年の かん字 01

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 上ぎを □着る。

② □深い 水たまりを よける。

③ 図書館で 本を □かりる。

④ 春の □詩を 書く。

⑤ □らく葉を 本に はさむ。

⑥ すきな □物を えらぶ。

かん字を かきましょう

⑦ 山に □のぼる。

⑧ ゲームを □はじめる。

⑨ 水玉の □ようを かく。

⑩ かん字の □れんしゅうを する。

⑪ □りょ行の しゃしんを 見る。

⑫ 虫の 名を □しらべる。

J3-KJ01 こくご 3年の かん字 01

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① かばんを 持つ。

② ゲームを 始める。

③ 詩を 声に 出して 読む。

④ 山の 館を 絵に かく。

⑤ かん字の れん習を する。

⑥ おきゃく様を むかえる。

かん字を かきましょう

⑦ 公園で うんを する。（どう）

⑧ お□に 色を ぬる。（めん）

⑨ 家ぞくで □に 出る。（たび）

⑩ 学校に とう□する。（ちゃく）

⑪ 虫の 名を □べる。（しら）

⑫ すきな □を えらぶ。（もの）

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ02　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ14 に もどる

わからないときは ここを見よう

digitalkodomo.jp 学びラボ　かん字プリント

J3-KJ01 こくご 3年の かん字 01

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 上ぎを □着る。

② かばんを □持つ。

③ 赤い □葉を ひろう。

④ □旅行の しゃしんを 見る。

⑤ 山に □登る。

⑥ □深海の 魚を 本で 見る。

かん字を かきましょう

⑦ 青い しん□（ごう）で わたる。

⑧ 公園で うん□（どう）を する。

⑨ 前に □（すす）む。

⑩ ゲームを □（はじ）める。

⑪ 字を □（なら）う。

⑫ 体□（ちょう）を 先生に つたえる。

J3-KJ01 こくご 3年の かん字 01

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① かばんを □ 持つ。

② □ 始ぎょうしきに 出る。

③ おきゃく様を □ むかえる。

④ 深い □ 水たまりを よける。

⑤ 赤い 葉を □ ひろう。

⑥ 詩を □ 声に 出して 読む。

かん字を かきましょう

⑦ 青い しん□（ごう） で わたる。

⑧ 毎朝 歩いて □（とう） 校する。

⑨ かん字の れん□（しゅう） を する。

⑩ 上ぎを □（き） る。

⑪ 前に □（すす） む。

⑫ 手を □（うご） かす。

digitalkodomo.jp 学びラボ　かん字プリント

わからないときは ここを見よう

J3-KJ01 こくご 3年の かん字 01

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① かばんを 持つ。

② 山の 館を 絵に かく。

③ 青い しん号で わたる。

④ 毎朝 歩いて 登校する。

⑤ かん字の れん習を する。

⑥ 詩を 声に 出して 読む。

かん字を かきましょう

⑦ 学校に とう□する。（ちゃく）

⑧ 手を □かす。（うご）

⑨ 赤い □を ひろう。（は）

⑩ □行の しゃしんを 見る。（りょ）

⑪ ゲームを □める。（はじ）

⑫ 虫の 名を □べる。（しら）

こたえ　J3-KJ01-041

よみがなを かきましょう

① 手を 動(うご)かす。

② 行進(しんこう)の れんしゅうを する。

③ おきゃく様(さま)を むかえる。

④ 水面(すいめん)に 雲が うつる。

⑤ 山の 館(やかた)を 絵に かく。

⑥ 始(し)ぎょうしきに 出る。

かん字を かきましょう

⑦ 上ぎを 着(き)る。

⑧ 山に 登(のぼ)る。

⑨ 詩(し)を 声に 出して 読む。

⑩ 家ぞくで 旅(たび)に 出る。

⑪ 青い しん号(ごう)で わたる。

⑫ 虫の 名を 調(しら)べる。

おうちの方へ：つぎの1まいの えらびかた（めやす）

◎	11問以上 正解で、ひとりで止まらずにできた	同じ段をもう1枚。2枚つづけて◎なら次の段へ
○	9問くらい正解、または時間がかかった・少し手伝った	同じ段をもう1枚（別の番号）
△	半分くらい、または手が何度も止まる・いやがる	1つ前の段へ。らくにできる所から始めるのが近道です

めやすの時間は参考です。はからなくてもかまいません。番号（J3-KJ01-041）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

こたえ　J3-KJ01-042

よみがなを かきましょう

① 前に 進(すす)む。

② 深海(しんかい)の 魚を 本で 見る。

③ 字を 習(なら)う。

④ 毎朝 歩いて 登校(とうこう)する。

⑤ お面(めん)に 色を ぬる。

⑥ 始(し)ぎょうしきに 出る。

かん字を かきましょう

⑦ おきゃく 様(さま)を むかえる。

⑧ 詩(し)を 声に 出して 読む。

⑨ 家ぞくで 旅(たび)に 出る。

⑩ 赤い 葉(は)を ひろう。

⑪ かばんを 持(も)つ。

⑫ 体調(ちょう)を 先生に つたえる。

おうちの方へ：つぎの1まいの えらびかた（めやす）

◎	11問以上 正解で、ひとりで止まらずにできた	同じ段をもう1枚。2枚つづけて◎なら次の段へ
○	9問くらい正解、または時間がかかった・少し手伝った	同じ段をもう1枚（別の番号）
△	半分くらい、または手が何度も止まる・いやがる	1つ前の段へ。らくにできる所から始めるのが近道です

めやすの時間は参考です。はからなくてもかまいません。番号（J3-KJ01-042）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

こたえ　J3-KJ01-043

よみがなを かきましょう

① 春の 詩(し)を 書く。

② お面(めん)に 色を ぬる。

③ 行進(しん)の れんしゅうを する。

④ 公園で うん動(どう)を する。

⑤ 学校に とう着(ちゃく)する。

⑥ ゲームを 始(はじ)める。

かん字を かきましょう

⑦ 水とうを 持(じ)さんする。

⑧ 家ぞくで 旅(たび)に 出る。

⑨ 虫の 名を 調(しら)べる。

⑩ かん字の れん習(しゅう)を する。

⑪ 毎朝 歩いて 登(とう)校する。

⑫ らく葉(よう)を 本に はさむ。

おうちの方へ：つぎの1まいの えらびかた（めやす）

◎	11問以上 正解で、ひとりで止まらずにできた	同じ段をもう1枚。2枚つづけて◎なら次の段へ
○	9問くらい正解、または時間がかかった・少し手伝った	同じ段をもう1枚（別の番号）
△	半分くらい、または手が何度も止まる・いやがる	1つ前の段へ。らくにできる所から始めるのが近道です

めやすの時間は参考です。はからなくてもかまいません。番号（J3-KJ01-043）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

こたえ　J3-KJ01-044

よみがなを かきましょう

① 上ぎを 着(き)る。

② 山の 館(やかた)を 絵に かく。

③ かばんを 持(も)つ。

④ ゲームを 始(はじ)める。

⑤ 体調(ちょう)を 先生に つたえる。

⑥ 詩(し)を 声に 出して 読む。

かん字を かきましょう

⑦ 水面(めん)に 雲が うつる。

⑧ 山に 登(のぼ)る。

⑨ すきな 物(もの)を えらぶ。

⑩ 手を 動(うご)かす。

⑪ 前に 進(すす)む。

⑫ かん字の れん習(しゅう)を する。

おうちの方へ：つぎの1まいの えらびかた（めやす）

◎	11問以上 正解で、ひとりで止まらずにできた	同じ段をもう1枚。2枚つづけて◎なら次の段へ
○	9問くらい正解、または時間がかかった・少し手伝った	同じ段をもう1枚（別の番号）
△	半分くらい、または手が何度も止まる・いやがる	1つ前の段へ。らくにできる所から始めるのが近道です

めやすの時間は参考です。はからなくてもかまいません。番号（J3-KJ01-044）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

こたえ　J3-KJ01-045

よみがなを かきましょう

① 春の 詩(し)を 書く。

② おきゃく 様(さま)を むかえる。

③ 青い しん号(ごう)で わたる。

④ 図書館(かん)で 本を かりる。

⑤ 深い(ふか) 水たまりを よける。

⑥ 家ぞくで 旅(たび)に 出る。

かん字を かきましょう

⑦ 字を 習(なら)う。

⑧ すきな 物(もの)を えらぶ。

⑨ 毎朝 歩いて 登(とう)校する。

⑩ かばんを 持(も)つ。

⑪ お 面(めん)に 色を ぬる。

⑫ ゲームを 始(はじ)める。

おうちの方へ：つぎの1まいの えらびかた（めやす）

◎	11問以上 正解で、ひとりで止まらずにできた	同じ段をもう1枚。2枚つづけて◎なら次の段へ
○	9問くらい正解、または時間がかかった・少し手伝った	同じ段をもう1枚（別の番号）
△	半分くらい、または手が何度も止まる・いやがる	1つ前の段へ。らくにできる所から始めるのが近道です

めやすの時間は参考です。はからなくてもかまいません。番号（J3-KJ01-045）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

こたえ　J3-KJ01-046

よみがなを かきましょう

① 上ぎを 着(き)る。

② 深(ふか)い 水たまりを よける。

③ 図書館(かん)で 本を かりる。

④ 春の 詩(し)を 書く。

⑤ らく葉(よう)を 本に はさむ。

⑥ すきな 物(もの)を えらぶ。

かん字を かきましょう

⑦ 山に 登(のぼ)る。

⑧ ゲームを 始(はじ)める。

⑨ 水玉の も 様(よう)を かく。

⑩ かん字の れん 習(しゅう)を する。

⑪ 旅(りょ)行の しゃしんを 見る。

⑫ 虫の 名を 調(しら)べる。

おうちの方へ：つぎの1まいの えらびかた（めやす）

◎	11問以上 正解で、ひとりで止まらずにできた	同じ段をもう1枚。2枚つづけて◎なら次の段へ
○	9問くらい正解、または時間がかかった・少し手伝った	同じ段をもう1枚（別の番号）
△	半分くらい、または手が何度も止まる・いやがる	1つ前の段へ。らくにできる所から始めるのが近道です

めやすの時間は参考です。はからなくてもかまいません。番号（J3-KJ01-046）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

こたえ　J3-KJ01-047

よみがなを かきましょう

① かばんを 持(も)つ。

② ゲームを 始(はじ)める。

③ 詩(し)を 声に 出して 読む。

④ 山の 館(やかた)を 絵に かく。

⑤ かん字の れん習(しゅう)を する。

⑥ おきゃく様(さま)を むかえる。

かん字を かきましょう

⑦ 公園で うん動(どう)を する。

⑧ お面(めん)に 色を ぬる。

⑨ 家ぞくで 旅(たび)に 出る。

⑩ 学校に とう着(ちゃく)する。

⑪ 虫の 名を 調(しら)べる。

⑫ すきな 物(もの)を えらぶ。

おうちの方へ：つぎの1まいの えらびかた（めやす）

◎	11問以上 正解で、ひとりで止まらずにできた	同じ段をもう1枚。2枚つづけて◎なら次の段へ
○	9問くらい正解、または時間がかかった・少し手伝った	同じ段をもう1枚（別の番号）
△	半分くらい、または手が何度も止まる・いやがる	1つ前の段へ。らくにできる所から始めるのが近道です

めやすの時間は参考です。はからなくてもかまいません。番号（J3-KJ01-047）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

こたえ　J3-KJ01-048

よみがなを かきましょう

① 上ぎを 着(き)る。

② かばんを 持(も)つ。

③ 赤い 葉(は)を ひろう。

④ 旅行(りょ)の しゃしんを 見る。

⑤ 山に 登(のぼ)る。

⑥ 深海(しん)の 魚を 本で 見る。

かん字を かきましょう

⑦ 青い しん 号(ごう) で わたる。

⑧ 公園で うん 動(どう) を する。

⑨ 前に 進(すす)む。

⑩ ゲームを 始(はじ)める。

⑪ 字を 習(なら)う。

⑫ 体 調(ちょう) を 先生に つたえる。

おうちの方へ：つぎの1まいの えらびかた（めやす）

◎	11問以上 正解で、ひとりで止まらずにできた	同じ段をもう1枚。2枚つづけて◎なら次の段へ
○	9問くらい正解、または時間がかかった・少し手伝った	同じ段をもう1枚（別の番号）
△	半分くらい、または手が何度も止まる・いやがる	1つ前の段へ。らくにできる所から始めるのが近道です

めやすの時間は参考です。はからなくてもかまいません。番号（J3-KJ01-048）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

こたえ　J3-KJ01-049

よみがなを かきましょう

① かばんを 持(も)つ。

② 始(し)ぎょうしきに 出る。

③ おきゃく様(さま)を むかえる。

④ 深(ふか)い 水たまりを よける。

⑤ 赤い 葉(は)を ひろう。

⑥ 詩(し)を 声に 出して 読む。

かん字を かきましょう

⑦ 青い しん号(ごう)で わたる。

⑧ 毎朝 歩いて 登(とう)校する。

⑨ かん字の れん習(しゅう)を する。

⑩ 上ぎを 着(き)る。

⑪ 前に 進(すす)む。

⑫ 手を 動(うご)かす。

おうちの方へ：つぎの1まいの えらびかた（めやす）

◎	11問以上 正解で、ひとりで止まらずにできた	同じ段をもう1枚。2枚つづけて◎なら次の段へ
○	9問くらい正解、または時間がかかった・少し手伝った	同じ段をもう1枚（別の番号）
△	半分くらい、または手が何度も止まる・いやがる	1つ前の段へ。らくにできる所から始めるのが近道です

めやすの時間は参考です。はからなくてもかまいません。番号（J3-KJ01-049）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

こたえ　J3-KJ01-050

よみがなを かきましょう

① かばんを 持(も)つ。

② 山の 館(やかた)を 絵に かく。

③ 青い しん号(ごう)で わたる。

④ 毎朝 歩いて 登校(とう)する。

⑤ かん字の れん習(しゅう)を する。

⑥ 詩(し)を 声に 出して 読む。

かん字を かきましょう

⑦ 学校に とう着(ちゃく)する。

⑧ 手を 動(うご)かす。

⑨ 赤い 葉(は)を ひろう。

⑩ 旅(りょ)行の しゃしんを 見る。

⑪ ゲームを 始(はじ)める。

⑫ 虫の 名を 調(しら)べる。

おうちの方へ：つぎの1まいの えらびかた（めやす）

◎	11問以上 正解で、ひとりで止まらずにできた	同じ段をもう1枚。2枚つづけて◎なら次の段へ
○	9問くらい正解、または時間がかかった・少し手伝った	同じ段をもう1枚（別の番号）
△	半分くらい、または手が何度も止まる・いやがる	1つ前の段へ。らくにできる所から始めるのが近道です

めやすの時間は参考です。はからなくてもかまいません。番号（J3-KJ01-050）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。