J3-KJ07 こくご 3年の かん字 07

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 天気が □悪い。

② □板の 字を 読む。

③ 文化祭(か)で 絵を □かざる。

④ 足もとに □注意(い)する。

⑤ わかい □者が 走る。

⑥ □去の 日記を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ゲームに □ける。(ま)

⑧ そう□に 道具(ぐ)を 入れる。(こ)

⑨ 作□の 手じゅんを 聞く。(ぎょう)

⑩ 二つの 数の かん□を 見る。(けい)

⑪ □親と 公園へ 行く。(りょう)

⑫ □会の 電車に のる。(と)

ふくしゅう

J3-KJ07 こくご 3年の かん字 07

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 リレーで □勝つ。

② □両手を 上げる。

③ 石油を □はこぶ 船を 見る。

④ 港に 船が □つく。

⑤ □薬きょくに 行く。

⑥ □商店で パンを 買う。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 電□（ちゅう）の かげに 入る。

⑧ わかい □（もの）が 走る。

⑨ □（ふえ）を ふく。

⑩ 黒□（ばん）の 字を 読む。

⑪ 二つの 数の かん□（けい）を 見る。

⑫ こまった 人を □（たす）ける。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ08　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-KJ06 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-KJ07 こくご 3年の かん字 07

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 リレーで 勝つ。

② 二つの 数の かん係を 見る。

③ 全員で 歌う。

④ じゅ業で 手を 上げる。

⑤ 文化祭で 絵を かざる。

⑥ カードを 集める。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 天気が □い。（わる）

⑧ 空□で お母さんを まつ。（こう）

⑨ 食後に □を のむ。（くすり）

⑩ 水を コップに □ぐ。（そそ）

⑪ □手を 上げる。（りょう）

⑫ プールで □ぐ。（およ）

ふくしゅう

J3-KJ07 こくご 3年の かん字 07

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 車庫に 入る。

② 天気が 悪い。

③ ゆう勝の メダルを もらう。

④ 作業の 手じゅんを 聞く。

⑤ 水を コップに 注ぐ。

⑥ 倍数を 表に 書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ゲームに □ける。（ま）

⑧ 読□に 手紙を 書く。（しゃ）

⑨ 石□を はこぶ 船を 見る。（ゆ）

⑩ □親と 公園へ 行く。（りょう）

⑪ 文化□で 絵を かざる。（さい）

⑫ わたしは たろうと □します。（もう）

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ08　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-KJ06 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-KJ07 こくご 3年の かん字 07

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 車庫に 入る。

② 作業の 手じゅんを 聞く。

③ しょう負が つく。

④ 図書い員に なる。

⑤ 夏の 祭りに 行く。

⑥ 商店で パンを 買う。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 木の □(いた)を みがく。

⑧ 天気が □(わる)い。

⑨ わかい □(もの)が 走る。

⑩ 石□(ゆ)を はこぶ 船を 見る。

⑪ 足もとに □(ちゅう)意する。

⑫ じっけんの □(じょ)手に なる。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ08　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-KJ06 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-KJ07 こくご 3年の かん字 07

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 両手を □ 上げる。

② 水を コップに □ 注ぐ。

③ じゅ□業で 手を 上げる。

④ 読□者に 手紙を 書く。

⑤ 水やりの □ 係に なる。

⑥ ひもを 二□倍の 長さに する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 木の □(いた) を みがく。

⑧ □(ふえ) を ふく。

⑨ □(みなと)に 船が つく。

⑩ 家の □(はしら) を 見る。

⑪ そう□(こ)に 道具(ぐ)を 入れる。

⑫ プールで □(およ)ぐ。

ふくしゅう

J3-KJ07 こくご 3年の かん字 07

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 車庫に 入る。

② フライパンに 油を ひく。

③ ゲームに 負ける。

④ 笛を ふく。

⑤ 足もとに 注意する。

⑥ 作品に 名を つける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 食後に □□を のむ。（くすり）

⑧ じゅ□□で 手を 上げる。（ぎょう）

⑨ 図書い□□に なる。（いん）

⑩ 黒□□の 字を 読む。（ばん）

⑪ お話の □□人が にげる。（あく）

⑫ 水□□の れんしゅうを する。（えい）

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ08　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-KJ06 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-KJ07 こくご 3年の かん字 07

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 笛を ふく。

② 全員で 歌う。

③ 薬きょくに 行く。

④ ゆう勝の メダルを もらう。

⑤ 読者に 手紙を 書く。

⑥ じっけんの 助手に なる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 水を コップに そそぐ。

⑧ 石 ゆ を はこぶ 船を 見る。

⑨ そう こ に 道具 ぐ を 入れる。

⑩ お話の あく 人が にげる。

⑪ じゅ ぎょう で 手を 上げる。

⑫ どう 話を 声に 出して 読む。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ08　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-KJ06 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-KJ07 こくご 3年の かん字 07

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 車庫に 入る。

② ゲームに 負ける。

③ 家の 柱を 見る。

④ 文化祭で 絵を かざる。

⑤ 港に 船が つく。

⑥ 古い 都の 絵を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 水を コップに そそぐ。

⑧ 手を 上げる。

⑨ 黒板の 字を 読む。

⑩ ゆう勝の メダルを もらう。

⑪ 食後に 薬を のむ。

⑫ 草花の へんかを 見る。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ08　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-KJ06 に もどる

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-KJ07 こくご 3年の かん字 07

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 ゲームに 負□ける。

② ゆう勝の メダルを もらう。

③ フライパンに 油□を ひく。

④ 作□業の 手じゅんを 聞く。

⑤ お話の 悪□人が にげる。

⑥ 店の 品□ものを ならべる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 食後に □(くすり)を のむ。

⑧ □(りょう)親と 公園へ 行く。

⑨ 木の □(いた)を みがく。

⑩ 水やりの □(かかり)に なる。

⑪ 図書□(いん)に なる。

⑫ □(ぎん)色の 紙を 切る。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ08　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-KJ06 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

こたえ　J3-KJ07-071

よみがなを かきましょう

① 天気が 悪(わる)い。

② 黒板(こくばん)の 字を 読む。

③ 文化祭(ぶんかさい)で 絵を かざる。

④ 足もとに 注意(ちゅうい)する。

⑤ わかい 者(もの)が 走る。

⑥ か[こ]の 日記を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ゲームに [負]ける。

⑧ そう[庫]に 道具(どうぐ)を 入れる。

⑨ 作[業]の 手じゅんを 聞く。

⑩ 二つの 数の かん[係]を 見る。

⑪ [両]親と 公園へ 行く。

⑫ [都]会の 電車に のる。

ふくしゅう

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-KJ07-071）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-KJ07-072

よみがなを かきましょう

① リレーで 勝(か)つ。

② 両手(りょう)を 上げる。

③ 石油(ゆ)を はこぶ 船を 見る。

④ 港(みなと)に 船が つく。

⑤ 薬(やっ)きょくに 行く。

⑥ 商店(しょう)で パンを 買う。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 電柱(ちゅう)の かげに 入る。

⑧ わかい 者(もの)が 走る。

⑨ 笛(ふえ)を ふく。

⑩ 黒板(ばん)の 字を 読む。

⑪ 二つの 数の かん係(けい)を 見る。

⑫ こまった 人を 助(たす)ける。

ふくしゅう

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-KJ07-072）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-KJ07-073

よみがなを かきましょう

① リレーで 勝(か)つ。

② 二つの 数の かん係(けい)を 見る。

③ 全員(ぜんいん)で 歌う。

④ じゅ業(ぎょう)で 手を 上げる。

⑤ 文化祭(ぶんかさい)で 絵を かざる。

⑥ カードを 集(あつ)める。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 天気が 悪(わる)い。

⑧ 空港(こう)で お母さんを まつ。

⑨ 食後に 薬(くすり)を のむ。

⑩ 水を コップに 注(そそ)ぐ。

⑪ 両(りょう)手を 上げる。

⑫ プールで 泳(およ)ぐ。

ふくしゅう

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-KJ07-073）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-KJ07-074

よみがなを かきましょう

① 車庫（こ）に 入る。

② 天気が 悪（わる）い。

③ ゆう勝（しょう）の メダルを もらう。

④ 作業（ぎょう）の 手じゅんを 聞く。

⑤ 水を コップに 注（そそ）ぐ。

⑥ 倍数（ばい）を 表（ひょう）に 書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ゲームに 負（ま）ける。

⑧ 読者（しゃ）に 手紙を 書く。

⑨ 石油（ゆ）を はこぶ 船を 見る。

⑩ 両（りょう）親と 公園へ 行く。

⑪ 文化祭（かさい）で 絵を かざる。

⑫ わたしは たろうと 申（もう）します。

ふくしゅう

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-KJ07-074）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-KJ07-075

よみがなを かきましょう

① 車庫（こ）に 入る。

② 作業（ぎょう）の 手じゅんを 聞く。

③ しょう負（ぶ）が つく。

④ 図書い員（いん）に なる。

⑤ 夏の 祭（まつ）りに 行く。

⑥ 商店（しょう）で パンを 買う。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 木の 板（いた）を みがく。

⑧ 天気が 悪（わる）い。

⑨ わかい 者（もの）が 走る。

⑩ 石油（ゆ）を はこぶ 船を 見る。

⑪ 足もとに 注意（ちゅうい）する。

⑫ じっけんの 助手（じょ）に なる。

ふくしゅう

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-KJ07-075）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-KJ07-076

よみがなを かきましょう

① 両手(りょう)を 上げる。

② 水を コップに 注(そそ)ぐ。

③ じゅ業(ぎょう)で 手を 上げる。

④ 読者(しゃ)に 手紙を 書く。

⑤ 水やりの 係(かかり)に なる。

⑥ ひもを 二倍(ばい)の 長さに する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 木の 板(いた)を みがく。

⑧ 笛(ふえ)を ふく。

⑨ 港(みなと)に 船が つく。

⑩ 家の 柱(はしら)を 見る。

⑪ そう 庫(こ)に 道具(ぐ)を 入れる。

⑫ プールで 泳(およ)ぐ。

ふくしゅう

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-KJ07-076）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-KJ07-077

よみがなを かきましょう

① 車庫（こ）に 入る。

② フライパンに 油（あぶら）を ひく。

③ ゲームに 負（ま）ける。

④ 笛（ふえ）を ふく。

⑤ 足もとに 注意（ちゅうい）する。

⑥ 作品（ひん）に 名を つける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 食後に 薬（くすり）を のむ。

⑧ じゅ 業（ぎょう）で 手を 上げる。

⑨ 図書い 員（いん）に なる。

⑩ 黒 板（ばん）の 字を 読む。

⑪ お話の 悪（あく）人が にげる。

⑫ 水 泳（えい）の れんしゅうを する。

ふくしゅう

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-KJ07-077）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-KJ07-078

よみがなを かきましょう

① 笛(ふえ)を ふく。

② 全員(ぜんいん)で 歌う。

③ 薬(やっ)きょくに 行く。

④ ゆう勝(しょう)の メダルを もらう。

⑤ 読者(しゃ)に 手紙を 書く。

⑥ じっけんの 助手(じょ)に なる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 水を コップに 注(そそ)ぐ。

⑧ 石油(ゆ)を はこぶ 船を 見る。

⑨ そう庫(こ)に 道具(ぐ)を 入れる。

⑩ お話の 悪(あく)人が にげる。

⑪ じゅ業(ぎょう)で 手を 上げる。

⑫ 童(どう)話を 声に 出して 読む。

ふくしゅう

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-KJ07-078）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-KJ07-079

よみがなを かきましょう

① 車庫（こ）に 入る。

② ゲームに 負（ま）ける。

③ 家の 柱（はしら）を 見る。

④ 文化祭（かさい）で 絵を かざる。

⑤ 港（みなと）に 船が つく。

⑥ 古い 都（みやこ）の 絵を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 水を コップに 注（そそ）ぐ。

⑧ 両（りょう）手を 上げる。

⑨ 黒板（ばん）の 字を 読む。

⑩ ゆう勝（しょう）の メダルを もらう。

⑪ 食後に 薬（くすり）を のむ。

⑫ 草花の へん化（か）を 見る。

ふくしゅう

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-KJ07-079）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-KJ07-080

よみがなを かきましょう

① ゲームに 負(ま)ける。

② ゆう勝(しょう)の メダルを もらう。

③ フライパンに 油(あぶら)を ひく。

④ 作業(ぎょう)の 手じゅんを 聞く。

⑤ お話の 悪人(あく)が にげる。

⑥ 店の 品(しな)ものを ならべる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 食後に 薬(くすり)を のむ。

⑧ 両(りょう)親と 公園へ 行く。

⑨ 木の 板(いた)を みがく。

⑩ 水やりの 係(かかり)に なる。

⑪ 図書い 員(いん)に なる。

⑫ 銀(ぎん)色の 紙を 切る。

ふくしゅう

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-KJ07-080）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。