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 薬きょくに 行く。

② 図書い員に なる。

③ 水やりの 係に なる。

④ お話の 悪人が にげる。

⑤ 文化祭で 絵を かざる。

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 作□の 手じゅんを 聞く。

⑧ 水を コップに □ぐ。

⑨ しょう□が つく。

⑩ 電□の かげに 入る。

⑪ □手を 上げる。

⑫ 虫が □ぬ。

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 天気が 悪い。□

② 二つの 数の かん係を 見る。□

③ 空港で お母さんを まつ。□

④ 読者に 手紙を 書く。□

⑤ リレーで 勝つ。□

⑥ 水泳の □ れんしゅうを する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(ばん)の 字を 読む。

⑧ 家の □(はしら)を 見る。

⑨ □(りょう)手を 上げる。

⑩ 文化(か)□(さい)で 絵を かざる。

⑪ しょう□(ぶ)が つく。

⑫ ねこが 立ち□(さ)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 食後に 薬を □ のむ。

④ 全員(ぜん)で □ 歌う。

⑤ 文化(か)祭で 絵を □ かざる。

⑥ ねこが 立ち去る。□

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□(りょう)親と 公園へ 行く。

⑧ お話の □□(あく)人が にげる。

⑨ わかい □□(もの)が 走る。

⑩ 家の □□(はしら)を 見る。

⑪ ゲームに □□(ま)ける。

⑫ ねん土を □□(ね)る。

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 港に 船が つく。

③ 石油を はこぶ 船を 見る。

④ 木の 板を みがく。

⑤ しょう負が つく。

⑥ たぬきが 化ける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ わかい □(もの) が 走る。

⑧ 家の □(はしら) を 見る。

⑨ お話の □(あく) 人が にげる。

⑩ □(ふえ) を ふく。

⑪ 水を コップに □(そそ) ぐ。

⑫ □(と) 会の 電車に のる。

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 ゲームに 負(　)ける。

② 黒板の 字を 読む。

③ 電柱の かげに 入る。

④ 水を コップに 注(　)ぐ。

⑤ 両手を 上(　)げる。

⑥ 見学を 申(　)しこむ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ フライパンに □(あぶら)を ひく。

⑧ 車□(こ)に 入る。

⑨ □(ふえ)を ふく。

⑩ 文化□(さい)で 絵を かざる。

⑪ □(みなと)に 船が つく。

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

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 夏の 祭りに 行く。

③ 黒板の 字を 読む。

④ 食後に 薬を のむ。

⑤ わかい 者が 走る。

⑥ 見学を 申しこむ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 電車の き を 聞く。（てき）

⑧ 家の □ を 見る。（はしら）

⑨ フライパンに □ を ひく。（あぶら）

⑩ 作 □ の 手じゅんを 聞く。（ぎょう）

⑪ □ と 公園へ 行く。（親：りょう）

⑫ □ で パンを 買う。（店：しょう）

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 電車の き笛を 聞く。

③ 石油を はこぶ 船を 見る。

④ 木の 板を みがく。

⑤ 港に 船が つく。

⑥ 花を 植える。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 全員で 歌う。

⑧ 親と 公園へ 行く。

⑨ 二つの 数の かん係を 見る。

⑩ 文化で 絵を かざる。

⑪ じゅ業で 手を 上げる。

⑫ カードを あつめる。

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 しょう負が つく。

② 足もとに 注意する。

③ 両手を 上げる。

④ わかい 者が 走る。

⑤ 石油を はこぶ 船を 見る。

⑥ か去の 日記を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 二つの 数の かん を 見る。

⑧ そう に 道具を 入れる。

⑨ 木の を みがく。

⑩ 文化 で 絵を かざる。

⑪ きょくに 行く。

⑫ えん を けずる。

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 港に 船が つく。

② 全員で 歌う。

③ 文化祭で 絵を かざる。

④ 木の 板を みがく。

⑤ 石油を はこぶ 船を 見る。

⑥ こまった 人を 助ける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 食後に 薬を のむ。

⑧ 作業の 手じゅんを 聞く。

⑨ 電車の 汽笛を 聞く。

⑩ わかい 者が 走る。

⑪ ゲームに 熱中する。

⑫ 見学を 申しこむ。

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 薬きょくに 行く。

② お話の 悪人が にげる。

③ 電柱の かげに 入る。

④ 港に 船が つく。

⑤ 水やりの 係に なる。

⑥ たぬきが 化ける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 読□に 手紙を 書く。（しゃ）

⑧ 石□を はこぶ 船を 見る。（ゆ）

⑨ ゆう□の メダルを もらう。（しょう）

⑩ 水を コップに □ぐ。（そそ）

⑪ 木の□を みがく。（いた）

⑫ □で 字を 書く。（ふで）

ふくしゅう

こたえ　J3-KJ07-091

よみがなを かきましょう

① 薬（やっ）きょくに 行く。

② 図書い員（いん）に なる。

③ 水やりの係（かかり）に なる。

④ お話の悪人（あく）が にげる。

⑤ 文化祭（さい）で 絵を かざる。

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 作業（ぎょう）の 手じゅんを 聞く。

⑧ 水を コップに 注（そそ）ぐ。

⑨ しょう負（ぶ）が つく。

⑩ 電柱（ちゅう）の かげに 入る。

⑪ 両（りょう）手を 上げる。

⑫ 虫が 死（し）ぬ。

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-KJ07-091）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-KJ07-092

よみがなを かきましょう

① 天気が 悪(わる)い。

② 二つの 数の かん係(けい)を 見る。

③ 空港(こう)で お母さんを まつ。

④ 読者(しゃ)に 手紙を 書く。

⑤ リレーで 勝(か)つ。

⑥ 水泳(えい)の れんしゅうを する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 黒板(ばん)の 字を 読む。

⑧ 家の 柱(はしら)を 見る。

⑨ 両(りょう)手を 上げる。

⑩ 文化祭(かさい)で 絵を かざる。

⑪ しょう負(ぶ)が つく。

⑫ ねこが 立ち去(さ)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-KJ07-092）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-KJ07-093

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 食後に 薬(くすり)を のむ。

④ 全員(ぜんいん)で 歌う。

⑤ 文化祭(ぶんかさい)で 絵を かざる。

⑥ ねこが 立ち去(さ)る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 両(りょう)親と 公園へ 行く。

⑧ お話の 悪(あく)人が にげる。

⑨ わかい 者(もの)が 走る。

⑩ 家の 柱(はしら)を 見る。

⑪ ゲームに 負(ま)ける。

⑫ ねん土を 練(ね)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-KJ07-093）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-KJ07-094

よみがなを かきましょう

① 車庫（こ）に 入る。

② 港（みなと）に 船が つく。

③ 石油（ゆ）を はこぶ 船を 見る。

④ 木の 板（いた）を みがく。

⑤ しょう負（ぶ）が つく。

⑥ たぬきが 化（ば）ける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ わかい 者（もの）が 走る。

⑧ 家の 柱（はしら）を 見る。

⑨ お話の 悪（あく）人が にげる。

⑩ 笛（ふえ）を ふく。

⑪ 水を コップに 注（そそ）ぐ。

⑫ 都（と）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-KJ07-094）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-KJ07-095

よみがなを かきましょう

① ゲームに 負(ま)ける。

② 黒板(ばん)の 字を 読む。

③ 電柱(ちゅう)の かげに 入る。

④ 水を コップに 注(そそ)ぐ。

⑤ 両手(りょう)を 上げる。

⑥ 見学を 申(もう)しこむ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ フライパンに 油(あぶら)を ひく。

⑧ 車庫(こ)に 入る。

⑨ 笛(ふえ)を ふく。

⑩ 文化祭(かさい)で 絵を かざる。

⑪ 港(みなと)に 船が つく。

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-KJ07-095）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-KJ07-096

よみがなを かきましょう

① リレーで 勝(か)つ。

② 夏の 祭(まつ)りに 行く。

③ 黒板(ばん)の 字を 読む。

④ 食後に 薬(くすり)を のむ。

⑤ わかい 者(もの)が 走る。

⑥ 見学を 申(もう)しこむ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 電車の き 笛(てき)を 聞く。

⑧ 家の 柱(はしら)を 見る。

⑨ フライパンに 油(あぶら)を ひく。

⑩ 作業(ぎょう)の 手じゅんを 聞く。

⑪ 両(りょう)親と 公園へ 行く。

⑫ 商(しょう)店で パンを 買う。

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-KJ07-096）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-KJ07-097

よみがなを かきましょう

① 車庫(こ)に 入る。

② 電車の き笛(てき)を 聞く。

③ 石油(ゆ)を はこぶ 船を 見る。

④ 木の 板(いた)を みがく。

⑤ 港(みなと)に 船が つく。

⑥ 花を 植(う)える。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 全員(ぜんいん)で 歌う。

⑧ 両親(りょうしん)と 公園へ 行く。

⑨ 二つの 数の かん係(けい)を 見る。

⑩ 文化祭(かさい)で 絵を かざる。

⑪ じゅ業(ぎょう)で 手を 上げる。

⑫ カードを 集(あつ)める。

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-KJ07-097）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-KJ07-098

よみがなを かきましょう

① しょう負が つく。（ぶ）

② 足もとに 注意する。（ちゅうい）

③ 両手を 上げる。（りょう）

④ わかい 者が 走る。（もの）

⑤ 石油を はこぶ 船を 見る。（ゆ）

⑥ か去の 日記を 読む。（こ）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 二つの 数の かん 係（けい）を 見る。

⑧ そう 庫（こ）に 道具（ぐ）を 入れる。

⑨ 木の 板（いた）を みがく。

⑩ 文化（か） 祭（さい）で 絵を かざる。

⑪ 薬（やっ）きょくに 行く。

⑫ えん 筆（ぴつ）を けずる。

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-KJ07-098）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-KJ07-099

よみがなを かきましょう

① 港（みなと）に 船が つく。

② 全員（ぜんいん）で 歌う。

③ 文化祭（ぶんかさい）で 絵を かざる。

④ 木の 板（いた）を みがく。

⑤ 石油（せきゆ）を はこぶ 船を 見る。

⑥ こまった 人を 助（たす）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 作業（ぎょう）の 手じゅんを 聞く。

⑨ 電車の 笛（てき）を 聞く。

⑩ わかい 者（もの）が 走る。

⑪ ゲームに 負（ま）ける。

⑫ 見学を 申（もう）しこむ。

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-KJ07-099）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-KJ07-100

よみがなを かきましょう

① 薬（やっ）きょくに 行く。

② お話の 悪人（あく）が にげる。

③ 電柱（ちゅう）の かげに 入る。

④ 港（みなと）に 船が つく。

⑤ 水やりの 係（かかり）に なる。

⑥ たぬきが 化（ば）ける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 読者（しゃ）に 手紙を 書く。

⑧ 石油（ゆ）を はこぶ 船を 見る。

⑨ ゆう勝（しょう）の メダルを もらう。

⑩ 水を コップに 注（そそ）ぐ。

⑪ 木の 板（いた）を みがく。

⑫ 筆（ふで）で 字を 書く。

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-KJ07-100）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。