J6-KJ03 こくご 6年の かん字 03

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 学級の 規律を 守る。

② ごみの 処理を 家族で 考える。

③ 計算で 頭脳を はたらかせる。

④ 遊びの ルールに 従う。

⑤ 我らの チームで 力を 合わせる。

⑥ 話の 展開を 予想する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 食べ物が □(い) に 入る 様子を 学ぶ。

⑧ 町の 伝□(しょう) を 本で 読む。

⑨ 早く □(しゅう) しんする 日を 決める。

⑩ げきで 王様が 争いを □(さば) く。

⑪ 走った 後の 心□(ぞう) の 音を 聞く。

⑫ 地□(いき) の そうじに 参加する。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J6-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J6-KJ02 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　J6-KJ03-012

よみがなを かきましょう

① 学級の 規律（りつ）を 守る。

② ごみの 処理（しょ）を 家族で 考える。

③ 計算で 頭脳（のう）を はたらかせる。

④ 遊びの ルールに 従（したが）う。

⑤ 我（われ）らの チームで 力を 合わせる。

⑥ 話の 展開（てん）を 予想する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 食べ物が 胃（い）に 入る 様子を 学ぶ。

⑧ 町の 伝承（しょう）を 本で 読む。

⑨ 早く 就（しゅう）しんする 日を 決める。

⑩ げきで 王様が 争いを 裁（さば）く。

⑪ 走った 後の 心臓（ぞう）の 音を 聞く。

⑫ 地域（いき）の そうじに 参加する。

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（J6-KJ03-012）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。