J3-KJ03 こくご 3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 すきな 事を 話す。

② 農園で いもを ほる。

③ ピッチャーが はやい 球を なげる。

④ 有名な 絵を 見る。

⑤ お父さんの 仕事を 見る。

⑥ 湖の ほとりを 歩く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 目で ページを さがす。

⑧ 近の 公園へ 行く。

⑨ ふくを たたむ。

⑩ すんで いる を しらべる。

⑪ テレビを 見学する。

⑫ 算数の もん を とく。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-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

J3-KJ03 こくご 3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 大事な 本を しまう。

② すずしい □所で 休む。

③ □県立の 図書かんへ 行く。

④ ピッチャーが はやい 球を□ なげる。

⑤ 先生に 相□だんを する。

⑥ 自由に □絵を かく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(ひょう)山の しゃしんを 見る。

⑧ あそぶ 日を□(き)める。

⑨ かべに □(らく)書きを しない。

⑩ お金が□(あ)る。

⑪ 三十□(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑫ □(みずうみ)の ほとりを 歩く。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-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

J3-KJ03 こくご 3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 □有名な 絵を 見る。

② 野球を 見に □行く。

③ □農園で いもを ほる。

④ 目次で □ページを さがす。

⑤ 大会の 決□しょうを 見る。

⑥ ゲームの 用意を□する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(ひょう)山の しゃしんを 見る。

⑧ せい□(ふく)の えりを なおす。

⑨ □(よう)ふくを たたむ。

⑩ 大□(じ)な 本を しまう。

⑪ おしばいで 王さまに □(つか)える。

⑫ □(こ)めんに 船が うかぶ。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-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

J3-KJ03 こくご 3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 どんぐりが 落□る。

② すきな 事□を 話す。

③ ピッチャーが はやい 球□を なげる。

④ おしばいで 王さまに 仕□える。

⑤ 次の 人□に わたす。

⑥ お父さんが お酒を □む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ せい□(ふく)の えりを なおす。

⑧ □(のう)園で いもを ほる。

⑨ お金が □(あ)る。

⑩ 三十□(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑪ □(ひょう)山の しゃしんを 見る。

⑫ スープの □(あじ)を みる。

ふくしゅう

J3-KJ03 こくご 3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 どんぐりが □ 落ちる。

② □ 農家の 人に 話を 聞く。

③ せい服の □ を なおす。

④ 三十秒で □ 何回 とべるか 数える。

⑤ すずしい □ 所で 休む。

⑥ スープの 味を □ みる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大□（じ）な 本を しまう。

⑧ 西□（よう）の お話を 読む。

⑨ コップに □（こおり）を 入れる。

⑩ □（ゆう）名な 絵を 見る。

⑪ あそぶ 日を □（き）める。

⑫ □（たい）らな 石を さがす。

ふくしゅう

J3-KJ03 こくご 3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 大事な 本を しまう。

② コップに 氷を 入れる。

③ 先生に 相だんを する。

④ ピッチャーが はやい 球を なげる。

⑤ すずしい 所で 休む。

⑥ お話の 文章を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ あそぶ 日を □(き)める。

⑧ □(つぎ)の 人に わたす。

⑨ □(のう)家の 人に 話を 聞く。

⑩ せい□(ふく)の えりを なおす。

⑪ ゆうびん□(きょく)へ 行く。

⑫ 本で 大□(し)の しごとを 知る。

ふくしゅう

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-KJ03 こくご 3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 次の 人に わたす。

② コップに 氷を 入れる。

③ 近所の 公園へ 行く。

④ 農家の 人に 話を 聞く。

⑤ ゆうびん局へ 行く。

⑥ 算数の もん題を とく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ おしばいで 王さまに □(つか)える。

⑧ あそぶ 日を □(き)める。

⑨ かべに □(らく)書きを しない。

⑩ 三十□(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑪ すきな □(こと)を 話す。

⑫ 先生に □(と)う。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-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

J3-KJ03 こくご 3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 どんぐりが 落ちる。

② 氷山の しゃしんを 見る。

③ すきな 事を 話す。

④ せい服の えりを なおす。

⑤ 目次で ページを さがす。

⑥ 平どうに おやつを 分ける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生に そう だんを する。

⑧ お父さんの し 事ごと を 見る。

⑨ 近 じょ の 公園へ 行く。

⑩ ピッチャーが はやい たま を なげる。

⑪ すんで いる けん を しらべる。

⑫ 友だちの い 見を 聞く。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J3-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

J3-KJ03 こくご 3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 冬の 服を 出す。

② コップに 氷を 入れる。

③ 有名な 絵を 見る。

④ あそぶ 日を 決める。

⑤ 三十秒で 何回 とべるか 数える。

⑥ お話の 文章を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ピッチャーが はやい たま をなげる。

⑧ どんぐりが お ちる。

⑨ テレビ きょく を 見学する。

⑩ 近 じょ の 公園へ 行く。

⑪ けん 立の 図書かんへ 行く。

⑫ 日本 しゅ の 作り方を 聞く。

ふくしゅう

J3-KJ03 こくご 3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 近所の □ 公園へ 行く。

② 先生に 相だんを □ する。

③ コップに 氷を □ 入れる。

④ テレビ局を □ 見学する。

⑤ □ 県立の 図書かんへ 行く。

⑥ 本の だい一章を □ 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 十□(びょう)だけ 目を とじる。

⑧ ピッチャーが はやい □(たま)を なげる。

⑨ □(ゆう)名な 絵を 見る。

⑩ 大□(じ)な 本を しまう。

⑪ 大会の □(けっ)しょうを 見る。

⑫ 友だちの □(い)見を 聞く。

ふくしゅう

こたえ　J3-KJ03-061

よみがなを かきましょう

① すきな 事(こと)を 話す。

② 農園(のう)で いもを ほる。

③ ピッチャーが はやい 球(たま)を なげる。

④ 有名(ゆう)な 絵を 見る。

⑤ お父さんの 仕事(しごと)を 見る。

⑥ 湖(みずうみ)の ほとりを 歩く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 目次(じ)で ページを さがす。

⑧ 近所(じょ)の 公園へ 行く。

⑨ 洋(よう)ふくを たたむ。

⑩ すんで いる 県(けん)を しらべる。

⑪ テレビ局(きょく)を 見学する。

⑫ 算数の もん題(だい)を とく。

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-KJ03-061）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-KJ03-062

よみがなを かきましょう

① 大事（じ）な 本を しまう。

② すずしい 所（ところ）で 休む。

③ 県立（けん）の 図書かんへ 行く。

④ ピッチャーが はやい 球（たま）を なげる。

⑤ 先生に 相談（そうだん）を する。

⑥ 自由（ゆう）に 絵を かく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 氷（ひょう）山の しゃしんを 見る。

⑧ あそぶ 日を 決（き）める。

⑨ かべに 落書（らくが）きを しない。

⑩ お金が 有（あ）る。

⑪ 三十秒（びょう）で 何回 とべるか 数える。

⑫ 湖（みずうみ）の ほとりを 歩く。

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-KJ03-062）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-KJ03-063

よみがなを かきましょう

① 有名(ゆう)な 絵を 見る。

② 野球(きゅう)を 見に 行く。

③ 農園(のう)で いもを ほる。

④ 目次(じ)で ページを さがす。

⑤ 大会の 決勝(けっ)を 見る。

⑥ ゲームの 用意(い)を する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 氷(ひょう)山の しゃしんを 見る。

⑧ せい服(ふく)の えりを なおす。

⑨ 洋(よう)ふくを たたむ。

⑩ 大事(じ)な 本を しまう。

⑪ おしばいで 王さまに 仕(つか)える。

⑫ 湖(こ)めんに 船が うかぶ。

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-KJ03-063）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-KJ03-064

よみがなを かきましょう

① どんぐりが 落(お)ちる。

② すきな 事(こと)を 話す。

③ ピッチャーが はやい 球(たま)を なげる。

④ おしばいで 王さまに 仕(つか)える。

⑤ 次(つぎ)の 人に わたす。

⑥ お父さんが お酒(さけ)を のむ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ せい服(ふく)の えりを なおす。

⑧ 農(のう)園で いもを ほる。

⑨ お金が 有(あ)る。

⑩ 三十秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑪ 氷(ひょう)山の しゃしんを 見る。

⑫ スープの 味(あじ)を みる。

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-KJ03-064）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-KJ03-065

よみがなを かきましょう

① どんぐりが 落(お)ちる。

② 農家(のうか)の 人に 話を 聞く。

③ せい服(ふく)の えりを なおす。

④ 三十秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑤ すずしい 所(ところ)で 休む。

⑥ スープの 味(あじ)を みる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大事(じ)な 本を しまう。

⑧ 西洋(よう)の お話を 読む。

⑨ コップに 氷(こおり)を 入れる。

⑩ 有名(ゆうめい)な 絵を 見る。

⑪ あそぶ 日を 決(き)める。

⑫ 平(たい)らな 石を さがす。

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-KJ03-065）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-KJ03-066

よみがなを かきましょう

① 大事（じ）な 本を しまう。

② コップに 氷（こおり）を 入れる。

③ 先生に 相談（そうだん）を する。

④ ピッチャーが はやい 球（たま）を なげる。

⑤ すずしい 所（ところ）で 休む。

⑥ お話の 文章（しょうぶん）を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ あそぶ 日を 決（き）める。

⑧ 次（つぎ）の 人に わたす。

⑨ 農（のう）家の 人に 話を 聞く。

⑩ せい服（ふく）の えりを なおす。

⑪ ゆうびん局（きょく）へ 行く。

⑫ 本で 大使（たいし）の しごとを 知る。

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-KJ03-066）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-KJ03-067

よみがなを かきましょう

① 次(つぎ)の 人に わたす。

② コップに 氷(こおり)を 入れる。

③ 近所(じょ)の 公園へ 行く。

④ 農家(のう)の 人に 話を 聞く。

⑤ ゆうびん局(きょく)へ 行く。

⑥ 算数の もん題(だい)を とく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ おしばいで 王さまに 仕(つか)える。

⑧ あそぶ 日を 決(き)める。

⑨ かべに 落(らく)書きを しない。

⑩ 三十 秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑪ すきな 事(こと)を 話す。

⑫ 先生に 問(と)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-KJ03-067）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-KJ03-068

よみがなを かきましょう

① どんぐりが 落(お)ちる。

② 氷山(ひょう)の しゃしんを 見る。

③ すきな 事(こと)を 話す。

④ せい服(ふく)の えりを なおす。

⑤ 目次(じ)で ページを さがす。

⑥ 平(びょう)どうに おやつを 分ける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生に 相(そう)だんを する。

⑧ お父さんの 仕(し)事(ごと)を 見る。

⑨ 近所(じょ)の 公園へ 行く。

⑩ ピッチャーが はやい 球(たま)を なげる。

⑪ すんで いる 県(けん)を しらべる。

⑫ 友だちの 意(い)見を 聞く。

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-KJ03-068）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-KJ03-069

よみがなを かきましょう

① 冬の 服（ふく）を 出す。

② コップに 氷（こおり）を 入れる。

③ 有名（ゆう）な 絵を 見る。

④ あそぶ 日を 決（き）める。

⑤ 三十秒（びょう）で 何回 とべるか 数える。

⑥ お話の 文章（しょう）を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ピッチャーが はやい 球（たま）を なげる。

⑧ どんぐりが 落（お）ちる。

⑨ テレビ 局（きょく）を 見学する。

⑩ 近所（じょ）の 公園へ 行く。

⑪ 県（けん）立の 図書かんへ 行く。

⑫ 日本酒（しゅ）の 作り方を 聞く。

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-KJ03-069）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-KJ03-070

よみがなを かきましょう

① 近所(じょ)の 公園へ 行く。

② 先生に 相(そう)だんを する。

③ コップに 氷(こおり)を 入れる。

④ テレビ局(きょく)を 見学する。

⑤ 県(けん)立の 図書かんへ 行く。

⑥ 本の だい一章(しょう)を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 十秒(びょう)だけ 目を とじる。

⑧ ピッチャーが はやい 球(たま)を なげる。

⑨ 有(ゆう)名な 絵を 見る。

⑩ 大事(じ)な 本を しまう。

⑪ 大会の 決(けっ)しょうを 見る。

⑫ 友だちの 意(い)見を 聞く。

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-KJ03-070）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。