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 三十秒で 何回 とべるか 数える。

③ □ な 絵を 見る。

④ 野球を □ に 行く。

⑤ □ の 図書かんへ 行く。

⑥ □ めんに 船が うかぶ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(のう)家の 人に 話を 聞く。

⑧ あそぶ 日を □(き)める。

⑨ ゆうびん□(きょく)へ 行く。

⑩ 西□(よう)の お話を 読む。

⑪ コップに □(こおり)を 入れる。

⑫ 本で □(かん)方の くすりを 知る。

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 近所の □ 公園へ 行く。

② テレビ局を □ 見学する。

③ せい服の □ えりを なおす。

④ 三十秒で □ 何回 とべるか 数える。

⑤ すんで いる □ 県を しらべる。

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 □(ゆう) 名な 絵を 見る。

⑧ ピッチャーが はやい □(たま) を なげる。

⑨ どんぐりが □(お) ちる。

⑩ 目□(じ) で ページを さがす。

⑪ 友だちと □(あい) 手を かえる。

⑫ 日記の □(だい) を つける。

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 冬の □服を 出す。

② 大会の □決しょうを 見る。

③ □有名な 絵を 見る。

④ □農家の 人に 話を 聞く。

⑤ テレビ□局を 見学する。

⑥ 水□温を はかる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □（つぎ）の 人に わたす。

⑧ 三十□（びょう）で 何回 とべるか 数える。

⑨ 西□（よう）の お話を 読む。

⑩ どんぐりが □（お）ちる。

⑪ コップに □（こおり）を 入れる。

⑫ 名の □（ゆ）来を 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 □有名な 絵を 見る。

② テレビ局を□見学する。

③ 大会の 決しょう□を 見る。

④ おしばいで 王さまに 仕える□。

⑤ 野球を 見に□行く。

⑥ 水温を□はかる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ すんで いる□(けん)を しらべる。

⑧ コップに□(こおり)を 入れる。

⑨ □(のう)園で いもを ほる。

⑩ すずしい□(ところ)で 休む。

⑪ 三十□(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑫ □(こ)めんに 船が うかぶ。

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 野球を 見に 行く。

② 友だちと 相手を かえる。

③ 三十秒で 何回 とべるか 数える。

④ せい服の えりを なおす。

⑤ 氷山の しゃしんを 見る。

⑥ バスが 出発する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□(のう)園で いもを ほる。

⑧ お父さんの □□(し)□□(ごと)事を 見る。

⑨ □□(ゆう)名な 絵を 見る。

⑩ 大□□(じ)な 本を しまう。

⑪ かべに □□(らく)書きを しない。

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 冬の 服を 出す。

② ピッチャーが はやい 球を なげる。

③ 農家の 人に 話を 聞く。

④ テレビ局を 見学する。

⑤ 洋ふくを たたむ。

⑥ しつ問を ノートに 書く。

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 すきな □□(こと)を 話す。

⑨ お父さんの □□(しごと)事を 見る。

⑩ □□(けん)立の 図書かんへ 行く。

⑪ □□(ゆう)名な 絵を 見る。

⑫ ことばの い□□(み)を しらべる。

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 氷山の しゃしんを 見る。

③ 三十秒で 何回 とべるか 数える。

④ 次の 人に わたす。

⑤ どんぐりが 落ちる。

⑥ 友だちの 意見を 聞く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 友だちと □(あい)手を かえる。

⑧ ゆうびん□(きょく)へ 行く。

⑨ あそぶ 日を □(き)める。

⑩ お金が □(あ)る。

⑪ すんで いる □(けん)を しらべる。

⑫ □(こ)めんに 船が うかぶ。

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 あそぶ 日を 決(き)める。

② 野球を 見に 行く。

③ お父さんの 仕事(ごと)を 見る。

④ すんで いる 県を しらべる。

⑤ すきな 事を 話す。

⑥ はさみを 使う。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(つぎ)の 人に わたす。

⑧ テレビ□(きょく)を 見学する。

⑨ すずしい □(ところ)で 休む。

⑩ □(のう)園で いもを ほる。

⑪ □(よう)ふくを たたむ。

⑫ 水□(おん)を はかる。

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 ピッチャーが はやい 球を なげる。

③ 大会の 決しょうを 見る。

④ 次の 人に わたす。

⑤ コップに 氷を 入れる。

⑥ しつ問を ノートに 書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ すきな □(こと)を 話す。

⑧ ゆうびん□(きょく)へ 行く。

⑨ 近□(じょ)の 公園へ 行く。

⑩ すんで いる□(けん)を しらべる。

⑪ 西□(よう)の お話を 読む。

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 西洋の お話を 読む。

② 十秒だけ 目を とじる。

③ テレビ局を 見学する。

④ せい服の えりを なおす。

⑤ おしばいで 王さまに 仕える。

⑥ 名の 由来を 聞く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ すきな □(こと)を 話す。

⑧ □(のう)園で いもを ほる。

⑨ ピッチャーが はやい □(たま)を なげる。

⑩ すんで いる □(けん)を しらべる。

⑪ 近□(じょ)の 公園へ 行く。

⑫ □(びょう)どうに おやつを 分ける。

ふくしゅう

こたえ　J3-KJ03-071

よみがなを かきましょう

① どんぐりが 落[お]ちる。

② 三十秒[びょう]で 何回 とべるか 数える。

③ 有名[ゆう]な 絵を 見る。

④ 野球[きゅう]を 見に 行く。

⑤ 県立[けん]の 図書かんへ 行く。

⑥ 湖[こ]めんに 船が うかぶ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 農[のう]家の 人に 話を 聞く。

⑧ あそぶ 日を 決[き]める。

⑨ ゆうびん局[きょく]へ 行く。

⑩ 西洋[よう]の お話を 読む。

⑪ コップに 氷[こおり]を 入れる。

⑫ 本で 漢[かん]方の くすりを 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-KJ03-071）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-KJ03-072

よみがなを かきましょう

① 近所（じょ）の 公園へ 行く。

② テレビ局（きょく）を 見学する。

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 すんで いる 県（けん）を しらべる。

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 有（ゆう）名な 絵を 見る。

⑧ ピッチャーが はやい 球（たま）を なげる。

⑨ どんぐりが 落（お）ちる。

⑩ 目次（じ）で ページを さがす。

⑪ 友だちと 相（あい）手を かえる。

⑫ 日記の 題（だい）を つける。

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-KJ03-072）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-KJ03-073

よみがなを かきましょう

① 冬の 服(ふく)を 出す。

② 大会の 決(けっ)しょうを 見る。

③ 有名(ゆう)な 絵を 見る。

④ 農家(のう)の 人に 話を 聞く。

⑤ テレビ局(きょく)を 見学する。

⑥ 水温(おん)を はかる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 次(つぎ)の 人に わたす。

⑧ 三十 秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑨ 西 洋(よう)の お話を 読む。

⑩ どんぐりが 落(お)ちる。

⑪ コップに 氷(こおり)を 入れる。

⑫ 名の 由(ゆ)来を 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-KJ03-073）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-KJ03-074

よみがなを かきましょう

① 有名(ゆう)な 絵を 見る。

② テレビ局(きょく)を 見学する。

③ 大会の 決(けっ)しょうを 見る。

④ おしばいで 王さまに 仕(つか)える。

⑤ 野球(きゅう)を 見に 行く。

⑥ 水温(おん)を はかる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ すんで いる 県(けん)を しらべる。

⑧ コップに 氷(こおり)を 入れる。

⑨ 農(のう)園で いもを ほる。

⑩ すずしい 所(ところ)で 休む。

⑪ 三十 秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

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-KJ03-074）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-KJ03-075

よみがなを かきましょう

① 野球(きゅう)を 見に 行く。

② 友だちと 相手(あい)を かえる。

③ 三十秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

④ せい服(ふく)の えりを なおす。

⑤ 氷山(ひょう)の しゃしんを 見る。

⑥ バスが 出発(ぱつ)する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 農(のう)園で いもを ほる。

⑧ お父さんの 仕(し)事(ごと)を 見る。

⑨ 有(ゆう)名な 絵を 見る。

⑩ 大事(じ)な 本を しまう。

⑪ かべに 落(らく)書きを しない。

⑫ 本で 大使(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-KJ03-075）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-KJ03-076

よみがなを かきましょう

① 冬の 服(ふく)を 出す。

② ピッチャーが はやい 球(たま)を なげる。

③ 農家(のうか)の 人に 話を 聞く。

④ テレビ局(きょく)を 見学する。

⑤ 洋(よう)ふくを たたむ。

⑥ しつ問(もん)を ノートに 書く。

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 すきな 事(こと)を 話す。

⑨ お父さんの 仕(し)事(ごと)を 見る。

⑩ 県(けん)立の 図書かんへ 行く。

⑪ 有(ゆう)名な 絵を 見る。

⑫ ことばの い味(み)を しらべる。

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-KJ03-076）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-KJ03-077

よみがなを かきましょう

① 冬の 服(ふく)を 出す。

② 氷山(ひょう)の しゃしんを 見る。

③ 三十秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

④ 次(つぎ)の 人に わたす。

⑤ どんぐりが 落(お)ちる。

⑥ 友だちの 意見(いけん)を 聞く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 友だちと 相手(あいて)を かえる。

⑧ ゆうびん 局(きょく)へ 行く。

⑨ あそぶ 日を 決(き)める。

⑩ お金が 有(あ)る。

⑪ すんでいる 県(けん)を しらべる。

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-KJ03-077）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-KJ03-078

よみがなを かきましょう

① あそぶ 日を 決(き)める。

② 野球(きゅう)を 見に 行く。

③ お父さんの 仕事(しごと)を 見る。

④ すんで いる 県(けん)を しらべる。

⑤ すきな 事(こと)を 話す。

⑥ はさみを 使(つか)う。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 次(つぎ)の 人に わたす。

⑧ テレビ 局(きょく)を 見学する。

⑨ すずしい 所(ところ)で 休む。

⑩ 農(のう)園で いもを ほる。

⑪ 洋(よう)ふくを たたむ。

⑫ 水温(おん)を はかる。

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-KJ03-078）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-KJ03-079

よみがなを かきましょう

① どんぐりが 落(お)ちる。

② ピッチャーが はやい 球(たま)を なげる。

③ 大会の 決(けっ)しょうを 見る。

④ 次(つぎ)の 人に わたす。

⑤ コップに 氷(こおり)を 入れる。

⑥ しつ問(もん)を ノートに 書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ すきな 事(こと)を 話す。

⑧ ゆうびん局(きょく)へ 行く。

⑨ 近所(じょ)の 公園へ 行く。

⑩ すんでいる 県(けん)を しらべる。

⑪ 西洋(よう)の お話を 読む。

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-KJ03-079）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-KJ03-080

よみがなを かきましょう

① 西洋（よう）の お話を 読む。

② 十秒（びょう）だけ 目を とじる。

③ テレビ局（きょく）を 見学する。

④ せい服（ふく）の えりを なおす。

⑤ おしばいで 王さまに 仕（つか）える。

⑥ 名の 由来（ゆ）を 聞く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ すきな 事（こと）を 話す。

⑧ 農（のう）園で いもを ほる。

⑨ ピッチャーが はやい 球（たま）を なげる。

⑩ すんで いる 県（けん）を しらべる。

⑪ 近所（じょ）の 公園へ 行く。

⑫ 平（びょう）どうに おやつを 分ける。

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-KJ03-080）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。