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 西洋の □ お話を 読む。

④ 目次で □ ページを さがす。

⑤ 野球を □ 見に 行く。

⑥ 名の □ 由来を 聞く。

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 ゆうびん□(きょく)へ 行く。

⑨ あそぶ 日を □(き)める。

⑩ □(ゆう)名な 絵を 見る。

⑪ 友だちと □(あい)手を かえる。

⑫ お話の 文□(しょう)を 読む。

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 洋ふくを たたむ。

② お父さんの 仕事を 見る。

③ 農家の 人に 話を 聞く。

④ 三十秒で 何回 とべるか 数える。

⑤ 県立の 図書かんへ 行く。

⑥ ことばの い味を しらべる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生に □□だんを する。

⑧ テレビ□□を 見学する。

⑨ すきな □□を 話す。

⑩ かべに □□書きを しない。

⑪ 近□□の 公園へ 行く。

⑫ お父さんが お□□を のむ。

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 友だちと 相手を □える。

③ 目次で □ページを さがす。

④ すんで いる 県を □べる。

⑤ 近所の □園へ 行く。

⑥ ことばの い味を □べる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ お金が □る。（あ）

⑧ 三十□で 何回 とべるか 数える。（びょう）

⑨ すきな □を 話す。（こと）

⑩ ピッチャーが はやい □を なげる。（たま）

⑪ お父さんの □事を 見る。（し ごと）

⑫ □どうに おやつを 分ける。（びょう）

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 □有名な 絵を 見る。

② すんで いる □県を しらべる。

③ 大会の □決しょうを 見る。

④ □農家の 人に 話を 聞く。

⑤ 近所の □公園へ 行く。

⑥ 湖□めんに 船が うかぶ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 冬の □(ふく)を 出す。

⑧ 友だちと □(あい)手を かえる。

⑨ 大□(じ)な 本を しまう。

⑩ 野□(きゅう)を 見に 行く。

⑪ 三十□(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑫ 新しい あそびを □(はっ)見する。

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 □次の 人に わたす。

② □氷山の しゃしんを 見る。

③ 大会の □決しょうを 見る。

④ かべに □落書きを しない。

⑤ □農園で いもを ほる。

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 □(ゆう)名な 絵を 見る。

⑧ 十□(びょう)だけ 目を とじる。

⑨ せい□(ふく)の えりを なおす。

⑩ ゆうびん□(きょく)へ 行く。

⑪ 先生に □(そう)だんを する。

⑫ 本の だい一□(しょう)を 読む。

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 すきな 事を 話す。

② 大会の 決しょうを 見る。

③ 三十秒で 何回 とべるか 数える。

④ おしばいで 王さまに 仕える。

⑤ 有名な 絵を 見る。

⑥ 平らな 石を さがす。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 西□(よう)の お話を 読む。

⑧ すんで いる□(けん)を しらべる。

⑨ 冬の□(ふく)を 出す。

⑩ テレビ□(きょく)を 見学する。

⑪ 友だちと□(あい)手を かえる。

⑫ バスが 出□(ぱつ)する。

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 三十秒で □ 何回 とべるか 数える。

③ 先生に □ 相だんを する。

④ □ 県立の 図書かんへ 行く。

⑤ 大会の □ 決しょうを 見る。

⑥ ことばの い味を □ しらべる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 近□ の 公園へ 行く。（じょ）

⑧ □ 名な 絵を 見る。（ゆう）

⑨ □ 家の 人に 話を 聞く。（のう）

⑩ 大□ な 本を しまう。（じ）

⑪ コップに □ を 入れる。（こおり）

⑫ 本で □ 方の くすりを 知る。（かん）

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 □有名な 絵を 見る。

③ □氷山の しゃしんを 見る。

④ お父さんの □仕事(ごと)を 見る。

⑤ 西洋の □お話を 読む。

⑥ 算数の もん□題を □く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 三十□(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑧ 友だちと □(あい)手を かえる。

⑨ あそぶ 日を □(き)める。

⑩ テレビ□(きょく)を 見学する。

⑪ 大□(じ)な 本を しまう。

⑫ スープの □(あじ)を みる。

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 有名な 絵を 見る。

② テレビ局を 見学する。

③ 先生に 相だんを する。

④ すんで いる 県を しらべる。

⑤ 西洋の お話を 読む。

⑥ 本で 漢方の くすりを 知る。

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 十□(びょう)だけ 目を とじる。

⑨ かべに □(らく)書きを しない。

⑩ 目□(じ)で ページを さがす。

⑪ □(のう)家の 人に 話を 聞く。

⑫ □(たい)らな 石を さがす。

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 洋ふくを たたむ。

② 大会の 決しょうを 見る。

③ コップに 氷を 入れる。

④ すずしい 所で 休む。

⑤ どんぐりが 落ちる。

⑥ ことばの い味を しらべる。

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 玉を なげる。

⑧ すんで いる 県を しらべる。

⑨ 友だちと 愛手を かえる。

⑩ お金が あ る。

⑪ おしばいで 王さまに つか える。

⑫ かん 字を ノートに 書く。

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

こたえ　J3-KJ03-081

よみがなを かきましょう

① どんぐりが 落ちる。（お）

② 農家の 人に 話を 聞く。（のう）

③ 西洋の お話を 読む。（よう）

④ 目次で ページを さがす。（じ）

⑤ 野球を 見に 行く。（きゅう）

⑥ 名の 由来を 聞く。（ゆ）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大（事）な 本を しまう。（じ）

⑧ ゆうびん（局）へ 行く。（きょく）

⑨ あそぶ 日を（決）める。（き）

⑩（有）名な 絵を 見る。（ゆう）

⑪ 友だちと（相）手を かえる。（あい）

⑫ お話の 文（章）を 読む。（しょう）

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-KJ03-081）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-KJ03-082

よみがなを かきましょう

① 洋(よう)ふくを たたむ。

② お父さんの 仕事(しごと)を 見る。

③ 農家(のうか)の 人に 話を 聞く。

④ 三十秒(さんじゅうびょう)で 何回 とべるか 数える。

⑤ 県立(けんりつ)の 図書かんへ 行く。

⑥ ことばの い味(みみ)を しらべる。

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 テレビ 局(きょく)を 見学する。

⑨ すきな 事(こと)を 話す。

⑩ かべに 落(らく)書きを しない。

⑪ 近所(きんじょ)の 公園へ 行く。

⑫ お父さんが お酒(さけ)を のむ。

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-KJ03-082）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-KJ03-083

よみがなを かきましょう

① どんぐりが 落(お)ちる。

② 友だちと 相手(あいて)を かえる。

③ 目次(もくじ)で ページを さがす。

④ すんで いる 県(けん)を しらべる。

⑤ 近所(きんじょ)の 公園へ 行く。

⑥ ことばの い味(みみ)を しらべる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ お金が 有(あ)る。

⑧ 三十 秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑨ すきな 事(こと)を 話す。

⑩ ピッチャーが はやい 球(たま)を なげる。

⑪ お父さんの 仕事(しごと)を 見る。

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-KJ03-083）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-KJ03-084

よみがなを かきましょう

① 有名(ゆう)な 絵を 見る。

② すんでいる 県(けん)を しらべる。

③ 大会の 決(けっ)しょうを 見る。

④ 農家(のう)の 人に 話を 聞く。

⑤ 近所(じょ)の 公園へ 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 冬の 服(ふく)を 出す。

⑧ 友だちと 相(あい)手を かえる。

⑨ 大事(じ)な 本を しまう。

⑩ 野球(きゅう)を 見に 行く。

⑪ 三十秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑫ 新しい あそびを 発(はっ)見する。

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-KJ03-084）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-KJ03-085

よみがなを かきましょう

① 次(つぎ)の 人に わたす。

② 氷山(ひょう)の しゃしんを 見る。

③ 大会の 決(けっ)しょうを 見る。

④ かべに 落(らく)書きを しない。

⑤ 農園(のう)で いもを ほる。

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 有(ゆう)名な 絵を 見る。

⑧ 十秒(びょう)だけ 目を とじる。

⑨ せい服(ふく)の えりを なおす。

⑩ ゆうびん局(きょく)へ 行く。

⑪ 先生に 相(そう)だんを する。

⑫ 本の だい一章(しょう)を 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-KJ03-085）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-KJ03-086

よみがなを かきましょう

① すきな 事(こと)を 話す。

② 大会の 決(けっ)しょうを 見る。

③ 三十秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

④ おしばいで 王さまに 仕(つか)える。

⑤ 有名(ゆう)な 絵を 見る。

⑥ 平(たい)らな 石を さがす。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 西洋(よう)の お話を 読む。

⑧ すんで いる 県(けん)を しらべる。

⑨ 冬の 服(ふく)を 出す。

⑩ テレビ 局(きょく)を 見学する。

⑪ 友だちと 相手(あい)を かえる。

⑫ バスが 出発(ぱつ)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-KJ03-086）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-KJ03-087

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 先生に 相(そう)だんを する。

④ 県(けん)立の 図書かんへ 行く。

⑤ 大会の 決(けっ)しょうを 見る。

⑥ ことばの い味(み)を しらべる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 近所(じょ)の 公園へ 行く。

⑧ 有(ゆう)名な 絵を 見る。

⑨ 農(のう)家の 人に 話を 聞く。

⑩ 大事(じ)な 本を しまう。

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-KJ03-087）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-KJ03-088

よみがなを かきましょう

① 冬の 服(ふく)を 出す。

② 有名(ゆう)な 絵を 見る。

③ 氷山(ひょう)の しゃしんを 見る。

④ お父さんの 仕事(しごと)を 見る。

⑤ 西洋(よう)の お話を 読む。

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 三十 秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑧ 友だちと 相(あい)手を かえる。

⑨ あそぶ 日を 決(き)める。

⑩ テレビ 局(きょく)を 見学する。

⑪ 大事(じ)な 本を しまう。

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-KJ03-088）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-KJ03-089

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 先生に 相(そう)だんを する。

④ すんで いる 県(けん)を しらべる。

⑤ 西洋(よう)の お話を 読む。

⑥ 本で 漢方(かん)の くすりを 知る。

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 十秒(びょう)だけ 目を とじる。

⑨ かべに 落(らく)書きを しない。

⑩ 目次(じ)で ページを さがす。

⑪ 農(のう)家の 人に 話を 聞く。

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-KJ03-089）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-KJ03-090

よみがなを かきましょう

① 洋（よう）ふくを たたむ。

② 大会の 決（けっ）しょうを 見る。

③ コップに 氷（こおり）を 入れる。

④ すずしい 所（ところ）で 休む。

⑤ どんぐりが 落（お）ちる。

⑥ ことばの い味（み）を しらべる。

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 すんで いる 県（けん）を しらべる。

⑨ 友だちと 相（あい）手を かえる。

⑩ お金が 有（あ）る。

⑪ おしばいで 王さまに 仕（つか）える。

⑫ 漢（かん）字を ノートに 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-KJ03-090）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。