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 三十秒で □何回 とべるか 数える。

③ □農家の 人に 話を 聞く。

④ テレビ□局を 見学する。

⑤ 西洋の □お話を 読む。

⑥ 日本酒の □作り方を 聞く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 目□じ でページを さがす。

⑧ すずしい□ところ で 休む。

⑨ どんぐりが□お ちる。

⑩ ピッチャーが はやい□たま をなげる。

⑪ お父さんの□し□ごと 事を 見る。

⑫ 本で 大□し のしごとを 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 どんぐりが 落□る。

② 野球を 見に 行く。

③ 大会の 決□を 見る。

④ すずしい 所で 休む。

⑤ 洋□を たたむ。

⑥ 平□な 石を さがす。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 三十□で 何回 とべるか 数える。（びょう）

⑧ ゆうびん□へ 行く。（きょく）

⑨ □園で いもを ほる。（のう）

⑩ 友だちと□手を かえる。（あい）

⑪ □の 人に わたす。（つぎ）

⑫ 水□を はかる。（おん）

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 先生に 相だんを する。

③ 目次で ページを さがす。

④ 三十秒で 何回 とべるか 数える。

⑤ 近所の 公園へ 行く。

⑥ バスが 出発する。

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 おしばいで 王さまに □（つか）える。

⑨ どんぐりが □（お）ちる。

⑩ 西□（よう）の お話を 読む。

⑪ ゆうびん□（きょく）へ 行く。

⑫ 友だちの □（い）見を 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 どんぐりが □ 落ちる。

② せい服の □ えりを なおす。

③ 西洋の □ お話を 読む。

④ □ 農家の 人に 話を 聞く。

⑤ すずしい □ 所で 休む。

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 □（たま） を なげる。

⑧ お金が □（あ） る。

⑨ 十□（びょう） だけ 目を とじる。

⑩ お父さんの □（し）□（ごと） 事を 見る。

⑪ すきな □（こと） を 話す。

⑫ ゲームの 用□（い） を 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 洋ふくを たたむ。

② 大事な 本を しまう。

③ せい服の えりを なおす。

④ 氷山の しゃしんを 見る。

⑤ 農家の 人に 話を 聞く。

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 十（びょう）だけ 目を とじる。

⑧ 野（きゅう）を 見に 行く。

⑨ 目（じ）で ページを さがす。

⑩ ゆうびん（きょく）へ 行く。

⑪ すんで いる（けん）を しらべる。

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 すきな 事を 話す。

② かべに 落書きを しない。

③ ピッチャーが はやい 球を なげる。

④ 先生に 相だんを する。

⑤ 三十秒で 何回 とべるか 数える。

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 □(けん)立の 図書かんへ 行く。

⑧ 西□(よう)の お話を 読む。

⑨ 冬の□(ふく)を 出す。

⑩ おしばいで 王さまに□(つか)える。

⑪ □(ゆう)名な 絵を 見る。

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 お金が 有る。

② あそぶ 日を 決める。

③ すずしい 所で 休む。

④ 洋ふくを たたむ。

⑤ 友だちと 相手を かえる。

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 すんで いる 検(けん)を しらべる。

⑧ 目次(じ)で ページを さがす。

⑨ かべに 落書(らく)きを しない。

⑩ 農(のう)園で いもを ほる。

⑪ すきな 事(こと)を 話す。

⑫ ことばの 意味(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 どんぐりが □ 落ちる。

② □ 次の 人に わたす。

③ 冬の □ 服を 出す。

④ □ 大事な 本を しまう。

⑤ □ 十秒だけ 目を とじる。

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 すんで いる □(けん) を しらべる。

⑧ 先生に □(そう) だんを する。

⑨ コップに □(こおり) を 入れる。

⑩ □(ゆう) 名な 絵を 見る。

⑪ □(よう) ふくを たたむ。

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 あそぶ 日を 決める。

③ 次の 人に わたす。

④ 友だちと 相手を かえる。

⑤ 三十秒で 何回 とべるか 数える。

⑥ 先生に 問う。

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 おしばいで 王さまに □(つか)える。

⑨ テレビ□(きょく)を 見学する。

⑩ 冬の □(ふく)を 出す。

⑪ □(のう)園で いもを ほる。

⑫ ことばの い□(み)を しらべる。

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 お金が 有る。

② おしばいで 王さまに 仕える。

③ かべに 落書きを しない。

④ 農園で いもを ほる。

⑤ 次の 人に わたす。

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 野□(きゅう)を 見に 行く。

⑧ すんで いる□(けん)を しらべる。

⑨ せい□(ふく)の えりを なおす。

⑩ □(よう)ふくを たたむ。

⑪ □(ひょう)山の しゃしんを 見る。

⑫ 先生に□(と)う。

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

こたえ　J3-KJ03-091

よみがなを かきましょう

① 冬の 服(ふく)を 出す。

② 三十秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

③ 農家(のう)の 人に 話を 聞く。

④ テレビ局(きょく)を 見学する。

⑤ 西洋(よう)の お話を 読む。

⑥ 日本酒(しゅ)の 作り方を 聞く。

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 すずしい 所(ところ)で 休む。

⑨ どんぐりが 落(お)ちる。

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 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-KJ03-091）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-KJ03-092

よみがなを かきましょう

① どんぐりが 落(お)ちる。

② 野球(きゅう)を 見に 行く。

③ 大会の 決(けっ)しょうを 見る。

④ すずしい 所(ところ)で 休む。

⑤ 洋(よう)ふくを たたむ。

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 三十 秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

⑧ ゆうびん 局(きょく)へ 行く。

⑨ 農(のう)園で いもを ほる。

⑩ 友だちと 相(あい)手を かえる。

⑪ 次(つぎ)の 人に わたす。

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-KJ03-092）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-KJ03-093

よみがなを かきましょう

① 大事（じ）な 本を しまう。

② 先生に 相だん（そう）を する。

③ 目次（じ）で ページを さがす。

④ 三十秒（びょう）で 何回 とべるか 数える。

⑤ 近所（じょ）の 公園へ 行く。

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 あそぶ 日を 決（き）める。

⑧ おしばいで 王さまに 仕（つか）える。

⑨ どんぐりが 落（お）ちる。

⑩ 西洋（よう）の お話を 読む。

⑪ ゆうびん局（きょく）へ 行く。

⑫ 友だちの 意見（い）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-KJ03-093）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-KJ03-094

よみがなを かきましょう

① どんぐりが 落(お)ちる。

② せい服(ふく)の えりを なおす。

③ 西洋(よう)の お話を 読む。

④ 農家(のう)の 人に 話を 聞く。

⑤ すずしい 所(ところ)で 休む。

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 お金が 有(あ)る。

⑨ 十秒(びょう)だけ 目を とじる。

⑩ お父さんの 仕事(しごと)を 見る。

⑪ すきな 事(こと)を 話す。

⑫ ゲームの 用意(い)を 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-KJ03-094）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-KJ03-095

よみがなを かきましょう

① 洋（よう）ふくを たたむ。

② 大事（じ）な 本を しまう。

③ せい服（ふく）の えりを なおす。

④ 氷山（ひょう）の しゃしんを 見る。

⑤ 農家（のう）の 人に 話を 聞く。

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 十秒（びょう）だけ 目を とじる。

⑧ 野球（きゅう）を 見に 行く。

⑨ 目次（じ）で ページを さがす。

⑩ ゆうびん局（きょく）へ 行く。

⑪ すんで いる県（けん）を しらべる。

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-KJ03-095）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-KJ03-096

よみがなを かきましょう

① すきな 事(こと)を 話す。

② かべに 落書(らく)きを しない。

③ ピッチャーが はやい 球(たま)を なげる。

④ 先生に 相(そう)だんを する。

⑤ 三十秒(びょう)で 何回 とべるか 数える。

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 県(けん)立の 図書かんへ 行く。

⑧ 西洋(よう)の お話を 読む。

⑨ 冬の 服(ふく)を 出す。

⑩ おしばいで 王さまに 仕(つか)える。

⑪ 有(ゆう)名な 絵を 見る。

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-KJ03-096）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-KJ03-097

よみがなを かきましょう

① お金が有（あ）る。

② あそぶ 日を決（き）める。

③ すずしい 所（ところ）で 休む。

④ 洋（よう）ふくを たたむ。

⑤ 友だちと 相手（あい）を かえる。

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 すんで いる 県（けん）を しらべる。

⑧ 目次（じ）で ページを さがす。

⑨ かべに 落（らく）書きを しない。

⑩ 農（のう）園で いもを ほる。

⑪ すきな 事（こと）を 話す。

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-KJ03-097）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-KJ03-098

よみがなを かきましょう

① どんぐりが 落(お)ちる。

② 次(つぎ)の 人に わたす。

③ 冬の 服(ふく)を 出す。

④ 大事(じ)な 本を しまう。

⑤ 十秒(びょう)だけ 目を とじる。

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 すんで いる 県(けん)を しらべる。

⑧ 先生に 相(そう)だんを する。

⑨ コップに 氷(こおり)を 入れる。

⑩ 有(ゆう)名な 絵を 見る。

⑪ 洋(よう)ふくを たたむ。

⑫ お話の 文章(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-KJ03-098）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-KJ03-099

よみがなを かきましょう

① 洋（よう）ふくを たたむ。

② あそぶ 日を 決（き）める。

③ 次（つぎ）の 人に わたす。

④ 友だちと 相手（あいて）を かえる。

⑤ 三十秒（びょう）で 何回 とべるか 数える。

⑥ 先生に 問（と）う。

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 おしばいで 王さまに 仕（つか）える。

⑨ テレビ 局（きょく）を 見学する。

⑩ 冬の 服（ふく）を 出す。

⑪ 農（のう）園で いもを ほる。

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-KJ03-099）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-KJ03-100

よみがなを かきましょう

① お金が 有(あ)る。

② おしばいで 王さまに 仕(つか)える。

③ かべに 落書(らくが)きを しない。

④ 農園(のうえん)で いもを ほる。

⑤ 次(つぎ)の 人に わたす。

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 野球(きゅう)を 見に 行く。

⑧ すんで いる 県(けん)を しらべる。

⑨ せい服(ふく)の えりを なおす。

⑩ 洋(よう)ふくを たたむ。

⑪ 氷(ひょう)山の しゃしんを 見る。

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-KJ03-100）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。