J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 6ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 牛が□なく。

② べん強する□。

③ 校ていを□走る。

④ 竹馬であそぶ。□

⑤ 教室(きょうしつ)に□入る。

⑥ 地図(ちず)を□見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□(つよ)い風(かぜ)。

⑧ □□(よわ)い力。

⑨ □□(きた)の国(くに)。

⑩ かけっこの時間(じかん)を□□(はか)る。

⑪ やさいを□□(う)る。

⑫ あつまる□□(ば)しょ。

ふくしゅう

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 6ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 竹馬で あそぶ。

② かけっこの 時間を 計る。

③ きょう走に 出る。

④ 室ないで あそぶ。

⑤ 北の 国。

⑥ 七才に なる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□ い 力。（よわ）

⑧ □□ い 風。（つよ・かぜ）

⑨ □□ に ながい しま。（南ぼく）

⑩ 子□□ が はしる。（うし）

⑪ やさいを □□ る。（う）

⑫ 学校まで □□ く。（ある）

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ01　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ13 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

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 6ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 校ていを □走る。

② □馬車が走(はし)る。

③ □室ないで あそぶ。

④ □売店(てん)で かう。

⑤ □計算(さん)を する。

⑥ □回答(かい)する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ べん□(きょう)する。

⑧ □(うま)に のる。

⑨ 南(なん)□(ぼく)に ながい しま。

⑩ □(ぎゅう)□(にく)を やく。

⑪ □(よわ)い 力。

⑫ 弓(ゆみ)と□(や)。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ01　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ13 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

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 6ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① □に のる。

② 牛肉(にく)を □く。

③ 強弱(きょう)を □ける。

④ □室ないで あそぶ。

⑤ 北の □国(くに)。

⑥ □答えを 書(か)く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □車が 走(はし)る。

⑧ かけっこの 時間(じかん)を □(はか)る。

⑨ □(つよ)い 風(かぜ)。

⑩ 校ていを □(はし)る。

⑪ □(ばい)店(てん)で かう。

⑫ あつまる □(ば)しょ。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ01　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ13 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

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 6ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 馬に のる。

② 子牛が はしる。

③ 強弱を つける。

④ べん強する。

⑤ 教室に 入る。

⑥ 答えを 書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□の 国。（きた・くに）

⑧ □□ないで あそぶ。（しつ）

⑨ □□算を する。（けい・さん）

⑩ やさいを □□る。（う）

⑪ 校ていを □□る。（はし）

⑫ 朝□□で かう。（あさ・いち）

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ01　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ13 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

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 6ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① やさいを □売る。

② □馬車が 走(はし)る。

③ 強弱(きょうじゃく)を □つける。

④ きょう□走に 出る。

⑤ 南(なん)北に □がい しま。

⑥ □地めんに すわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(しつ)ないで あそぶ。

⑧ □(うま)に のる。

⑨ □(けい)算(さん)を する。

⑩ □(ぎゅう)肉(にく)を やく。

⑪ □(つよ)い 風(かぜ)。

⑫ うんどう□(じょう)で はしる。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ01　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ13 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

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 6ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① □強い風。（かぜ）

② 計算を□する。（さん）

③ 教室（きょう）に□入る。

④ 南北（なん）に□ながい しま。

⑤ 牛肉（にく）を□やく。

⑥ うんどう場で□はしる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □い力。（よわ）

⑧ 竹□（うま）であそぶ。

⑨ □（ばい）店（てん）で かう。

⑩ きょう□（そう）に 出る。

⑪ かけっこの 時間（じかん）を□（はか）る。

⑫ お□（ちゃ）を のむ。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ01　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ13 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

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 6ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① べん□強する。

② □馬車が走る。（はし）

③ 校ていを走る□。

④ 子牛が□はしる。

⑤ 計□（さん）をする。

⑥ 校門で□まつ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□（ばい）店（てん）で かう。

⑧ □□（しつ）ないで あそぶ。

⑨ □□（うま）にのる。

⑩ □□（よわ）い力。

⑪ □□（きた）の国（くに）。

⑫ 学校まで□□（ある）く。

ふくしゅう

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 6ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① □弱い力。

② きょう走に□出る。

③ べん強する□。

④ □馬車が走(はし)る。

⑤ 売店(てん)□でかう。

⑥ 校門で□まつ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(うし)がなく。

⑧ 南(なん)□(ぼく)にながいしま。

⑨ かけっこの時間(じかん)を□(はか)る。

⑩ □(しつ)ないであそぶ。

⑪ 校ていを□(はし)る。

⑫ □(し)やくしょへ行(い)く。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ01　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ13 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

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 6ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① □弱い力。

② □馬車が走（はし）る。

③ べん強する□。

④ 牛肉（にく）を□やく。

⑤ 教室（きょう）に□入る。

⑥ 門を□くぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □（きた）の国（くに）。

⑧ □（うま）にのる。

⑨ 校ていを□（はし）る。

⑩ かけっこの時間（じかん）を□（はか）る。

⑪ やさいを□（う）る。

⑫ 天□（さい）のえかき。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ01　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ13 に もどる

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　J2-KJ14-001

よみがなを かきましょう

① 牛[うし]が なく。

② べん強[きょう]する。

③ 校ていを 走[はし]る。

④ 竹馬[うま]で あそぶ。

⑤ 教室[きょうしつ]に 入る。

⑥ 地図[ちず]を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 強[つよ]い 風[かぜ]。

⑧ 弱[よわ]い 力。

⑨ 北[きた]の 国[くに]。

⑩ かけっこの 時間[じかん]を 計[はか]る。

⑪ やさいを 売[う]る。

⑫ あつまる 場[ば]しょ。

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（J2-KJ14-001）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　J2-KJ14-002

よみがなを かきましょう

① 竹馬(うま)で あそぶ。

② かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

③ きょう走(そう)に 出る。

④ 室(しつ)ないで あそぶ。

⑤ 北(きた)の 国(くに)。

⑥ 七才(さい)に なる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 弱(よわ)い 力。

⑧ 強(つよ)い 風(かぜ)。

⑨ 南北(なんぼく)に ながい しま。

⑩ 子牛(うし)が はしる。

⑪ やさいを 売(う)る。

⑫ 学校まで 歩(ある)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（J2-KJ14-002）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　J2-KJ14-003

よみがなを かきましょう

① 校ていを 走(はし)る。

② 馬車が 走(はし)る。

③ 室(しつ)ないで あそぶ。

④ 売店(ばいてん)で かう。

⑤ 計算(けいさん)を する。

⑥ 回答(かいとう)する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ べん 強(きょう)する。

⑧ 馬(うま)に のる。

⑨ 南(なん)北(ぼく)に ながい しま。

⑩ 牛(ぎゅう)肉(にく)を やく。

⑪ 弱(よわ)い 力。

⑫ 弓(ゆみ)と 矢(や)。

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（J2-KJ14-003）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　J2-KJ14-004

よみがなを かきましょう

① 馬(うま)に のる。

② 牛肉(ぎゅうにく)を やく。

③ 強弱(きょうじゃく)を つける。

④ 室(しつ)ないで あそぶ。

⑤ 北(きた)の 国(くに)。

⑥ 答(こた)えを 書(か)く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 馬(ば)車が 走(はし)る。

⑧ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

⑨ 強(つよ)い 風(かぜ)。

⑩ 校ていを 走(はし)る。

⑪ 売(ばい)店(てん)で かう。

⑫ あつまる 場(ば)しょ。

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（J2-KJ14-004）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　J2-KJ14-005

よみがなを かきましょう

① 馬(うま)に のる。

② 子牛(うし)が はしる。

③ 強弱(きょうじゃく)を つける。

④ べん強(きょう)する。

⑤ 教室(きょうしつ)に 入る。

⑥ 答(こた)えを 書(か)く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 北(きた)の 国(くに)。

⑧ 室(しつ)ないで あそぶ。

⑨ 計算(けいさん)を する。

⑩ やさいを 売(う)る。

⑪ 校ていを 走(はし)る。

⑫ 朝市(あさいち)で かう。

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（J2-KJ14-005）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　J2-KJ14-006

よみがなを かきましょう

① やさいを 売(う)る。

② 馬車(ばしゃ)が 走(はし)る。

③ 強弱(きょうじゃく)を つける。

④ きょう走(そう)に 出る。

⑤ 南北(なんぼく)に ながい しま。

⑥ 地面(じめん)に すわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 室(しつ)ないで あそぶ。

⑧ 馬(うま)に のる。

⑨ 計算(けいさん)を する。

⑩ 牛肉(ぎゅうにく)を やく。

⑪ 強(つよ)い 風(かぜ)。

⑫ うんどう 場(じょう)で はしる。

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（J2-KJ14-006）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

こたえ　J2-KJ14-007

よみがなを かきましょう

① つよ 強い風（かぜ）。

② けい 計算（さん）をする。

③ しつ 教室（きょう）に入る。

④ ぼく 南北（なん）にながいしま。

⑤ ぎゅう 牛肉（にく）をやく。

⑥ じょう うんどう場ではしる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 弱（よわ）い力。

⑧ 竹馬（うま）であそぶ。

⑨ 売店（ばいてん）でかう。

⑩ きょう走（そう）に出る。

⑪ かけっこの時間（じかん）を計（はか）る。

⑫ お茶（ちゃ）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（J2-KJ14-007）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。

◎が 2まい つづいたら → J3-KJ01　／　○ → もう1まい　／　△ → J2-KJ13 に もどる

つぎの プリントは ここから

こたえ　J2-KJ14-008

よみがなを かきましょう

① べん強する。（きょう）

② 馬車が走る。（ば／はし）

③ 校ていを走る。（はし）

④ 子牛がはしる。（うし）

⑤ 計算をする。（けいさん）

⑥ 校門でまつ。（もん）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 売店でかう。（ばい／てん）

⑧ 室ないであそぶ。（しつ）

⑨ 馬にのる。（うま）

⑩ 弱い力。（よわ）

⑪ 北の国。（きた／くに）

⑫ 学校まで歩く。（ある）

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（J2-KJ14-008）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　J2-KJ14-009

よみがなを かきましょう

① 弱い[よわ]力。

② きょう走に[そう]出る。

③ べん強する。[きょう]

④ 馬車が[ば]走(はし)る。

⑤ 売店で[ばいてん]かう。

⑥ 校門で[もん]まつ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ [牛](うし)が なく。

⑧ [南](なん)[北](ぼく)に ながい しま。

⑨ かけっこの 時間(じかん)を [計](はか)る。

⑩ [室](しつ)ないで あそぶ。

⑪ 校ていを [走](はし)る。

⑫ [市](し)やくしょへ 行(い)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（J2-KJ14-009）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　J2-KJ14-010

よみがなを かきましょう

① 弱い[よわ]力。

② 馬車が[ば]走(はし)る。

③ べん強する。[きょう]

④ 牛肉(ぎゅうにく)を[ぎゅう]やく。

⑤ 教室(きょうしつ)に[しつ]入る。

⑥ 門[もん]をくぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ [北](きた)の国(くに)。

⑧ [馬](うま)にのる。

⑨ 校ていを[走](はし)る。

⑩ かけっこの時間(じかん)を[計](はか)る。

⑪ やさいを[売](う)る。

⑫ 天[才](さい)のえかき。

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（J2-KJ14-010）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。