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 □馬車が走(はし)る。

② かけっこの時間(じかん)を□計る。

③ 南北(なん)に□ながい しま。

④ □売店(てん)で かう。

⑤ 教室(きょう)に□入る。

⑥ □雨戸を あける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 校ていを□(はし)る。

⑧ きょう□(そう)に 出る。

⑨ 子□(うし)が はしる。

⑩ □(よわ)い 力。

⑪ □(つよ)い風(かぜ)。

⑫ □(もん)を くぐる。

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 馬に □ る。

② 南北に □ がい しま。
（なん）

③ きょう走に □ る。

④ 強弱を □ ける。
（きょう）

⑤ 牛肉を □ く。
（にく）

⑥ 回答する。
（かい）□

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ やさいを □ る。
（う）

⑧ 校ていを □ る。
（はし）

⑨ べん □ する。
（きょう）

⑩ かけっこの 時間（じかん）を □ る。
（はか）

⑪ 教（きょう）□（しつ）に 入る。

⑫ □（むぎ）茶（ちゃ）を のむ。

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 馬に のる。

③ かけっこの 時間(じかん)を 計る。

④ 牛肉(にく)を やく。

⑤ 室ないで あそぶ。

⑥ 七才に なる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 南(なん)北(ぼく)に ながい しま。

⑧ ば 車が 走(はし)る。

⑨ べん きょう する。

⑩ ばい 店(てん)で かう。

⑪ きょう そう に 出る。

⑫ し やくしょへ 行(い)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 かけっこの時間(じかん)を□計る。

③ やさいを□売る。

④ 牛が□なく。

⑤ 馬に□のる。

⑥ □矢じるしの ほうへ すすむ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 竹□(うま)で あそぶ。

⑧ □(つよ)い風(かぜ)。

⑨ □(しつ)ないで あそぶ。

⑩ 校ていを□(はし)る。

⑪ □(きた)の国(くに)。

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 やさいを □売る。

② □強い風(かぜ)。

③ □室ないで あそぶ。

④ □北の国(くに)。

⑤ かけっこの時間(じかん)を □計る。

⑥ □答えを書(か)く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 子(うし)□が はしる。

⑧ 南(なん)□北(ぼく)に ながい しま。

⑨ □(よわ)い 力。

⑩ 校ていを □(はし)る。

⑪ 竹□(うま)で あそぶ。

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 べん強する□。

③ □馬車が走(はし)る。

④ 計算(さん)□をする。

⑤ 教室(きょう)□に入る。

⑥ 朝市(あさ)□でかう。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(きた)の国(くに)。

⑧ かけっこの時間(じかん)を□(はか)る。

⑨ やさいを□(う)る。

⑩ □(うし)がなく。

⑪ きょう□(そう)に出る。

⑫ 回(かい)□(とう)する。

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 □弱い力。

② 校ていを走る□。

③ 牛が□なく。

④ □馬車が走(はし)る。

⑤ □強い風(かぜ)。

⑥ □歩道(どう)をあるく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(うま)にのる。

⑧ やさいを□(う)る。

⑨ かけっこの時間(じかん)を□(はか)る。

⑩ 教(きょう)□(しつ)に入る。

⑪ □(きた)の国(くに)。

⑫ 小□(むぎ)のこな。

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 計算（さん）を する。

③ 竹馬で□あそぶ。

④ やさいを□売る。

⑤ □北の国（くに）。

⑥ 門を□くぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□肉（ぎゅうにく）を やく。

⑧ 教□（きょうしつ）に 入る。

⑨ きょう□（そう）に 出る。

⑩ 南□（なんぼく）に ながい しま。

⑪ □□（よわ）い 力。

⑫ □□（ほどう）を あるく。

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 牛が□なく。

② 北の□国。（くに）

③ やさいを□売る。

④ 強□弱をつける。（きょう）

⑤ 強い□風。（かぜ）

⑥ 門を□くぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□い 力。（よわ）

⑧ 竹□□で あそぶ。（うま）

⑨ □□ないで あそぶ。（しつ）

⑩ □□算をする。（けいさん）

⑪ きょう□□に 出る。（そう）

⑫ □□をひく。（ゆみ）

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 □が なく。牛

② □に ながい しま。南北

③ □い 風。強

④ □に 入る。教室

⑤ □で かう。売店

⑥ □を あるく。歩道

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ていを □る。校舎

⑧ □を する。算数

⑨ □を やく。肉

⑩ □で あそぶ。竹馬

⑪ □い 力。よわ

⑫ □の えかき。天才

ふくしゅう

J2-KJ14 こくご 2年の かん字 14

こたえ　J2-KJ14-011

よみがなを かきましょう

① 馬車が走(はし)る。 ば

② かけっこの時間(じかん)を計る。 はか

③ 南北(なん)にながいしま。 ぼく

④ 売店(ばいてん)でかう。

⑤ 教室(きょう)に入る。 しつ

⑥ 雨戸をあける。 ど

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 校ていを走(はし)る。

⑧ きょう走(そう)に出る。

⑨ 子牛(うし)がはしる。

⑩ 弱(よわ)い力。

⑪ 強(つよ)い風(かぜ)。

⑫ 門(もん)をくぐる。

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-KJ14-011）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-KJ14-012

よみがなを かきましょう

① 馬（うま）に のる。

② 南北（なんぼく）に ながい しま。

③ きょう走（そう）に 出る。

④ 強弱（きょうじゃく）を つける。

⑤ 牛肉（ぎゅうにく）を やく。

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 やさいを 売（う）る。

⑧ 校ていを 走（はし）る。

⑨ べん強（きょう）する。

⑩ かけっこの 時間（じかん）を 計（はか）る。

⑪ 教室（きょうしつ）に 入る。

⑫ 麦茶（むぎちゃ）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-KJ14-012）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-KJ14-013

よみがなを かきましょう

① 弱(よわ)い 力。

② 馬(うま)に のる。

③ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

④ 牛肉(ぎゅうにく)を やく。

⑤ 室(しつ)ないで あそぶ。

⑥ 七才(さい)に なる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 南北(なんぼく)に ながい しま。

⑧ 馬(ば)車が 走(はし)る。

⑨ べん強(きょう)する。

⑩ 売(ばい)店(てん)で かう。

⑪ きょう走(そう)に 出る。

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-KJ14-013）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-KJ14-014

よみがなを かきましょう

① 弱い 力。 [よわ]

② かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

③ やさいを 売(う)る。

④ 牛(うし)が なく。

⑤ 馬(うま)に のる。

⑥ 矢(や)じるしの ほうへ すすむ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 竹馬(うま)で あそぶ。

⑧ 強(つよ)い 風(かぜ)。

⑨ 室(しつ)ないで あそぶ。

⑩ 校ていを 走(はし)る。

⑪ 北(きた)の 国(くに)。

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-KJ14-014）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-KJ14-015

よみがなを かきましょう

① やさいを 売(う)る。

② 強(つよ)い 風(かぜ)。

③ 室(しつ)ないで あそぶ。

④ 北(きた)の 国(くに)。

⑤ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)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 子牛(うし)が はしる。

⑧ 南(なん)北(ぼく)に ながい しま。

⑨ 弱(よわ)い 力。

⑩ 校ていを 走(はし)る。

⑪ 竹馬(うま)で あそぶ。

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-KJ14-015）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-KJ14-016

よみがなを かきましょう

① 弱い 力。 → よわ

② べん強する。 → きょう

③ 馬車が 走(はし)る。 → ば

④ 計算(けいさん)をする。 → けい

⑤ 教室に 入る。 → きょうしつ

⑥ 朝市(あさいち)で かう。 → いち

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 北(きた)の 国(くに)。 → 北

⑧ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。 → 計

⑨ やさいを 売(う)る。 → 売

⑩ 牛(うし)が なく。 → 牛

⑪ きょう 走(そう)に 出る。 → 走

⑫ 回(かい)答(とう)する。 → 答

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-KJ14-016）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-KJ14-017

よみがなを かきましょう

① 弱い 力。 [よわ]

② 校ていを 走る。 [はし]

③ 牛が [うし] なく。

④ 馬車が [ば] 走(はし)る。

⑤ 強い [つよ] 風(かぜ)。

⑥ 歩道(ほどう)を [ほ] あるく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ [馬](うま)に のる。

⑧ やさいを [売]る。

⑨ かけっこの 時間(じかん)を [計](はか)る。

⑩ 教室(きょうしつ)に 入る。

⑪ [北](きた)の 国(くに)。

⑫ 小[麦](むぎ)の こな。

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-KJ14-017）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-KJ14-018

よみがなを かきましょう

① べん強する。（きょう）

② 計算を する。（けいさん）

③ 竹馬で あそぶ。（うま）

④ やさいを 売る。（う）

⑤ 北の 国。（きた／くに）

⑥ 門を くぐる。（もん）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 牛肉を やく。（ぎゅう／にく）

⑧ 教室に 入る。（きょう／しつ）

⑨ きょう 走に 出る。（そう）

⑩ 南北に ながい しま。（なん／ぼく）

⑪ 弱い 力。（よわ）

⑫ 歩道を あるく。（ほ／どう）

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-KJ14-018）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-KJ14-019

よみがなを かきましょう

① 牛[うし]が なく。

② 北[きた]の 国[くに]。

③ やさいを 売[う]る。

④ 強弱[きょうじゃく]を つける。

⑤ 強[つよ]い 風[かぜ]。

⑥ 門[もん]を くぐる。

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 室[しつ]ないで あそぶ。

⑩ 計算[けいさん]を する。

⑪ きょう走[そう]に 出る。

⑫ 弓[ゆみ]を ひく。

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-KJ14-019）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-KJ14-020

よみがなを かきましょう

① 牛（うし）が なく。

② 南北（なんぼく）に ながい しま。

③ 強い（つよい） 風（かぜ）。

④ 教室（きょうしつ）に 入る。

⑤ 売店（ばいてん）で かう。

⑥ 歩道（ほどう）を あるく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 校ていを 走（はし）る。

⑧ 計算（けいさん）を する。

⑨ 牛肉（ぎゅうにく）を やく。

⑩ 竹馬（うま）で あそぶ。

⑪ 弱（よわ）い 力。

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-KJ14-020）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。