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 計算(さん)を する。

③ □馬に のる。

④ べん□強する。

⑤ □室ないで あそぶ。

⑥ □弓を ひく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ きょう□(そう)に 出る。

⑧ かけっこの 時間(じかん)を □(はか)る。

⑨ □(きた)の 国(くに)。

⑩ 子□(うし)が はしる。

⑪ やさいを □(う)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 かけっこの時間(じかん)を□計る。

③ 牛肉(にく)を□やく。

④ □強い風(かぜ)。

⑤ やさいを□売る。

⑥ 小麦の□な。

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 南(なん)□(ぼく)に ながい しま。

⑨ 校ていを□(はし)る。

⑩ 竹□(うま)で あそぶ。

⑪ □(うし)が なく。

⑫ □(こた)えを 書(か)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 馬に □ る。

② 子牛が □ しる。

③ やさいを □ る。

④ きょう走に □ る。

⑤ べん強する □。

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 □ がなく。
うし

⑧ □ の国。
きた　くに

⑨ 強□を つける。
きょう　じゃく

⑩ □算を する。
けい　さん

⑪ □ないで あそぶ。
しつ

⑫ □道を あるく。
ほ　どう

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 □に のる。

② きょう走に □る。

③ べん強する。□

④ 南北に ながい しま。□

⑤ □牛が なく。

⑥ 回答する。□

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 教□に 入る。（きょうしつ）

⑧ 強□を つける。（きょうじゃく）

⑨ □店で かう。（ばいてん）

⑩ □い 風。（つよかぜ）

⑪ □算を する。（けいさん）

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 やさいを □売る。

② □室ないで あそぶ。

③ 北の □国。

④ きょう走に □出る。

⑤ 計□算をする。

⑥ あつまる □場しょ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 強□をつける。

⑧ 子□がはしる。

⑨ □い風。

⑩ 竹□であそぶ。

⑪ □がなく。

⑫ □図を見る。

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 べん強する□。

③ 牛が□なく。

④ 計算(さん)をする。

⑤ 売店(てん)□でかう。

⑥ □戸をしめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(うま)にのる。

⑧ かけっこの時間(じかん)を□(はか)る。

⑨ 教(きょう)□(しつ)に入る。

⑩ □(きた)の国(くに)。

⑪ 校ていを□(はし)る。

⑫ □(ち)図(ず)を見る。

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 強い □風。

③ きょう走に □出る。

④ 教室に □入る。

⑤ 強弱を □つける。

⑥ 天才の □えかき。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ べん□する。

⑧ 子□がはしる。

⑨ □算をする。

⑩ やさいを□る。

⑪ 南□にながいしま。

⑫ 回□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 きょう走に□出る。

③ 馬車が走(はし)る。

④ 売店(てん)で□う。

⑤ べん強する。□

⑥ 朝市(あさいち)で□う。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(うし)がなく。

⑧ 教(きょう)□(しつ)に入る。

⑨ □(けい)算(さん)をする。

⑩ □(うま)にのる。

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 □牛が なく。

② 竹馬で □あそぶ。

③ □強い 風。（かぜ）

④ 強弱を □つける。（きょう）

⑤ □売店で かう。（てん）

⑥ □門を くぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 算（けい）（さん）を する。

⑧ □（しつ）ないで あそぶ。

⑨ 肉（ぎゅう）（にく）を やく。

⑩ 南（なん）□（ぼく）に ながい しま。

⑪ 校ていを □（はし）る。

⑫ □（ゆみ）を ひく。

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 計算を する。

③ 南北に ながい しま。

④ 強い 風。

⑤ 売店で かう。

⑥ 七才に なる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 子が はしる。

⑧ 竹で あそぶ。

⑨ 強を つける。

⑩ 教に 入る。

⑪ 校ていを る。

⑫ 小のこな。

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

こたえ　J2-KJ14-021

よみがなを かきましょう

① 弱い力。（よわ）

② 計算をする。（けいさん）

③ 馬にのる。（うま）

④ べん強する。（きょう）

⑤ 室ないであそぶ。（しつ）

⑥ 弓をひく。（ゆみ）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ きょう走に出る。（そう）

⑧ かけっこの時間を計る。（じかん）（はか）

⑨ 北の国。（きた）（くに）

⑩ 子牛がはしる。（うし）

⑪ やさいを売る。（う）

⑫ 市やくしょへ行く。（し）（い）

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-KJ14-021）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-KJ14-022

よみがなを かきましょう

① 弱い[よわ]力。

② かけっこの時間(じかん)を計(はか)る。

③ 牛肉(ぎゅうにく)を やく。

④ 強い[つよ]風(かぜ)。

⑤ やさいを売[う]る。

⑥ 小麦[むぎ]のこな。

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 南(なん)北(ぼく)に ながい しま。

⑨ 校ていを 走(はし)る。

⑩ 竹馬(うま)で あそぶ。

⑪ 牛(うし)が なく。

⑫ 答(こた)えを 書(か)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-KJ14-022）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-KJ14-023

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 やさいを 売（う）る。

④ きょう走（そう）に 出る。

⑤ べん強（きょう）する。

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 牛（うし）が なく。

⑧ 北（きた）の 国（くに）。

⑨ 強弱（きょうじゃく）を つける。

⑩ 計算（けいさん）を する。

⑪ 室（しつ）ないで あそぶ。

⑫ 歩道（ほどう）を 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-KJ14-023）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-KJ14-024

よみがなを かきましょう

① 馬(うま)に のる。

② きょう走(そう)に 出る。

③ べん強(きょう)する。

④ 南北(なんぼく)に ながい しま。

⑤ 牛(うし)が なく。

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 教室(きょうしつ)に 入る。

⑧ 強弱(きょうじゃく)を つける。

⑨ 売店(ばいてん)で かう。

⑩ 強(つよ)い 風(かぜ)。

⑪ 計算(けいさん)を する。

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-KJ14-024）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-KJ14-025

よみがなを かきましょう

① やさいを 売(う)る。

② 室(しつ)ないで あそぶ。

③ 北(きた)の 国(くに)。

④ きょう走(そう)に 出る。

⑤ 計算(けいさん)を する。

⑥ あつまる 場(ば)しょ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 強弱(きょうじゃく)を つける。

⑧ 子牛(うし)が はしる。

⑨ 強(つよ)い 風(かぜ)。

⑩ 竹馬(うま)で あそぶ。

⑪ 牛(うし)が なく。

⑫ 地図(ちず)を 見る。

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-KJ14-025）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-KJ14-026

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 牛が [うし] なく。

④ 計算 [けいさん] をする。

⑤ 売店 [ばいてん] で かう。

⑥ 戸 [と] を しめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ [馬] [うま] に のる。

⑧ かけっこの 時間 [じかん] を [計] [はか] る。

⑨ 教室 [きょうしつ] に 入る。

⑩ [北] [きた] の 国 [くに]。

⑪ 校ていを [走] [はし] る。

⑫ [地] [ち] 図 [ず] を 見る。

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-KJ14-026）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-KJ14-027

よみがなを かきましょう

① 竹馬で あそぶ。（うま）

② 強い 風。（つよ／かぜ）

③ きょう走に 出る。（そう）

④ 教室（きょうしつ）に 入る。

⑤ 強弱（きょうじゃく）を つける。

⑥ 天才（さい）の えかき。

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 子牛（うし）が はしる。

⑨ 計算（けいさん）を する。

⑩ やさいを 売（う）る。

⑪ 南北（なんぼく）に ながい しま。

⑫ 回答（かいとう）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（J2-KJ14-027）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-KJ14-028

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 馬車が[ば]走(はし)る。

④ 売店[ばいてん]で かう。

⑤ べん強する。[きょう]

⑥ 朝市[あさいち]で かう。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ [牛](うし)が なく。

⑧ 教室(きょうしつ)に 入る。

⑨ 計算(けいさん)を する。

⑩ [馬](うま)に のる。

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-KJ14-028）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-KJ14-029

よみがなを かきましょう

① 牛（うし）が なく。

② 竹馬（うま）で あそぶ。

③ 強い（つよい） 風（かぜ）。

④ 強弱（きょうじゃく）を つける。

⑤ 売店（ばいてん）で かう。

⑥ 門（もん）を くぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 計算（けいさん）を する。

⑧ 室（しつ）ないで あそぶ。

⑨ 牛肉（ぎゅうにく）を やく。

⑩ 南北（なんぼく）に ながい しま。

⑪ 校ていを 走（はし）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-KJ14-029）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-KJ14-030

よみがなを かきましょう

① 牛[うし]が なく。

② 計算[けいさん]を する。

③ 南北[なんぼく]に ながい しま。

④ 強い[つよい] 風[かぜ]。

⑤ 売店[ばいてん]で かう。

⑥ 七才[さい]に なる。

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 竹馬[うま]で あそぶ。

⑨ 強弱[きょうじゃく]を つける。

⑩ 教室[きょうしつ]に 入る。

⑪ 校ていを 走[はし]る。

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-KJ14-030）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。