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 □ る。

② 竹馬で □ あそぶ。

③ □ 強い 風（かぜ）。

④ 子牛が □ はしる。

⑤ □ 室ないで あそぶ。

⑥ 天才の □ えかき。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 校ていを □（はし）る。

⑧ かけっこの 時間（じかん）を □（はか）る。

⑨ □（きた）の 国（くに）。

⑩ きょう □（そう）に 出る。

⑪ 強（きょう）□（じゃく）を つける。

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 べん□強する。

② 強弱(きょうじゃく)を □ける。

③ 校ていを □走る。

④ 竹馬で □そぶ。

⑤ 牛肉(にく)を □く。

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 かけっこの 時間(じかん)を □(はか)る。

⑧ □(しつ)ないで あそぶ。

⑨ 南(なん)□(ぼく)に ながい しま。

⑩ □(つよ)い 風(かぜ)。

⑪ やさいを □(う)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 竹馬で あそぶ。

② 南北(なん)に ながい しま。

③ 牛肉(にく)を やく。

④ かけっこの 時間(じかん)を 計る。

⑤ 強弱(きょう)を つける。

⑥ 麦茶(ちゃ)を のむ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ないで あそぶ。(しつ)

⑧ きょう に 出る。(そう)

⑨ 店(ばい)で かう。(てん)

⑩ べん する。(きょう)

⑪ に のる。(うま)

⑫ やくしょへ 行(い)く。(し)

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 きょう走に出る。

② 強弱（きょう）をつける。

③ 牛肉（にく）をやく。

④ 計算（さん）をする。

⑤ 馬車が走（はし）る。

⑥ 茶色（いろ）のくつ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ないで あそぶ。（しつ）

⑧ い風（つよ）。（かぜ）

⑨ 南（なん）に ながい しま。（ぼく）

⑩ やさいを る。（う）

⑪ 竹（うま）で あそぶ。

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 牛が □ なく。

② べん強する □。

③ 竹馬で □ あそぶ。

④ 教室(きょうしつ)に □ 入る。

⑤ やさいを □ 売る。

⑥ 雨戸を □ あける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(きた)の □(くに)。

⑧ □(しつ)ないで あそぶ。

⑨ きょう□(そう)に 出る。

⑩ □(けい)□(さん)を する。

⑪ 強□(きょうじゃく)を つける。

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 きょう走に 出る。□

③ 子牛が はしる。□

④ □室ないで あそぶ。

⑤ □北の 国。（くに）

⑥ 天才の □えかき。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ やさいを □（う）る。

⑧ べん□（きょう）する。

⑨ □（ぎゅう）肉（にく）を やく。

⑩ □（ば）車が 走（はし）る。

⑪ □（けい）算（さん）を する。

⑫ □（じ）めんに すわる。

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 計算(さん)を する。

③ 子牛が □はしる。

④ やさいを □売る。

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 □ないで あそぶ。（しつ）

⑧ □の 国。（きた／くに）

⑨ きょう□に 出る。（そう）

⑩ □に のる。（うま）

⑪ かけっこの 時間(じかん)を□る。（はか）

⑫ 雨□を あける。（ど）

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 □ 強い 風(かぜ)。

③ 南北(なんぼく)に □ がい しま。

④ □ 売店(てん)で かう。

⑤ きょう 走に □ 出る。

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 教(きょう)□(しつ)に 入る。

⑧ かけっこの 時間(じかん)を □(はか)る。

⑨ □(けい)算(さん)を する。

⑩ □(うま)に のる。

⑪ □(よわ)い 力。

⑫ 雨□(ど)を あける。

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 牛が □ なく。

② 北の □(くに) 国。

③ 計算(さん)を する。

④ べん強する。□

⑤ きょう走に □ 出る。

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 □(ば)車が 走(はし)る。

⑧ □(よわ)い 力。

⑨ 教(きょう)□(しつ)に 入る。

⑩ 校ていを □(はし)る。

⑪ □(ばい)店(てん)で かう。

⑫ 雨□(ど)を あける。

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 べん□強する。

② 南北(なん)に ながい しま。

③ やさいを □売る。

④ 強弱(きょう)を □つける。

⑤ □馬車が 走(はし)る。

⑥ しつもんに □答える。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 子□(うし)が はしる。

⑧ きょう□(そう)に 出る。

⑨ □(きた)の 国(くに)。

⑩ かけっこの 時間(じかん)を □(はか)る。

⑪ □(しつ)ないで あそぶ。

⑫ □(や)じるしの ほうへ すすむ。

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

こたえ　J2-KJ14-031

よみがなを かきましょう

① やさいを 売(う)る。

② 竹馬(うま)で あそぶ。

③ 強(つよ)い 風(かぜ)。

④ 子牛(うし)が はしる。

⑤ 室(しつ)ないで あそぶ。

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 校ていを 走(はし)る。

⑧ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

⑨ 北(きた)の 国(くに)。

⑩ きょう 走(そう)に 出る。

⑪ 強弱(きょうじゃく)を つける。

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-KJ14-031）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-KJ14-032

よみがなを かきましょう

① べん強する。 [きょう]

② 強弱(きょうじゃく)を つける。

③ 校ていを 走る。 [はし]

④ 竹馬で あそぶ。 [うま]

⑤ 牛肉(ぎゅうにく)を やく。

⑥ 矢じるしの ほうへ すすむ。 [や]

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

⑧ 室(しつ)ないで あそぶ。

⑨ 南(なん)北(ぼく)に ながい しま。

⑩ 強(つよ)い 風(かぜ)。

⑪ やさいを 売(う)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-KJ14-032）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-KJ14-033

よみがなを かきましょう

① 竹馬(うま)で あそぶ。

② 南北(なんぼく)に ながい しま。

③ 牛肉(ぎゅうにく)を やく。

④ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

⑤ 強弱(きょうじゃく)を つける。

⑥ 麦茶(むぎちゃ)を のむ。

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 きょう 走(そう)に 出る。

⑨ 売(ばい)店(てん)で かう。

⑩ べん 強(きょう)する。

⑪ 馬(うま)に のる。

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-KJ14-033）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-KJ14-034

よみがなを かきましょう

① きょう走に 出る。 [そう]

② 強弱(きょうじゃく)を つける。

③ 牛肉(ぎゅうにく)を やく。

④ 計算(けいさん)を する。

⑤ [ば]車が 走(はし)る。

⑥ [ちゃいろ]色の くつ。

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 [強(つよ)]い 風(かぜ)。

⑨ 南(なん)[北(ぼく)]に ながい しま。

⑩ やさいを [売(う)]る。

⑪ 竹[馬(うま)]で あそぶ。

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-KJ14-034）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-KJ14-035

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 竹馬[うま]で あそぶ。

④ 教室[きょうしつ]に 入る。

⑤ やさいを 売[う]る。

⑥ 雨戸[あまど]を あける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ [北]の 国[くに]。

⑧ [室]ないで あそぶ。

⑨ きょう [走]に 出る。

⑩ [計]算[さん]を する。

⑪ [強弱]を つける。

⑫ [麦]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-KJ14-035）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-KJ14-036

よみがなを かきましょう

① 弱い[よわ]力。

② きょう走[そう]に 出る。

③ 子牛[うし]が はしる。

④ 室[しつ]ないで あそぶ。

⑤ 北[きた]の国[くに]。

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 やさいを 売[う]る。

⑧ べん強[きょう]する。

⑨ 牛肉[ぎゅうにく]を やく。

⑩ 馬車[ばしゃ]が 走[はし]る。

⑪ 計算[けいさん]を する。

⑫ 地面[じめん]に すわる。

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-KJ14-036）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-KJ14-037

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 子牛が はしる。 → うし

④ やさいを 売る。 → う

⑤ 強い 風。 → つよ / かぜ

⑥ 門を くぐる。 → もん

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 室 ないで あそぶ。 → しつ

⑧ 北 の 国。 → きた / くに

⑨ きょう 走 に 出る。 → そう

⑩ 馬 に のる。 → うま

⑪ かけっこの 時間を 計 る。 → じかん / はか

⑫ 雨 戸 を あける。 → ど

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-KJ14-037）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-KJ14-038

よみがなを かきましょう

① 牛（うし）が なく。

② 強い 風（かぜ）。 → つよ

③ 南北（なんぼく）に ながい しま。

④ 売店（ばいてん）で かう。

⑤ きょう走（そう）に 出る。

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 教室（きょうしつ）に 入る。

⑧ かけっこの 時間（じかん）を 計（はか）る。

⑨ 計算（けいさん）を する。

⑩ 馬（うま）に のる。

⑪ 弱（よわ）い 力。

⑫ 雨戸（あまど）を あける。

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（J2-KJ14-038）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-KJ14-039

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 計算(けいさん)を する。

④ べん強(きょう)する。

⑤ きょう走(そう)に 出る。

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 馬(ば)車が 走(はし)る。

⑧ 弱(よわ)い 力。

⑨ 教室(きょうしつ)に 入る。

⑩ 校ていを 走(はし)る。

⑪ 売店(ばいてん)で かう。

⑫ 雨戸(あまど)を あける。

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（J2-KJ14-039）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-KJ14-040

よみがなを かきましょう

① べん強する。 → きょう

② 南北に ながい しま。 → なんぼく

③ やさいを 売る。 → う

④ 強弱を つける。 → きょうじゃく

⑤ 馬車が 走る。 → ばしゃ / はし

⑥ しつもんに 答える。 → こた

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 子牛が はしる。 → うし

⑧ きょう 走に 出る。 → そう

⑨ 北の 国。 → きた / くに

⑩ かけっこの 時間を 計る。 → じかん / はか

⑪ 室ないで あそぶ。 → しつ

⑫ 矢じるしの ほうへ すすむ。 → 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-KJ14-040）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。