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 南北に □ ながい しま。

③ 馬車が □ 走る。

④ 売店で □ かう。

⑤ 室ないで □ あそぶ。

⑥ あつまる 場□ しょ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 校ていを □ る。

⑧ かけっこの 時間を □ る。

⑨ 強□ を つける。

⑩ □ の 国。

⑪ □ い 風。

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 やさいを 売る。□

② 室ないで あそぶ。□

③ 牛肉(にく)を □ やく。

④ かけっこの 時間(じかん)を 計る。□

⑤ きょう走に □ 出る。

⑥ あつまる 場□しょ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(うま)に のる。

⑧ べん□(きょう)する。

⑨ □(よわ)い 力。

⑩ □(きた)の 国(くに)。

⑪ □(ばい)店(てん)で かう。

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 弱い 力。

② やさいを 売る。

③ 竹馬で あそぶ。

④ かけっこの 時間(じかん)を 計る。

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 南(なん)北(ぼく)に ながい しま。

⑧ □(つよ)い 風(かぜ)。

⑨ □(けい)□(さん)を する。

⑩ 教(きょう)□(しつ)に 入る。

⑪ 校ていを □(はし)る。

⑫ 小□(むぎ)の こな。

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 馬に のる。

② 牛が なく。

③ べん強する。

④ きょう走に 出る。

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 南(なん) に ながい しま。(ぼく)

⑧ 店(てん)で かう。(ばい)

⑨ 強(きょう) を つける。(じゃく)

⑩ ないで あそぶ。(しつ)

⑪ かけっこの 時間(じかん)を る。(はか)

⑫ 色(いろ)の くつ。(ちゃ)

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(なん)北に ながい しま。

③ 牛肉(にく)を やく。

④ 竹馬で あそぶ。

⑤ やさいを □売る。

⑥ 弓を □く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □車が 走(はし)る。

⑧ □算(けい)を する。

⑨ □(しつ)ないで あそぶ。

⑩ きょう□(そう)に 出る。

⑪ 強(きょう)□(じゃく)を つける。

⑫ しつもんに □(こた)える。

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 教室(きょうしつ)に 入る。□

③ 校ていを 走る。□

④ 計算(さんすう)を する。□

⑤ 北の 国(くに)。□

⑥ □戸を しめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 南(なん)□(ぼく)に ながい しま。

⑧ □(うま)に のる。

⑨ □(よわ)い 力。

⑩ やさいを □(う)る。

⑪ □(ぎゅう)肉(にく)を やく。

⑫ □(ゆみ)を ひく。

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 □馬に のる。

② かけっこの 時間(じかん)を □計る。

③ 子牛が □はしる。

④ □室ないで あそぶ。

⑤ □売店(てん)で かう。

⑥ □茶色(いろ)の くつ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 校ていを □る。（はし）

⑧ 南(なん)□(ぼく)に ながい しま。

⑨ □(つよ)い 風(かぜ)。

⑩ □(よわ)い 力。

⑪ やさいを □る。（う）

⑫ 回(かい)□(とう)する。

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

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 教室に 入る。

③ 牛肉を やく。

④ 南北に ながい しま。

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 きょう に 出る。

⑧ い 力。

⑨ 車が 走る。

⑩ べん する。

⑪ 店で かう。

⑫ 七 に なる。

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 校ていを□走る。

③ □室ないで あそぶ。

④ 牛肉(にく)を□やく。

⑤ 竹馬で□あそぶ。

⑥ □戸を しめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ やさいを□(う)る。

⑧ かけっこの 時間(じかん)を□(はか)る。

⑨ □(うま)に のる。

⑩ □(よわ)い 力。

⑪ □(きた)の 国(くに)。

⑫ □(ほ)道(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 □馬に のる。

② □北の 国。（くに）

③ □売店（てん）で かう。

④ □室ないで あそぶ。

⑤ べん□強する。

⑥ □市やくしょへ 行（い）く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 校ていを □（はし）る。

⑧ 子□（うし）が はしる。

⑨ □（よわ）い 力。

⑩ □（つよ）い 風（かぜ）。

⑪ □□（けい）□（さん）を する。

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

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-KJ14-041

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 馬車(ばしゃ)が 走(はし)る。

④ 売店(ばいてん)で かう。

⑤ 室(しつ)ないで あそぶ。

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 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 強弱(きょうじゃく)を つける。

⑩ 北(きた)の 国(くに)。

⑪ 強(つよ)い 風(かぜ)。

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-KJ14-041）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-KJ14-042

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 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 きょう走(そう)に 出る。

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 馬(うま)に のる。

⑧ べん 強(きょう)する。

⑨ 弱(よわ)い 力。

⑩ 北(きた)の 国(くに)。

⑪ 売(ばい)店(てん)で かう。

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-KJ14-042）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-KJ14-043

よみがなを かきましょう

① 弱い[よわ]力。

② やさいを 売る[う]。

③ 竹馬[うま]で あそぶ。

④ かけっこの 時間[じかん]を 計る[はか]。

⑤ 牛肉[ぎゅうにく]を やく。

⑥ うんどう場[じょう]で はしる。

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 強い[つよい]風[かぜ]。

⑨ 計算[けいさん]を する。

⑩ 教室[きょうしつ]に 入る。

⑪ 校ていを 走る[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-KJ14-043）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-KJ14-044

よみがなを かきましょう

① 馬（うま）に のる。

② 牛（うし）が なく。

③ べん強（きょう）する。

④ きょう走（そう）に 出る。

⑤ 北（きた）の 国（くに）。

⑥ 門（もん）を くぐる。

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 売店（ばいてん）で かう。

⑨ 強弱（きょうじゃく）を つける。

⑩ 室（しつ）ないで あそぶ。

⑪ かけっこの 時間（じかん）を 計（はか）る。

⑫ 茶色（ちゃいろ）の くつ。

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-KJ14-044）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-KJ14-045

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 牛肉を やく。（ぎゅうにく）

④ 竹馬で あそぶ。（うま）

⑤ やさいを 売る。（う）

⑥ 弓を ひく。（ゆみ）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 馬車が 走る。（ば／はし）

⑧ 計算を する。（けいさん）

⑨ 室ないで あそぶ。（しつ）

⑩ きょう 走に 出る。（そう）

⑪ 強弱を つける。（きょうじゃく）

⑫ しつもんに 答える。（こた）

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-KJ14-045）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-KJ14-046

よみがなを かきましょう

① べん強する。（きょう）

② 教室（きょうしつ）に 入る。

③ 校ていを 走る。（はし）

④ 計算（けいさん）を する。

⑤ 北の 国。（きた／くに）

⑥ 戸（と）を しめる。

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（うま）に のる。

⑨ 弱（よわ）い 力。

⑩ やさいを 売（う）る。

⑪ 牛肉（ぎゅうにく）を やく。

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-KJ14-046）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-KJ14-047

よみがなを かきましょう

① 馬（うま）に のる。

② かけっこの 時間（じかん）を 計（はか）る。

③ 子牛が 牛（うし）はしる。

④ 室（しつ）ないで あそぶ。

⑤ 売店（ばいてん）で かう。

⑥ 茶色（ちゃいろ）の くつ。

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 南北（なんぼく）に ながい しま。

⑨ 強（つよ）い 風（かぜ）。

⑩ 弱（よわ）い 力。

⑪ やさいを 売（う）る。

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-KJ14-047）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-KJ14-048

よみがなを かきましょう

① 校ていを 走（はし）る。

② 教室（きょうしつ）に 入る。

③ 牛肉（ぎゅうにく）を やく。

④ 南北（なんぼく）に ながい しま。

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 きょう 走（そう）に 出る。

⑧ 弱（よわ）い 力。

⑨ 馬（ば）車が 走（はし）る。

⑩ べん 強（きょう）する。

⑪ 売（ばい）店（てん）で かう。

⑫ 七才（さい）に なる。

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-KJ14-048）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-KJ14-049

よみがなを かきましょう

① べん強する。（きょう）

② 校ていを走る。（はし）

③ 室ないで あそぶ。（しつ）

④ 牛肉（ぎゅうにく）を やく。

⑤ 竹馬（うま）で あそぶ。

⑥ 戸（と）を しめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ やさいを 売（う）る。

⑧ かけっこの 時間（じかん）を 計（はか）る。

⑨ 馬（うま）に のる。

⑩ 弱（よわ）い 力。

⑪ 北（きた）の 国（くに）。

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-KJ14-049）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-KJ14-050

よみがなを かきましょう

① 馬（うま）に のる。

② 北（きた）の 国（くに）。

③ 売店（ばいてん）で かう。

④ 室（しつ）ないで あそぶ。

⑤ べん強（きょう）する。

⑥ 市（し）やくしょへ 行（い）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 子牛（うし）が はしる。

⑨ 弱（よわ）い 力。

⑩ 強（つよ）い 風（かぜ）。

⑪ 計（けい）算（さん）を する。

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-KJ14-050）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。