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 教室(きょうしつ)に □る。

③ 子牛が □しる。

④ 売店(てん)で □う。

⑤ 計算(さん)を □る。

⑥ 門を □ぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(よわ)い 力。

⑧ 竹□(うま)で あそぶ。

⑨ べん□(きょう)する。

⑩ 校ていを □(はし)る。

⑪ 南(なん)□(ぼく)に ながい しま。

⑫ 学校まで □(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 教室(きょうしつ)に □ 入る。

③ やさいを □ 売る。

④ 竹馬で □ あそぶ。

⑤ かけっこの 時間(じかん)を □ 計る。

⑥ 門を □ くぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□(ばいてん)で かう。

⑧ □□(きた)の 国(くに)。

⑨ □□(つよ)い 風(かぜ)。

⑩ □□(よわ)い 力。

⑪ 校ていを □□(はし)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 馬に のる。

② べん強する。

③ 牛肉(にく)を やく。

④ 北の 国(くに)。

⑤ 強弱(きょうじゃく)を つける。

⑥ 門を くぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 校ていを □□(はし)る。

⑧ □□(けい)算(さん)を する。

⑨ □□(しつ)ないで あそぶ。

⑩ きょう□□(そう)に 出る。

⑪ やさいを □□(う)る。

⑫ しつもんに □□(こた)える。

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 □が なく。

② 教室(きょうしつ)に □ 入る。

③ 強弱(きょうじゃく)を □ つける。

④ 竹馬で □ あそぶ。

⑤ 計算(さん)を □ する。

⑥ 戸を □ しめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(つよ)い 風(かぜ)。

⑧ □(きた)の 国(くに)。

⑨ □(ば)車が 走(はし)る。

⑩ やさいを □(う)る。

⑪ 校ていを □(はし)る。

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 □強い風。（かぜ）

② 教室に□入る。（きょう）

③ 強弱を□つける。（きょう）

④ 計算を□する。（さん）

⑤ 北の国□。（くに）

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 きょう□に出る。（そう）

⑧ □がなく。（うし）

⑨ 子□がはしる。（うし）

⑩ □店でかう。（ばいてん）

⑪ □にのる。（うま）

⑫ あつまる□しょ。（ば）

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 計算(さん)を する。

③ 牛が□なく。

④ □馬車が走(はし)る。

⑤ 売店(てん)□で かう。

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 □肉(ぎゅうにく)を やく。

⑧ きょう□に 出る。

⑨ □い風(つよかぜ)。

⑩ □ないで あそぶ。

⑪ 南(なん)□(ぼく)に ながい しま。

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 □弱い力。

② 子牛が□はしる。

③ かけっこの時間(じかん)を□計る。

④ □室ないで あそぶ。

⑤ 北の□国(くに)。

⑥ 小麦の□な。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(つよ)い風(かぜ)。

⑧ やさいを□(う)る。

⑨ □(うま)にのる。

⑩ □(ぎゅう)肉(にく)をやく。

⑪ 校ていを□(はし)る。

⑫ □(じ)めんにすわる。

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 牛が □ なく。

② かけっこの 時間(じかん)を 計る□。

③ 校ていを 走る□。

④ 強い □(かぜ) 風。

⑤ 室ないで □ あそぶ。

⑥ 市やくしょへ □(い) 行く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(きた)の □(くに)。

⑧ □(よわ)い 力。

⑨ 子□(うし)が はしる。

⑩ やさいを □(う)る。

⑪ 竹□(うま)で あそぶ。

⑫ □(や)じるしの ほうへ すすむ。

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 牛が□なく。

③ やさいを□売る。

④ 北の□国。（くに）

⑤ きょう走に□出る。

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 かけっこの 時間（じかん）を□（はか）る。

⑧ 教（きょう）□（しつ）に 入る。

⑨ □（つよ）い 風（かぜ）。

⑩ □（ば）車が 走（はし）る。

⑪ 強（きょう）□（じゃく）を つける。

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 子牛が［　］はしる。

② ［　］室ないで あそぶ。

③ ［　］強い風（かぜ）。

④ ［　］馬車が走（はし）る。

⑤ かけっこの時間（じかん）を［　］計る。

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 強（きょう）［　］（じゃく）を つける。

⑧ ［　］（ばい）店（てん）で かう。

⑨ ［　］（うし）が なく。

⑩ 南（なん）［　］（ぼく）に ながい しま。

⑪ 校ていを［　］（はし）る。

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

こたえ　J2-KJ14-051

よみがなを かきましょう

① 馬（うま）に のる。

② 教室（きょうしつ）に 入る。

③ 子牛（うし）が はしる。

④ 売店（ばいてん）で かう。

⑤ 計算（けいさん）を する。

⑥ 門（もん）を くぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 弱（よわ）い 力。

⑧ 竹馬（うま）で あそぶ。

⑨ べん強（きょう）する。

⑩ 校ていを 走（はし）る。

⑪ 南北（なんぼく）に ながい しま。

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-KJ14-051）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-KJ14-052

よみがなを かきましょう

① 牛[うし]が なく。

② 教室[きょうしつ]に 入る。

③ やさいを 売[う]る。

④ 竹馬[うま]で あそぶ。

⑤ かけっこの 時間[じかん]を 計[はか]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 売[ばい]店[てん]で かう。

⑧ 北[きた]の 国[くに]。

⑨ 強[つよ]い 風[かぜ]。

⑩ 弱[よわ]い 力。

⑪ 校ていを 走[はし]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-KJ14-052）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-KJ14-053

よみがなを かきましょう

① 馬(うま)に のる。

② べん強(きょう)する。

③ 牛肉(ぎゅうにく)を やく。

④ 北(きた)の 国(くに)。

⑤ 強弱(きょうじゃく)を つける。

⑥ 門(もん)を くぐる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 校ていを 走(はし)る。

⑧ 計算(けいさん)を する。

⑨ 室(しつ)ないで あそぶ。

⑩ きょう 走(そう)に 出る。

⑪ やさいを 売(う)る。

⑫ しつもんに 答(こた)える。

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-KJ14-053）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-KJ14-054

よみがなを かきましょう

① 牛[うし]が なく。

② 教室[きょうしつ]に 入る。

③ 強弱[きょうじゃく]を つける。

④ 竹馬[うま]で あそぶ。

⑤ 計算[けいさん]を する。

⑥ 戸[と]を しめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 強[つよ]い 風[かぜ]。

⑧ 北[きた]の 国[くに]。

⑨ 馬[ば]車が 走[はし]る。

⑩ やさいを 売[う]る。

⑪ 校ていを 走[はし]る。

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-KJ14-054）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-KJ14-055

よみがなを かきましょう

① つよ 強い風（かぜ）。

② しつ（きょう） 教室に入る。

③ じゃく（きょう） 強弱をつける。

④ けい（さん） 計算をする。

⑤ きた 北の国（くに）。

⑥ こた しつもんに答える。

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 牛（うし）がなく。

⑨ 子 牛（うし）がはしる。

⑩ 売（ばい）店（てん）でかう。

⑪ 馬（うま）にのる。

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-KJ14-055）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-KJ14-056

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 牛が なく。（うし）

④ 馬車が 走る。（ば／はし）

⑤ 売店で かう。（ばいてん）

⑥ うんどう場で はしる。（じょう）

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 きょう 走に 出る。（そう）

⑨ 強い 風。（つよ／かぜ）

⑩ 室ないで あそぶ。（しつ）

⑪ 南北に ながい しま。（なん／ぼく）

⑫ 小麦の こな。（むぎ）

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-KJ14-056）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-KJ14-057

よみがなを かきましょう

① 弱い（よわ）力。

② 子牛（うし）が はしる。

③ かけっこの 時間（じかん）を 計（はか）る。

④ 室（しつ）ないで あそぶ。

⑤ 北（きた）の 国（くに）。

⑥ 小麦（むぎ）の こな。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 強（つよ）い 風（かぜ）。

⑧ やさいを 売（う）る。

⑨ 馬（うま）に のる。

⑩ 牛（ぎゅう）肉（にく）を やく。

⑪ 校ていを 走（はし）る。

⑫ 地（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-KJ14-057）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-KJ14-058

よみがなを かきましょう

① 牛[うし]が なく。

② かけっこの 時間[じかん]を 計[はか]る。

③ 校ていを 走[はし]る。

④ 強[つよ]い 風[かぜ]。

⑤ 室[しつ]ないで あそぶ。

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 北[きた]の 国[くに]。

⑧ 弱[よわ]い 力。

⑨ 子牛[うし]が はしる。

⑩ やさいを 売[う]る。

⑪ 竹馬[うま]で あそぶ。

⑫ 矢[や]じるしの ほうへ すすむ。

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-KJ14-058）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-KJ14-059

よみがなを かきましょう

① 弱い[よわ]力。

② 牛[うし]が なく。

③ やさいを 売[う]る。

④ 北[きた]の 国[くに]。

⑤ きょう走[そう]に 出る。

⑥ しつもんに 答[こた]える。

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 教室[きょうしつ]に 入る。

⑨ 強[つよ]い 風[かぜ]。

⑩ 馬[ば]車が 走[はし]る。

⑪ 強弱[きょうじゃく]を つける。

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-KJ14-059）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-KJ14-060

よみがなを かきましょう

① 子牛[うし]が はしる。

② 室[しつ]ないで あそぶ。

③ 強[つよ]い 風[かぜ]。

④ 馬[ば]車が 走[はし]る。

⑤ かけっこの 時間[じかん]を 計[はか]る。

⑥ しつもんに 答[こた]える。

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 売[ばい]店[てん]で かう。

⑨ 牛[うし]が なく。

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]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-KJ14-060）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。