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 馬車が□走る。（はし）

③ きょう走に□出る。

④ 売□（てん）で かう。

⑤ 南北に□ながい しま。（なん）

⑥ 回答（かい）□する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□肉（にく）を□□（ぎゅう）やく。

⑧ □□ないで あそぶ。（しつ）

⑨ □□の国。（きた）（くに）

⑩ □□算（けい）（さん）を する。

⑪ □□い 風。（つよ）（かぜ）

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 馬に □ のる。

② 室ないで □ あそぶ。

③ べん強する。 □

④ きょう走に □ 出る。

⑤ 子牛が □ はしる。

⑥ 弓を □ ひく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 竹 □ (うま) で あそぶ。

⑧ □ (よわ) い 力。

⑨ □ (ばい) 店(てん) で かう。

⑩ □ (けい) 算(さん) を する。

⑪ 南(なん) □ (ぼく) に ながい しま。

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 □で あそぶ。（竹馬）

② 教室（きょうしつ）に □る。（入）

③ 計算（けいさん）を □る。（する）

④ 南北（なんぼく）に ながい □。（しま）

⑤ 強弱（きょうじゃく）を □ける。（つ）

⑥ 地図（ちず）を □る。（見）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□い 風。（つよ・かぜ）

⑧ 子□□が はしる。（うし）

⑨ やさいを □□る。（う）

⑩ きょう□□に 出る。（そう）

⑪ □□ないで あそぶ。（しつ）

⑫ □□じるしの ほうへ すすむ。（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 □弱い力。

② 売店(てん)で□う。

③ 強い□風(かぜ)。

④ 子牛が□しる。

⑤ 竹馬で□そぶ。

⑥ 地□んにすわる。

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 □(きた)の国(くに)。

⑨ 校ていを□(はし)る。

⑩ 教(きょう)□(しつ)に入る。

⑪ □(しつ)ないであそぶ。

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 やさいを □売る。

② □北の国。（くに）

③ 子牛が□はしる。

④ □強い風。（かぜ）

⑤ かけっこの時間（じかん）を□計る。

⑥ お茶を□のむ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □（よわ）い力。

⑧ きょう□（そう）に出る。

⑨ べん□（きょう）する。

⑩ 竹□（うま）であそぶ。

⑪ □（しつ）ないであそぶ。

⑫ うんどう□（じょう）ではしる。

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 □弱い力。

② □馬車が走(はし)る。

③ □牛がなく。

④ □売店(てん)でかう。

⑤ べん□強する。

⑥ 回答(かい)□する。

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□る。

⑧ きょう□に出る。

⑨ □ないであそぶ。

⑩ 竹□であそぶ。

⑪ 南(なん)□にながいしま。

⑫ 雨□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 やさいを 売る。

② 計算(さん)を する。

③ 竹馬で あそぶ。

④ 南北(なん)に ながい しま。

⑤ 牛肉(にく)を やく。

⑥ 地図(ず)を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ べん(きょう)する。

⑧ 子(うし)が はしる。

⑨ 強(きょう)(じゃく)を つける。

⑩ 校ていを(はし)る。

⑪ 教(きょう)(しつ)に 入る。

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□国。（くに）

③ 校ていを□走る。

④ かけっこの時間（じかん）を□計る。

⑤ □強い風。（かぜ）

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 教（きょう）□（しつ）に入る。

⑧ 子□（うし）がはしる。

⑨ □（ば）車が走（はし）る。

⑩ やさいを□（う）る。

⑪ 強（きょう）□（じゃく）をつける。

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

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 □馬車が走(はし)る。

④ かけっこの時間(じかん)を □計る。

⑤ □牛肉(にく)を やく。

⑥ □門を くぐる。

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 校ていを □(はし)る。

⑨ べん□(きょう)する。

⑩ □(ばい)店(てん)で かう。

⑪ 南(なん)□(ぼく)に ながい しま。

⑫ 朝(あさ)□(いち)で かう。

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 馬に □る。

② 牛肉を □く。

③ 強弱を □ける。

④ 計算を □する。

⑤ 校ていを 走る□。

⑥ 天才の □かき。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 子□が はしる。

⑧ やさいを □る。

⑨ □の 国。

⑩ 教□に 入る。

⑪ □い 風。

⑫ あつまる□しょ。

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-KJ14-061

よみがなを かきましょう

① 弱い[よわ]力。

② 馬車が走[はし]る。

③ きょう走[そう]に出る。

④ 売店[ばいてん]でかう。

⑤ 南北[なんぼく]にながいしま。

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 牛[ぎゅう]肉[にく]をやく。

⑧ 室[しつ]ないであそぶ。

⑨ 北[きた]の国[くに]。

⑩ 計[けい]算[さん]をする。

⑪ 強[つよ]い風[かぜ]。

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-KJ14-061）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-KJ14-062

よみがなを かきましょう

① 馬（うま）に のる。

② 室（しつ）ないで あそぶ。

③ べん強（きょう）する。

④ きょう走（そう）に 出る。

⑤ 子牛（うし）が はしる。

⑥ 弓（ゆみ）を ひく。

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 弱（よわ）い 力。

⑨ 売（ばい）店（てん）で かう。

⑩ 計算（けいさん）を する。

⑪ 南北（なんぼく）に ながい しま。

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-KJ14-062）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-KJ14-063

よみがなを かきましょう

① 竹馬で あそぶ。（うま）

② 教室に 入る。（しつ）

③ 計算を する。（けいさん）

④ 南北に ながい しま。（なんぼく）

⑤ 強弱を つける。（きょうじゃく）

⑥ 地図を 見る。（ちず）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 強い 風。（つよ・かぜ）

⑧ 子牛が はしる。（うし）

⑨ やさいを 売る。（う）

⑩ きょう 走に 出る。（そう）

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-KJ14-063）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-KJ14-064

よみがなを かきましょう

① 弱い 力。 → よわ

② 売店で かう。 → ばいてん

③ 強い 風。 → つよ　かぜ

④ 子牛が はしる。 → うし

⑤ 竹馬で あそぶ。 → うま

⑥ 地めんに すわる。 → じ

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ かけっこの 時間を 計る。 → じかん　はか

⑧ 北の 国。 → きた　くに

⑨ 校ていを 走る。 → はし

⑩ 教室に 入る。 → きょうしつ

⑪ 室ないで あそぶ。 → しつ

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-KJ14-064）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-KJ14-065

よみがなを かきましょう

① やさいを 売(う)る。

② 北(きた)の 国(くに)。

③ 子牛(うし)が はしる。

④ 強(つよ)い 風(かぜ)。

⑤ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

⑥ お茶(ちゃ)を のむ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 弱(よわ)い 力。

⑧ きょう 走(そう)に 出る。

⑨ べん 強(きょう)する。

⑩ 竹 馬(うま) で あそぶ。

⑪ 室(しつ)ないで 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-KJ14-065）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-KJ14-066

よみがなを かきましょう

① 弱い[よわ]力。

② 馬車が走[はし]る。

③ 牛が[うし]なく。

④ 売店[ばいてん]でかう。

⑤ べん強する。[きょう]

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 かけっこの時間[じかん]を計[はか]る。

⑧ きょう走[そう]に出る。

⑨ 室[しつ]ないであそぶ。

⑩ 竹馬[うま]であそぶ。

⑪ 南[なん]北[ぼく]にながいしま。

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-KJ14-066）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-KJ14-067

よみがなを かきましょう

① やさいを 売(う)る。

② 計算(けいさん)を する。

③ 竹馬(うま)で あそぶ。

④ 南北(なんぼく)に ながい しま。

⑤ 牛肉(ぎゅうにく)を やく。

⑥ 地図(ちず)を 見る。

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 強弱(きょうじゃく)を つける。

⑩ 校ていを 走(はし)る。

⑪ 教室(きょうしつ)に 入る。

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-KJ14-067）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-KJ14-068

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 校ていを 走（はし）る。

④ かけっこの 時間（じかん）を 計（はか）る。

⑤ 強（つよ）い 風（かぜ）。

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 教室（きょうしつ）に 入る。

⑧ 子牛（うし）が はしる。

⑨ 馬（ば）車が 走（はし）る。

⑩ やさいを 売（う）る。

⑪ 強弱（きょうじゃく）を つける。

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-KJ14-068）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-KJ14-069

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 馬車(ばしゃ)が 走(はし)る。

④ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

⑤ 牛肉(ぎゅうにく)を やく。

⑥ 門(もん)を くぐる。

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 校ていを 走(はし)る。

⑨ べん強(きょう)する。

⑩ 売店(ばいてん)で かう。

⑪ 南北(なんぼく)に ながい しま。

⑫ 朝市(あさいち)で かう。

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-KJ14-069）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-KJ14-070

よみがなを かきましょう

① 馬に［うま］のる。

② 牛肉を［ぎゅうにく］やく。

③ 強弱を［きょうじゃく］つける。

④ ［けいさん］計算をする。

⑤ 校ていを［はし］走る。

⑥ 天才の［さい］えかき。

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 やさいを［売］（う）る。

⑨ ［北］（きた）の国（くに）。

⑩ 教（きょう）［室］（しつ）に入る。

⑪ ［強］（つよ）い風（かぜ）。

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-KJ14-070）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。