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 校ていを□走る。

③ べん□強する。

④ 南北に□ながい しま。

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 □ないで あそぶ。

⑧ □車が 走る。

⑨ 強□を つける。

⑩ かけっこの 時間を□る。

⑪ やさいを□る。

⑫ □道を あるく。

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 校ていを 走る。□

② 教室(きょう)に 入る。□

③ 竹馬で あそぶ。□

④ 子牛が はしる。□

⑤ 強弱(きょう)を つける。□

⑥ □を あける。
雨戸

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ べん□(きょう)する。
勉強

⑧ きょう□(そう)に 出る。
競争

⑨ □□(けいさん)を する。
計算

⑩ □□(きた)の 国(くに)。
北の国

⑪ □□(ばいてん)で かう。
売店で

⑫ 小□□(むぎ)の こな。
小麦の

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 □馬車が走(はし)る。

③ 子牛が□はしる。

④ 南北(なん)に□ながい しま。

⑤ 強弱(きょう)を□つける。

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 かけっこの 時間(じかん)を□(はか)る。

⑧ □(しつ)ないで あそぶ。

⑨ きょう□(そう)に 出る。

⑩ 教(きょう)□(しつ)に 入る。

⑪ □(ばい)店(てん)で かう。

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 やさいを □ る。

② 強弱(きょうじゃく)を □ ける。

③ 竹馬で □ そぶ。

④ 南北(なんぼく)に □ がい しま。

⑤ □(さん)を する。

⑥ あつまる □ しょ。

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□(うし)が はしる。

⑨ かけっこの 時間(じかん)を □(はか)る。

⑩ きょう□(そう)に 出る。

⑪ べん□(きょう)する。

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 □牛が はしる。

② 強い □(かぜ)。

③ きょう走に □ 出る。

④ 強弱(きょうじゃく)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 かけっこの 時間(じかん)を □(はか)る。

⑧ やさいを □(う)る。

⑨ □(しつ)ないで あそぶ。

⑩ □(ばい)店(てん)で かう。

⑪ □(きた)の 国(くに)。

⑫ 学校まで □(ある)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 □弱い力。

② □強い風。（かぜ）

③ □計算をする。（さん）

④ □馬車が走る。（はし）

⑤ 牛肉を□やく。（にく）

⑥ 答えを□書く。（か）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 南□に ながい しま。（なん・ぼく）

⑧ □ないで あそぶ。（しつ）

⑨ 強□を つける。（きょう・じゃく）

⑩ きょう□に 出る。（そう）

⑪ □店で かう。（ばい・てん）

⑫ あつまる□しょ。（ば）

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 かう。

③ かけっこの 時間(じかん)を 計る。□

④ 竹馬で □あそぶ。

⑤ きょう走に □出る。

⑥ 弓(ゆみ)と 矢。□

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(つよ)い 風(かぜ)。

⑧ 教(きょう)□(しつ)に 入る。

⑨ 南(なん)□(ぼく)に ながい しま。

⑩ □(ば)車が 走(はし)る。

⑪ □(うし)が なく。

⑫ □(こた)えを 書(か)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 □ る。

② 校ていを □ 走る。

③ 南北に □ ながい しま。

④ かけっこの 時間(じかん)を □ 計る。

⑤ 牛肉(にく)を □ やく。

⑥ □ 戸を しめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ べん □(きょう) する。

⑧ □(きた) の 国(くに)。

⑨ □(よわ) い 力。

⑩ 教(きょう) □(しつ) に 入る。

⑪ □(ばい) 店(てん) で かう。

⑫ □(もん) を くぐる。

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 □北の国。（くに）

③ □馬車が走る。（はし）

④ □べん強する。

⑤ □売店（てん）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 校ていを□（はし）る。

⑧ □算（けい）（さん）をする。

⑨ 強（きょう）□（じゃく）をつける。

⑩ 教（きょう）□（しつ）に入る。

⑪ □肉（ぎゅう）（にく）をやく。

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 □強い風。（かぜ）

② 強□弱をつける。（きょう）

③ □売店でかう。（てん）

④ 計□をする。（さん）

⑤ 教□に入る。（きょう）

⑥ □答えを書く。（か）

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 □がなく。（うし）

⑨ 校ていを□る。（はし）

⑩ □の国。（きた／くに）

⑪ □車が走る。（ば／はし）

⑫ 弓と□。（ゆみ／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

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

こたえ　J2-KJ14-071

よみがなを かきましょう

① 牛（うし）が なく。

② 校ていを 走（はし）る。

③ べん強（きょう）する。

④ 南北（なんぼく）に ながい しま。

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 室（しつ）ないで あそぶ。

⑧ 馬（ば）車が 走（はし）る。

⑨ 強弱（きょうじゃく）を つける。

⑩ かけっこの 時間（じかん）を 計（はか）る。

⑪ やさいを 売（う）る。

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-KJ14-071）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-KJ14-072

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 竹馬（うま）で あそぶ。

④ 子牛（うし）が はしる。

⑤ 強弱（きょうじゃく）を つける。

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 べん強（きょう）する。

⑧ きょう走（そう）に 出る。

⑨ 計算（けいさん）を する。

⑩ 北（きた）の国（くに）。

⑪ 売店（ばいてん）で かう。

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-KJ14-072）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-KJ14-073

よみがなを かきましょう

① べん強する。（きょう）

② 馬車が走る。（ば）

③ 子牛が はしる。（うし）

④ 南北に ながい しま。（ぼく）

⑤ 強弱を つける。（じゃく）

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 かけっこの 時間を 計る。（じかん）（はか）

⑧ 室ないで あそぶ。（しつ）

⑨ きょう 走に 出る。（そう）

⑩ 教室に 入る。（きょうしつ）

⑪ 売店で かう。（ばいてん）

⑫ 答えを 書く。（こた）（か）

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-KJ14-073）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-KJ14-074

よみがなを かきましょう

① やさいを 売(う)る。

② 強弱(きょうじゃく)を つける。

③ 竹馬(うま)で あそぶ。

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 教室(きょうしつ)に 入る。

⑧ 子牛(うし)が はしる。

⑨ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

⑩ きょう 走(そう)に 出る。

⑪ べん 強(きょう)する。

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-KJ14-074）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-KJ14-075

よみがなを かきましょう

① 子牛が［うし］はしる。

② 強い［つよ］風（かぜ）。

③ きょう走に［そう］出る。

④ 強弱（きょうじゃく）を［じゃく］つける。

⑤ 馬車が［ば］走（はし）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 やさいを［売］（う）る。

⑨ ［室］（しつ）ないで あそぶ。

⑩ ［売］（ばい）店（てん）で かう。

⑪ ［北］（きた）の国（くに）。

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-KJ14-075）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-KJ14-076

よみがなを かきましょう

① 弱い 力。 → よわ

② 強い 風。 → つよ（かぜ）

③ 計算を する。 → けいさん

④ 馬車が 走る。 → ば（はし）

⑤ 牛肉を やく。 → ぎゅうにく

⑥ 答えを 書く。 → こた（か）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 南北に ながい しま。 → なんぼく

⑧ 室 ないで あそぶ。 → しつ

⑨ 強弱を つける。 → きょうじゃく

⑩ きょう 走 に 出る。 → そう

⑪ 売 店で かう。 → ばいてん

⑫ あつまる 場 しょ。 → ば

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-KJ14-076）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-KJ14-077

よみがなを かきましょう

① 弱い(よわ)力。

② 売店(ばいてん)で かう。

③ かけっこの 時間(じかん)を 計(はか)る。

④ 竹馬(うま)で あそぶ。

⑤ きょう走(そう)に 出る。

⑥ 弓(ゆみ)と 矢(や)。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 強(つよ)い 風(かぜ)。

⑧ 教室(きょうしつ)に 入る。

⑨ 南北(なんぼく)に ながい しま。

⑩ 馬(ば)車が 走(はし)る。

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-KJ14-077）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-KJ14-078

よみがなを かきましょう

① 馬に［うま］のる。

② 校ていを［はし］走る。

③ 南北に［ぼく］ながい しま。

④ かけっこの 時間(じかん)を［はか］る。

⑤ 牛肉(ぎゅうにく)を［ぎゅうにく］やく。

⑥ 戸を［と］しめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ べん［きょう］する。

⑧ ［きた］の 国(くに)。

⑨ ［よわ］い 力。

⑩ ［きょうしつ］に 入る。

⑪ ［ばいてん］で かう。

⑫ ［もん］を くぐる。

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-KJ14-078）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-KJ14-079

よみがなを かきましょう

① 弱い力。（よわ）

② 北の国。（きた／くに）

③ 馬車が走る。（ば／はし）

④ べん強する。（きょう）

⑤ 売店でかう。（ばいてん）

⑥ 七才になる。（さい）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 校ていを走る。（はし）

⑧ 計算をする。（けい／さん）

⑨ 強弱をつける。（きょう／じゃく）

⑩ 教室に入る。（きょう／しつ）

⑪ 牛肉をやく。（ぎゅう／にく）

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-KJ14-079）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-KJ14-080

よみがなを かきましょう

① つよ 強い風（かぜ）。

② じゃく 強弱（きょう）をつける。

③ ばい 売店（てん）でかう。

④ けい 計算（さん）をする。

⑤ しつ 教室（きょう）に入る。

⑥ こた 答えを書（か）く。

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 牛（うし）がなく。

⑨ 校ていを 走（はし）る。

⑩ 北（きた）の国（くに）。

⑪ 馬（ば）車が走（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-KJ14-080）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