J4-KJ02 こくご 4年の かん字 02

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 山の 風景を かく。

② 必ず 手を あらう。

③ 愛用の くつを みがく。

④ 初めて 竹馬に のる。

⑤ チームの 要に なる。

⑥ 紙ひこうきが 飛ぶ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 国語の 典(じてん)を 引く。

⑧ ボールを 的(まと)に 当てる。

⑨ 漢字の 訓(くん)読みを 調べる。

⑩ 大きく 成(せい)長した 木を 見る。

⑪ 工作の 手順(じゅん)を 印(いん)さつする。

⑫ 先生が 例(れい)を あげる。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ03　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ01 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

J4-KJ02 こくご 4年の かん字 02

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 昨年の 写真を 見る。

② なりたい 自分に 成る。

③ 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。

④ チームの 要に なる。

⑤ 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

⑥ 走る 目標を きめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 物語から 教□を 学ぶ。（くん）

⑧ 山の 風□を かく。（けい）

⑨ ボールを □に 当てる。（まと）

⑩ 先生に お□ぎを する。（じ）

⑪ 工作の 手順(じゅん)を □さつする。（いん）

⑫ 図書館の □書さんに 聞く。（し）

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ03　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ01 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

J4-KJ02 こくご 4年の かん字 02

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① なりたい 自分に 成る。

② 必ず 手を あらう。

③ 古い 城へきを 絵に かく。

④ 先生に お辞ぎを する。

⑤ 遠足の 目的を 考える。

⑥ 赤ちゃんの 発達を 家族と 話す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 山の 上から 町の 夜□を 見る。（けい）

⑧ □用の くつを みがく。（あい）

⑨ 漢字の□読みを 調べる。（くん）

⑩ □かな 部屋で 本を 読む。（しず）

⑪ 話の□点を まとめる。（よう）

⑫ 友だちを□じる。（しん）

ふくしゅう

J4-KJ02 こくご 4年の かん字 02

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 羊の群れを 見る。

② 必ず 手を あらう。

③ 漢字の訓読みを 調べる。

④ 昨年の 写真を 見る。

⑤ 遠足の 目的を 考える。

⑥ 先生に 手紙を 発信する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 地図に しるし をつける。

⑧ チームの かなめ に なる。

⑨ なりたい 自分に な る。

⑩ 先生に お じ ぎを する。

⑪ しず かな 部屋で 本を 読む。

⑫ ひ 行機（き）の 絵を かく。

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

J4-KJ02 こくご 4年の かん字 02

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 遠足の 目的を 考える。

② 遠足に 必要な 物を そろえる。

③ 国語の 辞典を 引く。

④ 大会の 初日に 出場する。

⑤ 工作の 手順を 印さつする。

⑥ つみ木で 家を 建てる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑧ 大きく 長した 木を 見る。

⑨ 野原で 生する 花を 見る。

⑩ 山の 上から 町の 夜 を 見る。

⑪ チームの に なる。

⑫ この のパズルが すきだ。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ03　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ01 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

J4-KJ02 こくご 4年の かん字 02

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 山の 風景(□)を かく。

② 遠足に 必要(□)な 物を そろえる。

③ 昼の 校庭に 静じゃく(□)が もどる。

④ 野原で 群生する(□) 花を 見る。

⑤ □昨シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑥ 花だんに 菜(□)の花が さく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生に お□(じ)ぎを する。

⑧ 話の □(よう)点を まとめる。

⑨ □(あい)用の くつを みがく。

⑩ □(はじ)めて 竹馬に のる。

⑪ 物語から 教□(くん)を 学ぶ。

⑫ □(ひ)行機(き)の 絵を かく。

ふくしゅう

J4-KJ02 こくご 4年の かん字 02

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 山の 風景を かく。

② 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。

③ 山の 上の 城を 見る。

④ ボールを 的に 当てる。

⑤ 野原で 群生する 花を 見る。

⑥ 形を 動物に 例える。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 地図に □(しるし)を つける。

⑧ 国語の □(じ)典(てん)を 引く。

⑨ 大きく □(せい)長した 木を 見る。

⑩ □(かなら)ず 手を あらう。

⑪ □(はじ)めて 竹馬に のる。

⑫ □(けん)国記ねんの日は 学校が 休みだ。

ふくしゅう

J4-KJ02 こくご 4年の かん字 02

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 地図に 印を つける。

② 古い 城へきを 絵に かく。

③ 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。

④ 大きく 成長した 木を 見る。

⑤ チームの 要になる。

⑥ 自分の 声を 録音する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大会の □□日に 出場する。（しょ）

⑧ □□シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。（さく）

⑨ □□ず 手を あらう。（かなら）

⑩ □□かな 部屋で 本を 読む。（しず）

⑪ 国語の □□典を 引く。（じ・てん）

⑫ □□行機の 絵を かく。（ひ・き）

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ03　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ01 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

J4-KJ02 こくご 4年の かん字 02

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 昨年の 写真を 見る。

② 国語の 辞典を 引く。

③ 静かな 部屋で 本を 読む。

④ 大会の 初日に 出場する。

⑤ 山の 上から 町の 夜景を 見る。

⑥ 自分の 席に すわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 羊の □を 見る。（む）

⑧ □用の くつを みがく。（あい）

⑨ 古い □へきを 絵に かく。（じょう）

⑩ 遠足の 目□を 考える。（てき）

⑪ チームの □に なる。（かなめ）

⑫ 花の しゅ□を 調べる。（るい）

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ03　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ01 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

J4-KJ02 こくご 4年の かん字 02

なまえ

がつ　にち

かかった じかん　ふん
めやす 8ぷん

○の かず　／12

よみがなを かきましょう

① 初めて 竹馬に のる。

② 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

③ 地図に 印を つける。

④ 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。

⑤ 遠足に 必要な 物を そろえる。

⑥ なわとびが 上達する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 話の □□ 点を まとめる。

⑧ 国語の □□ 典を 引く。

⑨ 山の 上から 町の 夜□□を 見る。

⑩ 物語から 教□□を 学ぶ。

⑪ なりたい 自分に □□る。

⑫ 友だちを □□じる。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ03　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ01 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　J4-KJ02-001

よみがなを かきましょう

① 山の 風景(けい)を かく。

② 必(かなら)ず 手を あらう。

③ 愛用(あい)の くつを みがく。

④ 初(はじ)めて 竹馬に のる。

⑤ チームの 要(かなめ)に なる。

⑥ 紙ひこうきが 飛(と)ぶ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 国語の 辞典(じてん)を 引く。

⑧ ボールを 的(まと)に 当てる。

⑨ 漢字の 訓読(くんよ)みを 調べる。

⑩ 大きく 成長(せいちょう)した 木を 見る。

⑪ 工作の 手順(じゅんじょ)を 印(いん)さつする。

⑫ 先生が 例(れい)を あげる。

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（J4-KJ02-001）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　J4-KJ02-002

よみがなを かきましょう

① 昨年の 写真を 見る。（さく）

② なりたい 自分に 成る。（な）

③ 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。（あい）

④ チームの 要に なる。（かなめ）

⑤ 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。（せい）

⑥ 走る 目標を きめる。（ひょう）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 物語から 教訓（くん）を 学ぶ。

⑧ 山の 風景（けい）を かく。

⑨ ボールを 的（まと）に 当てる。

⑩ 先生に お辞（じ）ぎを する。

⑪ 工作の 手順（じゅん）を 印（いん）さつする。

⑫ 図書館の 司（し）書さんに 聞く。

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（J4-KJ02-002）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　J4-KJ02-003

よみがなを かきましょう

① なりたい 自分に 成る。（な）

② 必ず（かなら） 手を あらう。

③ 古い 城（じょう）へきを 絵に かく。

④ 先生に お辞（じ）ぎを する。

⑤ 遠足の 目的（てき）を 考える。

⑥ 赤ちゃんの 発達（たつ）を 家族と 話す。（ふくしゅう）

かん字を かきましょう

⑦ 山の 上から 町の 夜 景（けい） を 見る。

⑧ 愛（あい） 用の くつを みがく。

⑨ 漢字の 訓（くん） 読みを 調べる。

⑩ 静（しず）かな 部屋で 本を 読む。

⑪ 話の 要（よう） 点を まとめる。

⑫ 友だちを 信（しん） じる。（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（J4-KJ02-003）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　J4-KJ02-004

よみがなを かきましょう

① 羊の群（む）れを 見る。

② 必（かなら）ず 手を あらう。

③ 漢字の訓読（くん）みを 調べる。

④ 昨年（さく）の 写真を 見る。

⑤ 遠足の 目的（てき）を 考える。

⑥ 先生に 手紙を 発信（しん）する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 地図に 印（しるし）を つける。

⑧ チームの 要（かなめ）に なる。

⑨ なりたい 自分に 成（な）る。

⑩ 先生に お 辞（じ）ぎを する。

⑪ 静（しず）かな 部屋で 本を 読む。

⑫ 飛（ひ）行機（き）の 絵を 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（J4-KJ02-004）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　J4-KJ02-005

よみがなを かきましょう

① 遠足の 目的（てき）を 考える。

② 遠足に 必要（ひつよう）な 物を そろえる。

③ 国語の 辞典（じてん）を 引く。

④ 大会の 初日（しょ）に 出場する。

⑤ 工作の 手順（じゅん）を 印（いん）さつする。

⑥ つみ木で 家を 建（た）てる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 昨（さく）シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑧ 大きく 成（せい）長した 木を 見る。

⑨ 野原で 群（ぐん）生する 花を 見る。

⑩ 山の 上から 町の 夜景（けい）を 見る。

⑪ チームの 要（かなめ）に なる。

⑫ この 類（たぐい）の パズルが すきだ。

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（J4-KJ02-005）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　J4-KJ02-006

よみがなを かきましょう

① 山の 風景(けい)を かく。

② 遠足に 必要(ひつよう)な 物を そろえる。

③ 昼の 校庭に 静(せい)じゃくが もどる。

④ 野原で 群生(ぐんせい)する 花を 見る。

⑤ 昨シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。（さく）

⑥ 花だんに 菜の花(なのはな)が さく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生に お辞儀(じぎ)を する。

⑧ 話の 要点(ようてん)を まとめる。

⑨ 愛用(あいよう)の くつを みがく。

⑩ 初(はじ)めて 竹馬に のる。

⑪ 物語から 教訓(きょうくん)を 学ぶ。

⑫ 飛行機(ひこうき)の 絵を 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（J4-KJ02-006）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　J4-KJ02-007

よみがなを かきましょう

① 山の 風景(けい)を かく。

② 家の 犬に 愛(あい)じょうを そそぐ。

③ 山の 上の 城(しろ)を 見る。

④ ボールを 的(まと)に 当てる。

⑤ 野原で 群生(ぐんせい)する 花を 見る。

⑥ 形を 動物に 例(たと)える。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 地図に 印(しるし)を つける。

⑧ 国語の 辞(じ)典(てん)を 引く。

⑨ 大きく 成(せい)長した 木を 見る。

⑩ 必(かなら)ず 手を あらう。

⑪ 初(はじ)めて 竹馬に のる。

⑫ 国記ねんの日は 建(けん)国記ねんの日は 学校が 休みだ。

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（J4-KJ02-007）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　J4-KJ02-008

よみがなを かきましょう

① 地図に 印(しるし)を つける。

② 古い 城(じょう)へきを 絵に かく。

③ 家の 犬に 愛(あい)じょうを そそぐ。

④ 大きく 成長(せい)した 木を 見る。

⑤ チームの 要(かなめ)に なる。

⑥ 自分の 声を 録音(ろく)する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大会の 初(しょ)日に 出場する。

⑧ 昨(さく)シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑨ 必(かなら)ず 手を あらう。

⑩ 静(しず)かな 部屋で 本を 読む。

⑪ 国語の 辞(じ)典(てん)を 引く。

⑫ 飛(ひ)行機(き)の 絵を 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（J4-KJ02-008）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　J4-KJ02-009

よみがなを かきましょう

① 昨年（さく）の 写真を 見る。

② 国語の 辞典（じてん）を 引く。

③ 静（しず）かな 部屋で 本を 読む。

④ 大会の 初日（しょ）に 出場する。

⑤ 山の 上から 町の 夜景（けい）を 見る。

⑥ 自分の 席（せき）に すわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 羊の 群（む）れを 見る。

⑧ 愛（あい）用の くつを みがく。

⑨ 古い 城（じょう）へきを 絵に かく。

⑩ 遠足の 目的（てき）を 考える。

⑪ チームの 要（かなめ）に なる。

⑫ 花の しゅ類（るい）を 調べる。

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（J4-KJ02-009）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　J4-KJ02-010

よみがなを かきましょう

① 初めて（はじ）竹馬に のる。

② 昼の 校庭に 静じゃくが（せい）もどる。

③ 地図に 印を（しるし）つける。

④ 家の 犬に 愛じょうを（あい）そそぐ。

⑤ 遠足に 必要な（ひつよう）物を そろえる。

⑥ なわとびが 上達する。（たつ）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 話の 要（よう）点を まとめる。

⑧ 国語の 辞（じ）典（てん）を 引く。

⑨ 山の 上から 町の 夜景（けい）を 見る。

⑩ 物語から 教訓（くん）を 学ぶ。

⑪ なりたい 自分に 成（な）る。

⑫ 友だちを 信（しん）じる。

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（J4-KJ02-010）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。