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 静かな 部屋で 本を 読む。

③ 山の 上から 町の 夜景を 見る。

④ 遠足に 必要な 物を そろえる。

⑤ 大きく 成長した 木を 見る。

⑥ ひこう機の 音が 聞こえる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 家の 犬に □(あい)じょうを そそぐ。

⑧ 大会の □(しょ)日に 出場する。

⑨ 羊の □(む)れを 見る。

⑩ チームの □(かなめ)に なる。

⑪ 物語から 教□(くん)を 学ぶ。

⑫ 入学の 式□(てん)に 出る。

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 昨年の 写真を 見る。

② □愛用の くつを みがく。

③ 漢字の □訓読みを 調べる。

④ チームの □要に なる。

⑤ 地図に □印を つける。

⑥ 友だちを □信じる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 羊の □れを 見る。（む）

⑧ 国語の □典を 引く。（じ・てん）

⑨ 山の 上から 町の 夜□を 見る。（けい）

⑩ 昼の 校庭に □じゃくが もどる。（せい）

⑪ 遠足の 目□を 考える。（てき）

⑫ この □のパズルが すきだ。（たぐい）

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 漢字の 訓読みを 調べる。

② 古い 城へきを 絵に かく。

③ 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

④ 大会の 初日に 出場する。

⑤ 大きく 成長した 木を 見る。

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 国語の □(じ)□(てん)を 引く。

⑧ □(かなら)ず 手を あらう。

⑨ 山の 上から 町の 夜□(けい)を 見る。

⑩ 遠足の 目□(てき)を 考える。

⑪ 野原で □(ぐん)生する 花を 見る。

⑫ 朝の 出□(せき)を たしかめる。

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 □初めて 竹馬に のる。

② 国語の 辞典(てん)を 引く。

③ □昨 シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

④ 昼の 校庭に 静じゃく□が もどる。

⑤ 山の 上の 城□を 見る。

⑥ ならぶ 順□を きめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(あい)用の くつを みがく。

⑧ ボールを □(まと)に 当てる。

⑨ 山の 風□(けい)を かく。

⑩ 話の □(よう)点を まとめる。

⑪ 地図に □(しるし)を つける。

⑫ ひこう□(き)の 音が 聞こえる。

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

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 チームの 要に なる。

② 地図に 印を つける。

③ 山の 上から 町の 夜景を 見る。

④ ボールを 的に 当てる。

⑤ 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

⑥ 朝の 出席を たしかめる。

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 □(あい)用の くつを みがく。

⑨ なりたい 自分に □(な)る。

⑩ 野原で □(ぐん)生する 花を 見る。

⑪ □(はじ)めて 竹馬に のる。

⑫ 道の □(ひょう)しきを 見る。

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 物語から 教訓を 学ぶ。

② 古い 城へきを 絵に かく。

③ 大きく 成長した 木を 見る。

④ 野原で 群生する 花を 見る。

⑤ 話の 要点を まとめる。

⑥ 入学の 式典に 出る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(かなら)ず 手を あらう。

⑧ 大会の □(しょ)日に 出場する。

⑨ □(さく)年の 写真を 見る。

⑩ 先生に お□(じ)ぎを する。

⑪ 工作の 手順(じゅん)を □(いん)さつする。

⑫ 走った 時間を 記□(ろく)する。

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 初めて 竹馬に のる。

② ボールを 的に 当てる。

③ 大きく 成長した 木を 見る。

④ 昨年の 写真を 見る。

⑤ 野原で 群生する 花を 見る。

⑥ ひこう機の 音が 聞こえる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 山の 上の □(しろ)を 見る。

⑧ □(しず)かな 部屋で 本を 読む。

⑨ 工作の 手順(じゅん)を □(いん)さつする。

⑩ □(かなら)ず 手を あらう。

⑪ 漢字の □(くん)読みを 調べる。

⑫ 友だちを □(しん)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

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 工作の 手順(じゅん)を □印さつする。

③ 漢字の □訓読みを 調べる。

④ □愛用の くつを みがく。

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 なりたい 自分に □(な)る。

⑧ □(さく)年の 写真を 見る。

⑨ □(かなら)ず 手を あらう。

⑩ 山の 風□(けい)を かく。

⑪ 先生に お□(じ)ぎを する。

⑫ 工場の 機□(き)(かい)を 見る。

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 大会の 初日に 出場する。

② 遠足に 必要(よう)な 物を そろえる。

③ 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。

④ 静かな 部屋で 本を 読む。

⑤ 大きく 成長した 木を 見る。

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 工作の 手順(じゅん)を さつする。(いん)

⑧ 話の 点(よう)を まとめる。

⑨ 山の 上から 町の 夜(けい)を 見る。

⑩ 古い へき(じょう)を 絵に かく。

⑪ 漢字の 読み(くん)を 調べる。

⑫ 自分の にすわる。(せき)

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 羊の群れを 見る。

② 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。

③ 遠足に 必要な 物を そろえる。

④ 昨シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑤ 古い 城へきを 絵に かく。

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 □□かな 部屋で 本を 読む。（しず）

⑧ 大会の □□日に 出場する。（しょ）

⑨ 先生に お□□ぎを する。（じ）

⑩ 遠足の 目□□を 考える。（てき）

⑪ 地図に □□を つける。（しるし）

⑫ 計算の 方□□を 話す。（ほう）

ふくしゅう

こたえ　J4-KJ02-011

よみがなを かきましょう

① 遠足の 目的（てき）を 考える。

② 静（しず）かな 部屋で 本を 読む。

③ 山の 上から 町の 夜景（けい）を 見る。

④ 遠足に 必要（ひつよう）な 物を そろえる。

⑤ 大きく 成長（せい）した 木を 見る。

⑥ ひこう機（き）の 音が 聞こえる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 家の 犬に 愛（あい）じょうを そそぐ。

⑧ 大会の 初（しょ）日に 出場する。

⑨ 羊の 群（む）れを 見る。

⑩ チームの 要（かなめ）に なる。

⑪ 物語から 教訓（くん）を 学ぶ。

⑫ 入学の 式典（てん）に 出る。

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-KJ02-011）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-KJ02-012

よみがなを かきましょう

① 昨年(さく)の 写真を 見る。

② 愛用(あいよう)の くつを みがく。

③ 漢字の 訓読(くんよ)みを 調べる。

④ チームの 要(かなめ)に なる。

⑤ 地図に 印(しるし)を つける。

⑥ 友だちを 信(しん)じる。

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 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 昼の 校庭に 静(せい)じゃくが もどる。

⑪ 遠足の 目的(てき)を 考える。

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-KJ02-012）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-KJ02-013

よみがなを かきましょう

① 漢字の 訓読(くんよ)みを 調べる。

② 古い 城(じょう)へきを 絵に かく。

③ 昼の 校庭に 静(せい)じゃくが もどる。

④ 大会の 初日(しょ)に 出場する。

⑤ 大きく 成長(せい)した 木を 見る。

⑥ 花だんに 菜(な)の花が さく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 国語の 辞(じ)典(てん)を 引く。

⑧ 必(かなら)ず 手を あらう。

⑨ 山の 上から 町の 夜景(けい)を 見る。

⑩ 遠足の 目的(てき)を 考える。

⑪ 野原で 群(ぐん)生する 花を 見る。

⑫ 朝の 出席(せき)を たしかめる。

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-KJ02-013）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-KJ02-014

よみがなを かきましょう

① 初めて(はじ)　竹馬に　のる。

② 国語の　辞典(じてん)を　引く。

③ 昨(さく)シーズンに　ゆう勝した　チームを　おうえんする。

④ 昼の　校庭に　静(せい)じゃくが　もどる。

⑤ 山の　上の　城(しろ)を　見る。

⑥ ならぶ　順(じゅん)を　きめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 愛(あい)用の　くつを　みがく。

⑧ ボールを　的(まと)に　当てる。

⑨ 山の　風景(けい)を　かく。

⑩ 話の　要(よう)点を　まとめる。

⑪ 地図に　印(しるし)を　つける。

⑫ ひこう　機(き)の　音が　聞こえる。

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（J4-KJ02-014）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-KJ02-015

よみがなを かきましょう

① チームの 要（かなめ）に なる。

② 地図に 印（しるし）を つける。

③ 山の 上から 町の 夜景（けい）を 見る。

④ ボールを 的（まと）に 当てる。

⑤ 昼の 校庭に 静（せい）じゃくが もどる。

⑥ 朝の 出席（せき）を たしかめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生に お 辞（じ）ぎを する。

⑧ 愛（あい）用の くつを みがく。

⑨ なりたい 自分に 成（な）る。

⑩ 野原で 群（ぐん）生する 花を 見る。

⑪ 初（はじ）めて 竹馬に のる。

⑫ 道の 標（ひょう）しきを 見る。

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-KJ02-015）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-KJ02-016

よみがなを かきましょう

① 物語から 教訓(くん)を 学ぶ。

② 古い 城へき(じょう)を 絵に かく。

③ 大きく 成長(せい)した 木を 見る。

④ 野原で 群生(ぐん)する 花を 見る。

⑤ 話の 要点(よう)を まとめる。

⑥ 入学の 式典(てん)に 出る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 必(かなら)ず 手を あらう。

⑧ 大会の 初(しょ)日に 出場する。

⑨ 昨(さく)年の 写真を 見る。

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 走った 時間を 記録(ろく)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（J4-KJ02-016）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-KJ02-017

よみがなを かきましょう

① 初めて（はじ）竹馬に のる。

② ボールを 的（まと）に 当てる。

③ 大きく 成長（せい）した 木を 見る。

④ 昨年（さく）の 写真を 見る。

⑤ 野原で 群生（ぐん）する 花を 見る。

⑥ ひこう機（き）の 音が 聞こえる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 山の 上の 城（しろ）を 見る。

⑧ 静（しず）かな 部屋で 本を 読む。

⑨ 工作の 手順（じゅん）を 印（いん）さつする。

⑩ 必（かなら）ず 手を あらう。

⑪ 漢字の 訓（くん）読みを 調べる。

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-KJ02-017）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-KJ02-018

よみがなを かきましょう

① 初めて（はじ）竹馬に のる。

② 工作の 手順（じゅん）を 印（いん）さつする。

③ 漢字の 訓読（くん）みを 調べる。

④ 愛用（あい）の くつを みがく。

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 なりたい 自分に 成（な）る。

⑧ 昨（さく）年の 写真を 見る。

⑨ 必（かなら）ず 手を あらう。

⑩ 山の 風景（けい）を かく。

⑪ 先生に お 辞（じ）ぎを する。

⑫ 工場の 機械（きかい）を 見る。（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-KJ02-018）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-KJ02-019

よみがなを かきましょう

① 大会の 初日(しょ)に 出場する。

② 遠足に 必要(ひつよう)な 物を そろえる。

③ 家の 犬に 愛(あい)じょうを そそぐ。

④ 静(しず)かな 部屋で 本を 読む。

⑤ 大きく 成長(せい)した 木を 見る。

⑥ 走る 目標(ひょう)を きめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 工作の 手順(じゅん)を 印(いん)さつする。

⑧ 話の 要(よう)点を まとめる。

⑨ 山の 上から 町の 夜景(けい)を 見る。

⑩ 古い 城(じょう)へきを 絵に かく。

⑪ 漢字の 訓(くん)読みを 調べる。

⑫ 自分の 席(せき)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（J4-KJ02-019）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-KJ02-020

よみがなを かきましょう

① 羊の 群(む)れを 見る。

② 家の 犬に 愛(あい)じょうを そそぐ。

③ 遠足に 必要(ひつよう)な 物を そろえる。

④ 昨(さく)シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑤ 古い 城(じょう)へきを 絵に かく。

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 静(しず)かな 部屋で 本を 読む。

⑧ 大会の 初(しょ)日に 出場する。

⑨ 先生に お 辞(じ)ぎを する。

⑩ 遠足の 目的(てき)を 考える。

⑪ 地図に 印(しるし)を つける。

⑫ 計算の 方法(ほう)を 話す。

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-KJ02-020）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。