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 昨シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

③ 話の 要点を まとめる。

④ 古い 城へきを 絵に かく。

⑤ 愛用の くつを みがく。

⑥ この 類の パズルが すきだ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ボールを □（まと）に 当てる。

⑧ 遠足に □（ひつ）要（よう）な 物を そろえる。

⑨ 地図に □（しるし）を つける。

⑩ 野原で □（ぐん）生する 花を 見る。

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

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 □必ず 手を あらう。

② 遠足の 目的(□)を 考える。

③ 家の 犬に 愛じょう(□)を そそぐ。

④ 国語の 辞典(□)を 引く。

⑤ なりたい 自分に 成る(□)。

⑥ 道の 標しき(□)を 見る。

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 □(はじ)めて 竹馬に のる。

⑨ チームの □(かなめ)に なる。

⑩ □(しず)かな 部屋で 本を 読む。

⑪ 工作の 手順(じゅん)を □(いん)さつする。

⑫ 手品の ま□(ほう)を 考える。

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 チームの 要に なる。

② 物語から 教訓を 学ぶ。

③ 大会の 初日に 出場する。

④ 昨シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑤ 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

⑥ 会の 司会を つとめる。

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 先生に お（じ）ぎを する。

⑨ （かなら）ず 手を あらう。

⑩ 山の 上から 町の 夜（けい）を 見る。

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

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 ボールを 的に 当てる。

② 古い 城へきを 絵に かく。

③ 山の 上から 町の 夜景を 見る。

④ 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

⑤ 大きく 成長した 木を 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 チームの □□（かなめ）に なる。

⑧ 地図に □□（しるし）を つける。

⑨ 家の 犬に □□（あい）じょうを そそぐ。

⑩ 漢字の □□（くん）読みを 調べる。

⑪ 羊の □□（む）れを 見る。

⑫ 赤ちゃんの 発□□（たつ）を 家族と 話す。

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 山の 風景を かく。

② 大会の 初日に 出場する。

③ 大きく 成長した 木を 見る。

④ 遠足の 目的を 考える。

⑤ 昨シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

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 物語から 教□を 学ぶ。（くん）

⑧ □ず 手を あらう。（かなら）

⑨ 昼の 校庭に □じゃくが もどる。（せい）

⑩ 古い □へきを 絵に かく。（じょう）

⑪ 家の 犬に □じょうを そそぐ。（あい）

⑫ 赤ちゃんの 発□を 家族と 話す。（たつ）

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 古い 城へきを 絵に かく。

③ 国語の 辞典を 引く。

④ 静かな 部屋で 本を 読む。

⑤ 漢字の 訓読みを 調べる。

⑥ 道の 標しきを 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□年の 写真を 見る。

⑧ 山の 上から 町の 夜□□を 見る。

⑨ 地図に □□を つける。

⑩ □□めて 竹馬に のる。

⑪ 遠足に □□要な 物を そろえる。

⑫ 赤ちゃんの 発□□を 家族と 話す。

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 山の 風景を かく。

② 遠足の 目的を 考える。

③ 国語の 辞典を 引く。

④ 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。

⑤ なりたい 自分に 成る。

⑥ 道の 標しきを 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 古い □□(じょう)へきを 絵に かく。

⑧ チームの □□(かなめ)に なる。

⑨ 物語から 教□(くん)を 学ぶ。

⑩ 昼の 校庭に □□(せい)じゃくが もどる。

⑪ 地図に □□(しるし)を つける。

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 初めて 竹馬に のる。

② ボールを 的に 当てる。

③ 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。

④ 野原で 群生する 花を 見る。

⑤ 先生に お辞ぎを する。

⑥ 計算の 方法を 話す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大きく □(せい)長した 木を 見る。

⑧ □(さく)シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑨ 地図に □(しるし)を つける。

⑩ 物語から 教□(くん)を 学ぶ。

⑪ 山の 上の □(しろ)を 見る。

⑫ 赤ちゃんの 発□(たつ)を 家族と 話す。

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 なりたい 自分に 成る。

③ 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。

④ 野原で 群生する 花を 見る。

⑤ 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

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 地図に （しるし）を つける。

⑧ 山の 上の （しろ）を 見る。

⑨ 遠足の 目（てき）を 考える。

⑩ 話の （よう）点を まとめる。

⑪ （さく）年の 写真を 見る。

⑫ 手品の ま（ほう）を 考える。

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 山の 上から 町の 夜景を 見る。

③ 遠足に 必要な 物を そろえる。

④ 国語の 辞典を 引く。

⑤ 古い 城へきを 絵に かく。

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 話の □(よう) 点を まとめる。

⑧ 工作の 手順(じゅん)を □(いん)さつする。

⑨ □(はじ)めて 竹馬に のる。

⑩ 羊の □(む)れを 見る。

⑪ 昼の 校庭に □(せい)じゃくが もどる。

⑫ 走った 時間を 記□(ろく)する。

ふくしゅう

こたえ　J4-KJ02-061

よみがなを かきましょう

① なりたい 自分に 成(な)る。

② 昨(さく)シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

③ 話の 要点(ようてん)を まとめる。

④ 古い 城(じょう)へきを 絵に かく。

⑤ 愛用(あいよう)の くつを みがく。

⑥ この 類(たぐい)の パズルが すきだ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ ボールを 的(まと)に 当てる。

⑧ 遠足に 必(ひつ)要(よう)な 物を そろえる。

⑨ 地図に 印(しるし)を つける。

⑩ 野原で 群(ぐん)生する 花を 見る。

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-KJ02-061）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　J4-KJ02-062

よみがなを かきましょう

① 必ず（かなら）手を あらう。

② 遠足の 目的（てき）を 考える。

③ 家の 犬に 愛情（あい）を そそぐ。

④ 国語の 辞典（じてん）を 引く。

⑤ なりたい 自分に 成（な）る。

⑥ 道の 標識（ひょう）を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 昨年（さく）シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑧ 初（はじ）めて 竹馬に のる。

⑨ チームの 要（かなめ）に なる。

⑩ 静（しず）かな 部屋で 本を 読む。

⑪ 工作の 手順（じゅん）を 印（いん）さつする。

⑫ 手品の ま法（ほう）を 考える。

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-KJ02-062）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　J4-KJ02-063

よみがなを かきましょう

① チームの 要（かなめ）に なる。

② 物語から 教訓（くん）を 学ぶ。

③ 大会の 初日（しょ）に 出場する。

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 昼の 校庭に 静じゃく（せい）が もどる。

⑥ 会の 司会（し）を つとめる。

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 先生に お 辞（じ）ぎを する。

⑨ 必（かなら）ず 手を あらう。

⑩ 山の 上から 町の 夜景（けい）を 見る。

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-KJ02-063）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　J4-KJ02-064

よみがなを かきましょう

① ボールを 的（まと）に 当てる。

② 古い 城（じょう）へきを 絵に かく。

③ 山の 上から 町の 夜景（けい）を 見る。

④ 昼の 校庭に 静（せい）じゃくが もどる。

⑤ 大きく 成長（せい）した 木を 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 チームの 要（かなめ）に なる。

⑧ 地図に 印（しるし）を つける。

⑨ 家の 犬に 愛（あい）じょうを そそぐ。

⑩ 漢字の 訓（くん）読みを 調べる。

⑪ 羊の 群（む）れを 見る。

⑫ 赤ちゃんの 発達（たつ）を 家族と 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-KJ02-064）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　J4-KJ02-065

よみがなを かきましょう

① 山の 風景(けい)を かく。

② 大会の 初日(しょ)に 出場する。

③ 大きく 成長(せい)した 木を 見る。

④ 遠足の 目的(てき)を 考える。

⑤ 昨(さく)シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

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 物語から 教訓(くん)を 学ぶ。

⑧ 必(かなら)ず 手を あらう。

⑨ 昼の 校庭に 静(せい)じゃくが もどる。

⑩ 古い 城(じょう)へきを 絵に かく。

⑪ 家の 犬に 愛(あい)じょうを そそぐ。

⑫ 赤ちゃんの 発達(たつ)を 家族と 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-KJ02-065）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　J4-KJ02-066

よみがなを かきましょう

① なりたい 自分に 成(な)る。

② 古い 城(じょう)へきを 絵に かく。

③ 国語の 辞典(じてん)を 引く。

④ 静(しず)かな 部屋で 本を 読む。

⑤ 漢字の 訓読(くんよ)みを 調べる。

⑥ 道の 標(ひょう)しきを 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 昨(さく)年の 写真を 見る。

⑧ 山の 上から 町の 夜景(けい)を 見る。

⑨ 地図に 印(しるし)を つける。

⑩ 初(はじ)めて 竹馬に のる。

⑪ 遠足に 必要(ひつよう)な 物を そろえる。

⑫ 赤ちゃんの 発達(たつ)を 家族と 話す。(はなす)

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-KJ02-066）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　J4-KJ02-067

よみがなを かきましょう

① 山の 風景(けい)を かく。

② 遠足の 目的(てき)を 考える。

③ 国語の 辞典(じてん)を 引く。

④ 家の 犬に 愛(あい)じょうを そそぐ。

⑤ なりたい 自分に 成(な)る。

⑥ 道の 標(ひょう)しきを 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 古い 城(じょう)へきを 絵に かく。

⑧ チームの 要(かなめ)に なる。

⑨ 物語から 教訓(くん)を 学ぶ。

⑩ 昼の 校庭に 静(せい)じゃくが もどる。

⑪ 地図に 印(しるし)を つける。

⑫ 国記ねんの日は 建(けん)国 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-KJ02-067）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　J4-KJ02-068

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 家の 犬に 愛じょう(あい)を そそぐ。

④ 野原で 群生(ぐんせい)する 花を 見る。

⑤ 先生に お辞ぎ(じ)を する。

⑥ 計算の 方法(ほうほう)を 話す。

かん字を かきましょう

⑦ 大きく 成(せい)長した 木を 見る。

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 地図に 印(しるし)を つける。

⑩ 物語から 教訓(きょうくん)を 学ぶ。

⑪ 山の 上の 城(しろ)を 見る。

⑫ 赤ちゃんの 発達(たつ)を 家族と 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-KJ02-068）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　J4-KJ02-069

よみがなを かきましょう

① 山の 風景(けい)を かく。

② なりたい 自分に 成(な)る。

③ 家の 犬に 愛(あい)じょうを そそぐ。

④ 野原で 群生(ぐん)する 花を 見る。

⑤ 昼の 校庭に 静(せい)じゃくが もどる。

⑥ なわとびが 上達(たつ)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 山の 上の 城(しろ)を 見る。

⑨ 遠足の 目的(てき)を 考える。

⑩ 話の 要(よう)点を まとめる。

⑪ 昨(さく)年の 写真を 見る。

⑫ 手品の ま 法(ほう)を 考える。

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-KJ02-069）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　J4-KJ02-070

よみがなを かきましょう

① 昨年(さく)の 写真を 見る。

② 山の 上から 町の 夜景(けい)を 見る。

③ 遠足に 必要(ひつよう)な 物を そろえる。

④ 国語の 辞典(じてん)を 引く。

⑤ 古い 城(じょう)へきを 絵に かく。

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 話の 要(よう)点を まとめる。

⑧ 工作の 手順(じゅん)を 印(いん)さつする。

⑨ 初(はじ)めて 竹馬に のる。

⑩ 羊の 群(む)れを 見る。

⑪ 昼の 校庭に 静(せい)じゃくが もどる。

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-KJ02-070）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。