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 山の 上の 城を 見る。

③ 家の 犬に 愛じょうを そそぐ。

④ 山の 上から 町の 夜景を 見る。

⑤ 静かな 部屋で 本を 読む。

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 漢字の □(くん)読みを 調べる。

⑧ 国語の □(じ)□(てん)を 引く。

⑨ 地図に □(しるし)を つける。

⑩ 大会の □(しょ)日に 出場する。

⑪ 羊の □(む)れを 見る。

⑫ 計算の 方□(ほう)を 話す。

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 話の 要点を まとめる。

③ 初めて 竹馬に のる。

④ 遠足の 目的を 考える。

⑤ 静かな 部屋で 本を 読む。

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 □□(あい)用の くつを みがく。

⑧ 国語の □□(じてん)典を 引く。

⑨ 羊の □(む)れを 見る。

⑩ 漢字の □(くん)読みを 調べる。

⑪ □□(かなら)ず 手を あらう。

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 ボールを 的に 当てる。

② 山の 上から 町の 夜景を 見る。

③ 大会の 初日に 出場する。

④ 物語から 教訓を 学ぶ。

⑤ 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

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 大きく □(せい) 長した 木を 見る。

⑧ □(かなら) ず 手を あらう。

⑨ 地図に □(しるし) を つける。

⑩ 家の 犬に □(あい) じょうを そそぐ。

⑪ 羊の □(む) れを 見る。

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 先生に お辞ぎを する。

② 大会の 初日に 出場する。

③ 古い 城へきを 絵に かく。

④ 昨 シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑤ 野原で 群生する 花を 見る。

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（くん）を 学ぶ。

⑧ なりたい 自分に （な）る。

⑨ （あい）用の くつを みがく。

⑩ 地図に （しるし）を つける。

⑪ 遠足に （ひつ）要（よう）な 物を そろえる。

⑫ この （たぐい）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

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 静かな 部屋で 本を 読む。

④ 漢字の 訓読みを 調べる。

⑤ 昨シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

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 なりたい 自分に □(な)る。

⑨ 山の 上の □(しろ)を 見る。

⑩ 羊の □(む)れを 見る。

⑪ 遠足に □(ひつ)要(よう)な 物を そろえる。

⑫ 入学の 式□(てん)に 出る。

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 羊の 群れを 見る。

② 昨シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

③ なりたい 自分に 成る。

④ 愛用の くつを みがく。

⑤ 山の 上の 城を 見る。

⑥ 先生が 例を あげる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 遠足の 目（てき）を 考える。

⑧ （はじ）めて 竹馬に のる。

⑨ 地図に （しるし）を つける。

⑩ 話の （よう）点を まとめる。

⑪ 山の 風（けい）を かく。

⑫ ならぶ （じゅん）を きめる。

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 昨年の 写真を 見る。

② 漢字の 訓読みを 調べる。

③ 野原で 群生する 花を 見る。

④ 遠足の 目的を 考える。

⑤ 話の 要点を まとめる。

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 なりたい 自分に □(な)る。

⑧ □(しず)かな 部屋で 本を 読む。

⑨ □(かなら)ず 手を あらう。

⑩ 地図に □(しるし)を つける。

⑪ 山の 上から 町の 夜□(けい)を 見る。

⑫ 夕食に 野□(さい)を 食べる。

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 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

③ 古い 城へきを 絵に かく。

④ 大きく 成長した 木を 見る。

⑤ 遠足の 目的を 考える。

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 話の □(よう) 点を まとめる。

⑧ □(あい) 用の くつを みがく。

⑨ □(さく) 年の 写真を 見る。

⑩ 遠足に □(ひつ)□(よう) 要な 物を そろえる。

⑪ 山の 上から 町の 夜□(けい)を 見る。

⑫ 夕食に 野□(さい)を 食べる。

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 ボールを 的に 当てる。

② 漢字の 訓読みを 調べる。

③ 工作の 手順を 印さつする。

④ 話の 要点を まとめる。

⑤ 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

⑥ 工場の 機械を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 山の 上の □を 見る。（しろ）

⑧ 先生に お□ぎを する。（じ）

⑨ 遠足に □要な 物を そろえる。（ひつ・よう）

⑩ □めて 竹馬に のる。（はじ）

⑪ シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。□（さく）

⑫ 計算の 方□を 話す。（ほう）

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 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。

③ 話の 要点を まとめる。

④ □初めて 竹馬に のる。

⑤ なりたい 自分に □成る。

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 物語から 教□を 学ぶ。（くん）

⑧ □ず 手を あらう。（かなら）

⑨ □ズンに ゆう勝した チームを おうえんする。（さく）

⑩ 野原で □生する 花を 見る。（ぐん）

⑪ ボールを □に 当てる。（まと）

⑫ 走った 時間を 記□する。（ろく）

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-KJ02-081

よみがなを かきましょう

① ボールを 的（まと）に 当てる。

② 山の 上の 城（しろ）を 見る。

③ 家の 犬に 愛（あい）じょうを そそぐ。

④ 山の 上から 町の 夜景（けい）を 見る。

⑤ 静（しず）かな 部屋で 本を 読む。

⑥ 会の 司（し）会を つとめる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 漢字の 訓（くん）読みを 調べる。

⑧ 国語の 辞（じ）典（てん）を 引く。

⑨ 地図に 印（しるし）を つける。

⑩ 大会の 初（しょ）日に 出場する。

⑪ 羊の 群（む）れを 見る。

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-KJ02-081）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-KJ02-082

よみがなを かきましょう

① 山の 風景(けい)を かく。

② 話の 要点(よう)を まとめる。

③ 初(はじ)めて 竹馬に のる。

④ 遠足の 目的(てき)を 考える。

⑤ 静(しず)かな 部屋で 本を 読む。

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 愛(あい)用の くつを みがく。

⑧ 国語の 辞(じ)典(てん)を 引く。

⑨ 羊の 群(む)れを 見る。

⑩ 漢字の 訓(くん)読みを 調べる。

⑪ 必(かなら)ず 手を あらう。

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-KJ02-082）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-KJ02-083

よみがなを かきましょう

① ボールを 的（まと）に 当てる。

② 山の 上から 町の 夜景（けい）を 見る。

③ 大会の 初日（しょ）に 出場する。

④ 物語から 教訓（くん）を 学ぶ。

⑤ 昼の 校庭に 静じゃく（せい）が もどる。

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 大きく 成（せい）長した 木を 見る。

⑧ 必（かなら）ず 手を あらう。

⑨ 地図に 印（しるし）を つける。

⑩ 家の 犬に 愛（あい）じょうを そそぐ。

⑪ 羊の 群（む）れを 見る。

⑫ 国記ねんの日（けん）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-KJ02-083）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-KJ02-084

よみがなを かきましょう

① 先生に お辞(じ)ぎを する。

② 大会の 初日(しょ)に 出場する。

③ 古い 城(じょう)へきを 絵に かく。

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 野原で 群生(ぐん)する 花を 見る。

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 なりたい 自分に 成(な)る。

⑨ 愛(あい)用の くつを みがく。

⑩ 地図に 印(しるし)を つける。

⑪ 遠足に 必要(ひつよう)な 物を そろえる。

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-KJ02-084）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-KJ02-085

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 静(しず)かな 部屋で 本を 読む。

④ 漢字の 訓読(くん)みを 調べる。

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 会の 司(し)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 印(しるし)を つける。

⑧ なりたい 自分に 成(な)る。

⑨ 山の 上の 城(しろ)を 見る。

⑩ 羊の 群(む)れを 見る。

⑪ 遠足に 必要(ひつよう)な 物を そろえる。

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-KJ02-085）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-KJ02-086

よみがなを かきましょう

① 羊の 群(む)れを 見る。

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 なりたい 自分に 成(な)る。

④ 愛用(あいよう)の くつを みがく。

⑤ 山の 上の 城(しろ)を 見る。

⑥ 先生が 例(れい)を あげる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 遠足の 目的(てき)を 考える。

⑧ 初(はじ)めて 竹馬に のる。

⑨ 地図に 印(しるし)を つける。

⑩ 話の 要点(ようてん)を まとめる。

⑪ 山の 風景(けいさい)を かく。

⑫ ならぶ 順(じゅん)を きめる。

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-KJ02-086）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-KJ02-087

よみがなを かきましょう

① 昨年(さく)の 写真を 見る。

② 漢字の 訓読(くん)み を 調べる。

③ 野原で 群生(ぐん)する 花を 見る。

④ 遠足の 目的(てき)を 考える。

⑤ 話の 要点(よう)を まとめる。

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 なりたい 自分に 成(な)る。

⑧ 静(しず)かな 部屋で 本を 読む。

⑨ 必(かなら)ず 手を あらう。

⑩ 地図に 印(しるし)を つける。

⑪ 山の 上から 町の 夜景(けい)を 見る。

⑫ 夕食に 野菜(さい)を 食べる。

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-KJ02-087）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-KJ02-088

よみがなを かきましょう

① 初めて 竹馬に のる。（はじ）

② 昼の 校庭に 静じゃくが もどる。（せい）

③ 古い 城へきを 絵に かく。（じょう）

④ 大きく 成長した 木を 見る。（せい）

⑤ 遠足の 目的を 考える。（てき）

⑥ この 類の パズルが すきだ。（たぐい）

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 愛（あい）用の くつを みがく。

⑨ 昨（さく）年の 写真を 見る。

⑩ 遠足に 必（ひつ）要（よう）な 物を そろえる。

⑪ 山の 上から 町の 夜景（けい）を 見る。

⑫ 夕食に 野菜（さい）を 食べる。

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-KJ02-088）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-KJ02-089

よみがなを かきましょう

① ボールを 的（まと）に 当てる。

② 漢字の 訓読（くんよ）みを 調べる。

③ 工作の 手順（じゅん）を 印（いん）さつする。

④ 話の 要点（ようてん）を まとめる。

⑤ 昼の 校庭に 静（せい）じゃくが もどる。

⑥ 工場の 機械（きかい）を 見る。

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 先生に お 辞（じ）ぎを する。

⑨ 遠足に 必（ひつ）要（よう）な 物を そろえる。

⑩ 初（はじ）めて 竹馬に のる。

⑪ 昨（さく）シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑫ 計算の 方法（ほうほう）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-KJ02-089）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-KJ02-090

よみがなを かきましょう

① 山の 風景(けい)を かく。

② 昼の 校庭に 静じゃく(せい)が もどる。

③ 話の 要点(よう)を まとめる。

④ 初(はじ)めて 竹馬に のる。

⑤ なりたい 自分に 成(な)る。

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 物語から 教訓(くん)を 学ぶ。

⑧ 必(かなら)ず 手を あらう。

⑨ 昨(さく)シーズンに ゆう勝した チームを おうえんする。

⑩ 野原で 群(ぐん)生する 花を 見る。

⑪ ボールを 的(まと)に 当てる。

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-KJ02-090）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。