J4-KJ05 こくご 4年の かん字 05

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 弟が 泣く。

② 兵たいの 行進を 絵に かく。

③ 父が 飯を たく。

④ しょう軍の 役を げきで する。

⑤ 戦争の ない 世界を ねがう。

⑥ 新しい やり方を 試みる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □(きゅう)食を 当番が はこぶ。

⑧ 自転車の □(わ)を 調べる。

⑨ おくり物を □(つつ)む。

⑩ 着物の □(おび)を しめる。

⑪ たんけん□(たい)の 名を きめる。

⑫ 図書館を □(り)用する。

ふくしゅう

J4-KJ05 こくご 4年の かん字 05

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 弟が泣く。

② 安全地帯を地図で調べる。

③ 父が飯をたく。

④ けがをした足に包たいをまく。

⑤ 兵しが出る物語を読む。

⑥ 十以上の数を書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 物語に□(ぐん)が出てくる。

⑧ 友だちと□(たたか)うゲームをする。

⑨ 音楽□(たい)のえんそうを聞く。

⑩ 戦□(せん)□(そう)のない世界をねがう。

⑪ 自転車の□(わ)を調べる。

⑫ 工作の□(ざい)りょうをそろえる。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ06　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ04 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-KJ05 こくご 4年の かん字 05

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 水分を ほ給する。□

② 音楽隊の □ を 聞く。

③ 着物の 帯を □ める。

④ しょう軍の □ を げきで する。

⑤ けがを した 足に 包たいを □ く。

⑥ 十以上の □ を 書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ かけっこで 一いを □（あらそ）う。

⑧ 弟が □（な）く。

⑨ 父が □（めし）を たく。

⑩ リレーの 作□（せん）を 立てる。

⑪ □（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑫ □（き）節（せつ）の 花を かざる。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ06　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ04 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-KJ05 こくご 4年の かん字 05

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 父が 飯を たく。

② □兵たいの 行進を 絵に かく。

③ 安全地帯を 地図で 調べる。

④ 二輪車の 絵を かく。

⑤ □泣き顔が え顔に かわる。

⑥ べん利な 道具を 使う。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ けがを した 足に □(ほう)たいを まく。

⑧ かけっこで 一いを □(あらそ)う。

⑨ 物語に □(ぐん)が 出て くる。

⑩ たんけん□(たい)の 名を きめる。

⑪ □(きゅう)食を 当番が はこぶ。

⑫ □(き)節(せつ)の 花を かざる。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ06　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ04 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-KJ05 こくご 4年の かん字 05

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 着物の 帯を しめる。

② 兵たいの 行進を 絵に かく。

③ けがを した 足に 包たいを まく。

④ 戦争の ない 世界を ねがう。

⑤ 音楽隊の えんそうを 聞く。

⑥ 赤い 旗を ふる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 二□車の 絵を かく。（りん）

⑧ 友だちと □うゲームを する。（たたか）

⑨ 物語に □が 出て くる。（ぐん）

⑩ 水分を ほ□する。（きゅう）

⑪ □き顔が え顔に かわる。（な）

⑫ 地図で □の 名を 読む。（ぐん）

ふくしゅう

J4-KJ05 こくご 4年の かん字 05

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 水分を ほ給する。

② 泣き顔が え顔に かわる。

③ かけっこで 一いを 争う。

④ 兵しが 出る 物語を 読む。

⑤ けがを した 足に 包たいを まく。

⑥ 家族で 観光に 出かける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ リレーの 作（せん）を 立てる。

⑧ たんけん（たい）の 名を きめる。

⑨ しょう（ぐん）の 役を げきで する。

⑩ 自転車の（わ）を 調べる。

⑪ 着物の（おび）を しめる。

⑫ 学校を 友だちに（あん）内する。

ふくしゅう

J4-KJ05 こくご 4年の かん字 05

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 父が 飯を たく。

② しょう軍の 役を げきで する。

③ 二輪車の 絵を かく。

④ 泣き顔が え顔に かわる。

⑤ 戦争の ない 世界を ねがう。

⑥ 竹の 節を さわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 水分を ほ□(きゅう)する。

⑧ □(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 安全地□(たい)を 地図で 調べる。

⑩ 友だちと □(たたか)うゲームを する。

⑪ たんけん□(たい)の 名を きめる。

⑫ 家族で □(かん)光に 出かける。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ06　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ04 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-KJ05 こくご 4年の かん字 05

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 弟が泣く。

② 安全地帯を地図で調べる。

③ 兵しが出る物語を読む。

④ かけっこで一いを争う。

⑤ 音楽隊のえんそうを聞く。

⑥ 工作の材りょうをそろえる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 二りん車の絵をかく。

⑧ おくり物をつつむ。

⑨ しょうぐんの役をげきでする。

⑩ 父がめしをたく。

⑪ リレーの作せんを立てる。

⑫ 三時い前に家に帰る。

ふくしゅう

J4-KJ05 こくご 4年の かん字 05

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 弟が泣く。□

② 安全地帯を地図で調べる。□

③ 物語に軍が出てくる。□

④ かけっこで一いを争う。□

⑤ リレーの作戦を立てる。□

⑥ 遠足の案を出す。□

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 父が□□(めし)を たく。

⑧ たんけんの□□(たい)の 名を きめる。

⑨ 二□□(りん)車の 絵を かく。

⑩ □□(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑪ けがを した 足に□□(ほう)たいを まく。

⑫ 星と□□(かん)けいの ある 本を 読む。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J4-KJ06　／　○ → もう1まい　／　△ → J4-KJ04 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-KJ05 こくご 4年の かん字 05

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 水分を ほ給する。□

② 安全地帯を 地図で 調べる。□

③ □泣き顔が え顔に かわる。

④ たんけん隊の 名を きめる。□

⑤ リレーの 作戦を 立てる。□

⑥ 読む 本を 選ぶ。□

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 自転車の □(わ)を 調べる。

⑧ けがを した 足に □(ほう)たいを まく。

⑨ 物語に □(ぐん)が 出て くる。

⑩ 父が □(めし)を たく。

⑪ □(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑫ 四□(き)の うつりかわりを 調べる。

ふくしゅう

こたえ　J4-KJ05-001

よみがなを かきましょう

① 弟が 泣(な)く。

② 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

③ 父が 飯(めし)を たく。

④ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑤ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑥ 新しい やり方を 試(こころ)みる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 給食(きゅうしょく)を 当番が はこぶ。

⑧ 自転車の 輪(わ)を 調べる。

⑨ おくり物を 包(つつ)む。

⑩ 着物の 帯(おび)を しめる。

⑪ たんけん隊(たい)の 名を きめる。

⑫ 図書館を 利用(りよう)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-KJ05-001）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-KJ05-002

よみがなを かきましょう

① 弟が泣（な）く。

② 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

③ 父が飯（めし）を たく。

④ けがを した 足に 包帯（ほう）を まく。

⑤ 兵士（へい）が 出る 物語を 読む。

⑥ 十以上（いじょう）の 数を 書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 物語に 軍（ぐん）が 出て くる。

⑧ 友だちと 戦（たたか）う ゲームを する。

⑨ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

⑩ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑪ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

⑫ 工作の 材料（ざいりょう）を そろえる。

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-KJ05-002）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-KJ05-003

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給する。（きゅう）

② 音楽隊の えんそうを 聞く。（たい）

③ 着物の 帯を しめる。（おび）

④ しょう軍の 役を げきで する。（ぐん）

⑤ けがを した 足に 包たいを まく。（ほう）

⑥ 十以上の 数を 書く。（い）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ かけっこで 一いを 争（あらそ）う。

⑧ 弟が 泣（な）く。

⑨ 父が 飯（めし）を たく。

⑩ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑪ 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑫ 季（き）節（せつ）の 花を かざる。

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-KJ05-003）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-KJ05-004

よみがなを かきましょう

① 父が 飯（めし）を たく。

② 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

③ 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

④ 二輪車（りん）の 絵を かく。

⑤ 泣き顔（な）が え顔に かわる。

⑥ べん利（り）な 道具を 使う。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ けがを した 足に 包（ほう）たいを まく。

⑧ かけっこで 一いを 争（あらそ）う。

⑨ 物語に 軍（ぐん）が 出て くる。

⑩ たんけん 隊（たい）の 名を きめる。

⑪ 給（きゅう）食を 当番が はこぶ。

⑫ 季（き）節（せつ）の 花を かざる。

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-KJ05-004）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-KJ05-005

よみがなを かきましょう

① 着物の 帯(おび)を しめる。

② 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

③ けがを した 足に 包(ほう)たいを まく。

④ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑤ 音楽隊(たい)の えんそうを 聞く。

⑥ 赤い 旗(はた)を ふる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 二輪(りん)車の 絵を かく。

⑧ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑨ 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

⑩ 水分を ほ給(きゅう)する。

⑪ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑫ 地図で 郡(ぐん)の 名を 読む。

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-KJ05-005）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-KJ05-006

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給する。（きゅう）

② 泣き顔が え顔に かわる。（な）

③ かけっこで 一いを 争う。（あらそ）

④ 兵しが 出る 物語を 読む。（へい）

⑤ けがを した 足に 包たいを まく。（ほう）

⑥ 家族で 観光に 出かける。（かん）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ リレーの 作［戦］（せん）を 立てる。

⑧ たんけん［隊］（たい）の 名を きめる。

⑨ しょう［軍］（ぐん）の 役を げきで する。

⑩ 自転車の［輪］（わ）を 調べる。

⑪ 着物の［帯］（おび）を しめる。

⑫ 学校を 友だちに［案］（あん）内する。

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-KJ05-006）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-KJ05-007

よみがなを かきましょう

① 父が 飯（めし）を たく。

② しょう軍（ぐん）の 役を げきで する。

③ 二輪車（りん）の 絵を かく。

④ 泣き顔（な）が え顔に かわる。

⑤ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑥ 竹の 節（ふし）を さわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 水分を ほ給（きゅう）する。

⑧ 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

⑩ 友だちと 戦（たたか）う ゲームを する。

⑪ たんけん隊（たい）の 名を きめる。

⑫ 家族で 観（かん）光に 出かける。

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-KJ05-007）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-KJ05-008

よみがなを かきましょう

① 弟が泣（な）く。

② 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

③ 兵（へい）しが 出る 物語を 読む。

④ かけっこで 一いを 争（あらそ）う。

⑤ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

⑥ 工作の 材（ざい）りょうを そろえる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 二輪（りん）車の 絵を かく。

⑧ おくり物を 包（つつ）む。

⑨ しょう軍（ぐん）の 役を げきで する。

⑩ 父が 飯（めし）を たく。

⑪ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑫ 三時以（い）前に 家に 帰る。

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-KJ05-008）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-KJ05-009

よみがなを かきましょう

① 弟が 泣(な)く。

② 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

③ 物語に 軍(ぐん)が 出て くる。

④ かけっこで 一いを 争(あらそ)う。

⑤ リレーの 作戦(せん)を 立てる。

⑥ 遠足の 案(あん)を 出す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 父が 飯(めし)を たく。

⑧ たんけん 隊(たい)の 名を きめる。

⑨ 二輪(りん)車の 絵を かく。

⑩ 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑪ けがを した 足に 包(ほう)たいを まく。

⑫ 星と 関(かん)けいの ある 本を 読む。

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-KJ05-009）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-KJ05-010

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給する。（きゅう）

② 安全地帯を 地図で 調べる。（たい）

③ 泣き顔が え顔に かわる。（な）

④ たんけん隊の 名を きめる。（たい）

⑤ リレーの 作戦を 立てる。（せん）

⑥ 読む 本を 選ぶ。（えら）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

⑧ けがを した 足に 包（ほう）たいを まく。

⑨ 物語に 軍（ぐん）が 出て くる。

⑩ 父が 飯（めし）を たく。

⑪ 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑫ 四季（き）の うつりかわりを 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-KJ05-010）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。