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 戦(せん)争の ない 世界を ねがう。

③ しょう軍の 役を げきで する。

④ けがを した 足に 包たいを まく。

⑤ 泣き顔が え顔に かわる。

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 安全地□(たい)を 地図で 調べる。

⑧ 二□(りん)車の 絵を かく。

⑨ 友だちと □(たたか)うゲームを する。

⑩ □(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑪ □(きゅう)食を 当番が はこぶ。

⑫ 遠足の □(あん)を 出す。

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 友だちと戦うゲームをする。

④ かけっこで一いを争う。

⑤ 音楽隊のえんそうを聞く。

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 □□（へい）たいの行進を絵にかく。

⑧ おくり物を□□（つつ）む。

⑨ 二□□（りん）車の絵をかく。

⑩ 物語に□□（ぐん）が出てくる。

⑪ 父が□□（めし）をたく。

⑫ 町の□□（でん）とう行事に出る。

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 おくり物を 包む。

② たんけん隊の 名を きめる。

③ 水分を ほ給する。

④ 朝ご飯を 食べる。

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。

⑥ 図書館を 利用する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□な 顔が え顔に かわる。

⑧ 戦□□そう のない 世界を ねがう。

⑨ しょう□□ぐん の 役を げきで する。

⑩ 友だちと□□たたか うゲームを する。

⑪ 自転車の□□わ を 調べる。

⑫ となりの□□ぐん へ 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 朝ご飯を 食べる。

② 安全地帯を 地図で 調べる。

③ □が 兵しが 出る 物語を 読む。

④ しょう軍の 役を □きで する。

⑤ □き 泣き顔が え顔に かわる。

⑥ 家族で 観光に □る 出かける。

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 かけっこで 一いを □□（あらそ）う。

⑨ リレーの 作□□（せん）を 立てる。

⑩ 自転車の □□（わ）を 調べる。

⑪ けがを した 足に □□（ほう）たいを まく。

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 水分を ほ給する。

② 安全地帯を 地図で 調べる。

③ 兵しが 出る 物語を 読む。

④ けがを した 足に 包たいを まく。

⑤ 自転車の 輪を 調べる。

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 父が □(めし) を たく。

⑧ 物語に □(ぐん) が 出て くる。

⑨ □(な) き顔が え顔に かわる。

⑩ 友だちと □(たたか) うゲームを する。

⑪ かけっこで 一いを □(あらそ) う。

⑫ となりの □(ぐん) へ 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 水分を ほ給する。（　　）

② たんけん隊の 名を きめる。（　　）

③ 兵しが 出る 物語を 読む。（　　）

④ かけっこで 一いを 争う。（　　）

⑤ 着物の 帯を しめる。（　　）

⑥ 木材の 手ざわりを たしかめる。（　　）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ おくり物を □□ む。（つつ）

⑧ 二□□ 車の 絵を かく。（りん）

⑨ 友だちと □□ うゲームを する。（たたか）

⑩ 朝ご□□ を 食べる。（はん）

⑪ 物語に □□ が 出て くる。（ぐん）

⑫ 友だちと □□ わる。（かか）

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 おくり物を □包む。

② □兵たいの 行進を 絵に かく。

③ 音楽□隊の えんそうを 聞く。

④ かけっこで 一□いを 争う。

⑤ 友だちと □戦う ゲームを する。

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 □□な き顔が え顔に かわる。

⑧ 安全地□□たいを 地図で 調べる。

⑨ 二□□りん車の 絵を かく。

⑩ 水分を ほ□□きゅうする。

⑪ 物語に □□ぐんが 出て くる。

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 たんけん隊の 名を きめる。□

③ かけっこで 一いを 争う。□

④ リレーの 作戦を 立てる。□

⑤ 物語に 軍が 出てくる。□

⑥ 木材の □ 手ざわりを たしかめる。

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 着物の □を しめる。（おび）

⑨ 父が □を たく。（めし）

⑩ けがを した 足に □たいを まく。（ほう）

⑪ □き顔が え顔に かわる。（な）

⑫ 友だちと □わる。（かか）

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 おくり物を包む。

③ 着物の帯をしめる。

④ しょう軍の役をげきで する。

⑤ かけっこで一いを争う。

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 たんけん□(たい)の 名を きめる。

⑧ □(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑨ リレーの 作□(せん)を 立てる。

⑩ 水分を ほ□(きゅう)する。

⑪ 朝ご□(はん)を 食べる。

⑫ リレーの□(せん)手に なる。

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 朝ご飯を 食べる。

② 安全地帯を 地図で 調べる。

③ けがを した 足に 包たいを まく。

④ 物語に 軍が 出て くる。

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。

⑥ 友だちと 関わる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ リレーの 作□を 立てる。（せん）

⑧ 戦□□の ない 世界を ねがう。（せんそう）

⑨ 音楽□の えんそうを 聞く。（たい）

⑩ 水分を ほ□する。（きゅう）

⑪ 弟が □く。（な）

⑫ 運動会で 国□を 上げる。（き）

ふくしゅう

こたえ　J4-KJ05-011

よみがなを かきましょう

① 父が 飯（めし）を たく。

② 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

③ しょう軍（ぐん）の 役を げきで する。

④ けがを した 足に 包帯（ほうたい）を まく。

⑤ 泣き顔（なきがお）が え顔に かわる。

⑥ 工作の 材料（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 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

⑧ 二輪（りん）車の 絵を かく。

⑨ 友だちと 戦（たたか）う ゲームを する。

⑩ 兵（へい）しが 出る 物語を 読む。

⑪ 給食（きゅう）を 当番が はこぶ。

⑫ 遠足の 案（あん）を 出す。

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-KJ05-011）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-KJ05-012

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 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

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 家族で 観光(かん)に 出かける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑧ おくり物を 包(つつ)む。

⑨ 二輪(りん)車の 絵を かく。

⑩ 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

⑪ 父が 飯(めし)を たく。

⑫ 町の 伝(でん)とう行事に 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-KJ05-012）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-KJ05-013

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包(つつ)む。

② たんけん隊(たい)の 名を きめる。

③ 水分を ほ給(きゅう)する。

④ 朝ご飯(はん)を 食べる。

⑤ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑥ 図書館を 利用(り)する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑧ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑨ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑩ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑪ 自転車の 輪(わ)を 調べる。

⑫ となりの 郡(ぐん)へ 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-KJ05-013）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-KJ05-014

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

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 しょう軍（ぐん）の 役を げきで する。

⑤ 泣き顔（な）が え顔に かわる。

⑥ 家族で 観光（かん）に 出かける。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 給（きゅう）食を 当番が はこぶ。

⑧ かけっこで 一いを 争（あらそ）う。

⑨ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑩ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

⑪ けがを した 足に 包（ほう）たいを まく。

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-KJ05-014）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-KJ05-015

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給(きゅう)する。

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 けがを した 足に 包(ほう)たいを まく。

⑤ 自転車の 輪(わ)を 調べる。

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 父が 飯(めし)を たく。

⑧ 物語に 軍(ぐん)が 出て くる。

⑨ 泣(な)き 顔が え 顔に かわる。

⑩ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑪ かけっこで 一いを 争(あらそ)う。

⑫ となりの 郡(ぐん)へ 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-KJ05-015）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-KJ05-016

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給(きゅう)する。

② たんけん隊(たい)の 名を きめる。

③ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

④ かけっこで 一(あらそ)いを 争う。

⑤ 着物の 帯(おび)を しめる。

⑥ 木材(ざい)の 手ざわりを たしかめる。（ふくしゅう）

かん字を かきましょう

⑦ おくり物を 包(つつ)む。

⑧ 二輪(りん)車の 絵を かく。

⑨ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑩ 朝ご飯(はん)を 食べる。

⑪ 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

⑫ 友だちと 関(かか)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-KJ05-016）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-KJ05-017

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包(つつ)む。

② 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

③ 音楽隊(たい)の えんそうを 聞く。

④ かけっこで 一いを 争(あらそ)う。

⑤ 友だちと 戦(たたか)うゲームを する。

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 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑧ 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

⑨ 二輪(りん)車の 絵を かく。

⑩ 水分を ほ給(きゅう)する。

⑪ 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

⑫ 工作の 材(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-KJ05-017）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-KJ05-018

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給(きゅう)する。

② たんけん隊(たい)の 名を きめる。

③ かけっこで 一いを 争(あらそ)う。

④ リレーの 作戦(せん)を 立てる。

⑤ 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

⑥ 木材(ざい)の 手ざわりを たしかめる。 (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 着物の 帯(おび)を しめる。

⑨ 父が 飯(めし)を たく。

⑩ けがを した 足に 包(ほう)たいを まく。

⑪ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑫ 友だちと 関(かか)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-KJ05-018）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-KJ05-019

よみがなを かきましょう

① 弟が泣(な)く。

② おくり物を包(つつ)む。

③ 着物の帯(おび)を しめる。

④ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑤ かけっこで 一いを 争(あらそ)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 たんけん隊(たい)の 名を きめる。

⑧ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑨ リレーの 作戦(せん)を 立てる。

⑩ 水分を ほ給(きゅう)する。

⑪ 朝ご飯(はん)を 食べる。

⑫ リレーの 選(せん)手に なる。

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-KJ05-019）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-KJ05-020

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

② 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

③ けがを した 足に 包帯（ほう）を まく。

④ 物語に 軍（ぐん）が 出て くる。

⑤ 兵（へい）しが 出る 物語を 読む。

⑥ 友だちと 関（かか）わる。

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 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑨ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

⑩ 水分を ほ給（きゅう）する。

⑪ 弟が 泣（な）く。

⑫ 運動会で 国旗（き）を 上げる。

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-KJ05-020）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。