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 給食を 当番が はこぶ。

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 となりの 郡へ 出かける。

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 しょう□□(ぐん)の 役を げきで する。

⑨ □□(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑩ 父が □□(めし)を たく。

⑪ 自転車の □□(わ)を 調べる。

⑫ 算数の □□(し)けんに そなえる。

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 □兵たいの 行進を 絵に かく。

③ 水分を ほ給する。□

④ けがを した 足に 包たい□を まく。

⑤ 戦(せん)争□の ない 世界を ねがう。

⑥ 友だちと 関□わる。

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 □(な)き顔が え顔に かわる。

⑨ 友だちと□(たたか)う ゲームを する。

⑩ しょう□(ぐん)の 役を げきで する。

⑪ 自転車の□(わ)を 調べる。

⑫ 赤い□(はた)を ふる。

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 しょう軍の 役を げきで する。

③ 着物の 帯を しめる。

④ 父が 飯を たく。

⑤ リレーの 作戦を 立てる。

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 自転車の □(わ)を 調べる。

⑧ □(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 水分を ほ□(きゅう)する。

⑩ 音楽□(たい)の えんそうを 聞く。

⑪ かけっこで 一いを □(あらそ)う。

⑫ 町の □(でん)とう行事に 出る。

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 おくり物を 包む。

② 水分を ほ給する。

③ 二輪車の 絵を かく。

④ 兵たいの 行進を 絵に かく。

⑤ 物語に 軍が 出てくる。

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 朝ご□(はん)を 食べる。

⑧ 弟が□(な)く。

⑨ 音楽□(たい)の えんそうを 聞く。

⑩ 戦□(そう)(せん)の ない 世界を ねがう。

⑪ リレーの 作□(せん)を 立てる。

⑫ 道理を□(と)く 物語を 読む。

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 着物の帯を しめる。

② けがを した 足に 包たいを まく。

③ 兵しが 出る 物語を 読む。

④ 物語に 軍が 出て くる。

⑤ 給食を 当番が はこぶ。

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 自転車の □(わ)を 調べる。

⑧ たんけん□(たい)の 名を きめる。

⑨ 戦□(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑩ □(な)き顔が え顔に かわる。

⑪ 友だちと □(たたか)う ゲームを する。

⑫ 図書館を □(り)用する。

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 自転車の 輪(□)を 調べる。

② 給食を 当番(□)が はこぶ。

③ 物語に 軍(□)が 出て くる。

④ 兵(□)たいの 行進を 絵に かく。

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 たんけん(□)の 名を きめる。

⑧ 戦(せん)(□)(そう)の ない 世界を ねがう。

⑨ リレーの 作(□)(せん)を 立てる。

⑩ (□)(な)き顔が え顔に かわる。

⑪ 父が (□)(めし)を たく。

⑫ 問題の (□)(せつ)明を 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 音楽隊の □ えんそうを 聞く。

② 友だちと 戦う □ ゲームを する。

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 □ 兵しが 出る 物語を 読む。

⑥ リレーの □ 選手に なる。

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 □(きゅう) 食を 当番が はこぶ。

⑨ 朝ご□(はん) を 食べる。

⑩ 着物の □(おび) を しめる。

⑪ 戦□(せん)□(そう) のない 世界を ねがう。

⑫ 算数の □(し) けんに そなえる。

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 給食を 当番が はこぶ。

② たんけん隊の 名を きめる。

③ しょう軍の 役を げきで する。

④ 友だちと 戦う ゲームを する。

⑤ 兵たいの 行進を 絵に かく。

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 戦（せん）（そう）のない 世界を ねがう。

⑧ □（な）き顔が え顔に かわる。

⑨ おくり物を □（つつ）む。

⑩ 着物の □（おび）を しめる。

⑪ 二□（りん）車の 絵を かく。

⑫ 工作の □（ざい）りょうを そろえる。

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-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□く。

② けがをした足に包□いをまく。

③ 泣き□がえ顔にかわる。

④ 自転車の輪を□べる。

⑤ 音楽隊の□んそうを聞く。

⑥ 図書館を利□する。

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 水分をほ□する。（きゅう）

⑨ 安全地□を地図で調べる。（たい）

⑩ 物語に□が出てくる。（ぐん）

⑪ かけっこで一□いを□う。（あらそ）

⑫ 遠足の□を出す。（あん）

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 リレーの作戦を立てる。

③ 水分を ほ給する。

④ 自転車の輪を調べる。

⑤ 兵しが出る物語を読む。

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 朝ご□(はん)を食べる。

⑧ 着物の□(おび)を しめる。

⑨ おくり物を□(つつ)む。

⑩ 物語に□(ぐん)が出てくる。

⑪ 戦□(せん)□(そう)のない世界を ねがう。

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

こたえ　J4-KJ05-021

よみがなを かきましょう

① 着物の 帯(おび)を しめる。

② 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

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 となりの 郡(ぐん)へ 出かける。

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 しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑨ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑩ 父が 飯(めし)を たく。

⑪ 自転車の 輪(わ)を 調べる。

⑫ 算数の 試(し)けんに そなえる。

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-KJ05-021）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-KJ05-022

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

② 兵隊（へい）の 行進を 絵に かく。

③ 水分を ほ給（きゅう）する。

④ けがを した 足に 包帯（ほうたい）を まく。

⑤ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

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 たんけん 隊（たい）の 名を きめる。

⑧ 泣（な）き顔が え顔に かわる。

⑨ 友だちと 戦（たたか）う ゲームを する。

⑩ しょう 軍（ぐん）の 役を げきで する。

⑪ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

⑫ 赤い 旗（はた）を ふる。

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-KJ05-022）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-KJ05-023

よみがなを かきましょう

① 弟が泣(な)く。

② しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

③ 着物の帯(おび)を しめる。

④ 父が飯(めし)を たく。

⑤ リレーの 作戦(せん)を 立てる。

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 自転車の 輪(わ)を 調べる。

⑧ 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 水分を ほ給(きゅう)する。

⑩ 音楽隊(たい)の えんそうを 聞く。

⑪ かけっこで 一いを 争(あらそ)う。

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-KJ05-023）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-KJ05-024

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包(つつ)む。

② 水分を ほ給(きゅう)する。

③ 二輪(りん)車の 絵を かく。

④ 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑤ 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

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 朝ご 飯(はん)を 食べる。

⑧ 弟が 泣(な)く。

⑨ 音楽 隊(たい)の えんそうを 聞く。

⑩ 戦(せん) 争(そう)の ない 世界を ねがう。

⑪ リレーの 作戦(せん)を 立てる。

⑫ 道理を 説(と)く 物語を 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-KJ05-024）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-KJ05-025

よみがなを かきましょう

① 着物の 帯(おび)を しめる。

② けがを した 足に 包(ほう)たいを まく。

③ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

④ 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

⑤ 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

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 自転車の 輪(わ)を 調べる。

⑧ たんけん 隊(たい)の 名を きめる。

⑨ 戦(せん)争(そう)の ない 世界を ねがう。

⑩ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑪ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑫ 図書館を 利(り)用する。

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-KJ05-025）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-KJ05-026

よみがなを かきましょう

① 自転車の 輪(わ) を 調べる。

② 給食を 当番が はこぶ。 給食(きゅうしょく)

③ 物語に 軍(ぐん) が 出てくる。

④ 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑤ けがを した 足に 包(ほう)たいを まく。

⑥ 家族で 観光(かんこう) に 出かける。

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 戦争(せんそう) のない 世界を ねがう。

⑨ リレーの 作戦(さくせん) を 立てる。

⑩ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑪ 父が 飯(めし) を たく。

⑫ 問題の 説明(せつめい) 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-KJ05-026）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-KJ05-027

よみがなを かきましょう

① 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

② 友だちと 戦う（たたか）ゲームを する。

③ しょう軍（ぐん）の 役を げきで する。

④ けがを した 足に 包たい（ほう）を まく。

⑤ 兵し（へい）が 出る 物語を 読む。

⑥ リレーの 選手（せん）に なる。

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 給食（きゅう）を 当番が はこぶ。

⑨ 朝ご 飯（はん）を 食べる。

⑩ 着物の 帯（おび）を しめる。

⑪ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑫ 算数の 試し（し）けんに そなえる。

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-KJ05-027）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-KJ05-028

よみがなを かきましょう

① 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

② たんけん隊(たい)の 名を きめる。

③ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

④ 友だちと 戦(たたか)うゲームを する。

⑤ 兵たい(へい)の 行進を 絵に かく。

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 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑧ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑨ おくり物を 包(つつ)む。

⑩ 着物の 帯(おび)を しめる。

⑪ 二輪(りん)車の 絵を かく。

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-KJ05-028）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-KJ05-029

よみがなを かきましょう

① 父が飯（めし）を たく。

② けがを した 足に包帯（ほうたい）を まく。

③ 泣（な）き顔が え顔に かわる。

④ 自転車の輪（わ）を 調べる。

⑤ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

⑥ 図書館を利用（りよう）する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ リレーの 作戦（せんそう）を 立てる。

⑧ 水分を ほ給（きゅう）する。

⑨ 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

⑩ 物語に 軍（ぐん）が 出てくる。

⑪ かけっこで 一いを 争（あらそ）う。

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-KJ05-029）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-KJ05-030

よみがなを かきましょう

① 弟が泣く。（な）

② リレーの作戦を立てる。（せん）

③ 水分をほ給する。（きゅう）

④ 自転車の輪を調べる。（わ）

⑤ 兵しが出る物語を読む。（へい）

⑥ 工作の材りょうをそろえる。（ざい）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 朝ご飯（はん）を食べる。

⑧ 着物の帯（おび）をしめる。

⑨ おくり物を包（つつ）む。

⑩ 物語に軍（ぐん）が出てくる。

⑪ 戦争（せんそう）のない世界をねがう。

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-KJ05-030）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。