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 たんけん隊の 名を きめる。

③ リレーの 作戦を 立てる。

④ 給食を 当番が はこぶ。

⑤ 自転車の 輪を 調べる。

⑥ 運動会で 国旗を 上げる。

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 着物の □□ を しめる。（おび）

⑨ □□ たいの 行進を 絵に かく。（へい）

⑩ 戦□□ の ない 世界を ねがう。（せんそう）

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 給食を 当番が はこぶ。

② 戦争（せん）のない 世界を ねがう。

③ けがを した 足に 包たいを まく。

④ 音楽隊の えんそうを 聞く。

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。

⑥ 星と 関けいの ある 本を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 着物の □（おび）を しめる。

⑧ 朝ご□（はん）を 食べる。

⑨ 友だちと □（たたか）うゲームを する。

⑩ □（な）き顔が え顔に かわる。

⑪ 二□（りん）車の 絵を かく。

⑫ 三時□（い）前に 家に 帰る。

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 朝ご飯を 食べる。

② 戦争のない 世界を ねがう。

③ 友だちと 戦うゲームを する。

④ たんけん隊の 名を きめる。

⑤ 着物の 帯を しめる。

⑥ 季節の 花を かざる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ けがを した 足に □□たいを まく。

⑧ □□たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 弟が □□く。

⑩ 二□□車の 絵を かく。

⑪ 物語に □□が 出て くる。

⑫ 工作の □□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 自転車の 輪□を 調べる。

② リレーの 作戦□を 立てる。

③ □兵たいの 行進を 絵に かく。

④ けがを した 足に 包□たいを まく。

⑤ しょう軍の □役を げきで する。

⑥ 学校を 友だちに 案内□する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 弟が □(な)く。

⑧ 朝ご□(はん)を 食べる。

⑨ 安全地□(たい)を 地図で 調べる。

⑩ 戦(せん)□(そう)の ない 世界を ねがう。

⑪ たんけん□(たい)の 名を きめる。

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 水分を ほ給する。

② 二輪車の 絵を かく。

③ 安全地帯を 地図で 調べる。

④ 戦争の ない 世界を ねがう。

⑤ たんけん隊の 名を きめる。

⑥ 町の 伝とう行事に 出る。

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 □□へい しが 出る 物語を 読む。

⑨ けがを した 足に □□ほう たいを まく。

⑩ 父が □□めし を たく。

⑪ しょう □□ぐん の 役を げきで する。

⑫ リレーの □□せん 手に なる。

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 泣き顔が え顔に かわる。

② 友だちと 戦う ゲームを する。

③ 兵たいの 行進を 絵に かく。

④ しょう軍の 役を げきで する。

⑤ けがを した 足に 包たいを まく。

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 二（りん）車の 絵を かく。

⑧ 戦（せん）争（そう）の ない 世界を ねがう。

⑨ 給（きゅう）食を 当番が はこぶ。

⑩ たんけん隊（たい）の 名を きめる。

⑪ 朝ご飯（はん）を 食べる。

⑫ 家族で 観（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 おくり物を 包む。

② 安全地帯を 地図で 調べる。

③ 水分を ほ給する。

④ 戦争(せん)の ない 世界を ねがう。

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(りん)車の 絵を かく。

⑧ 友だちと (たたか)うゲームを する。

⑨ 朝ご(はん)を 食べる。

⑩ (な)き顔が え顔に かわる。

⑪ たんけん(たい)の 名を きめる。

⑫ となりの (ぐん)へ 出かける。

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 自転車の 輪を 調べる。

② 音楽隊の □ を 聞く。

③ かけっこで 一いを 争う。□

④ □ 兵たいの 行進を 絵に かく。

⑤ しょう軍の □ の 役を げきで する。

⑥ □（せっ） 季節の 花を かざる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 着物の □（おび） を しめる。

⑧ 父が □（めし） を たく。

⑨ 弟が □（な） く。

⑩ おくり物を □（つつ） む。

⑪ 水分を ほ □（きゅう） する。

⑫ 地図で □（ぐん） の 名を 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 自転車の 輪を 調べる。

② 物語に 軍が 出て くる。

③ 音楽隊の えんそうを 聞く。

④ 給食を 当番が はこぶ。

⑤ 兵たいの 行進を 絵に かく。

⑥ 三時以前に 家に 帰る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 父が □(めし)を たく。

⑧ □(な)き顔が え顔に かわる。

⑨ 戦□(せん)□(そう)の ない 世界を ねがう。

⑩ リレーの 作□(せん)を 立てる。

⑪ けがを した 足に □(ほう)たいを まく。

⑫ 地図で □(ぐん)の 名を 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 水分を ほ給する。

② 二輪車の 絵を かく。

③ 泣き顔が え顔に かわる。

④ 着物の 帯を しめる。

⑤ しょう軍の 役を げきで する。

⑥ 先生の 話を 伝える。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 父が □(めし) を たく。

⑧ かけっこで 一いを □(あらそ)う。

⑨ □(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑩ 音楽 □(たい)の えんそうを 聞く。

⑪ おくり物を □(つつ)む。

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

こたえ　J4-KJ05-031

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

② たんけん隊（たい）の 名を きめる。

③ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

④ 給食（きゅう）を 当番が はこぶ。

⑤ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

⑥ 運動会で 国旗（き）を 上げる。

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 着物の 帯（おび）を しめる。

⑨ 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑩ 戦（せん）争（そう）の ない 世界を ねがう。

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-KJ05-031）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-KJ05-032

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 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

③ けがを した 足に 包帯(ほうたい)を まく。

④ 音楽隊(たい)の えんそうを 聞く。

⑤ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑥ 星と 関係(かんけい)の ある 本を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 着物の 帯(おび)を しめる。

⑧ 朝ご 飯(はん)を 食べる。

⑨ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑩ 泣(な)き 顔が え顔に かわる。

⑪ 二 輪(りん)車の 絵を かく。

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-KJ05-032）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-KJ05-033

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

② 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

③ 友だちと 戦う（たたか）ゲームを する。

④ たんけん隊（たい）の 名を きめる。

⑤ 着物の 帯（おび）を しめる。

⑥ 季節（きせつ）の 花を かざる。

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 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 弟が 泣（な）く。

⑩ 二輪（りん）車の 絵を かく。

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-KJ05-033）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-KJ05-034

よみがなを かきましょう

① 自転車の 輪(わ)を 調べる。

② リレーの 作戦(せん)を 立てる。

③ 兵たいの(へい) 行進を 絵に かく。

④ けがを した 足に 包帯(ほうたい)を まく。

⑤ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑥ 学校を 友だちに 案内(あんない)する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 弟が 泣(な)く。

⑧ 朝ご 飯(はん)を 食べる。

⑨ 安全地 帯(たい)を 地図で 調べる。

⑩ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑪ たんけん 隊(たい)の 名を きめる。

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-KJ05-034）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-KJ05-035

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給する。（きゅう）

② 二輪車の 絵を かく。（りん）

③ 安全地帯を 地図で 調べる。（たい）

④ 戦争の ない 世界を ねがう。（せん・そう）

⑤ たんけん隊の 名を きめる。（たい）

⑥ 町の 伝とう行事に 出る。（でん）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 泣き顔が え顔に かわる。（な）

⑧ 兵しが 出る 物語を 読む。（へい）

⑨ けがを した 足に 包たいを まく。（ほう）

⑩ 父が 飯を たく。（めし）

⑪ しょう軍の 役を げきで する。（ぐん）

⑫ リレーの 選手に なる。（せん）

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-KJ05-035）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-KJ05-036

よみがなを かきましょう

① 泣き顔が え顔に かわる。（な）

② 友だちと 戦う（たたか）ゲームを する。

③ 兵たいの（へい） 行進を 絵に かく。

④ しょう軍（ぐん）の 役を げきで する。

⑤ けがを した 足に 包たい（ほう）を まく。

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 二輪（りん）車の 絵を かく。

⑧ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑨ 給食（きゅう）を 当番が はこぶ。

⑩ たんけん隊（たい）の 名を きめる。

⑪ 朝ご飯（はん）を 食べる。

⑫ 家族で 観光（かん）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-KJ05-036）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-KJ05-037

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包(つつ)む。

② 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

③ 水分を ほ給(きゅう)する。

④ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

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 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑨ 朝ご飯(はん)を 食べる。

⑩ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑪ たんけん隊(たい)の 名を きめる。

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-KJ05-037）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-KJ05-038

よみがなを かきましょう

① 自転車の 輪（わ） を 調べる。

② 音楽隊（たい） の えんそうを 聞く。

③ かけっこで 一いを 争（あらそ）う。

④ 兵たい（へい） の 行進を 絵に かく。

⑤ しょう軍（ぐん） の 役を げきで する。

⑥ 季節（きせつ） の 花を かざる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 着物の 帯（おび） を しめる。

⑧ 父が 飯（めし） を たく。

⑨ 弟が 泣（な）く。

⑩ おくり物を 包（つつ）む。

⑪ 水分を ほ給（きゅう） する。

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-KJ05-038）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-KJ05-039

よみがなを かきましょう

① 自転車の 輪(わ) を 調べる。

② 物語に 軍(ぐん) が 出て くる。

③ 音楽隊(たい) の えんそうを 聞く。

④ 給食(きゅう) を 当番が はこぶ。

⑤ 兵たい(へい) の 行進を 絵に かく。

⑥ 三時以前(い) に 家に 帰る。

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 泣(な) き顔が え顔に かわる。

⑨ 戦(せん) 争(そう) の ない 世界を ねがう。

⑩ リレーの 作戦(せん) を 立てる。

⑪ けがを した 足に 包(ほう) たいを まく。

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-KJ05-039）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-KJ05-040

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給する。（きゅう）

② 二輪車の 絵を かく。（りん）

③ 泣き顔が え顔に かわる。（な）

④ 着物の 帯を しめる。（おび）

⑤ しょう軍の 役を げきで する。（ぐん）

⑥ 先生の 話を 伝える。（つた）

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 かけっこで 一いを 争（あらそ）う。

⑨ 兵（へい）しが 出る 物語を 読む。

⑩ 音楽 隊（たい）の えんそうを 聞く。

⑪ おくり物を 包（つつ）む。

⑫ 問題の 説（せつ）明を 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-KJ05-040）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。