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 給食を 当番が はこぶ。

③ たんけん隊の 名を きめる。

④ 戦争の ない 世界を ねがう。

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。

⑥ 遠足の 案を 出す。

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 物語に □□ が 出て くる。（ぐん）

⑨ 着物の □□ を しめる。（おび）

⑩ リレーの 作 □□ を 立てる。（せん）

⑪ 父が □□ を たく。（めし）

⑫ 木 □□ の 手ざわりを たしかめる。（ざい）

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 音楽隊の えんそうを 聞く。

④ 給食を 当番が はこぶ。

⑤ 物語に 軍が 出てくる。

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 友だちと □(たたか)う ゲームを する。

⑧ けがを した 足に □(ほう)たいを まく。

⑨ 弟が □(な)く。

⑩ 戦□(せん)□(そう)の ない 世界を ねがう。

⑪ 二□(りん)車の 絵を かく。

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 弟が泣く。

② 自転車の輪を調べる。

③ リレーの作戦を立てる。

④ 兵しが出る物語を読む。

⑤ 物語に軍が出てくる。

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 安全地□を地図で調べる。（たい）

⑧ おくり物を□む。（つつ）

⑨ 音楽□のえんそうを聞く。（たい）

⑩ 水分をほ□する。（きゅう）

⑪ 戦□のない世界をねがう。（せんそう）

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 □輪車の 絵を かく。

② けがを した 足に 包□を まく。

③ 音楽□の えんそうを 聞く。

④ □しが 出る 物語を 読む。

⑤ 戦(せん)□の ない 世界を ねがう。

⑥ 運動会で 国□を 上げる。

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 父が □(めし)を たく。

⑨ 友だちと □(たたか)う ゲームを する。

⑩ □(きゅう)食を 当番が はこぶ。

⑪ □(な)き顔が え顔に かわる。

⑫ 季(き)□(せつ)の 花を かざる。

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 おくり物を 包む。

② 自転車の 輪を 調べる。

③ かけっこで 一いを 争う。

④ 友だちと 戦う ゲームを する。

⑤ 朝ご飯を 食べる。

⑥ 季節(せつ)の 花を かざる。

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 着物の (おび)を しめる。

⑨ 弟が (な)く。

⑩ (へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑪ 物語に (ぐん)が 出て くる。

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 おくり物を □包む。

② 物語に □軍が 出て くる。

③ □給食を 当番が はこぶ。

④ □泣き顔が え顔に かわる。

⑤ 音楽□隊の えんそうを 聞く。

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 朝ご□(はん)を 食べる。

⑧ 友だちと□(たたか)う ゲームを する。

⑨ □(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑩ 戦□(せん)□(そう)のない 世界を ねがう。

⑪ 着物の□(おび)を しめる。

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 父が飯を たく。

② けがを した 足に包たいを まく。

③ かけっこで 一いを 争う。

④ 二輪車の 絵を かく。

⑤ 物語に 軍が 出て くる。

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 音楽□□たいの えんそうを 聞く。

⑨ リレーの 作□□せんを 立てる。

⑩ 安全地□□たいを 地図で 調べる。

⑪ □□へいたいの 行進を 絵に かく。

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 かけっこで一いを争う。

③ 水分を ほ給する。

④ 音楽隊の えんそうを 聞く。

⑤ しょう軍の 役を げきで する。

⑥ 四季の うつりかわりを 調べる。

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 □(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑨ 朝ご□(はん)を 食べる。

⑩ 安全地□(たい)を 地図で 調べる。

⑪ リレーの 作□(せん)を 立てる。

⑫ 木□(ざい)の 手ざわりを たしかめる。

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 着物の 帯を しめる。

③ リレーの 作戦を 立てる。

④ たんけん隊の 名を きめる。

⑤ 物語に 軍が 出て くる。

⑥ 遠足の 案を 出す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 弟が □(な)く。

⑧ 水分を ほ□(きゅう)する。

⑨ おくり物を □(つつ)む。

⑩ □(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑪ 父が □(めし)を たく。

⑫ 三時□(い)前に 家に 帰る。

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 リレーの 作戦を 立てる。

③ しょう軍の 役を げきで する。

④ 戦争(せん)の ない 世界を ねがう。

⑤ おくり物を 包む。

⑥ 竹の 節を さわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 音楽□(たい)の えんそうを 聞く。

⑧ □(な)き顔が え顔に かわる。

⑨ 二□(りん)車の 絵を かく。

⑩ □(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑪ 着物の □(おび)を しめる。

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

こたえ　J4-KJ05-041

よみがなを かきましょう

① 泣き顔が え顔に かわる。（な）

② 給食を 当番が はこぶ。（きゅう）

③ たんけん隊の 名を きめる。（たい）

④ 戦争の ない 世界を ねがう。（せんそう）

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。（へい）

⑥ 遠足の 案を 出す。（あん）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ おくり物を 包む。（つつ）

⑧ 物語に 軍が 出てくる。（ぐん）

⑨ 着物の 帯を しめる。（おび）

⑩ リレーの 作戦を 立てる。（せん）

⑪ 父が 飯を たく。（めし）

⑫ 木材の 手ざわりを たしかめる。（ざい）

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-KJ05-041）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-KJ05-042

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 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 物語に 軍（ぐん）が 出てくる。

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 友だちと 戦（たたか）う ゲームを する。

⑧ けがを した 足に 包（ほう）たいを まく。

⑨ 弟が 泣（な）く。

⑩ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑪ 二輪（りん）車の 絵を かく。

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-KJ05-042）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-KJ05-043

よみがなを かきましょう

① 弟が 泣(な)く。

② 自転車の 輪(わ)を 調べる。

③ リレーの 作戦(せん)を 立てる。

④ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑤ 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

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 安全地 帯(たい)を 地図で 調べる。

⑧ おくり物を 包(つつ)む。

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 戦(せん) 争(そう)の ない 世界を ねがう。

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-KJ05-043）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-KJ05-044

よみがなを かきましょう

① 二輪車（りん）の 絵を かく。

② けがを した 足に 包帯（ほうたい）を まく。

③ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

④ 兵士（へいし）が 出る 物語を 読む。

⑤ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑥ 運動会で 国旗（こっき）を 上げる。

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 父が 飯（めし）を たく。

⑨ 友だちと 戦（たたか）う ゲームを する。

⑩ 給食（きゅうしょく）を 当番が はこぶ。

⑪ 泣（な）き顔が え顔に かわる。

⑫ 季節（きせつ）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-KJ05-044）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-KJ05-045

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包(つつ)む。

② 自転車の 輪(わ)を 調べる。

③ かけっこで 一(あらそ)いを 争う。

④ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑤ 朝ご飯(はん)を 食べる。

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 水分を ほ 給(きゅう) する。

⑧ 着物の 帯(おび)を しめる。

⑨ 弟が 泣(な)く。

⑩ 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑪ 物語に 軍(ぐん)が 出て くる。

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-KJ05-045）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-KJ05-046

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包(つつ)む。

② 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

③ 給食を 当番(きゅう)が はこぶ。

④ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑤ 音楽隊(たい)の えんそうを 聞く。

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 朝ご飯(はん)を 食べる。

⑧ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑨ 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑩ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑪ 着物の 帯(おび)を しめる。

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-KJ05-046）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-KJ05-047

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 かけっこで 一位（いちい）を 争（あらそ）う。

④ 二輪車（りんしゃ）の 絵を かく。

⑤ 物語に 軍（ぐん）が 出てくる。

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 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

⑨ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑩ 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

⑪ 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

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-KJ05-047）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-KJ05-048

よみがなを かきましょう

① 弟が泣く。（な）

② かけっこで一いを争う。（あらそ）

③ 水分をほ給する。（きゅう）

④ 音楽隊のえんそうを聞く。（たい）

⑤ しょう軍の役をげきでする。（ぐん）

⑥ 四季のうつりかわりを調べる。（き）（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）しが出る物語を読む。

⑨ 朝ご飯（はん）を食べる。

⑩ 安全地帯（たい）を地図で調べる。

⑪ リレーの作戦（せん）を立てる。

⑫ 木材（ざい）の手ざわりをたしかめる。（ふしゅう）

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-KJ05-048）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-KJ05-049

よみがなを かきましょう

① 自転車の 輪（わ）を 調べる。

② 着物の 帯（おび）を しめる。

③ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

④ たんけん隊（たい）の 名を きめる。

⑤ 物語に 軍（ぐん）が 出てくる。

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 弟が 泣（な）く。

⑧ 水分を ほ給（きゅう）する。

⑨ おくり物を 包（つつ）む。

⑩ 兵（へい）しが 出る 物語を 読む。

⑪ 父が 飯（めし）を たく。

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-KJ05-049）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-KJ05-050

よみがなを かきましょう

① 父が 飯(めし)を たく。

② リレーの 作戦(せん)を 立てる。

③ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

④ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑤ おくり物を 包(つつ)む。

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 音楽 隊(たい)の えんそうを 聞く。

⑧ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑨ 二輪(りん)車の 絵を かく。

⑩ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑪ 着物の 帯(おび)を しめる。

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-KJ05-050）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。