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 着物の 帯を しめる。

③ 戦争の ない 世界を ねがう。

④ 友だちと 戦う ゲームを する。

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 二車の 絵を かく。

⑧ 朝ご を 食べる。

⑨ き顔が え顔に かわる。

⑩ 音楽の えんそうを 聞く。

⑪ 物語に が 出て くる。

⑫ 運動会で 国を 上げる。

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 泣き顔が え顔に かわる。

② 友だちと 戦う ゲームを する。

③ 物語に 軍が 出て くる。

④ 兵たいの 行進を 絵に かく。

⑤ 音楽隊の えんそうを 聞く。

⑥ 読む 本を 選ぶ。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□(きゅう)を 当番が はこぶ。

⑧ けがを した 足に □□(ほう)たいを まく。

⑨ 戦□□(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑩ 朝ご□□(はん)を 食べる。

⑪ 二□□(りん)車の 絵を かく。

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 □の 絵を かく。

③ 友だちと 戦う□を する。

④ □しが 出る 物語を 読む。

⑤ しょう軍の 役を □きで する。

⑥ 運動会で 国旗を □げる。

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 けがを した 足に □（ほう）たいを まく。

⑩ □（な）き顔が え顔に かわる。

⑪ 音楽□（たい）の えんそうを 聞く。

⑫ 道理を □（と）く 物語を 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 音楽隊の □えんそうを 聞く。

③ けがを した 足に 包□たいを まく。

④ □兵たいの 行進を 絵に かく。

⑤ 給食を 当番□が はこぶ。

⑥ 算数の 試□けんに そなえる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 弟が □(な)く。

⑧ かけっこで 一□(あらそ)いを □(あらそ)う。

⑨ 朝ご□(はん)を 食べる。

⑩ しょう□(ぐん)の 役を げきで する。

⑪ 安全地□(たい)を 地図で 調べる。

⑫ 運動会で 国□(き)を 上げる。

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 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 兵しが 出る 物語を 読む。

⑤ かけっこで 一いを 争う。

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 □□（な）き顔が え顔に かわる。

⑧ 音楽□□（たい）の えんそうを 聞く。

⑨ 物語に □□（ぐん）が 出て くる。

⑩ 朝ご□□（はん）を 食べる。

⑪ おくり物を □□（つつ）む。

⑫ 友だちと □□（かか）わる。

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 リレーの 作戦を 立てる。

③ 兵たいの 行進を 絵に かく。

④ 自転車の 輪を 調べる。

⑤ たんけん隊の 名を きめる。

⑥ 友だちと 関わる。

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 弟が （な）く。

⑨ 水分を （きゅう）する。

⑩ 着物の （おび）を しめる。

⑪ 父が （めし）を たく。

⑫ 花の （かん）さつを 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 弟が泣く。

② リレーの作戦を立てる。

③ おくり物を包む。

④ しょう軍の役をげきで する。

⑤ 給食を当番が はこぶ。

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□を たく。（めし）

⑧ 自転車の□を 調べる。（わ）

⑨ □たいの 行進を 絵に かく。（へい）

⑩ 安全地□を 地図で 調べる。（たい）

⑪ たんけん□の 名を きめる。（たい）

⑫ 季□の 花を かざる。（き せつ）

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 物語に 軍が 出て くる。

② 兵たいの 行進を 絵に かく。

③ 給食を 当番が はこぶ。

④ 安全地帯を 地図で 調べる。

⑤ リレーの 作戦を 立てる。

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 朝ご□(はん)を 食べる。

⑧ おくり物を□(つつ)む。

⑨ 弟が□(な)く。

⑩ 音楽□(たい)の えんそうを 聞く。

⑪ 自転車の□(わ)を 調べる。

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 自転車の輪を調べる。

③ 着物の帯をしめる。

④ かけっこで一いを争う。

⑤ 音楽隊のえんそうを聞く。

⑥ 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 物語に□が出てくる。（ぐん）

⑨ おくり物を□む。（つつ）

⑩ □食を当番がはこぶ。（きゅう）

⑪ □しが出る物語を読む。（へい）

⑫ 三時□前に家に帰る。（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 弟が泣く。

② 兵しが出る物語を読む。

③ 安全地帯を地図で調べる。

④ 音楽隊のえんそうを聞く。

⑤ おくり物を包む。

⑥ 友だちと関わる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□食を当番がはこぶ。（きゅう）

⑧ 物語に□□が出てくる。（ぐん）

⑨ 戦□□のない世界をねがう。（せん／そう）

⑩ 友だちと□□うゲームをする。（たたか）

⑪ 二□□車の絵をかく。（りん）

⑫ 工作の□□りょうをそろえる。（ざい）

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

こたえ　J4-KJ05-051

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給する。（きゅう）

② 着物の 帯を しめる。（おび）

③ 戦争の ない 世界を ねがう。（せん／そう）

④ 友だちと 戦う ゲームを する。（たたか）

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。（へい）

⑥ 図書館を 利用する。（り）

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 朝ご飯（はん）を 食べる。

⑨ 泣（な）き 顔が え顔に かわる。

⑩ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

⑪ 物語に 軍（ぐん）が 出て くる。

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-KJ05-051）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-KJ05-052

よみがなを かきましょう

① 泣き顔が（な）え顔に かわる。

② 友だちと 戦う（たたか）ゲームを する。

③ 物語に 軍（ぐん）が 出て くる。

④ 兵たい（へい）の 行進を 絵に かく。

⑤ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

⑥ 読む 本を 選（えら）ぶ。

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 けがを した 足に 包（ほう）たいを まく。

⑨ 戦（せん）争（そう）の ない 世界を ねがう。

⑩ 朝ご 飯（はん）を 食べる。

⑪ 二 輪（りん）車の 絵を かく。

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-KJ05-052）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-KJ05-053

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給(きゅう)する。

② 二輪(りん)車の 絵を かく。

③ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

④ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑤ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

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 朝ご 飯(はん)を 食べる。

⑧ 着物の 帯(おび)を しめる。

⑨ けがを した 足に 包(ほう)たいを まく。

⑩ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑪ 音楽 隊(たい)の えんそうを 聞く。

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-KJ05-053）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-KJ05-054

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 けがを した 足に 包帯（ほうたい） を まく。

④ 兵たい（へい） の 行進を 絵に かく。

⑤ 給食（きゅうしょく） を 当番が はこぶ。

⑥ 算数の 試験（しけん） に そなえる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 弟が 泣（な） く。

⑧ かけっこで 一いを 争（あらそ） う。

⑨ 朝ご 飯（はん） を 食べる。

⑩ しょう軍（ぐん） の 役を げきで する。

⑪ 安全地帯（たい） を 地図で 調べる。

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-KJ05-054）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-KJ05-055

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 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑤ かけっこで 一いを 争(あらそ)う。

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 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 物語に 軍(ぐん)が 出て くる。

⑩ 朝ご飯(はん)を 食べる。

⑪ おくり物を 包(つつ)む。

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-KJ05-055）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-KJ05-056

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包(つつ)む。

② リレーの 作戦(せん)を 立てる。

③ 兵たい(へい)の 行進を 絵に かく。

④ 自転車の 輪(わ)を 調べる。

⑤ たんけん隊(たい)の 名を きめる。

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 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

⑧ 弟が 泣(な)く。

⑨ 水分を ほ給(きゅう)する。

⑩ 着物の 帯(おび)を しめる。

⑪ 父が 飯(めし)を たく。

⑫ 花の 観(かん)さつを 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-KJ05-056）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-KJ05-057

よみがなを かきましょう

① 弟が 泣(な)く。

② リレーの 作戦(せん)を 立てる。

③ おくり物を 包(つつ)む。

④ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑤ 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

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 自転車の 輪(わ)を 調べる。

⑨ 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑩ 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

⑪ たんけん隊(たい)の 名を きめる。

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-KJ05-057）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-KJ05-058

よみがなを かきましょう

① 物語に 軍(ぐん)が 出て くる。

② 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

③ 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

④ 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

⑤ リレーの 作戦(せん)を 立てる。

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 朝ご飯(はん)を 食べる。

⑧ おくり物を 包(つつ)む。

⑨ 弟が 泣(な)く。

⑩ 音楽隊(たい)の えんそうを 聞く。

⑪ 自転車の 輪(わ)を 調べる。

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-KJ05-058）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-KJ05-059

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 着物の帯（おび）を しめる。

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 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 物語に 軍（ぐん）が 出てくる。

⑨ おくり物を 包（つつ）む。

⑩ 給（きゅう）食を 当番が はこぶ。

⑪ 兵（へい）しが 出る 物語を 読む。

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-KJ05-059）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-KJ05-060

よみがなを かきましょう

① 弟が泣(な)く。

② 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

③ 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

④ 音楽隊(たい)の えんそうを 聞く。

⑤ おくり物を 包(つつ)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 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

⑧ 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

⑨ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑩ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑪ 二輪(りん)車の 絵を かく。

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-KJ05-060）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。