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 水分を ほ給する。

③ 物語に 軍が 出て くる。

④ 自転車の 輪を 調べる。

⑤ 兵たいの 行進を 絵に かく。

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 おくり物を □□ む。（つつ）

⑧ 弟が □□ く。（な）

⑨ 着物の □□ を しめる。（おび）

⑩ 戦□□ の ない 世界を ねがう。（せんそう）

⑪ リレーの 作□□ を 立てる。（せん）

⑫ 家族で □□ 光に 出かける。（かん）

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 朝ご飯を 食べる。

② 物語に 軍が 出て くる。

③ リレーの 作戦を 立てる。

④ 給食を 当番が はこぶ。

⑤ 戦争の ない 世界を ねがう。（せん）

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 けがを した 足に □□（ほう）たいを まく。

⑧ 自転車の □□（わ）を 調べる。

⑨ たんけん□□（たい）の 名を きめる。

⑩ □□（な）き顔が え顔に かわる。

⑪ 着物の □□（おび）を しめる。

⑫ 先生の 話を □□（つた）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 着物の 帯を しめる。

② 音楽隊の □を 聞く。

③ けがを した 足に 包たいを まく。

④ 二輪車の □を かく。

⑤ 友だちと 戦うゲームを □する。

⑥ 三時以前に □に 帰る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ かけっこで 一いを □う。（あらそ）

⑧ 物語に □が 出て くる。（ぐん）

⑨ □食を 当番が はこぶ。（きゅう）

⑩ □しが 出る 物語を 読む。（へい）

⑪ 弟が □く。（な）

⑫ 学校を 友だちに □内する。（あん）

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 泣き顔が え顔に かわる。

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 かけっこで 一いを 争う。

⑤ 物語に 軍が 出てくる。

⑥ 地図で 郡の 名を 読む。

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 □(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑨ けがを した 足に □(ほう)たいを まく。

⑩ リレーの 作□(せん)を 立てる。

⑪ 自転車の □(わ)を 調べる。

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 弟が泣く。

② 物語に軍が出てくる。

③ 自転車の輪を調べる。

④ かけっこで一いを争う。

⑤ 兵しが出る物語を読む。

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 友だちとたたかうゲームをする。

⑧ 音楽のたいのえんそうを聞く。

⑨ 安全地たいを地図で調べる。

⑩ 父がめしをたく。

⑪ 水分をほきゅうする。

⑫ きせつの花をかざる。

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

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 着物の 帯を しめる。

③ 水分を ほ給する。

④ リレーの 作戦を 立てる。

⑤ 音楽隊の えんそうを 聞く。

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 戦□□のない 世界を ねがう。

⑧ □□たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 二□□車の 絵を かく。

⑩ しょう□□の 役を げきで する。

⑪ おくり物を □□む。

⑫ 星と□□けいの ある 本を 読む。

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 たく。

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 友だちと 戦うゲームを する。

⑤ 戦争のない 世界を ねがう。

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 音楽の □(たい) えんそうを 聞く。

⑧ 水分を ほ□(きゅう) する。

⑨ □(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑩ 弟が □(な)く。

⑪ 二□(りん)車の 絵を かく。

⑫ 季□(き)□(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 二輪車の 絵を かく。

③ 友だちと 戦うゲームを する。

④ しょう軍の 役を げきで する。

⑤ 安全地帯を 地図で 調べる。

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 おくり物を □□ む。（つつ）

⑧ たんけん□□の 名を きめる。（たい）

⑨ □□（せん・そう）の ない 世界を ねがう。

⑩ 朝ご□□を 食べる。（はん）

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 朝ご飯を 食べる。

② 安全地帯を 地図で 調べる。

③ 給食を 当番が はこぶ。

④ 戦争（せん）の ない 世界を ねがう。

⑤ おくり物を 包む。

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 リレーの 作（せん）を 立てる。

⑧ 自転車の □（わ）を 調べる。

⑨ □（な）き顔が え顔に かわる。

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 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 水分を ほ給する。

② 物語に 軍が 出て くる。

③ けがを した 足に 包たいを まく。

④ 二輪車の 絵を かく。

⑤ 泣き顔が え顔に かわる。

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 □□(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 戦(せん)□□(そう)の ない 世界を ねがう。

⑩ 友だちと □□(たたか)うゲームを する。

⑪ 着物の □□(おび)を しめる。

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

こたえ　J4-KJ05-061

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

② 水分を ほ給（きゅう）する。

③ 物語に 軍（ぐん）が 出てくる。

④ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

⑤ 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑥ 学校を 友だちに 案内（あん）する。

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 弟が 泣（な）く。

⑨ 着物の 帯（おび）を しめる。

⑩ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑪ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑫ 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-KJ05-061）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-KJ05-062

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

② 物語に 軍（ぐん）が 出て くる。

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 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

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 けがを した 足に 包（ほう）たいを まく。

⑧ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

⑨ たんけん 隊（たい）の 名を きめる。

⑩ 泣（な）き顔が え顔に かわる。

⑪ 着物の 帯（おび）を しめる。

⑫ 先生の 話を 伝（つた）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-KJ05-062）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-KJ05-063

よみがなを かきましょう

① 着物の 帯(おび)を しめる。

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 二輪車(りんしゃ)の 絵を かく。

⑤ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑥ 三時以前(いぜん)に 家に 帰る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ かけっこで 一いを 争(あらそ)う。

⑧ 物語に 軍(ぐん)が 出て くる。

⑨ 給食(きゅうしょく)を 当番が はこぶ。

⑩ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑪ 弟が 泣(な)く。

⑫ 学校を 友だちに 案内(あんない)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-KJ05-063）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-KJ05-064

よみがなを かきましょう

① 泣き顔が え顔に かわる。（な）

② 安全地帯を 地図で 調べる。（たい）

③ 音楽隊の えんそうを 聞く。（たい）

④ かけっこで 一いを 争う。（あらそ）

⑤ 物語に 軍が 出てくる。（ぐん）

⑥ 地図で 郡の 名を 読む。（ぐん）

（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 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑨ けがを した 足に 包（ほう）たいを まく。

⑩ リレーの 作 戦（せん）を 立てる。

⑪ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

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-KJ05-064）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-KJ05-065

よみがなを かきましょう

① 弟が泣く。（な）

② 物語に軍が出てくる。（ぐん）

③ 自転車の輪を調べる。（わ）

④ かけっこで一いを争う。（あらそ）

⑤ 兵しが出る物語を読む。（へい）

⑥ 運動会で国旗を上げる。（き）

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 音楽隊（たい）のえんそうを聞く。

⑨ 安全地帯（たい）を地図で調べる。

⑩ 父が飯（めし）をたく。

⑪ 水分をほ給（きゅう）する。

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-KJ05-065）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-KJ05-066

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

② 着物の 帯（おび）を しめる。

③ 水分を ほ給（きゅう）する。

④ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑤ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

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 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑧ 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 二輪（りん）車の 絵を かく。

⑩ しょう軍（ぐん）の 役を げきで する。

⑪ おくり物を 包（つつ）む。

⑫ 星と 関（かん）けいの ある 本を 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-KJ05-066）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-KJ05-067

よみがなを かきましょう

① 父が 飯(めし)を たく。

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 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑤ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑥ 算数の 試験(し)に そなえる。

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 水分を ほ給(きゅう)する。

⑨ 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑩ 弟が 泣(な)く。

⑪ 二輪(りん)車の 絵を かく。

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-KJ05-067）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-KJ05-068

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給(きゅう)する。

② 二輪車(りんしゃ)の 絵を かく。

③ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

④ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑤ 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

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 おくり物を 包(つつ)む。

⑧ たんけん隊(たい)の 名を きめる。

⑨ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑩ 朝ご飯(はん)を 食べる。

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-KJ05-068）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-KJ05-069

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 給食（きゅう）を 当番が はこぶ。

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 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 リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑧ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

⑨ 泣（な）き顔が え顔に かわる。

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 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-KJ05-069）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-KJ05-070

よみがなを かきましょう

① 水分を ほ給(きゅう)する。

② 物語に 軍(ぐん)が 出てくる。

③ けがを した 足に 包(ほう)たいを まく。

④ 二輪(りん)車の 絵を かく。

⑤ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑥ 先生の 話を 伝(つた)える。

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 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 戦(せん)争(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 着物の 帯(おび)を しめる。

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-KJ05-070）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。