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 二輪車の 絵を かく。

③ 泣き顔が え顔に かわる。

④ 友だちと 戦うゲームを する。

⑤ 朝ご飯を 食べる。

⑥ 遠足の 案を 出す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 安全地□を 地図で 調べる。（たい）

⑧ たんけん□の 名を きめる。（たい）

⑨ □食を 当番が はこぶ。（きゅう）

⑩ □たいの 行進を 絵に かく。（へい）

⑪ 戦□のない 世界を ねがう。（そう）

⑫ 算数の□けんに そなえる。（し）

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 物語に 軍が 出て くる。

③ 安全地帯を 地図で 調べる。

④ けがを した 足に 包たいを まく。

⑤ たんけん隊の 名を きめる。

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 水分を ほ（きゅう）する。

⑧ 自転車の □（わ）を 調べる。

⑨ □（へい）しが 出る 物語を 読む。

⑩ 戦（せん）□（そう）の ない 世界を ねがう。

⑪ リレーの 作□（せん）を 立てる。

⑫ 十□（い）上の 数を 書く。

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 戦争の ない 世界を ねがう。（せん）

③ リレーの 作戦を 立てる。

④ 水分を ほ給する。

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。

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 □□ く。（な）

⑧ 物語に □□ が 出て くる。（ぐん）

⑨ 安全地 □□ を 地図で 調べる。（たい）

⑩ けがを した 足に □□ たいを まく。（ほう）

⑪ 二 □□ 車の 絵を かく。（りん）

⑫ 新しい やり方を □□ みる。（こころ）

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 二輪車の 絵を かく。

③ リレーの 作戦を 立てる。

④ 泣き顔が え顔に かわる。

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。

⑥ 竹の節を さわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ しょう□の 役を げきで する。（ぐん）

⑧ かけっこで 一いを □う。（あらそ）

⑨ おくり物を □む。（つつ）

⑩ たんけん□の 名を きめる。（たい）

⑪ 水分を ほ□する。（きゅう）

⑫ 先生の 話を □える。（つた）

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 兵しが 出る 物語を 読む。

③ しょう軍の 役を げきで する。

④ 着物の 帯を しめる。

⑤ 戦争の ない 世界を ねがう。

⑥ 遠足の 案を 出す。

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 父が □(めし)を たく。

⑨ 音楽 □(たい)の えんそうを 聞く。

⑩ □(りん)車の 絵を かく。

⑪ けがを した 足に □(ほう)たいを まく。

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 泣き顔が え顔に かわる。

② 戦争(せん)の ない 世界を ねがう。

③ しょう軍の 役を げきで する。

④ リレーの 作戦を 立てる。

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。

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 水分を ほ(きゅう)する。

⑧ 音楽(たい)の えんそうを 聞く。

⑨ けがを した 足に (ほう)たいを まく。

⑩ 二(りん)車の 絵を かく。

⑪ 安全地(たい)を 地図で 調べる。

⑫ 工作の (ざい)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 おくり物を 包む。

② 二輪車の 絵を かく。

③ リレーの 作戦を 立てる。

④ 給食を 当番が はこぶ。

⑤ たんけん隊の 名を きめる。

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 □□（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑧ 安全地□□（たい）を 地図で 調べる。

⑨ □□（な）き顔が え顔に かわる。

⑩ しょう□□（ぐん）の 役を げきで する。

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

◎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 □泣き顔が え顔に かわる。

③ 音楽隊の □えんそうを 聞く。

④ 物語に 軍が 出て くる。□

⑤ 自転車の 輪を 調べる。□

⑥ 竹の 節を さわる。□

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 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 安全地□(たい)を 地図で 調べる。

⑫ 問題の □(せつ)明を 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 おくり物を 包(　　)む。

② かけっこで 一(　　)いを 争(　　)う。

③ (　　)兵たいの 行進を 絵に かく。

④ 父が 飯(　　)を たく。

⑤ 二輪車(　　)の 絵を かく。

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 音楽□(たい)の えんそうを 聞く。

⑧ しょう□(ぐん)の 役を げきで する。

⑨ 弟が□(な)く。

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 運動会で 国□(き)を 上げる。

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 給食を 当番が はこぶ。

③ 物語に 軍が 出て くる。

④ 音楽隊の えんそうを 聞く。

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。

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 友だちと □(たたか)う ゲームを する。

⑧ おくり物を □(つつ)む。

⑨ 父が □(めし)を たく。

⑩ 自転車の □(わ)を 調べる。

⑪ 安全地□(たい)を 地図で 調べる。

⑫ 道理を □(と)く 物語を 読む。

ふくしゅう

こたえ　J4-KJ05-071

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包(つつ)む。

② 二輪(りん)車の 絵を かく。

③ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

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 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 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

⑧ たんけん隊(たい)の 名を きめる。

⑨ 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

⑩ 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑪ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

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-KJ05-071）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-KJ05-072

よみがなを かきましょう

① 泣き顔が え顔に かわる。（な）

② 物語に 軍が 出て くる。（ぐん）

③ 安全地帯を 地図で 調べる。（たい）

④ けがを した 足に 包たいを まく。（ほう）

⑤ たんけん隊の 名を きめる。（たい）

⑥ 木材の 手ざわりを たしかめる。（ざい）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 水分を ほ給する。（きゅう）

⑧ 自転車の 輪を 調べる。（わ）

⑨ 兵しが 出る 物語を 読む。（へい）

⑩ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑪ リレーの 作戦を 立てる。（せん）

⑫ 十以上（いじょう）の 数を 書く。

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-KJ05-072）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-KJ05-073

よみがなを かきましょう

① 父が飯（めし）を たく。

② 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

③ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

④ 水分を ほ給（きゅう）する。

⑤ 兵士（へい）が 出る 物語を 読む。

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 弟が 泣（な）く。

⑧ 物語に 軍（ぐん）が 出てくる。

⑨ 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

⑩ けがを した 足に 包（ほう）たいを まく。

⑪ 二輪（りん）車の 絵を かく。

⑫ 新しい やり方を 試（こころ）みる。

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-KJ05-073）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-KJ05-074

よみがなを かきましょう

① 着物の 帯(おび)を しめる。

② 二輪(りん)車の 絵を かく。

③ リレーの 作戦(せん)を 立てる。

④ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑤ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

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 しょう 軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑧ かけっこで 一いを 争(あらそ)う。

⑨ おくり物を 包(つつ)む。

⑩ たんけん 隊(たい)の 名を きめる。

⑪ 水分を ほ 給(きゅう)する。

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-KJ05-074）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-KJ05-075

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 しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

④ 着物の 帯(おび)を しめる。

⑤ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

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 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑧ 父が 飯(めし)を たく。

⑨ 音楽 隊(たい)の えんそうを 聞く。

⑩ 二 輪(りん)車の 絵を かく。

⑪ けがを した 足に 包(ほう)たいを まく。

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-KJ05-075）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-KJ05-076

よみがなを かきましょう

① 泣き顔が え顔に かわる。（な）

② 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

③ しょう軍（ぐん）の 役を げきで する。

④ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑤ 兵しが（へい） 出る 物語を 読む。

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 水分を ほ給（きゅう）する。

⑧ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

⑨ けがを した 足に 包（ほう）たいを まく。

⑩ 二輪（りん）車の 絵を かく。

⑪ 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

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-KJ05-076）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-KJ05-077

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包(つつ)む。

② 二輪(りん)車の 絵を かく。

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 たんけん隊(たい)の 名を きめる。

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 兵(へい)たいの 行進を 絵に かく。

⑧ 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

⑨ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑩ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑪ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

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-KJ05-077）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-KJ05-078

よみがなを かきましょう

① 父が 飯（めし）を たく。

② 泣（な）き顔が え顔に かわる。

③ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

④ 物語に 軍（ぐん）が 出て くる。

⑤ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

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 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 友だちと 戦（たたか）う ゲームを する。

⑩ 給（きゅう）食を 当番が はこぶ。

⑪ 安全地帯（たい）を 地図で 調べる。

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-KJ05-078）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-KJ05-079

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包む。（つつ）

② かけっこで 一いを 争う。（あらそ）

③ 兵たいの 行進を 絵に かく。（へい）

④ 父が 飯を たく。（めし）

⑤ 二輪車の 絵を かく。（りん）

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 音楽 隊（たい） の えんそうを 聞く。

⑧ しょう 軍（ぐん） の 役を げきで する。

⑨ 弟が 泣（な） く。

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 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-KJ05-079）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-KJ05-080

よみがなを かきましょう

① 弟が 泣(な)く。

② 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

③ 物語に 軍(ぐん)が 出て くる。

④ 音楽隊(たい)の えんそうを 聞く。

⑤ 兵士(へい)が 出る 物語を 読む。

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 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑧ おくり物を 包(つつ)む。

⑨ 父が 飯(めし)を たく。

⑩ 自転車の 輪(わ)を 調べる。

⑪ 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

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-KJ05-080）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。