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 おくり物を包む。

③ 朝ご飯を食べる。

④ 自転車の輪を調べる。

⑤ かけっこで一いを争う。

⑥ 十以上の数を書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 安全地□（たい）を地図で調べる。

⑧ □（へい）たいの行進を絵にかく。

⑨ 音楽□（たい）のえんそうを聞く。

⑩ リレーの作□（せん）を立てる。

⑪ □（きゅう）食を当番がはこぶ。

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 着物の 帯を しめる。

② 音楽隊の □ を 聞く。

③ しょう軍の □ を げきで する。

④ □ が 出る 物語を 読む。

⑤ 給食を □ 番が はこぶ。

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 二□車の 絵を かく。（りん）

⑧ 友だちと □ うゲームを する。（たたか）

⑨ 朝ご□を 食べる。（はん）

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 □節の 花を かざる。（き せつ）

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 □給食を 当番が はこぶ。

④ リレーの 作□戦を 立てる。

⑤ □兵たいの 行進を 絵に かく。

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 しょう□(ぐん)の 役を げきで する。

⑧ □(な)き顔が え顔に かわる。

⑨ たんけん□(たい)の 名を きめる。

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 友だちと□(かか)わる。

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 着物の 帯を しめる。

③ リレーの 作戦を 立てる。

④ 兵たいの 行進を 絵に かく。

⑤ 給食を 当番が はこぶ。

⑥ リレーの 選手に なる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ たんけんの 隊の 名を きめる。

⑧ 戦争の ない 世界を ねがう。

⑨ しょうぐんの 役を げきで する。

⑩ 二輪車の 絵を かく。

⑪ 父が 帽子を たく。

⑫ 赤い 旗を 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 朝ご飯を 食べる。

② 自転車の 輪を 調べる。

③ かけっこで 一いを 争う。

④ リレーの 作戦を 立てる。

⑤ けがを した 足に 包たいを まく。

⑥ 遠足の 案を 出す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑧ □□(な)き顔が え顔に かわる。

⑨ 物語に □□(ぐん)が 出て くる。

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 四□□(き)の うつりかわりを 調べる。

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 二輪車の 絵を かく。

④ 友だちと 戦う ゲームを する。

⑤ しょう軍の 役を げきで する。

⑥ 友だちと 関わる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ けがを した 足に □□(ほう)たいを まく。

⑧ 戦□□(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑨ 朝□□(はん)を 食べる。

⑩ 音楽□□(たい)の えんそうを 聞く。

⑪ □□(へい)しが 出る 物語を 読む。

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 弟が 泣く。

② 朝ご飯を 食べる。

③ 兵たいの 行進を 絵に かく。

④ たんけん隊の 名を きめる。

⑤ 給食を 当番が はこぶ。

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 しょう□(ぐん)の 役を げきで する。

⑧ かけっこで 一いを □(あらそ)う。

⑨ 友だちと □(たたか)うゲームを する。

⑩ 安全地□(たい)を 地図で 調べる。

⑪ 自転車の □(わ)を 調べる。

⑫ 星と □(かん)けいの ある 本を 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 朝ご飯を 食べる。

② かけっこで 一いを 争う。

③ おくり物を 包む。

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 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 二りん車の 絵を かく。

⑧ 弟が なく。

⑨ きゅう食を 当番が はこぶ。

⑩ 着物の おびを しめる。

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 着物の 帯を しめる。

② けがを した 足に 包たいを まく。

③ 友だちと 戦うゲームを する。

④ 二輪車の 絵を かく。

⑤ 兵しが 出る 物語を 読む。

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 しょう□の 役を げきで する。

⑧ 水分を ほ□する。

⑨ たんけん□の 名を きめる。

⑩ 戦□のない 世界を ねがう。

⑪ 朝ご□を 食べる。

⑫ 木□の 手ざわりを たしかめる。

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 朝ご飯を 食べる。

② 音楽隊の □ えんそうを 聞く。

③ 着物の 帯を □ しめる。

④ 自転車の 輪を □ 調べる。

⑤ 物語に 軍が □ 出てくる。

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 リレーの 作□(せん) を 立てる。

⑧ 戦□(せん)□(そう) の ない 世界を ねがう。

⑨ □(へい) しが 出る 物語を 読む。

⑩ □(きゅう) 食を 当番が はこぶ。

⑪ けがを した 足に □(ほう) たいを まく。

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

こたえ　J4-KJ05-091

よみがなを かきましょう

① 弟が泣（な）く。

② おくり物を包（つつ）む。

③ 朝ご飯（はん）を 食べる。

④ 自転車の輪（わ）を 調べる。

⑤ かけっこで 一いを 争（あらそ）う。

⑥ 十以上（いじょう）の 数を 書く。

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 兵（へい）たいの 行進を 絵に かく。

⑨ 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

⑩ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑪ 給食（きゅう）を 当番が はこぶ。

⑫ 木材（ざい）の 手ざわりを たしかめる。（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-KJ05-091）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-KJ05-092

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 しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

④ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

⑤ 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

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 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 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

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-KJ05-092）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-KJ05-093

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 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

④ リレーの 作戦(せん)を 立てる。

⑤ 兵たい(へい)の 行進を 絵に かく。

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 しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑧ 泣(な)き顔が え顔に かわる。

⑨ たんけん隊(たい)の 名を きめる。

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 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-KJ05-093）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-KJ05-094

よみがなを かきましょう

① おくり物を 包(つつ)む。

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 兵たいの 行進(へい)を 絵に かく。

⑤ 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

⑥ リレーの 選手(せん)に なる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ たんけん 隊(たい)の 名を きめる。

⑧ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑨ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

⑩ 二輪(りん)車の 絵を かく。

⑪ 父が 飯(めし)を たく。

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-KJ05-094）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-KJ05-095

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

② 自転車の 輪（わ）を 調べる。

③ かけっこで 一いを 争（あらそ）う。

④ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑤ けがを した 足に 包帯（ほうたい）を まく。

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 兵（へい）しが 出る 物語を 読む。

⑧ 泣（な）き顔が え顔に かわる。

⑨ 物語に 軍（ぐん）が 出て くる。

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 四季（き）の うつりかわりを 調べる。（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-KJ05-095）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-KJ05-096

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(きゅうしょく)を 当番が はこぶ。

③ 二輪車(りんしゃ)の 絵を かく。

④ 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑤ しょう軍(ぐん)の 役を げきで する。

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 けがを した 足に 包(ほう)たいを まく。

⑧ 戦争(せんそう)の ない 世界を ねがう。

⑨ 朝ご飯(はん)を 食べる。

⑩ 音楽隊(たい)の えんそうを 聞く。

⑪ 兵(へい)しが 出る 物語を 読む。

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-KJ05-096）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-KJ05-097

よみがなを かきましょう

① 弟が泣(な)く。

② 朝ご飯(はん)を 食べる。

③ 兵隊(へい)の 行進を 絵に かく。

④ たんけん隊(たい)の 名を きめる。

⑤ 給食(きゅう)を 当番が はこぶ。

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 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 友だちと 戦(たたか)う ゲームを する。

⑩ 安全地帯(たい)を 地図で 調べる。

⑪ 自転車の 輪(わ)を 調べる。

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-KJ05-097）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-KJ05-098

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

② かけっこで 一いを 争（あらそ）う。

③ おくり物を 包（つつ）む。

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 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 二輪（りん）車の 絵を かく。

⑧ 弟が 泣（な）く。

⑨ 給食（きゅう）を 当番が はこぶ。

⑩ 着物の 帯（おび）を しめる。

⑪ リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑫ 十以（い）上の 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-KJ05-098）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-KJ05-099

よみがなを かきましょう

① 着物の 帯（おび）を しめる。

② けがを した 足に 包（ほう）たいを まく。

③ 友だちと 戦（たたか）う ゲームを する。

④ 二輪（りん）車の 絵を かく。

⑤ 兵（へい）しが 出る 物語を 読む。

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 しょう軍（ぐん）の 役を げきで する。

⑧ 水分を ほ給（きゅう）する。

⑨ たんけん隊（たい）の 名を きめる。

⑩ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑪ 朝ご飯（はん）を 食べる。

⑫ 木材（ざい）の 手ざわりを たしかめる。

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-KJ05-099）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-KJ05-100

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯（はん）を 食べる。

② 音楽隊（たい）の えんそうを 聞く。

③ 着物の 帯（おび）を しめる。

④ 自転車の 輪（わ）を 調べる。

⑤ 物語に 軍（ぐん）が 出てくる。

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 リレーの 作戦（せん）を 立てる。

⑧ 戦争（せんそう）の ない 世界を ねがう。

⑨ 兵（へい）しが 出る 物語を 読む。

⑩ 給食（きゅう）を 当番が はこぶ。

⑪ けがを した 足に 包帯（ほう）を まく。

⑫ 花の 観察（かん）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-KJ05-100）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。