J5-KJ03 こくご 5年の かん字 03

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 水もれの 要因を 調べる。

② 金属の □を 使う。

③ 友だちに 直接 会って 話す。

④ 集合の 時間を 確かめる。

⑤ ゲームは 一日 三十分に 限る。

⑥ 貿易で 来た バナナを 食べる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 調べた ことを 報告する。

⑧ 先生に □問を する。

⑨ 自分の ゆめを 実現 したい。

⑩ 天気予□を 見る。

⑪ 船を □る 仕事を 調べる。

⑫ □電に そなえて ライトを 出す。

ふくしゅう

J5-KJ03 こくご 5年の かん字 03

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 天気予報を 見る。

② 葉の 形が よく 似る。

③ 確かな 答えを 出す。

④ 道の 標識を 見る。

⑤ ゲームは 一日 三十分に 限る。

⑥ 学級の 構成を 考える。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 雲の 間から 月が あらわれる。

⑧ 調べた ことを 報告する。

⑨ 先生に 質問を する。

⑩ 水もれの 要因を 調べる。

⑪ 自分が 所属する チームを 書く。

⑫ 家で 復習を する。

ふくしゅう

J5-KJ03 こくご 5年の かん字 03

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 弟は 父に 似る。

② ゲームは 一日 三十分に 限る。

③ 調べた ことを 報告(ほう)する。

④ 木造の 家の 絵を かく。

⑤ 家で 留守番を する。

⑥ 港で 貿易(えき)の 船を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 工作で □□(せっ)着ざいを 使う。

⑧ 同じ 材□□(しつ)の 紙を 集める。

⑨ 雲の 間から 月が □□(あらわ)れる。

⑩ 図書室で 広□□(ほう)紙を 読む。

⑪ 理科の 知□□(しき)を ふやす。

⑫ 遠足の 準□□(じゅんび)を 手つだう。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ02 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

J5-KJ03 こくご 5年の かん字 03

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 天気予報を 見る。

② 留学生に 町を あんないする。

③ 同じ 材質の 紙を 集める。

④ ゲームは 一日 三十分に 限る。

⑤ 持ち物の 確にんを する。

⑥ 港で 貿易（えき）の 船を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 自分の ゆめを 実（げん）したい。

⑧ 金（ぞく）の スプーンを 使う。

⑨ 帰る 時こくを □（つ）げる。

⑩ けんかの 原（いん）を 考える。

⑪ 葉の 形が よく □（に）る。

⑫ 実（さい）に 作って たしかめる。

ふくしゅう

J5-KJ03 こくご 5年の かん字 03

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 紙を クリップで 留める。

② 調べた ことを 報告する。

③ 自分の ゆめを 実現したい。

④ 木造の 家の 絵を かく。

⑤ 自分が 所属する チームを 書く。

⑥ マラソンで 銅メダルを 取る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 理科の 知□を ふやす。

⑧ 本を 返す 期□を 守る。

⑨ 工作で □着ざいを 使う。

⑩ 先生に □問を する。

⑪ けんかの 原□を 考える。

⑫ □父と しょうぎを する。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ02 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

J5-KJ03 こくご 5年の かん字 03

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 葉の 形が よく 似る。

② けんかの 原因を 考える。

③ 集合の 時間を 確かめる。

④ 紙を クリップで 留める。

⑤ 帰る 時こくを 告げる。

⑥ 学級の 構成を 考える。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 船を □□（つく）る 仕事を 調べる。

⑧ 工作で □□（せっ）着ざいを 使う。

⑨ 天気予□□（ほう）を 見る。

⑩ 雲の 間から 月が □□（あらわ）れる。

⑪ 理科の 知□□（しき）を ふやす。

⑫ 道具を □□（は）かいしないように 使う。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ02 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

J5-KJ03 こくご 5年の かん字 03

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 天気予報を 見る。

② 同じ 材質の 紙を 集める。

③ 留学生に 町を あんないする。

④ 工作で 接着ざいを 使う。

⑤ けんかの 原因を 考える。

⑥ 桜の 花びらを ひろう。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 自分の ゆめを 実（げん）したい。

⑧ 自分が 所（ぞく）する チームを 書く。

⑨ 集合の 時間を（たし）かめる。

⑩ ゲームは 一日 三十分に（かぎ）る。

⑪ 葉の 形が よく（に）る。

⑫ 安（い）に ごみを すてない。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ02 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

J5-KJ03 こくご 5年の かん字 03

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 天気予報を 見る。

② 帰る 時こくを 告げる。

③ けんかの 原因を 考える。

④ 家で 留守番を する。

⑤ 道の 標識を 見る。

⑥ 易しい 問題から とく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 本を 返す 期（げん）を 守る。

⑧ 先生に 質（しつ）問を する。

⑨ 船を 造（つく）る 仕事を 調べる。

⑩ 持ち物の 確（かく）にんを する。

⑪ 自分が 所属（ぞく）する チームを 書く。

⑫ 実際（さい）に 作って たしかめる。

ふくしゅう

J5-KJ03 こくご 5年の かん字 03

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 道の 標識を 見る。

② 工作で 接着ざいを 使う。

③ □確かな 答えを 出す。

④ 帰る 時こくを 告げる。□

⑤ 紙を クリップで 留める。□

⑥ バスが 停車する。□

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 木□□の 家の 絵を かく。（ぞう）

⑧ 弟は 父に □□る。（に）

⑨ 先生に □□問を する。（しつ）

⑩ 自分の ゆめを 実□□したい。（げん）

⑪ ゲームは 一日 三十分に □□る。（かぎ）

⑫ 港で □□易の 船を 見る。（ぼうえき）

ふくしゅう

J5-KJ03 こくご 5年の かん字 03

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 道の 標識を 見る。

② 帰る 時こくを 告げる。

③ 船を 造る 仕事を 調べる。

④ 図書室で 広報紙を 読む。

⑤ 雲の 間から 月が 現れる。

⑥ 港で 貿易（えき）の 船を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 持ち物の □（かく）にんを する。

⑧ 葉の 形が よく □（に）る。

⑨ 自分が 所□（ぞく）する チームを 書く。

⑩ 同じ 材□（しつ）の 紙を 集める。

⑪ 家で □（る）守番を する。

⑫ 学級の □（こう）成を 考える。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ04　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ02 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　J5-KJ03-011

よみがなを かきましょう

① 水もれの 要因（いん）を 調べる。

② 金属（ぞく）の スプーンを 使う。

③ 友だちに 直接（せつ）会って 話す。

④ 集合の 時間を 確（たし）かめる。

⑤ ゲームは 一日 三十分に 限（かぎ）る。

⑥ 貿易（ぼうえき）で 来た バナナを 食べる。（ふくしゅう）

かん字を かきましょう

⑦ 調べた ことを 報告（ほうこく）する。

⑧ 先生に 質問（しつもん）を する。

⑨ 自分の ゆめを 実現（じつげん）したい。

⑩ 天気予報（てんきよほう）を 見る。

⑪ 船を 造（つく）る 仕事を 調べる。

⑫ 停電（ていでん）に そなえて ライトを 出す。（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（J5-KJ03-011）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　J5-KJ03-012

よみがなを かきましょう

① 天気予報（ほう）を 見る。

② 葉の 形が よく 似（に）る。

③ 確（たし）かな 答えを 出す。

④ 道の 標識（しき）を 見る。

⑤ ゲームは 一日 三十分に 限（かぎ）る。

⑥ 学級の 構成（こう）を 考える。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 雲の 間から 月が 現（あらわ）れる。

⑧ 調べた ことを 報告（ほうこく）する。

⑨ 先生に 質問（しつ）を する。

⑩ 水もれの 要因（いん）を 調べる。

⑪ 自分が 所属（ぞく）する チームを 書く。

⑫ 家で 復習（ふく）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（J5-KJ03-012）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　J5-KJ03-013

よみがなを かきましょう

① 弟は 父に 似(に)る。

② ゲームは 一日 三十分に 限(かぎ)る。

③ 調べた ことを 報告(ほうこく)する。

④ 木造(ぞう)の 家の 絵を かく。

⑤ 家で 留守番(るす)を する。

⑥ 港で 貿易(ぼうえき)の 船を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 工作で 接着(せっちゃく)ざいを 使う。

⑧ 同じ 材質(ざいしつ)の 紙を 集める。

⑨ 雲の 間から 月が 現(あらわ)れる。

⑩ 図書室で 広報(こうほう)紙を 読む。

⑪ 理科の 知識(ちしき)を ふやす。

⑫ 遠足の 準備(じゅんび)を 手つだう。

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（J5-KJ03-013）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　J5-KJ03-014

よみがなを かきましょう

① 天気予報（ほう）を 見る。

② 留学生（りゅう）に 町を あんないする。

③ 同じ 材質（しつ）の 紙を 集める。

④ ゲームは 一日 三十分に 限（かぎ）る。

⑤ 持ち物の 確（かく）にんを する。

⑥ 港で 貿易（ぼうえき）の 船を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 自分の ゆめを 実現（げん）したい。

⑧ 金属（ぞく）の スプーンを 使う。

⑨ 帰る 時こくを 告（つ）げる。

⑩ けんかの 原因（いん）を 考える。

⑪ 葉の 形が よく 似（に）る。

⑫ 実際（さい）に 作って 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（J5-KJ03-014）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　J5-KJ03-015

よみがなを かきましょう

① 紙を クリップで 留(と)める。

② 調べた ことを 報告(ほうこく)する。

③ 自分の ゆめを 実現(げんしつ)したい。

④ 木造(ぞうの)家の 絵を かく。

⑤ 自分が 所属(ぞく)する チームを 書く。

⑥ マラソンで 銅(どう)メダルを 取る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 理科の 知識(しき)を ふやす。

⑧ 本を 返す 期限(げん)を 守る。

⑨ 工作で 接(せっ)着ざいを 使う。

⑩ 先生に 質(しつ)問を する。

⑪ けんかの 原因(いん)を 考える。

⑫ 祖(そ)父と しょうぎを 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（J5-KJ03-015）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　J5-KJ03-016

よみがなを かきましょう

① 葉の 形が よく 似る。（に）

② けんかの 原因を 考える。（いん）

③ 集合の 時間を 確かめる。（たし）

④ 紙を クリップで 留める。（と）

⑤ 帰る 時こくを 告げる。（つ）

⑥ 学級の 構成を 考える。（こう）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 船を 造（つく）る 仕事を 調べる。

⑧ 工作で 接（せっ）着ざいを 使う。

⑨ 天気予報（ほう）を 見る。

⑩ 雲の 間から 月が 現（あらわ）れる。

⑪ 理科の 知識（しき）を ふやす。

⑫ 道具を かいしないように 破（は）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（J5-KJ03-016）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　J5-KJ03-017

よみがなを かきましょう

① 天気予報（ほう）を 見る。

② 同じ 材質（しつ）の 紙を 集める。

③ 留学生（りゅう）に 町を あんないする。

④ 工作で 接着（せっ）ざいを 使う。

⑤ けんかの 原因（いん）を 考える。

⑥ 桜（さくら）の 花びらを ひろう。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 自分の ゆめを 実現（げん）したい。

⑧ 自分が 所属（ぞく）する チームを 書く。

⑨ 集合の 時間を 確（たし）かめる。

⑩ ゲームは 一日 三十分に 限（かぎ）る。

⑪ 葉の 形が よく 似（に）る。

⑫ 安易（い）に ごみを すてない。

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（J5-KJ03-017）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　J5-KJ03-018

よみがなを かきましょう

① 天気予報（ほう）を 見る。

② 帰る 時こくを 告（つ）げる。

③ けんかの 原因（いん）を 考える。

④ 家で 留守番（る）を する。

⑤ 道の 標識（しき）を 見る。

⑥ 易しい（やさ） 問題から とく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 本を 返す 期限（げん）を 守る。

⑧ 先生に 質（しつ）問を する。

⑨ 船を 造（つく）る 仕事を 調べる。

⑩ 持ち物の 確（かく）にんを する。

⑪ 自分が 所属（ぞく）する チームを 書く。

⑫ 実際（さい）に 作って 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（J5-KJ03-018）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　J5-KJ03-019

よみがなを かきましょう

① 道の 標識(しき)を 見る。

② 工作で 接着(せっ)ざいを 使う。

③ 確(たし)かな 答えを 出す。

④ 帰る 時こくを 告(つ)げる。

⑤ 紙を クリップで 留(と)める。

⑥ バスが 停車(てい)する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 木 造(ぞう)の 家の 絵を かく。

⑧ 弟は 父に 似(に)る。

⑨ 先生に 質(しつ)問を する。

⑩ 自分の ゆめを 実現(げん)したい。

⑪ ゲームは 一日 三十分に 限(かぎ)る。

⑫ 港で 貿(ぼう)易(えき)の 船を 見る。

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（J5-KJ03-019）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　J5-KJ03-020

よみがなを かきましょう

① 道の 標識（しき）を 見る。

② 帰る 時こくを 告（つ）げる。

③ 船を 造（つく）る 仕事を 調べる。

④ 図書室で 広報（ほう）紙を 読む。

⑤ 雲の 間から 月が 現（あらわ）れる。

⑥ 港で 貿易（ぼうえき）の 船を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 持ち物の 確（かく）にんを する。

⑧ 葉の 形が よく 似（に）る。

⑨ 自分が 所属（ぞく）する チームを 書く。

⑩ 同じ 材質（しつ）の 紙を 集める。

⑪ 家で 留（る）守番を する。

⑫ 学級の 構成（こう）を 考える。

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（J5-KJ03-020）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。