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 図書室で 広報紙を 読む。

② ゲームは 一日 三十分に 限る。

③ 友だちに 直接 会って 話す。

④ 調べた ことを 報告する。

⑤ 船を 造る 仕事を 調べる。

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 持ち物の □(かく)にんを する。

⑧ けんかの 原□(いん)を 考える。

⑨ 雲の 間から 月が □(あらわ)れる。

⑩ 自分が 所□(ぞく)する チームを 書く。

⑪ 先生に □(しつ)問を する。

⑫ 国□(さい)交流の 会に 行く。

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

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 ゲームは 一日 三十分に 限る。

③ 調べた ことを 報告する。

④ 図書室で 広報紙を 読む。

⑤ 自分が 所属する チームを 書く。

⑥ 港で 貿易の 船を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 水もれの 要を 調べる。

⑧ 道の 標を 見る。

⑨ 同じ 材の 紙を 集める。

⑩ 集合の 時間を かめる。

⑪ 学生に 町を あんないする。

⑫ 清な タオルで 顔を ふく。

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 船を 造る 仕事を 調べる。

③ 調べた ことを 報告する。

④ 本を 返す 期限を 守る。

⑤ 家で 留守番を する。

⑥ 手を 清潔に する。

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 理科の 知□(しき)を ふやす。

⑨ 弟は 父に □(に)る。

⑩ 友だちに 直□(せつ) 会って 話す。

⑪ 先生に □(しつ)問を する。

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 弟は 父に 似る。

② 水もれの 要因を 調べる。

③ 帰る 時こくを 告げる。

④ 留学生に 町を あんないする。

⑤ 先生に 質問を する。

⑥ 停電に そなえて ライトを 出す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 道の 標（しき）を 見る。

⑧ 友だちに 直（せつ）会って 話す。

⑨ 木（ぞう）の 家の 絵を かく。

⑩ ゲームは 一日 三十分に 限（かぎ）る。

⑪ 図書室で 広（ほう）紙を 読む。

⑫ 易（やさ）しい 問題から とく。

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 自分の ゆめを 実現したい。

③ 図書室で 広報紙を 読む。

④ 先生に 質問を する。

⑤ 紙を クリップで 留める。

⑥ 実際に 作って たしかめる。

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 弟は 父に □(に)る。

⑨ 工作で □(せっ)着ざいを 使う。

⑩ ゲームは 一日 三十分に □(かぎ)る。

⑪ けんかの 原□(いん)を 考える。

⑫ 遠足の 準□(じゅんび)を 手つだう。

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 先生に 質問を する。

② 持ち物の 確にんを する。

③ 工作で 接着ざいを 使う。

④ 船を 造る 仕事を 調べる。

⑤ 紙を クリップで 留める。

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 理科の 知（しき）を ふやす。

⑧ ゲームは 一日 三十分に 限（かぎ）る。

⑨ けんかの 原（いん）を 考える。

⑩ 弟は 父に 似（に）る。

⑪ 帰る 時こくを 遅（おそ）げる。

⑫ 桜（さくら）の 花びらを ひろう。

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 理科の 知識を ふやす。

② 木造の 家の 絵を かく。

③ ゲームは 一日 三十分に 限る。

④ 同じ 材質の 紙を 集める。

⑤ けんかの 原因を 考える。

⑥ チームが 次の 試合で 復活する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□(たし)かな 答えを 出す。

⑧ 友だちに 直□(せつ)会って 話す。

⑨ 家で □□(る)守番を する。

⑩ 葉の 形が よく □□(に)る。

⑪ 帰る 時こくを □□(つ)げる。

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 紙を クリップで □留める。

② 金□属の スプーンを 使う。

③ 木□造の 家の 絵を かく。

④ 持ち物の □確にんを する。

⑤ 図書室で 広□報紙を 読む。

⑥ 図工で □眼球の 形を かく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 道の 標□(しき)を 見る。

⑧ 自分の ゆめを 実□(げん)したい。

⑨ 水もれの 要□(いん)を 調べる。

⑩ 帰る 時こくを □(つ)げる。

⑪ 弟は 父に □(に)る。

⑫ 遠足の □(じゅん)備(び)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 工作で 接着ざいを 使う。

② 木造の 家の 絵を かく。

③ 持ち物の 確にんを する。

④ ゲームは 一日 三十分に 限る。

⑤ 雲の 間から 月が 現れる。

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 けんかの 原（いん）を 考える。

⑧ 先生に （しつ）問を する。

⑨ 帰る 時こくを （つ）げる。

⑩ （りゅう）学生に 町を あんないする。

⑪ 弟は 父に （に）る。

⑫ 雨に （そな）える。

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

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 家で 留守番を する。

② 集合の 時間を 確かめる。

③ 友だちに 直接 会って 話す。

④ 金属の スプーンを 使う。

⑤ けんかの 原因を 考える。

⑥ 水の 高さの き準を 決める。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 図書室で 広□紙を 読む。（ほう）

⑧ 道の 標□を 見る。（しき）

⑨ 船を□る 仕事を 調べる。（つく）

⑩ 雲の 間から 月が□れる。（あらわ）

⑪ 弟は 父に□る。（に）

⑫□の 花びらを ひろう。（さくら）

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-KJ03-071

よみがなを かきましょう

① 図書室で 広報(ほう)紙を 読む。

② ゲームは 一日 三十分に 限(かぎ)る。

③ 友だちに 直接(せつ) 会って 話す。

④ 調べた ことを 報告(ほうこく)する。

⑤ 船を 造(つく)る 仕事を 調べる。

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 持ち物の 確(かく)にんを する。

⑧ けんかの 原因(いん)を 考える。

⑨ 雲の 間から 月が 現(あらわ)れる。

⑩ 自分が 所属(ぞく)する チームを 書く。

⑪ 先生に 質問(しつ)を する。

⑫ 国際(さい) 交流の 会に 行く。

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-KJ03-071）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　J5-KJ03-072

よみがなを かきましょう

① 葉の 形が よく 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 図書室で 広報(ほう)紙を 読む。

⑤ 自分が 所属(ぞく)する チームを 書く。

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 水もれの 要因(いん)を 調べる。

⑧ 道の 標識(しき)を 見る。

⑨ 同じ 材質(しつ)の 紙を 集める。

⑩ 集合の 時間を 確(たし)かめる。

⑪ 留学(りゅう)生に 町を あんないする。

⑫ 清潔(けつ)な タオルで 顔を ふく。

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-KJ03-072）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　J5-KJ03-073

よみがなを かきましょう

① 天気予報（ほう）を 見る。

② 船を 造（つく）る 仕事を 調べる。

③ 調べた ことを 報告（ほうこく）する。

④ 本を 返す 期限（げん）を 守る。

⑤ 家で 留守番（る）を する。

⑥ 手を 清潔（けつ）に する。

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 理科の 知識（しき）を ふやす。

⑨ 弟は 父に 似（に）る。

⑩ 友だちに 直接（せつ）会って 話す。

⑪ 先生に 質問（しつ）を する。

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-KJ03-073）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　J5-KJ03-074

よみがなを かきましょう

① 弟は 父に 似(に)る。

② 水もれの 要因(いん)を 調べる。

③ 帰る 時こくを 告(つ)げる。

④ 留学生(りゅう)に 町を あんないする。

⑤ 先生に 質問(しつ)を する。

⑥ 停電(てい)に そなえて ライトを 出す。（ふくしゅう）

かん字を かきましょう

⑦ 道の 標識(しき)を 見る。

⑧ 友だちに 直接(せつ) 会って 話す。

⑨ 木造(ぞう)の 家の 絵を かく。

⑩ ゲームは 一日 三十分に 限(かぎ)る。

⑪ 図書室で 広報(ほう) 紙を 読む。

⑫ 易(やさ)しい 問題から とく。（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-KJ03-074）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　J5-KJ03-075

よみがなを かきましょう

① 道の 標識(しき)を 見る。

② 自分の ゆめを 実現(げん)したい。

③ 図書室で 広報(ほう)紙を 読む。

④ 先生に 質問(しつ)を する。

⑤ 紙を クリップで 留(と)める。

⑥ 実際(さい)に 作って たしかめる。

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 弟は 父に 似(に)る。

⑨ 工作で 接(せっ)着ざいを 使う。

⑩ ゲームは 一日 三十分に 限(かぎ)る。

⑪ けんかの 原因(いん)を 考える。

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-KJ03-075）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　J5-KJ03-076

よみがなを かきましょう

① 先生に 質問(しつ)を する。

② 持ち物の 確(かく)にんを する。

③ 工作で 接着(せっ)ざいを 使う。

④ 船を 造(つく)る 仕事を 調べる。

⑤ 紙を クリップで 留(と)める。

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 理科の 知識(しき)を ふやす。

⑧ ゲームは 一日 三十分に 限(かぎ)る。

⑨ けんかの 原因(いん)を 考える。

⑩ 弟は 父に 似(に)る。

⑪ 帰る 時こくを 告(つ)げる。

⑫ 桜(さくら)の 花びらを ひろう。

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-KJ03-076）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　J5-KJ03-077

よみがなを かきましょう

① 理科の 知識(しき)を ふやす。

② 木造(ぞう)の 家の 絵を かく。

③ ゲームは 一日 三十分に 限(かぎ)る。

④ 同じ 材質(しつ)の 紙を 集める。

⑤ けんかの 原因(いん)を 考える。

⑥ チームが 次の 試合で 復活(ふっかつ)する。

かん字を かきましょう

⑦ 確(たし)かな 答えを 出す。

⑧ 友だちに 直接(せつ)会って 話す。

⑨ 家で 留(る)守番を する。

⑩ 葉の 形が よく 似(に)る。

⑪ 帰る 時こくを 告(つ)げる。

⑫ 遠足の 準備(じゅんび)を 手つだう。

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-KJ03-077）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　J5-KJ03-078

よみがなを かきましょう

① 紙を クリップで 留(と)める。

② 金属(ぞく)の スプーンを 使う。

③ 木造(ぞう)の 家の 絵を かく。

④ 持ち物の 確(かく)にんを する。

⑤ 図書室で 広報(ほう)紙を 読む。

⑥ 図工で 眼球(がん)の 形を かく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 道の 標識(しき)を 見る。

⑧ 自分の ゆめを 実現(げん)したい。

⑨ 水もれの 要因(いん)を 調べる。

⑩ 帰る 時こくを 告(つ)げる。

⑪ 弟は 父に 似(に)る。

⑫ 遠足の 準備(じゅんび)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-KJ03-078）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　J5-KJ03-079

よみがなを かきましょう

① 工作で 接着(せっ)ざいを 使う。

② 木造(ぞう)の 家の 絵を かく。

③ 持ち物の 確(かく)にんを する。

④ ゲームは 一日 三十分に 限(かぎ)る。

⑤ 雲の 間から 月が 現(あらわ)れる。

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 けんかの 原因(いん)を 考える。

⑧ 先生に 質(しつ)問を する。

⑨ 帰る 時こくを 告(つ)げる。

⑩ 留学(りゅう)生に 町を あんないする。

⑪ 弟は 父に 似(に)る。

⑫ 雨に 備(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（J5-KJ03-079）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　J5-KJ03-080

よみがなを かきましょう

① 家で 留守番(る)を する。

② 集合の 時間を 確(たし)かめる。

③ 友だちに 直接(せつ) 会って 話す。

④ 金属(ぞく)の スプーンを 使う。

⑤ けんかの 原因(いん)を 考える。

⑥ 水の 高さの き準(じゅん)を 決める。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 図書室で 広報(ほう) 紙を 読む。

⑧ 道の 標識(しき) を 見る。

⑨ 船を 造(つく)る 仕事を 調べる。

⑩ 雲の 間から 月が 現(あらわ)れる。

⑪ 弟は 父に 似(に)る。

⑫ 桜(さくら) の 花びらを ひろう。

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-KJ03-080）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。