J5-KJ06 こくご 5年の かん字 06

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 楽しい 夢を 見る。

② 短編の 物語を 読む。

③ 空気の 圧力で 車を 動かす。

④ ゲームの 興ふんが おさまる。

⑤ 逆の 方向へ 曲がる。

⑥ 木製の いすに すわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 理由を 聞いて □(はん) 定する。

⑧ 地図で 場所を □(しめ) す。

⑨ 新聞の □(せい) さくの 記事を 読む。

⑩ 水と 米の □(ひ) を 調べる。

⑪ 市の □(さかい) を 地図で 見る。

⑫ 走る 速さの 成□(せき) を 記ろくする。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ07　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ05 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-KJ06 こくご 5年の かん字 06

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 横断歩道を わたる。

② □しい 山道を 歩く。

③ 理由を 聞いて 判定する。

④ 地図で 場所を 示す。

⑤ 新しい 知しきを 得る。

⑥ 手紙を 往復はがきに 書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □の 方向へ 曲がる。

⑧ 新聞の □さくの 記事を 読む。

⑨ ゲームの □ふんが おさまる。

⑩ 理科で 気□を 調べる。

⑪ 市の □を 地図で 見る。

⑫ 畑に □をまく。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ07　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ05 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-KJ06 こくご 5年の かん字 06

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 先生の 指示を 聞く。

② 楽しい 夢を 見る。

③ 大判の 紙に 絵を かく。

④ 市の 境を 地図で 見る。

⑤ ゲームの 興ふんが おさまる。

⑥ 音楽家を 志す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 毛糸で マフラーを □(あ)む。

⑧ □(けわ)しい 山道を 歩く。

⑨ 横□(だん)歩道を わたる。

⑩ 二つの 答えを □(くら)べる。

⑪ 新聞の □(せい)さくの 記事を 読む。

⑫ □(ぼう)風の 日は 家で すごす。

ふくしゅう

J5-KJ06 こくご 5年の かん字 06

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 横断歩道を わたる。

② 地図で 場所を 示す。

③ 水と 米の 比を 調べる。

④ 逆の 方向へ 曲がる。

⑤ 険しい 山道を 歩く。

⑥ 航空写真で 学校を さがす。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 新しい 知しきを □(え)る。

⑧ 理由を 聞いて □(はん)定する。

⑨ 池の 水の 状(じょう)□(たい)を 調べる。

⑩ 楽しい □(ゆめ)を 見る。

⑪ 理科で 気□(あつ)を 調べる。

⑫ 牧場の 牛□(しゃ)を 見学する。

ふくしゅう

J5-KJ06 こくご 5年の かん字 06

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 なわとびは 得意だ。

② ゲームの 興ふんが おさまる。

③ 大判の 紙に 絵を かく。

④ 新聞の 政さくの 記事を 読む。

⑤ 険しい 山道を 歩く。

⑥ 木製の いすに すわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大きな 虫に □(む) 中に なる。

⑧ 短□(ぺん)の 物語を 読む。

⑨ 地球の かん□(きょう)を 守る。

⑩ 遊びの さそいを □(ことわ)る。

⑪ 空気の □(あつ)力で 車を 動かす。

⑫ 紙の □(せい)質(しつ)を 調べる。

ふくしゅう

J5-KJ06 こくご 5年の かん字 06

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 先生の 指示を 聞く。

② よい 態度で 話を 聞く。

③ 星に 興味を 持つ。

④ なわとびは 得意だ。

⑤ 風に 逆らって 走る。

⑥ 店で 製品の ねだんを 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大きな 虫に □(む) 中に なる。

⑧ 二つの 答えを □(くら)べる。

⑨ 短□(ぺん)の 物語を 読む。

⑩ 理科で 気□(あつ)を 調べる。

⑪ 市の □(せい)じに ついて 学ぶ。

⑫ 有□(し)で 校庭の 草を ぬく。

ふくしゅう

J5-KJ06 こくご 5年の かん字 06

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 横断歩道を わたる。

② 大判の 紙に 絵を かく。

③ 大きな 虫に 夢中に なる。

④ 池の 水の 状態を 調べる。

⑤ 険しい 山道を 歩く。

⑥ 水そうで 魚が 暴れる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 二つの 答えを □□ べる。（くら）

⑧ 星に □□ 味を 持つ。（きょう）

⑨ 地図で 場所を □□ す。（しめ）

⑩ □□ の 方向へ 曲がる。（ぎゃく）

⑪ 新しい 知しきを □□ る。（え）

⑫ お世話に なった 人へ □□ 礼の 手紙を 書く。（しゃ）

ふくしゅう

J5-KJ06 こくご 5年の かん字 06

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 なわとびは □得意だ。

② 大きな 虫に □夢中に なる。

③ 水と 米の □比を 調べる。

④ 風に □逆らって 走る。

⑤ ゲームの □興ふんが おさまる。

⑥ □非売品の しおりを もらう。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 毛糸で マフラーを □(あ)む。

⑧ 理由を 聞いて □(はん)定する。

⑨ 先生の 指□(じ)を 聞く。

⑩ 地球の かん□(きょう)を 守る。

⑪ □(けわ)しい 山道を 歩く。

⑫ 家族に 感□(しゃ)する。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ07　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ05 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-KJ06 こくご 5年の かん字 06

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 横断歩道を わたる。

② 二つの 答えを 比べる。

③ 逆の 方向へ 曲がる。

④ なわとびは 得意だ。

⑤ 市の 境を 地図で 見る。

⑥ 紙の 性質（しつ）を 調べる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大きな 虫に □（む）中に なる。

⑧ 地図で 場所を □（しめ）す。

⑨ 星に □（きょう）味を 持つ。

⑩ よい □（たい）度で 話を 聞く。

⑪ 理科で 気□（あつ）を 調べる。

⑫ 木□（せい）の いすに すわる。

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-KJ06 こくご 5年の かん字 06

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 先生の 指示を 聞く。

② □しい 山道を 歩く。

③ ゲームの 興ふんが おさまる。

④ 風に 逆らって 走る。

⑤ 毛糸で マフラーを 編む。

⑥ けいさつの 人から はん罪を ふせぐ 話を 聞く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 市の □□（せい）じに ついて 学ぶ。

⑧ 水と 米の □□（ひ）を 調べる。

⑨ なわとびは □□（とく）意だ。

⑩ 大□□（ばん）の 紙に 絵を かく。

⑪ 地球の かん□□（きょう）を 守る。

⑫ 自分の □□（こころざし）を 作文に 書く。

ふくしゅう

こたえ　J5-KJ06-011

よみがなを かきましょう

① 楽しい 夢(ゆめ)を 見る。

② 短編(へん)の 物語を 読む。

③ 空気の 圧力(あつ)で 車を 動かす。

④ ゲームの 興(こう)ふんが おさまる。

⑤ 逆(ぎゃく)の 方向へ 曲がる。

⑥ 木製(せい)の いすに すわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 理由を 聞いて 判(はん)定する。

⑧ 地図で 場所を 示(しめ)す。

⑨ 新聞の 政(せい)さくの 記事を 読む。

⑩ 水と 米の 比(ひ)を 調べる。

⑪ 市の 境(さかい)を 地図で 見る。

⑫ 走る 速さの 成績(せき)を 記ろくする。

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-KJ06-011）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-KJ06-012

よみがなを かきましょう

① 横断（だん）歩道を わたる。

② 険（けわ）しい 山道を 歩く。

③ 理由を 聞いて 判定（はん）する。

④ 地図で 場所を 示（しめ）す。

⑤ 新しい 知しきを 得（え）る。

⑥ 手紙を 往復（おうふく）はがきに 書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 逆（ぎゃく）の 方向へ 曲がる。

⑧ 新聞の 政（せい）さくの 記事を 読む。

⑨ ゲームの 興（こう）ふんが おさまる。

⑩ 理科で 気圧（あつ）を 調べる。

⑪ 市の 境（さかい）を 地図で 見る。

⑫ 畑に 肥（こえ）を まく。

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-KJ06-012）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-KJ06-013

よみがなを かきましょう

① 先生の 指示(じ)を 聞く。

② 楽しい 夢(ゆめ)を 見る。

③ 大判(ばん)の 紙に 絵を かく。

④ 市の 境(さかい)を 地図で 見る。

⑤ ゲームの 興(こう)ふんが おさまる。

⑥ 音楽家を 志(こころざ)す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 毛糸で マフラーを 編(あ)む。

⑧ 険(けわ)しい 山道を 歩く。

⑨ 横 断(だん)歩道を わたる。

⑩ 二つの 答えを 比(くら)べる。

⑪ 新聞の 政(せい)さくの 記事を 読む。

⑫ 暴(ぼう)風の 日は 家で すごす。

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-KJ06-013）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-KJ06-014

よみがなを かきましょう

① 横断（だん）歩道を わたる。

② 地図で 場所を 示（しめ）す。

③ 水と 米の 比（ひ）を 調べる。

④ 逆（ぎゃく）の 方向へ 曲がる。

⑤ 険（けわ）しい 山道を 歩く。

⑥ 航（こう）空写真で 学校を さがす。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 新しい 知しきを 得（え）る。

⑧ 理由を 聞いて 判（はん）定する。

⑨ 池の 水の 状態（じょうたい）を 調べる。

⑩ 楽しい 夢（ゆめ）を 見る。

⑪ 理科で 気圧（あつ）を 調べる。

⑫ 牧場の 牛舎（しゃ）を 見学する。

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-KJ06-014）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-KJ06-015

よみがなを かきましょう

① なわとびは 得意(とく)だ。

② ゲームの 興(こう)ふんが おさまる。

③ 大判(ばん)の 紙に 絵を かく。

④ 新聞の 政(せい)さくの 記事を 読む。

⑤ 険(けわ)しい 山道を 歩く。

⑥ 木製(せい)の いすに すわる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大きな 虫に 夢(む)中に なる。

⑧ 短編(へん)の 物語を 読む。

⑨ 地球の かん境(きょう)を 守る。

⑩ 遊びの さそいを 断(ことわ)る。

⑪ 空気の 圧(あつ)力で 車を 動かす。

⑫ 紙の 性(せい)質(しつ)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（J5-KJ06-015）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-KJ06-016

よみがなを かきましょう

① 先生の 指示(じ)を 聞く。

② よい 態度(たい)で 話を 聞く。

③ 星に 興味(きょう)を 持つ。

④ なわとびは 得意(とく)だ。

⑤ 風に 逆(さか)らって 走る。

⑥ 店で 製品(せい)の ねだんを 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大きな 虫に 夢(む)中に なる。

⑧ 二つの 答えを 比(くら)べる。

⑨ 短編(へん)の 物語を 読む。

⑩ 理科で 気圧(あつ)を 調べる。

⑪ 市の 政(せい)じに ついて 学ぶ。

⑫ 有志(し)で 校庭の 草を ぬく。

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-KJ06-016）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-KJ06-017

よみがなを かきましょう

① 横断（だん）歩道を わたる。

② 大判（ばん）の 紙に 絵を かく。

③ 大きな 虫に 夢中（む）に なる。

④ 池の 水の 状態（じょうたい）を 調べる。

⑤ 険（けわ）しい 山道を 歩く。

⑥ 水そうで 魚が 暴（あば）れる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 二つの 答えを 比（くら）べる。

⑧ 星に 興（きょう）味を 持つ。

⑨ 地図で 場所を 示（しめ）す。

⑩ 逆（ぎゃく）の 方向へ 曲がる。

⑪ 新しい 知しきを 得（え）る。

⑫ お世話に なった 人へ 謝（しゃ）礼の 手紙を 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（J5-KJ06-017）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-KJ06-018

よみがなを かきましょう

① なわとびは 得意（とく）だ。

② 大きな 虫に 夢中（むちゅう）に なる。

③ 水と 米の 比（ひ）を 調べる。

④ 風に 逆（さか）らって 走る。

⑤ ゲームの 興（きょう）ふんが おさまる。

⑥ 非売品（ひばいひん）の しおりを もらう。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 毛糸で マフラーを 編（あ）む。

⑧ 理由を 聞いて 判（はん）定する。

⑨ 先生の 指示（じ）を 聞く。

⑩ 地球の かん境（きょう）を 守る。

⑪ 険（けわ）しい 山道を 歩く。

⑫ 家族に 感謝（しゃ）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-KJ06-018）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-KJ06-019

よみがなを かきましょう

① 横断（だん）歩道を わたる。

② 二つの 答えを 比（くら）べる。

③ 逆（ぎゃく）の 方向へ 曲がる。

④ なわとびは 得意（とく）だ。

⑤ 市の 境（さかい）を 地図で 見る。

⑥ 紙の 性質（せいしつ）を 調べる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 大きな 虫に 夢（む）中に なる。

⑧ 地図で 場所を 示（しめ）す。

⑨ 星に 興（きょう）味を 持つ。

⑩ よい 態（たい）度で 話を 聞く。

⑪ 理科で 気圧（あつ）を 調べる。

⑫ 木製（せい）の いすに すわる。

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（J5-KJ06-019）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-KJ06-020

よみがなを かきましょう

① 先生の 指示（じ）を 聞く。

② 険しい（けわ） 山道を 歩く。

③ ゲームの 興ふん（こう）が おさまる。

④ 風に 逆らって（さか） 走る。

⑤ 毛糸で マフラーを 編む（あ）。

⑥ けいさつの 人から はん罪（ざい）を ふせぐ 話を 聞く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 市の 政（せい）じに ついて 学ぶ。

⑧ 水と 米の 比（ひ）を 調べる。

⑨ なわとびは 得（とく）意だ。

⑩ 大判（ばん）の 紙に 絵を かく。

⑪ 地球の かん境（きょう）を 守る。

⑫ 自分の 志（こころざし）を 作文に 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（J5-KJ06-020）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。