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 理由を 聞いて □判定する。

③ 空気の □圧力で 車を 動かす。

④ 地球の かん□境を 守る。

⑤ 先生の 指□示を 聞く。

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 池の 水の 状(じょう)□(たい)を 調べる。

⑧ 短□(ぺん)の 物語を 読む。

⑨ 大きな 虫に □(む)中に なる。

⑩ 遊びの さそいを □(ことわ)る。

⑪ ゲームの □(こう)ふんが おさまる。

⑫ 牧場の 牛□(しゃ)を 見学する。

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

こたえ　J5-KJ06-025

## よみがなを かきましょう

① なわとびは 得意(とく)だ。

② 理由を 聞いて 判定(はん)する。

③ 空気の 圧力(あつ)で 車を 動かす。

④ 地球の かん境(きょう)を 守る。

⑤ 先生の 指示(じ)を 聞く。

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 池の 水の 状態(じょうたい)を 調べる。

⑧ 短編(へん)の 物語を 読む。

⑨ 大きな 虫に 夢(む)中に なる。

⑩ 遊びの さそいを 断(ことわ)る。

⑪ ゲームの 興(こう)ふんが おさまる。

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-KJ06-025）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。