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 二つの 答えを 比べる。

③ ゲームの 興ふんが おさまる。

④ 新聞の 政さくの 記事を 読む。

⑤ 市の 境を 地図で 見る。

⑥ 花だんに 肥料を まく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□（ぎゃく）の 方向へ 曲がる。

⑧ 横□□（だん）歩道を わたる。

⑨ 理由を 聞いて □□（はん）定する。

⑩ 短□□（ぺん）の 物語を 読む。

⑪ 理科で 気□□（あつ）を 調べる。

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 新しい 知しきを 得る。

② 市の 政じに ついて 学ぶ。

③ き険な 場所には 入らない。

④ 遊びの さそいを 断る。

⑤ よい 態度で 話を 聞く。

⑥ リレーの 総合点を 計算する。

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 理科で 気□(あつ)を 調べる。

⑨ 先生の 指□(じ)を 聞く。

⑩ 理由を 聞いて □(はん)定する。

⑪ 市の □(さかい)を 地図で 見る。

⑫ お世話に なった 人へ □(しゃ)礼の 手紙を 書く。

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 なわとびは 得意だ。

② 逆の 方向へ 曲がる。

③ ゲームの 興ふんが おさまる。

④ 地図で 場所を 示す。

⑤ 池の 水の 状態(じょうたい)を 調べる。

⑥ 防さいの 訓練に 出る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 地球の かん(きょう)を 守る。

⑧ 理由を 聞いて 定(はん)する。

⑨ (けわ)しい 山道を 歩く。

⑩ 大きな 虫に (む)中に なる。

⑪ 空気の (あつ)力で 車を 動かす。

⑫ 昔の (こう)山の 写真を 見る。

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 横断歩道を わたる。

② 市の 境を 地図で 見る。

③ 市の 政じに ついて 学ぶ。

④ 短編の 物語を 読む。

⑤ 風に 逆らって 走る。

⑥ 学校までの 道を 往復する。（ふく）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生の 指（じ）を 聞く。

⑧ 水と 米の（ひ）を 調べる。

⑨ 星に（きょう）味を 持つ。

⑩ 理由を 聞いて（はん）定する。

⑪ 大きな 虫に（む）中に なる。

⑫ 自分の（こころざし）を 作文に 書く。

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 なわとびは 得意だ。

② 水と 米の 比を 調べる。

③ 先生の 指示を 聞く。

④ 地球の かん境を 守る。

⑤ 理由を 聞いて 判定する。

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 横□□(だん)歩道を わたる。

⑧ 空気の□□(あつ)力で 車を 動かす。

⑨ 池の 水の 状□□(じょうたい)を 調べる。

⑩ □□(けわ)しい 山道を 歩く。

⑪ 大きな 虫に□□(む)中に なる。

⑫ □□(ひ)売品の しおりを もらう。

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 理科で 気圧を 調べる。

② 新聞の 政さくの 記事を 読む。

③ 理由を 聞いて 判定する。

④ 二つの 答えを 比べる。

⑤ 大きな 虫に 夢中に なる。

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 き□□（けん）な 場所には 入らない。

⑧ □□（ぎゃく）の 方向へ 曲がる。

⑨ ゲームの □□（こう）ふんが おさまる。

⑩ 毛糸で マフラーを □□（あ）む。

⑪ 市の □□（さかい）を 地図で 見る。

⑫ 紙の □□（せい）質（しつ）を 調べる。

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 □険しい 山道を 歩く。

② 市の □境を 地図で 見る。

③ 理科で 気□圧を 調べる。

④ □逆の 方向へ 曲がる。

⑤ 市の □政じに ついて 学ぶ。

⑥ 学校までの 道を □往復（ふく）する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生の 指□（じ）を 聞く。

⑧ 二つの 答えを □（くら）べる。

⑨ ゲームの □（こう）ふんが おさまる。

⑩ 短□（ぺん）の 物語を 読む。

⑪ 大きな 虫に □（む）中に なる。

⑫ 船の □（こう）路を 地図で 調べる。

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

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 新聞の 政さくの 記事を 読む。

③ ゲームの 興ふんが おさまる。

④ 短編の 物語を 読む。

⑤ 大きな 虫に 夢中に なる。

⑥ 音楽家を 志す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 遊びの さそいを （ことわ）る。

⑧ （ぎゃく）の 方向へ 曲がる。

⑨ 水と 米の （ひ）を 調べる。

⑩ よい （たい）度で 話を 聞く。

⑪ 大（ばん）の 紙に 絵を かく。

⑫ 自分の （せい）かくを 考える。

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 険しい 山道を 歩く。

③ 短編の 物語を 読む。

④ 地球の かん境を 守る。

⑤ 大判の 紙に 絵を かく。

⑥ お世話に なった 人へ 礼の 手紙を 書く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 二つの 答えを □□（くら）べる。

⑧ 市の □□（せい）じに ついて 学ぶ。

⑨ 星に □□（きょう）味を 持つ。

⑩ 先生の 指□（じ）を 聞く。

⑪ 大きな 虫に □（む）中に なる。

⑫ 店で □□（せい）品の ねだんを 見る。

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 毛糸で マフラーを □編む。

② 理由を 聞いて □判定する。

③ 遊びの さそいを □断る。

④ □き険な 場所には 入らない。

⑤ 池の 水の 状態(じょうたい)を □調べる。

⑥ 有□志で 校庭の 草を ぬく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生の 指(□)を 聞く。

⑧ ゲームの □(こう)ふんが おさまる。

⑨ 空気の □(あつ)力で 車を 動かす。

⑩ 水と 米の □(ひ)を 調べる。

⑪ 風に □(さか)らって 走る。

⑫ 池の 深さを □(はか)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-KJ06-081

よみがなを かきましょう

① 楽しい 夢(ゆめ)を 見る。

② 二つの 答えを 比(くら)べる。

③ ゲームの 興(こう)ふんが おさまる。

④ 新聞の 政(せい)さくの 記事を 読む。

⑤ 市の 境(さかい)を 地図で 見る。

⑥ 花だんに 肥(ひ)料を まく。

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 横 断(だん) 歩道を わたる。

⑨ 理由を 聞いて 判(はん) 定する。

⑩ 短 編(へん)の 物語を 読む。

⑪ 理科で 気 圧(あつ)を 調べる。

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-KJ06-081）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-KJ06-082

よみがなを かきましょう

① 新しい 知しきを 得る。（え）

② 市の 政じに ついて 学ぶ。（せい）

③ き険な 場所には 入らない。（けん）

④ 遊びの さそいを 断る。（ことわ）

⑤ よい 態度で 話を 聞く。（たい）

⑥ リレーの 総合点を 計算する。（そう）

（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 理科で 気圧（あつ）を 調べる。

⑨ 先生の 指示（じ）を 聞く。

⑩ 理由を 聞いて 判（はん）定する。

⑪ 市の 境（さかい）を 地図で 見る。

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-KJ06-082）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-KJ06-083

よみがなを かきましょう

① なわとびは 得意(とく)だ。

② 逆(ぎゃく)の 方向へ 曲がる。

③ ゲームの 興(こう)ふんが おさまる。

④ 地図で 場所を 示(しめ)す。

⑤ 池の 水の 状態(じょうたい)を 調べる。

⑥ 防(ぼう)さいの 訓練に 出る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 地球の かん境(きょう)を 守る。

⑧ 理由を 聞いて 判(はん)定する。

⑨ 険(けわ)しい 山道を 歩く。

⑩ 大きな 虫に 夢(む)中に なる。

⑪ 空気の 圧(あつ)力で 車を 動かす。

⑫ 昔の 鉱(こう)山の 写真を 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-KJ06-083）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-KJ06-084

よみがなを かきましょう

① 横断（だん）歩道を わたる。

② 市の 境（さかい）を 地図で 見る。

③ 市の 政（せい）じに ついて 学ぶ。

④ 短編（へん）の 物語を 読む。

⑤ 風に 逆（さか）らって 走る。

⑥ 学校までの 道を 往復（おうふく）する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生の 指示（じ）を 聞く。

⑧ 水と 米の 比（ひ）を 調べる。

⑨ 星に 興味（きょう）を 持つ。

⑩ 理由を 聞いて 判定（はん）する。

⑪ 大きな 虫に 夢中（む）に なる。

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-KJ06-084）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-KJ06-085

よみがなを かきましょう

① なわとびは 得意(とく)だ。

② 水と 米の 比(ひ)を 調べる。

③ 先生の 指示(じ)を 聞く。

④ 地球の かん境(きょう)を 守る。

⑤ 理由を 聞いて 判定(はん)する。

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 横断(だん)歩道を わたる。

⑧ 空気の 圧(あつ)力で 車を 動かす。

⑨ 池の 水の 状態(じょうたい)を 調べる。

⑩ 険(けわ)しい 山道を 歩く。

⑪ 大きな 虫に 夢(む)中に なる。

⑫ 非(ひ)売品の しおりを もらう。

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-KJ06-085）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-KJ06-086

よみがなを かきましょう

① 理科で 気圧（あつ）を 調べる。

② 新聞の 政治（せい）の 記事を 読む。

③ 理由を 聞いて 判定（はん）する。

④ 二つの 答えを 比（くら）べる。

⑤ 大きな 虫に 夢中（む）に なる。

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 き険（けん）な 場所には 入らない。

⑧ 逆（ぎゃく）の 方向へ 曲がる。

⑨ ゲームの 興（こう）ふんが おさまる。

⑩ 毛糸で マフラーを 編（あ）む。

⑪ 市の 境（さかい）を 地図で 見る。

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-KJ06-086）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-KJ06-087

よみがなを かきましょう

① 険(けわ)しい 山道を 歩く。

② 市の 境(さかい)を 地図で 見る。

③ 理科で 気圧(あつ)を 調べる。

④ 逆(ぎゃく)の 方向へ 曲がる。

⑤ 市の 政(せい)じに ついて 学ぶ。

⑥ 学校までの 道を 往復(おうふく)する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生の 指示(じ)を 聞く。

⑧ 二つの 答えを 比(くら)べる。

⑨ ゲームの 興(こう)ふんが おさまる。

⑩ 短編(ぺん)の 物語を 読む。

⑪ 大きな 虫に 夢(む)中に なる。

⑫ 船の 航(こう)路を 地図で 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-KJ06-087）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-KJ06-088

よみがなを かきましょう

① 先生の 指示（じ）を 聞く。

② 新聞の 政（せい）さくの 記事を 読む。

③ ゲームの 興（こう）ふんが おさまる。

④ 短編（へん）の 物語を 読む。

⑤ 大きな 虫に 夢中（むちゅう）に なる。

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 遊びの さそいを 断（ことわ）る。

⑧ 逆（ぎゃく）の 方向へ 曲がる。

⑨ 水と 米の 比（ひ）を 調べる。

⑩ よい 態（たい）度で 話を 聞く。

⑪ 大判（ばん）の 紙に 絵を かく。

⑫ 自分の 性（せい）かくを 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-KJ06-088）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-KJ06-089

よみがなを かきましょう

① なわとびは 得意（とく）だ。

② 険（けわ）しい 山道を 歩く。

③ 短編（へん）の 物語を 読む。

④ 地球の かん境（きょう）を 守る。

⑤ 大判（ばん）の 紙に 絵を かく。

⑥ お世話に なった 人へ 礼の 手紙を 書く。謝（しゃ）

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 市の 政（せい）じに ついて 学ぶ。

⑨ 星に 興（きょう）味を 持つ。

⑩ 先生の 指示（じ）を 聞く。

⑪ 大きな 虫に 夢（む）中に なる。

⑫ 店で 製（せい）品の ねだんを 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-KJ06-089）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-KJ06-090

よみがなを かきましょう

① 毛糸で マフラーを 編(あ)む。

② 理由を 聞いて 判定(はん)する。

③ 遊びの さそいを 断(ことわ)る。

④ き険(けん)な 場所には 入らない。

⑤ 池の 水の 状態(じょうたい)を 調べる。

⑥ 有志(し)で 校庭の 草を ぬく。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 先生の 指示(じ)を 聞く。

⑧ ゲームの 興(こう)ふんが おさまる。

⑨ 空気の 圧(あつ)力で 車を 動かす。

⑩ 水と 米の 比(ひ)を 調べる。

⑪ 風に 逆(さか)らって 走る。

⑫ 池の 深さを 測(はか)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-KJ06-090）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。