J5-KJ11 こくご 5年の かん字 11

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 自分の 考えを 述（　）べる。

② おぼれた 人を 救（　）う 方法を 学ぶ。

③ 同じ 規格（き）の 箱を ならべる。

④ 日なたへ いすを 移（　）す。

⑤ 町の 人の 職業（　）を 調べる。

⑥ 算数の 授業（　）が 始まる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 本の 出□（ばん）社を 調べる。

⑧ 言葉の 意□（ぎ）を 話し合う。

⑨ 工作で □（か）面を 作る。

⑩ 虫を □（ころ）さずに 外へ にがす。

⑪ □（びん）ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑫ 生活の 規□（き）□（そく）を 決める。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ12　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ10 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-KJ11 こくご 5年の かん字 11

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 図書室へ 移動する。

② 同じ 規格の 箱を ならべる。

③ 墓地では しずかに 歩く。

④ 助け合う 正義の 味方を 絵に かく。

⑤ おぼれた 人を 救う 方法を 学ぶ。

⑥ 買い物の 金額を 計算する。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□の 名前を つける。（かり）

⑧ 本の 出□□社を 調べる。（ばん）

⑨ 食べ物が 少なく□□しい 国を 調べる。（まず）

⑩ 自分の 考えを□□べる。（の）

⑪ 物語に 老□□人が 出てくる。（ふ）

⑫ 手首で□□を はかる。（みゃく）

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ12　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ10 に もどる

J5-KJ11-012

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-KJ11 こくご 5年の かん字 11

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 仮面を 作る。

② 物語に 老婦人が 出てくる。

③ 虫を 殺さずに 外へ にがす。

④ 図工で 木版画を 作る。

⑤ 墓地では しずかに 歩く。

⑥ 近所の 家の 建築を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ おぼれた 人を □□(すく)う 方法を 学ぶ。

⑧ 食べ物が 少なく □□(まず)しい 国を 調べる。

⑨ 学校の □□(しょく)員室へ 行く。

⑩ 同じ □□(き)□□(かく)の 箱を ならべる。

⑪ 言葉の □□(ぎ)を 話し合う。

⑫ 自転車の □□(こ)しょうを 直す。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ12　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ10 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-KJ11 こくご 5年の かん字 11

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 図書室へ 移動する。

② 自分の 考えを 述べる。

③ おぼれた 人を 救う 方法を 学ぶ。

④ 助け合う 正義の 味方を 絵に かく。

⑤ 本の 出版社を 調べる。

⑥ かいぞくの 財ほうを さがす 物語を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 夫で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑧ 同じ 規き 箱かく を ならべる。

⑨ びんぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑩ かり の 名前を つける。

⑪ 虫を ころ さずに 外へ にがす。

⑫ 駅に 新きゅう の 電車が ならぶ。

ふくしゅう

J5-KJ11 こくご 5年の かん字 11

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 日なたへ いすを 移す。

② 同じ 規格の 箱を ならべる。

③ 学校で 救急車を 見学する。

④ 貧ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑤ 家族と お墓の そうじを する。

⑥ 自転車の 故しょうを 直す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 物語に 老人が 出てくる。

⑧ 目で 見た ことを 記する。

⑨ 虫を さずに 外へ にがす。

⑩ 言葉の 意を 話し合う。

⑪ 町の 人の 業を 調べる。

⑫ 二十一世の くらしを 調べる。

ふくしゅう

J5-KJ11 こくご 5年の かん字 11

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 日なたへ いすを 移す。

② 学校の 職員室へ 行く。

③ 物語に 老婦人が 出てくる。

④ 虫を 殺さずに 外へ にがす。

⑤ 貧ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑥ 自転車の 故しょうを 直す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 学校で 急（きゅう）車を 見学する。

⑧ 工作で 面（か）を 作る。

⑨ 同じ 規（き）格（かく）の 箱を ならべる。

⑩ 助け合う 正（ぎ）の 味方を 絵に かく。

⑪ 本の 出（ぱん）社を 調べる。

⑫ 買い物の 金（がく）を 計算する。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ12　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ10 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-KJ11 こくご 5年の かん字 11

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 図書室へ 移動する。

② 調理の 前に 道具を 殺きんする。

③ 家族と お墓の そうじを する。

④ 物語に 老婦人が 出てくる。

⑤ 自分の 考えを 述べる。

⑥ 二十一世紀の くらしを 調べる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 試合に 出る 資格を たしかめる。

⑧ 工作で 面を 作る。

⑨ 学校で 急車を 見学する。

⑩ 食べ物が 少なく しい 国を 調べる。

⑪ 学校の 員室へ 行く。

⑫ 地図で 山を さがす。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ12　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ10 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-KJ11 こくご 5年の かん字 11

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 仮面を 作る。

② 日なたへ いすを 移す。

③ 町の 人の 職業を 調べる。

④ おぼれた 人を 救う 方法を 学ぶ。

⑤ 助け合う 正義の 味方を 絵に かく。

⑥ 規則正しく 毎朝 起きる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ □□ぼ 地では しずかに 歩く。

⑧ 本の 出□□ぱん 社を 調べる。

⑨ 試合に 出る 資□□かく を たしかめる。

⑩ 虫を □□ころ さずに 外へ にがす。

⑪ □□びん ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑫ 目ひょうの □□き じゅんを 決める。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ12　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ10 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-KJ11 こくご 5年の かん字 11

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 仮面(□)を 作る。

② 目で 見た ことを 記述(□)する。

③ 試合に 出る 資格(し)(□)を たしかめる。

④ 家族と お墓(□)の そうじを する。

⑤ 町の 人の 職業(□)を 調べる。

⑥ 町の 文化財(□)を 見に 行く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 本の 出(ばん)□社を 調べる。

⑧ 食べ物が 少なく(まず)□しい 国を 調べる。

⑨ 夫(ふ)□で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑩ 虫を(ころ)□さずに 外へ にがす。

⑪ おぼれた 人を(すく)□う 方法を 学ぶ。

⑫ 手首で(みゃく)□を はかる。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ12　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ10 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-KJ11 こくご 5年の かん字 11

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 自分の 考えを 述（　）べる。

② 試合に 出る 資格（し）を たしかめる。

③ 町の 人の 職業（　）を 調べる。

④ 夫婦（　）で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑤ 言葉の 意義（　）を 話し合う。

⑥ 兄の 授業（　）参観に 行く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ （　）ぼ地では しずかに 歩く。

⑧ 工作で （　）か面を 作る。

⑨ 図書室へ （　）い動する。

⑩ 食べ物が 少なく （　）まずしい 国を 調べる。

⑪ 本の 出（　）ぱん社を 調べる。

⑫ 図書館の （　）きぼを 調べる。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J5-KJ12　／　○ → もう1まい　／　△ → J5-KJ10 に もどる

J5-KJ11-020

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

こたえ　J5-KJ11-011

よみがなを かきましょう

① 自分の 考えを 述(の)べる。

② おぼれた 人を 救(すく)う 方法を 学ぶ。

③ 同じ 規格(きかく)の 箱を ならべる。

④ 日なたへ いすを 移(うつ)す。

⑤ 町の 人の 職業(しょくぎょう)を 調べる。

⑥ 算数の 授業(じゅぎょう)が 始まる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 本の 出版(しゅっぱん)社を 調べる。

⑧ 言葉の 意義(いぎ)を 話し合う。

⑨ 工作で 仮面(かめん)を 作る。

⑩ 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

⑪ 貧(びん)ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑫ 生活の 規則(きそく)を 決める。

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-KJ11-011）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-KJ11-012

よみがなを かきましょう

① 図書室へ 移動する。（い）

② 同じ 規格（き）の 箱を ならべる。（かく）

③ 墓地（ぼ）では しずかに 歩く。

④ 助け合う 正義（ぎ）の 味方を 絵に かく。

⑤ おぼれた 人を 救う（すく） 方法を 学ぶ。

⑥ 買い物の 金額（がく）を 計算する。（ふくしゅう）

かん字を かきましょう

⑦ 仮（かり）の 名前を つける。

⑧ 本の 出版（ぱん）社を 調べる。

⑨ 食べ物が 少なく しい 国を 調べる。貧（まず）

⑩ 自分の 考えを 述（の）べる。

⑪ 物語に 老婦（ふ）人が 出てくる。

⑫ 手首で 脈（みゃく）を 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-KJ11-012）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-KJ11-013

よみがなを かきましょう

① 工作で 仮面(か)を 作る。

② 物語に 老婦人(ふ)が 出てくる。

③ 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

④ 図工で 木版(はん)画を 作る。

⑤ 墓地(ぼ)では しずかに 歩く。

⑥ 近所の 家の 建築(ちく)を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ おぼれた 人を 救(すく)う 方法を 学ぶ。

⑧ 食べ物が 少なく 貧(まず)しい 国を 調べる。

⑨ 学校の 職(しょく)員室へ 行く。

⑩ 同じ 規(き)格(かく)の 箱を ならべる。

⑪ 言葉の 意義(ぎ)を 話し合う。

⑫ 自転車の 故(こ)しょうを 直す。

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-KJ11-013）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-KJ11-014

よみがなを かきましょう

① 図書室へ 移動(い)する。

② 自分の 考えを 述(の)べる。

③ おぼれた 人を 救(すく)う 方法を 学ぶ。

④ 助け合う 正義(ぎ)の 味方を 絵に かく。

⑤ 本の 出版(ぱん)社を 調べる。

⑥ かいぞくの 財(ざい)ほうを さがす 物語を 読む。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 夫婦(ふ)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑧ 同じ 規格(きかく)の 箱を ならべる。

⑨ 貧(びん)ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑩ 仮(かり)の 名前を つける。

⑪ 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

⑫ 駅に 新旧(きゅう)の 電車が ならぶ。

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-KJ11-014）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-KJ11-015

よみがなを かきましょう

① 日なたへ いすを 移(うつ)す。

② 同じ 規格(きかく)の 箱を ならべる。

③ 学校で 救急車(きゅうきゅうしゃ)を 見学する。

④ 貧(びん)ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑤ 家族と お墓(はか)の そうじを する。

⑥ 自転車の 故障(こしょう)を 直す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 物語に 老婦(ろうふ)人が 出てくる。

⑧ 目で 見た ことを 記述(きじゅつ)する。

⑨ 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

⑩ 言葉の 意義(いぎ)を 話し合う。

⑪ 町の 人の 職業(しょくぎょう)を 調べる。

⑫ 二十一世紀(せいき)の くらしを 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-KJ11-015）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-KJ11-016

よみがなを かきましょう

① 日なたへ いすを 移す。（うつ）

② 学校の 職員室（しょくいんしつ）へ 行く。

③ 物語に 老婦人（ろうふじん）が 出てくる。

④ 虫を 殺さずに（ころ）に 外へ にがす。

⑤ 貧ぼう（びんぼう）でも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑥ 自転車の 故しょう（こしょう）を 直す。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 学校で 救（きゅう）急車を 見学する。

⑧ 工作で 仮（か）面を 作る。

⑨ 同じ 規（き）格（かく）の 箱を ならべる。

⑩ 助け合う 正義（せいぎ）の 味方を 絵に かく。

⑪ 本の 出版（しゅっぱん）社を 調べる。

⑫ 買い物の 金額（きんがく）を 計算する。

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-KJ11-016）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-KJ11-017

よみがなを かきましょう

① 図書室へ 移動(いどう)する。

② 調理の 前に 道具を 殺きんする。（さっ）

③ 家族と お墓の そうじを する。（はか）

④ 物語に 老婦人が 出てくる。（ふ）

⑤ 自分の 考えを 述べる。（の）

⑥ 二十一世紀の くらしを 調べる。（き）（ふくしゅう）

かん字を かきましょう

⑦ 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

⑧ 工作で 仮面(かめん)を 作る。

⑨ 学校で 救急車(きゅうきゅうしゃ)を 見学する。

⑩ 食べ物が 少なく 貧しい 国を 調べる。（まず）

⑪ 学校の 職員室(しょくいんしつ)へ 行く。

⑫ 地図で 山脈(さんみゃく)を さがす。（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-KJ11-017）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-KJ11-018

よみがなを かきましょう

① 工作で 仮面(か)を 作る。

② 日なたへ いすを 移(うつ)す。

③ 町の 人の 職業(しょく)を 調べる。

④ おぼれた 人を 救(すく)う 方法を 学ぶ。

⑤ 助け合う 正義(ぎ)の 味方を 絵に かく。

⑥ 規則(きそく)正しく 毎朝 起きる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 墓(ぼ)地では しずかに 歩く。

⑧ 本の 出版(ぱん)社を 調べる。

⑨ 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

⑩ 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

⑪ 貧(びん)ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑫ 目ひょうの 基(き)じゅんを 決める。

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-KJ11-018）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-KJ11-019

よみがなを かきましょう

① 工作で 仮(か)面を 作る。

② 目で 見た ことを 記述(じゅつ)する。

③ 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

④ 家族と お墓(はか)の そうじを する。

⑤ 町の 人の 職業(しょく)を 調べる。

⑥ 町の 文化財(ざい)を 見に 行く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 本の 出[版](ばん)社を 調べる。

⑧ 食べ物が 少なく しい 国を 調べる。[貧](まず)

⑨ 夫[婦](ふ)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑩ 虫を [殺](ころ)さずに 外へ にがす。

⑪ おぼれた 人を [救](すく)う 方法を 学ぶ。

⑫ 手首で [脈](みゃく)を 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-KJ11-019）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-KJ11-020

よみがなを かきましょう

① 自分の 考えを 述(の)べる。

② 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

③ 町の 人の 職業(しょく)を 調べる。

④ 夫婦(ふ)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑤ 言葉の 意義(ぎ)を 話し合う。

⑥ 兄の 授業(じゅ)参観に 行く。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 墓(ぼ)地では しずかに 歩く。

⑧ 工作で 仮(か)面を 作る。

⑨ 図書室へ 移(い)動する。

⑩ 食べ物が 少なく 貧(まず)しい 国を 調べる。

⑪ 本の 出版(ぱん)社を 調べる。

⑫ 図書館の 規(き)ぼを 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-KJ11-020）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。