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 虫を 殺さずに 外へ にがす。□

③ 目で 見た ことを 記述する。□

④ 同じ 規格（き）の 箱を ならべる。□

⑤ □ 墓地では しずかに 歩く。

⑥ 旅の □ 紀行文を 読む。

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 学校の □（しょく） 員室へ 行く。

⑨ 学校で □（きゅう） 急車を 見学する。

⑩ □（びん） ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑪ 工作で □（か） 面を 作る。

⑫ 自転車の □（こ） しょうを 直す。

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 仮の 名前を つける。

② 助け合う 正義の 味方を 絵に かく。

③ 夫婦で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

④ 日なたへ いすを 移す。

⑤ 虫を 殺さずに 外へ にがす。

⑥ 水よう液を よく 見る。

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 学校で □きゅう 急車を 見学する。

⑨ □びん ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑩ 試合に 出る 資□かく を たしかめる。

⑪ 図工で 木□はん 画を 作る。

⑫ 走って □ひたい に あせを かく。

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

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 仮の 名前を つける。

② 学校の 職員室へ 行く。

③ 本の 出版社を 調べる。

④ 墓地では しずかに 歩く。

⑤ 虫を 殺さずに 外へ にがす。

⑥ すなで 城を 築く。

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 自分の 考えを 述べる。

⑨ 日なたへ いすを 移す。

⑩ 言葉の 意義を 話し合う。

⑪ 夫で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑫ 生活の 規則を 決める。

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 工作で 仮面を 作る。

② 墓地では しずかに 歩く。

③ 貧ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

④ 同じ 規格の 箱を ならべる。

⑤ 町の 人の 職業を 調べる。

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 虫を □□さずに 外へ にがす。（ころ）

⑧ 物語に 老□人が 出てくる。（ふ）

⑨ 図工で 木□画を 作る。（はん）

⑩ 日なたへ いすを □す。（うつ）

⑪ 学校で □急車を 見学する。（きゅう）

⑫ 理科で □体の 体積を はかる。（えき）

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 図工で 木版画を 作る。

② 虫を 殺さずに 外へ にがす。

③ 食べ物が 少なく 貧しい 国を 調べる。

④ 学校の 職員室へ 行く。

⑤ おぼれた 人を 救う 方法を 学ぶ。

⑥ 目ひょうの 基じゅんを 決める。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 言葉の 意(ぎ)を 話し合う。

⑧ 夫(ふ)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑨ 日なたへ いすを 写(うつ)す。

⑩ 同じ 規(き)格(かく)の 箱を ならべる。

⑪ 目で 見た ことを 記(じゅつ)する。

⑫ 規則(きそく)正しく 毎朝 起きる。

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 物語に 老婦人が 出てくる。

③ 墓地では しずかに 歩く。

④ 貧ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑤ 自分の 考えを 述べる。

⑥ すなで 城を 築く。

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 学校で □(きゅう)急車を 見学する。

⑨ 虫を □(ころ)さずに 外へ にがす。

⑩ 学校の □(しょく)員室へ 行く。

⑪ 工作で □(か)面を 作る。

⑫ 買い物の 金□(がく)を 計算する。

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 本の 出版社を 調べる。

② 助け合う 正義の 味方を 絵に かく。

③ 学校で 救急車を 見学する。

④ 試合に 出る 資格を たしかめる。

⑤ 日なたへ いすを 移す。

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 夫で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑧ 自分の 考えを □の べる。

⑨ □びん ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑩ 町の 人の □しょく 業を 調べる。

⑪ 虫を □ころ さずに 外へ にがす。

⑫ 兄の □じゅ 業参観に 行く。

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-KJ11-067

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 虫を 殺さずに 外へ にがす。

③ 助け合う 正義の 味方を 絵に かく。

④ 同じ 規格の 箱を ならべる。

⑤ 本の 出版社を 調べる。

⑥ 生活の 規則を 決める。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 自分の 考えを □べる。（の）

⑧ 学校で □急車を 見学する。（きゅう）

⑨ 夫で □を 開いている 人に 話を 聞く。（ふ）

⑩ 食べ物が 少なく □しい 国を 調べる。（まず）

⑪ 町の 人の □業を 調べる。（しょく）

⑫ □校しゃの 写真を 見る。（きゅう）

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 仮の 名前を つける。

② 試合に 出る 資格を たしかめる。

③ 本の 出版社を 調べる。

④ 虫を 殺さずに 外へ にがす。

⑤ 助け合う 正義の 味方を 絵に かく。

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 目で 見た ことを 記する。

⑧ 物語に 老人が 出てくる。

⑨ おぼれた 人を 救う 方法を 学ぶ。

⑩ 図書室へ 移動する。

⑪ 学校の 職員室へ 行く。

⑫ お年玉を 貯金する。

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 物語に 老婦人が 出てくる。

② 虫を 殺さずに 外へ にがす。

③ 町の 人の 職業を 調べる。

④ 食べ物が 少なく 貧しい 国を 調べる。

⑤ 試合に 出る 資格を たしかめる。

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 自分の 考えを □(の) べる。

⑧ 図工で 木□(はん)画を 作る。

⑨ 学校で □(きゅう)急車を 見学する。

⑩ □(かり)の 名前を つける。

⑪ 助け合う 正□(ぎ)の 味方を 絵に かく。

⑫ 家族と □(こ)きょうに 帰る。

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

こたえ　J5-KJ11-061

よみがなを かきましょう

① 日なたへ いすを 移す。（うつ）

② 虫を 殺さずに 外へ にがす。（ころ）

③ 目で 見た ことを 記述する。（じゅつ）

④ 同じ 規格（きかく）の 箱を ならべる。

⑤ 墓地（ぼち）では しずかに 歩く。

⑥ 旅の 紀行文（きこうぶん）を 読む。

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 学校の 職員室（しょくいんしつ）へ 行く。

⑨ 学校で 救急車（きゅうきゅうしゃ）を 見学する。

⑩ 貧（ひん）ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑪ 工作で 仮面（かめん）を 作る。

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-KJ11-061）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-KJ11-062

よみがなを かきましょう

① 仮（かり）の 名前を つける。

② 助け合う 正義（ぎ）の 味方を 絵に かく。

③ 夫婦（ふ）で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

④ 日なたへ いすを 移（うつ）す。

⑤ 虫を 殺（ころ）さずに 外へ にがす。

⑥ 水よう液（えき）を よく 見る。

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 学校で 救（きゅう）急車を 見学する。

⑨ 貧（びん）ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑩ 試合に 出る 資（し）格（かく）を たしかめる。

⑪ 図工で 木版（はん）画を 作る。

⑫ 走って 額（ひたい）に あせを かく。

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-KJ11-062）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-KJ11-063

よみがなを かきましょう

① 仮（かり）の 名前を つける。

② 学校の 職員室（しょくいんしつ）へ 行く。

③ 本の 出版社（しゅっぱんしゃ）を 調べる。

④ 墓地（ぼち）では しずかに 歩く。

⑤ 虫を 殺（ころ）さずに 外へ にがす。

⑥ すなで 城を 築（きず）く。

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 自分の 考えを 述（の）べる。

⑨ 日なたへ いすを 移（うつ）す。

⑩ 言葉の 意義（いぎ）を 話し合う。

⑪ 夫婦（ふうふ）で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

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-KJ11-063）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-KJ11-064

よみがなを かきましょう

① 工作で 仮面(か)を 作る。

② 墓地(ぼ)では しずかに 歩く。

③ 貧(びん)ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

④ 同じ 規格(きかく)の 箱を ならべる。

⑤ 町の 人の 職業(しょく)を 調べる。

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 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

⑧ 物語に 老婦(ふ)人が 出てくる。

⑨ 図工で 木版(はん)画を 作る。

⑩ 日なたへ いすを 移(うつ)す。

⑪ 学校で 救急(きゅう)車を 見学する。

⑫ 理科で 液体(えき)の 体積を 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-KJ11-064）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-KJ11-065

よみがなを かきましょう

① 図工で 木版(はん)画を 作る。

② 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

③ 食べ物が 少なく貧(まず)しい 国を 調べる。

④ 学校の 職員室(しょく)へ 行く。

⑤ おぼれた 人を 救(すく)う 方法を 学ぶ。

⑥ 目ひょうの 基(き)じゅんを 決める。（ふくしゅう）

かん字を かきましょう

⑦ 言葉の 意義(ぎ)を 話し合う。

⑧ 夫婦(ふ)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑨ 日なたへ いすを 移(うつ)す。

⑩ 同じ 規格(きかく)の 箱を ならべる。

⑪ 目で 見た ことを 記述(じゅつ)する。

⑫ 規則(きそく)正しく 毎朝 起きる。（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-KJ11-065）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-KJ11-066

よみがなを かきましょう

① 図書室へ 移動(い)する。

② 物語に 老婦人(ふじん)が 出てくる。

③ 墓地(ぼち)では しずかに 歩く。

④ 貧(びん)ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑤ 自分の 考えを 述(の)べる。

⑥ すなで 城を 築(きず)く。

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 学校で 救急(きゅうきゅう)車を 見学する。

⑨ 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

⑩ 学校の 職員(しょくいん)室へ 行く。

⑪ 工作で 仮面(かめん)を 作る。

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-KJ11-066）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-KJ11-067

よみがなを かきましょう

① 本の 出版(ぱん)社を 調べる。

② 助け合う 正義(ぎ)の 味方を 絵に かく。

③ 学校で 救急車(きゅうきゅうしゃ)を 見学する。

④ 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

⑤ 日なたへ いすを 移(うつ)す。

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 夫婦(ふうふ)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑧ 自分の 考えを 述(の)べる。

⑨ 貧(びん)ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑩ 町の 人の 職業(しょくぎょう)を 調べる。

⑪ 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

⑫ 兄の 授業(じゅぎょう)参観に 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-KJ11-067）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-KJ11-068

よみがなを かきましょう

① 工作で 仮面(か)を 作る。

② 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

③ 助け合う 正義(ぎ)の 味方を 絵に かく。

④ 同じ 規格(かく)の 箱を ならべる。

⑤ 本の 出版(ぱん)社を 調べる。

⑥ 生活の 規則(きそく)を 決める。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 自分の 考えを 述(の)べる。

⑧ 学校で 救(きゅう)急車を 見学する。

⑨ 夫婦(ふう)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑩ 食べ物が 少なく 貧(まず)しい 国を 調べる。

⑪ 町の 人の 職業(しょく)を 調べる。

⑫ 旧(きゅう)校しゃの 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-KJ11-068）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-KJ11-069

よみがなを かきましょう

① 仮(かり)の 名前を つける。

② 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

③ 本の 出版(ぱん)社を 調べる。

④ 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

⑤ 助け合う 正義(ぎ)の 味方を 絵に かく。

⑥ 算数の 授業(じゅ)が 始まる。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 目で 見た ことを 記述(じゅつ)する。

⑧ 物語に 老婦(ふ)人が 出てくる。

⑨ おぼれた 人を 救(すく)う 方法を 学ぶ。

⑩ 図書室へ 移(い)動する。

⑪ 学校の 職(しょく)員室へ 行く。

⑫ お年玉を 貯(ちょ)金する。

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-KJ11-069）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-KJ11-070

よみがなを かきましょう

① 物語に 老婦人が 出てくる。（ふ）

② 虫を 殺さずに 外へ にがす。（ころ）

③ 町の 人の 職業を 調べる。（しょく）

④ 食べ物が 少なく 貧しい 国を 調べる。（まず）

⑤ 試合に 出る 資格を たしかめる。（し かく）

⑥ 算数の 授業が 始まる。（じゅ）

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 自分の 考えを 述（の）べる。

⑧ 図工で 木版（はん）画を 作る。

⑨ 学校で 救（きゅう）急車を 見学する。

⑩ 仮（かり）の 名前を つける。

⑪ 助け合う 正義（ぎ）の 味方を 絵に かく。

⑫ 家族と 故（こ）きょうに 帰る。

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-KJ11-070）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。