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 調理の 前に 道具を 殺きんする。

③ 物語に 老婦人が 出てくる。

④ 仮の 名前を つける。

⑤ 町の 人の 職業を 調べる。

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 家族と お□(はか)の そうじを する。

⑧ 日なたへ いすを□(うつ)す。

⑨ 図工で 木□(はん)画を 作る。

⑩ 食べ物が 少なく□(まず)しい 国を 調べる。

⑪ 言葉の 意□(ぎ)を 話し合う。

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 試合に 出る 資格を たしかめる。

③ 自分の 考えを 述べる。

④ 墓地では しずかに 歩く。

⑤ 虫を 殺さずに 外へ にがす。

⑥ 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 食べ物が 少なく □しい 国を 調べる。（まず）

⑧ 夫で 店を 開いている 人に 話を 聞く。（ふ）

⑨ 本の 出□社を 調べる。（ぱん）

⑩ おぼれた 人を □う 方法を 学ぶ。（すく）

⑪ 町の 人の □業を 調べる。（しょく）

⑫ 算数の □業が 始まる。（じゅ）

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 言葉の 意義を 話し合う。

② 夫婦で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

③ おぼれた 人を 救う 方法を 学ぶ。

④ 町の 人の 職業を 調べる。

⑤ 貧ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑥ 星の 型で クッキーを 作る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 虫を □(ころ)さずに 外へ にがす。

⑧ 家族と お□(はか)の そうじを する。

⑨ 図書室へ □(い)動する。

⑩ 同じ 規□(き)の □(かく)を ならべる。

⑪ □(かり)の 名前を つける。

⑫ 駅に 新□(きゅう)の 電車が ならぶ。

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 物語に 老□婦人が 出てくる。

③ 助け合う 正□義の 味方を 絵に かく。

④ 本の 出□版社を 調べる。

⑤ 試合に 出る 資格(し)を たしかめる。

⑥ 図書館の □規ぼを 調べる。

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 町の 人の □(しょく)業を 調べる。

⑨ 目で 見た ことを 記□(じゅつ)する。

⑩ 図書室へ □(い)動する。

⑪ 虫を □(ころ)さずに 外へ にがす。

⑫ すなで 城を □(きず)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 図書室へ 移動する。

② 夫婦で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

③ 本の 出版社を 調べる。

④ おぼれた 人を 救う 方法を 学ぶ。

⑤ 試合に 出る 資格を たしかめる。

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 目で 見た ことを 記する。（じゅつ）

⑧ 学校の 員室へ 行く。（しょく）

⑨ 工作で 面を 作る。（か）

⑩ 家族と お のそうじを する。（はか）

⑪ 調理の 前に 道具を きんする。（さっ）

⑫ 旅の 行文を 読む。（き）

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 図書室へ 移動する。

② 虫を 殺さずに 外へ にがす。

③ 自分の 考えを 述べる。

④ 夫婦で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑤ 仮の 名前を つける。

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 学校で □(きゅう)急車を 見学する。

⑧ 図工で 木□(はん)画を 作る。

⑨ 同じ 規(き)□(かく)の 箱を ならべる。

⑩ 学校の □(しょく)員室へ 行く。

⑪ 家族と お□(はか)の そうじを する。

⑫ すなで 城を □(きず)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 学校で 救急車を 見学する。

③ 試合に 出る 資格を たしかめる。

④ 図工で 木版画を 作る。

⑤ 学校の 職員室へ 行く。

⑥ 家族と 故きょうに 帰る。

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 日なたへ いすを す。

⑨ 自分の 考えを べる。

⑩ 助け合う 正の 味方を 絵に かく。

⑪ 家族と お のの そうじを する。

⑫ 兄の 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

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 仮の 名前を つける。

② 貧ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

③ おぼれた 人を 救う 方法を 学ぶ。

④ 夫婦で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑤ 助け合う 正義の 味方を 絵に かく。

⑥ 家族と 故きょうに 帰る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 虫を □□（ころ）さずに 外へ にがす。

⑧ 家族と お□□（はか）の そうじを する。

⑨ 図工で 木□□（はん）画を 作る。

⑩ 試合に 出る 資□□（し・かく）を たしかめる。

⑪ 学校の □□（しょく）員室へ 行く。

⑫ 理科で □□（えき）体の 体積を 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

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 本の 出版社を 調べる。

② 調理の 前に 道具を 殺きんする。

③ 日なたへ いすを 移す。

④ 夫婦で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑤ 助け合う 正義の 味方を 絵に かく。

⑥ 地図で 山脈を さがす。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 学校で □□(きゅう)車を 見学する。

⑧ 学校の □□(しょく)員室へ 行く。

⑨ 工作で □□(か)面を 作る。

⑩ 自分の 考えを □□(の)べる。

⑪ 食べ物が 少なく □□(まず)しい 国を 調べる。

⑫ なわとびの □□(き)本を 習う。

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 言葉の 意義を 話し合う。

② 学校で 救急車を 見学する。

③ 目で 見た ことを 記述する。

④ 家族と お墓の そうじを する。

⑤ 虫を 殺さずに 外へ にがす。

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 図書室へ □(い) 動する。

⑧ 試合に 出る 資(し)□(かく) を たしかめる。

⑨ 町の 人の □(しょく) 業を 調べる。

⑩ 本の 出□(ぱん) 社を 調べる。

⑪ 夫□(ふ) で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑫ 図書館の □(き) ぼを 調べる。

ふくしゅう

こたえ　J5-KJ11-091

よみがなを かきましょう

① 自分の 考えを 述(の)べる。

② 調理の 前に 道具を 殺(さっ)きんする。

③ 物語に 老婦(ふ)人が 出てくる。

④ 仮(かり)の 名前を つける。

⑤ 町の 人の 職業(しょく)を 調べる。

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 家族と お墓(はか)の そうじを する。

⑧ 日なたへ いすを 移(うつ)す。

⑨ 図工で 木版(はん)画を 作る。

⑩ 食べ物が 少なく しい 国を 調べる。貧(まず)

⑪ 言葉の 意義(ぎ)を 話し合う。

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-KJ11-091）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-KJ11-092

よみがなを かきましょう

① 図書室へ移動(い)する。

② 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

③ 自分の 考えを 述(の)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 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 食べ物が 少なく しい 国を 調べる。（貧(まず)）

⑧ 夫婦(ふう)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑨ 本の 出版(しゅっぱん)社を 調べる。

⑩ おぼれた 人を 救(すく)う 方法を 学ぶ。

⑪ 町の 人の 職業(しょくぎょう)を 調べる。

⑫ 算数の 授業(じゅぎょう)が 始まる。

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-KJ11-092）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-KJ11-093

よみがなを かきましょう

① 言葉の 意義（ぎ）を 話し合う。

② 夫婦（ふ）で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

③ おぼれた 人を 救（すく）う 方法を 学ぶ。

④ 町の 人の 職業（しょく）を 調べる。

⑤ 貧（びん）ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

⑥ 星の 型（かた）で クッキーを 作る。

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 家族と お 墓（はか）の そうじを する。

⑨ 図書室へ 移（い）動する。

⑩ 同じ 規（き）格（かく）の 箱を ならべる。

⑪ 仮（かり）の 名前を つける。

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-KJ11-093）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-KJ11-094

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 助け合う 正義(ぎ)の 味方を 絵に かく。

④ 本の 出版社(ぱん)を 調べる。

⑤ 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

⑥ 図書館の 規則(き)を 調べる。

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 町の 人の 職業(しょく)を 調べる。

⑨ 目で 見た ことを 記述(じゅつ)する。

⑩ 図書室へ 移動(い)する。

⑪ 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

⑫ すなで 城を 築(きず)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-KJ11-094）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-KJ11-095

よみがなを かきましょう

① 図書室へ 移動(いどう)する。

② 夫婦(ふうふ)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

③ 本の 出版社(しゅっぱんしゃ)を 調べる。

④ おぼれた 人を 救う 方法を 学ぶ。

⑤ 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

⑥ 近所の 家の 建築(けんちく)を 見る。

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(きじゅつ)する。

⑧ 学校の 職員(しょくいん)室へ 行く。

⑨ 工作で 仮面(かめん)を 作る。

⑩ 家族と お墓(はか)の そうじを する。

⑪ 調理の 前に 道具を 殺菌(さっきん)する。

⑫ 旅の 紀行(きこう)文を 読む。

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-KJ11-095）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-KJ11-096

よみがなを かきましょう

① 図書室へ 移動(いどう)する。

② 虫を 殺(ころ)さずに 外へ にがす。

③ 自分の 考えを 述(の)べる。

④ 夫婦(ふうふ)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑤ 仮(かり)の 名前を つける。

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 学校で 救(きゅう)急車を 見学する。

⑧ 図工で 木版(もくはん)画を 作る。

⑨ 同じ 規格(きかく)の 箱を ならべる。

⑩ 学校の 職員(しょくいん)室へ 行く。

⑪ 家族と お墓(はか)の そうじを する。

⑫ すなで 城を 築(きず)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-KJ11-096）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-KJ11-097

よみがなを かきましょう

① 仮(かり)の 名前を つける。

② 学校で 救急車(きゅうきゅうしゃ)を 見学する。

③ 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

④ 図工で 木版画(もくはんが)を 作る。

⑤ 学校の 職員室(しょくいんしつ)へ 行く。

⑥ 家族と 故郷(こきょう)に 帰る。

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 日なたへ いすを 移(うつ)す。

⑨ 自分の 考えを 述(の)べる。

⑩ 助け合う 正義(せいぎ)の 味方を 絵に かく。

⑪ 家族と お墓(はか)の そうじを する。

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-KJ11-097）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-KJ11-098

よみがなを かきましょう

① 仮(かり)の 名前を つける。

② 貧(びん)ぼうでも 助け合う 家族の 話を 読む。

③ おぼれた 人を 救(すく)う 方法を 学ぶ。

④ 夫婦(ふ)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑤ 助け合う 正義(ぎ)の 味方を 絵に かく。

⑥ 家族と 故(こ)きょうに 帰る。

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 家族と お墓(はか)の そうじを する。

⑨ 図工で 木版(はん)画を 作る。

⑩ 試合に 出る 資格(しかく)を たしかめる。

⑪ 学校の 職員(しょくいん)室へ 行く。

⑫ 理科で 液体(えきたい)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-KJ11-098）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-KJ11-099

よみがなを かきましょう

① 本の 出版(ぱん)社を 調べる。

② 調理の 前に 道具を 殺(さっ)きんする。

③ 日なたへ いすを 移(うつ)す。

④ 夫婦(ふ)で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

⑤ 助け合う 正義(ぎ)の 味方を 絵に かく。

⑥ 地図で 山脈(みゃく)を さがす。

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 学校の 職(しょく)員室へ 行く。

⑨ 工作で 仮(か)面を 作る。

⑩ 自分の 考えを 述(の)べる。

⑪ 食べ物が 少なく しい 国を 調べる。貧(まず)

⑫ なわとびの 基(き)本を 習う。

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-KJ11-099）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-KJ11-100

よみがなを かきましょう

① 言葉の 意義（ぎ）を 話し合う。

② 学校で 救急車（きゅうきゅうしゃ）を 見学する。

③ 目で 見た ことを 記述（きじゅつ）する。

④ 家族と お墓（はか）の そうじを する。

⑤ 虫を 殺（ころ）さずに 外へ にがす。

⑥ 近所の 家の 建築（けんちく）を 見る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 図書室へ 移（い）動する。

⑧ 試合に 出る 資格（しかく）を たしかめる。

⑨ 町の 人の 職業（しょくぎょう）を 調べる。

⑩ 本の 出版（しゅっぱん）社を 調べる。

⑪ 夫婦（ふうふ）で 店を 開いている 人に 話を 聞く。

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-KJ11-100）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。