J6-KJ10 こくご 6年の かん字 10

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 朝ご飯に 卵を □ 食べる。

② 道具の 使い方の 改善点を □ 考える。

③ 作品の 可否を □ 先生に たずねる。

④ 夏至の □ の 日の 長さを 調べる。

⑤ 学校の 創立記念日を □ 祝う。

⑥ 家の 裏口から □ 出る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 車の 多い 道は □（あぶ） ない。

⑧ 音楽会で 合□（そう） する。

⑨ 氷が □（わ） れる。

⑩ 校庭の □（こう） 白の 旗を 見る。

⑪ 宿題で □（こま） る ともだちを てつだう。

⑫ ゲームで □（てき） の 動きを 見る。

ふくしゅう

◎が 2まい つづいたら → J6-KJ11　／　○ → もう1まい　／　△ → J6-KJ09 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　J6-KJ10-082

よみがなを かきましょう

① 朝ご飯に 卵（たまご）を 食べる。

② 道具の 使い方の 改善（ぜん）点を 考える。

③ 作品の 可否（ひ）を 先生に たずねる。

④ 夏至（し）の 日の 長さを 調べる。

⑤ 学校の 創立（そう）記念日を 祝う。

⑥ 家の 裏口（うら）から 出る。

ふくしゅう

かん字を かきましょう

⑦ 車の 多い 道は 危（あぶ）ない。

⑧ 音楽会で 合奏（そう）する。

⑨ 氷が 割（わ）れる。

⑩ 校庭の 紅（こう）白の 旗を 見る。

⑪ 宿題で 困（こま）る ともだちを てつだう。

⑫ ゲームで 敵（てき）の 動きを 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（J6-KJ10-082）を入れると、同じプリントと答えをいつでも出せます。