

<算数>

18 場合の数

B

- 1 (1) B-A-C-D (2)

A	B
---	---

-C-D
 B-A-D-C

A	B
---	---

-D-C
 C-A-B-D C-

A	B
---	---

-D
 C-A-D-B D-

A	B
---	---

-C
 D-A-B-C C-D-

A	B
---	---

 D-A-C-B D-C-

A	B
---	---

 6通り 6通り

- 2 (1)

赤	白	青	黄
○	○	○	
○	○		○
○		○	○
	○	○	○

 (2)

赤	白	青	黄	黒
○		○		
○	○		○	
○	○			
○		○	○	
○		○		○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○

 4通り 10通り

- 3 24通り

◎考え方◎

- 1 (1) Aを2番目に固定して、1番目から順に図をかきます。
 (2)

A	B
---	---

を1組として図をかきます。
 3 頭が3種類、どう体が4種類、足が2種類なので、それぞれかけると、
 $3 \times 4 \times 2 = 24$ (通り)のロボットのおもちゃが作れます。

19 データの活用(1)

A

- 1 (1) 男子…7点 女子…6.7点
 (2) 男子
 2 2回
 3 (1) 16.3m (2) 22.5回

◎考え方◎

- 3 (2) 記録を少ない方から順に並べると、
 18, 19, 20, 21, 21, 21, 22,
 22, 22, 23, 23, 23, 24, 24,
 25, 25, 26, 27
 中央値は、22回と23回の平均だから、
 $(22+23) \div 2 = 22.5$ (回)