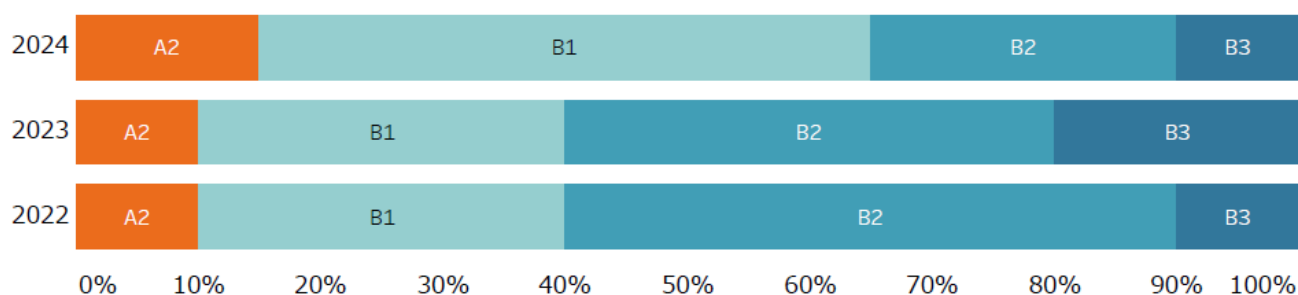


2024年 武蔵 算数

過去3年の思考コード別出題割合は次のようになります。例年通り大問4題構成でした。約数の個数、仕事算、相似を利用した平面図形、旅人算、ゲームの出題となりました。昨年と比べると、全体的に取り組みやすい問題が多く、難度が下がった印象を受けました。そのため、武蔵志望者であれば確実に得点しておきたい問題は落とすことができません。情報を整理して式に置き換える力、図形の共通点に着目して比を活用する力、すべての場合をていねいに調べる力、…など、求められる力がハッキリしていること、また頻出分野も明確であるため、過去問の活用はとても効果的です。



大問1は、例年通り一行題の構成でした。昨年は西暦「2023」が出ていましたが、今年は少し変則的な形でした（ $176 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 11$ となるため）。1~176までのうち、2の倍数、11の倍数を除いた数を求めます。得点しておきたい問題です。(2)は仕事算でした。アは確実に得点しておきたい基本問題です。イは、つるかめ算の考え方を利用します。イも基本的な問題となるため、得点しておきたいです。大問2は、武蔵で頻出の平面図形でした。2023年、2022年の平面図形と比べて、かなり取り組みやすいと言えます。辺の比が3:4:5となる相似な三角形を見つけやすく、(1)、(2)は確実に得点しておきたいです。(3)は、辺AGと辺DCが平行である点に注目すると、相似な三角形AGHとDCHを利用することができます。(3)まで得点できるとよいでしょう。

大問3は、3人が円の周りを移動する旅人算でした。3人が異なる方向へ異なる周期で移動するため、様子がとらえづらい点もあり、差がついたと思います。(1)、(2)は基本的な内容となります。確実に得点しておきたいです。(3)は、「CがBに追いつく」のを調べる点でハードルが上がります。(4)は、AとB、AとC、BとCの動きに着目して調べていきます。(3)、(4)は調べる必要があるため、差がついた問題と思います。大問4は、武蔵で頻出のゲームでした。(1)は、ルールに従って調べていきます。(2)は、 $A=4$ となる26通りすべて調べます。手間はかかりますが、ていねいに調べれば答えにたどり着くことができます。(3)は、問題の条件通りに調べます。ここも確実に得点しておきたいです。(4)は、(3)までに考えたことを利用して調べます。かなり手間がかかるため、(4)を見送って、大問1~大問4(3)を見直す方に時間を費やす方が賢明と思います。

例年通りの問題構成となりましたが、全体的に取り組みやすい問題が多かった印象を受けました。あくまでも予想ですが、大問3(3)(4)、大問4(4)を落としたとしても、およそ7割以上には達することができると思います。