

『数的センスを磨く超速算術』の訂正とお詫び（初版第 1～3 刷）

2014 年 3 月 15 日発行の『数的センスを磨く超速算術』（第 1～3 刷）の本文中に誤りがございました。正しくは以下のとおりです（赤い罫線囲み部分）。

読者の皆様、並びに、関係各位に、謹んでお詫び申し上げます。

◎42ページ 下段

（誤）

$$\begin{array}{r} 94097385 \\ 52174257 \\ \hline 1462711642 \end{array}$$

042

（正）

$$\begin{array}{r} 94097385 \\ 52174257 \\ \hline 1462711642 \end{array}$$

042

◎46ページ 上段

（誤）

15 「超速・掛け算」3つの原理

(式の展開原理)

$$(\bigcirc + \square)(\blacktriangle + \blacklozenge) = \bigcirc\blacktriangle + \bigcirc\blacklozenge + \square\blacktriangle + \square\blacklozenge$$

15 2 1 2

- ① $(a+b)(c+d) = ac+ad+bc+bd$
- ② $(a\pm b)^2 = a^2 \pm 2ab + b^2$
- ③ $(a+b)(a-b) = a^2 - b^2$

（正）

15 「超速・掛け算」3つの原理

(式の展開原理)

$$(\bigcirc + \square)(\blacktriangle + \blacklozenge) = \bigcirc\blacktriangle + \bigcirc\blacklozenge + \square\blacktriangle + \square\blacklozenge$$

15 2 1 2

- ① $(a+b)(c+d) = ac+ad+bc+bd$
- ② $(a\pm b)^2 = a^2 \pm 2ab + b^2$ (複合同順)
- ③ $(a+b)(a-b) = a^2 - b^2$

◎60ページ 下段

（誤）

例題 2

$$8059 \times 8051 = \square\square\square\square\square\square\square$$

$80 \times (80+1) = 6480$

$59 \times 51 = 3009$

$= 64803009$

$59 \times 51 = \begin{array}{r} 5 \times 6 \\ 3009 \\ 1 \times 9 \end{array}$

（正）

例題 2

$$8049 \times 8051 = \square\square\square\square\square\square\square$$

$80 \times (80+1) = 6480$

$49 \times 51 = 2499$

$= 64802499$

$49 \times 51 = \begin{array}{r} 50-1 \\ 2499 \\ 50+1 \\ 2500-1=2499 \end{array}$

◎79ページ 上段

(誤)

次の例は、余りが9以上になるケースです。

$$789 \div 9 \Rightarrow 87 \text{ 余り } 7+8+9$$

よって、商は87、余りは6

(iii) $7+8+9=24$ を9で割って商は2、余りは6
(ii) $7+8=15$ に (iii) の2を足して17
(i) 百の位の7に (ii) の1を足して8

(正)

次の例は、余りが9以上になるケースです。

$$789 \div 9 \Rightarrow 87 \text{ 余り } 6$$

よって、商は87、余りは6

(iii) $7+8+9=24$ を9で割って商は2、余りは6
(ii) $7+8=15$ に (iii) の2を足して17
(i) 百の位の7に (ii) の1を足して8

◎190ページ 上段

(誤)

開平法は「1番絞り」の原理だった！

ここで紹介した開平法の原理は次の展開公式①によります。

$$(a+b+c+d+\dots)^2 \dots\dots ①$$
$$=a^2+b(2a+b)+c\{2(a+b)+c\}+d\{2(a+b+c)+d\}+\dots$$

(正)

開平法は「1番絞り」の原理だった！

ここで紹介した開平法の原理は次の展開公式①によります。

$$(a+b+c+d+\dots)^2$$
$$=a^2+b(2a+b)+c\{2(a+b)+c\}+d\{2(a+b+c)+d\}+\dots$$

..... ①

◎201ページ 下段

(誤)

4桁の2進数は0000～1111の16通りであり、これを10進数に直すと0～15です。したがって、4桁の2進数を10進数に直して1を足せば、コインを投げた結果は、①～⑯の数値を表わします。

(例) 裏、裏、表、裏 → 1101 (2) → 13 (10) → 13+1=14

なお、この方法はピッタリ16人でないとダメかというそんなことはありません。15人の場合、コインで⑯が出たら15以下が出るまでやり直せばいいのです。また、32人の場合はコインを5枚投げることになります。2進数も、こうやって使うと身近に感じられるでしょう。

(正)

4桁の2進数は0000～1111の16通りであり、これを10進数に直すと0～15です。したがって、4桁の2進数を10進数に直して1を足せば、コインを投げた結果は、①～⑯の数値を表わします。

(例) 裏、裏、表、裏 → 1101 (2) → 13 (10) → 13+1=14

なお、この方法はピッタリ16人でないとダメかというそんなことはありません。15人の場合、コインで⑯が出たら15以下が出るまでやり直せばいいのです。また、32人の場合はコインを5枚投げることになります。2進数も、こうやって使うと身近に感じられるでしょう。

(注) 2進数を10進数に素早く換算する方法は59節を参照してください。