

『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)

(正)

◎46ページ 上段

(誤)

15 「超速・掛け算」3つの原理

(式の展開原理)

$$(○+□)(△+◆) = \overset{\textcircled{1}}{\text{○△}} + \overset{\textcircled{2}}{\text{○◆}} + \overset{\textcircled{3}}{\text{□△}} + \overset{\textcircled{4}}{\text{□◆}}$$

【計算例】

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

15 「超速・掛け算」3つの原理

(式の展開原理)

$$(○+□)(△+◆) = \overset{\textcircled{1}}{\text{○△}} + \overset{\textcircled{2}}{\text{○◆}} + \overset{\textcircled{3}}{\text{□△}} + \overset{\textcircled{4}}{\text{□◆}}$$

【計算例】

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

◎60ページ 下段

(誤)

8059 x 8051 = $\overbrace{\square \square \square \square \square \square}^{80 \times (80+1)=6480} \square \square \square \square \square \square$
 $59 \times 51 = 3009$
 $59 \times 51 = \boxed{\square \square \square \square} \quad 1 \times 9$

(正)

8049 x 8051 = $\overbrace{\square \square \square \square \square \square}^{80 \times (80+1)=6480} \square \square \square \square \square \square$
 $49 \times 51 = 2499$
 $49 \times 51 = \boxed{2 \times 4 \times 5 \times 5}$
 $49 \times 51 = (50-1)(50+1) = 2500-1=2499$

◎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。

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

(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
 よって、商は87、余りは6



(正)

次の例は、余りが9以上になるケースです。

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

(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
 よって、商は87、余りは6

◎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。

$$(a+b+c+d+\dots)^2 \dots \text{ ①}$$

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



(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、①～⑩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とそんなことはありません。15人の場合、コインで⑩が出たら15以下が出来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。

PART 7
イ
ト
リ
ア
ナ
タ
を
見
て
か
れ
る
よ



(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、①～⑩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とそんなことはありません。15人の場合、コインで⑩が出たら15以下が出来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。

⑩) 2進数を10進数に簡単に換算する方法は59節を参照してください。

PART 7
イ
ト
リ
ア
ナ
タ
を
見
て
か
れ
る
よ