



さくくら RA



JULY .2017

発行/ボイスカウト世田谷第5団広報部

ビーバー隊 6月4日 池袋防災館見学

ビーバー隊
隊長 草嶋隆行

昨年に続いて池袋防災館見学です。昨年は準備が不十分で地震しか体験できなかったのを反省し、今年はバッチリ予約！まずはDVDです。良くできたものでしたが、去年と同じでした！次は煙避難訓練です。灯りの消えた廊下を模したところに煙が充満します。カラダを低くして鼻と口を押さえて、と注意を受け、廊下にマスコットが貼ってあるので何匹いるか数えて下さい、とインストラクターに言われて出発！人体に影響ないとはいえ、吸うとちょっとつんとする煙と、視界が奪われ迷路状態になるとキャラクターのことなどすっかり忘れてしまいました。。避難の時の余裕のなさを体感しました。次は地震体験。東日本大震災の揺れを体験します。あまりに狂暴な揺れに声が出てしまいます。最後に消火体験。こちらはリーダーのみの体験となりました。

ひととおり体験が終わったらみんな一番楽しみにしていた防災ゲーム。解散の時に一番印象に残ったものを聞いたところ、やはり全員ゲーム、とのこと。。でも、いざという時には家族や友達を少しは助けられるようになったはず、と信じて解散しました。

6月18日 コマ作り

ビーバー隊
隊長 草嶋隆行

手頃な工作ということでコマ作りに挑戦です。まずは初級編、5円玉と粘土、ようじでコマ作りです。5円玉の穴の中心にまっすぐ楊枝をささないとうまく回りません。また、固定する粘土も対称にする必要があります。何回か手直しを重ねながらみなうまく回るように作れました。合間にソング、連盟歌と光のみちを歌詞を説明しながら練習です。ちょっと文語調で難しいですが、しっかり歌えるようにしましょう。次は方眼紙でコマ作りです。5円玉と違ってまん丸に切らなさいいけないのでちょっと難しいですが、皆うまく作っていました。おうちでも挑戦してみてください。



カブ隊

6月10～11日 一泊舎営@川崎青年の家

副長 河西 淳

今年の一泊舎営/ゲームオリンピックはゲーム数を減らして、ひとつひとつのゲームに練習と作戦タイムをつけて、「勝つためにはどうすればいいか」をスカウト達に考えて貰うことにしました。第1ゲームは恒例の「川渡り」。2冊の新聞紙を使ってピラニアだらけの川を渡ります。1回目の練習でダントツのピリだった4組が新聞紙の使い方を変えて本番ではダントツの1位を獲得しました。これで4組には学習能力があることが証明されました。第2ゲームは「ナイト宝探し」。近くの公園の森の中に隠された60枚のシールを懐中電灯で探します。真っ暗なこんもりとした森にスカウト達の歓声と20数個の懐中電灯の明かりがちらちら動き回っていました。ここで金メダルを獲得したのが1組。地べたに這いつくばり、土にまみれて勝ち取った勝利でした。一方、決して手を汚そうとしない2組は惨敗でメダルを逃しました。翌日の第3ゲームは「ジャンボ・スピード」。大人でもかかえないと持てない大きなトランプを使っての「スピード」です。普通のトランプだとひとりで出来ることが、

このジャンボトランプでは組全員で役割分担をしないとできません。練習、作戦タイム、予選と進むにつれて、役割分担にも工夫が重ねられてゆき、最終、トーナメントを制したのは2組でした。さぞかし作戦を練ったのかと思ったら、勝利者インタビューでの川田組長は「とにかくスピード重視でした」。ガクッ！

第4ゲームは頭脳系ゲームの「狼、羊、キャベツ」で勝利したのは2組。2ゲーム連続金メダルにより、総得点で他3組を大きく引き離れたのですが、次の第5ゲームで2組はメダルを逃し、1組、3組に僅差にまで詰め寄せられました。

第5ゲームは伝統の「もやいのガンマン」。各組2名ずつの「もやいマスター」を選出し、総勢8名でのトーナメント戦を戦います。決勝戦は3組の石井組長対同じく3組の秋山君、何と同組対決となりました。ここで栄えある第4代もやいチャンピオンに輝いたのは3組の石井組長。文句なしの速さでした。おめでとう！惜しくも2位となった秋山君、来年のチャンピオン候補です。

1組、2組、3組が10点差でひしめく中、最終の第6ゲームは「連盟歌ダンス」、各組が連盟歌に振りをつけて創作ダンスを歌って踊ります。厳正な審査の結果、最終ゲームで金メダルを獲得したのは4組。歌の大きさがかっこ良かったです。

全てのゲームを終え、総得点では1組と2組が80点で同点でしたが、金メダルの数で上回った2組が最優秀組となり、豪華金メダルを獲得しました。2位は1組。3位は最後のダンスで3組を抜き去った4組。、という結果でした。



3組 DL 高木 裕美

DLになって初めての一泊舎営で「川崎市青少年の家」に行ってきました。

開村式の後、作業着に着替えるとゲームオリンピック開始です。第1ゲームの「川わたり」は置いた新聞の上から出ないように川の反対側に渡るのが、簡単そうで難しく、川に落ちてピラニアの餌食になるスカウトが続出でした。

お風呂と夕食をすませ「ナイト宝探し」に出発。暗闇の中、懐中電灯の光を頼りに宝を探します。「葉っぱの裏にあった！」と1枚見つけることに嬉しそうに駆け寄って来る子やなかなか見つけられずに悔しい思いをしている子。私自身も童心に帰って探しました。

翌日、もやい結びのスピードを競う「もやいのガンマン」では、しっかり者の我が組代表2人が「ドキドキする〜」「気持ち悪い…」と試合前はかなり緊張していましたが、結果はなんと2人とも決勝進出！待望の金メダルを獲得し、みんなでガッツポーズをして喜び合いました。

「連名歌ダンス」では各組が練習を重ねたオリジナルのダンスを披露。どの組もオリジナリティに溢れ、素晴らしかったです。最終結果は惜しくも4組中最下位でしたが、この悔しさをバネに次回に繋げていければと思います。

帰りは大山街道を歩いて二子玉川へ。涼しくて歩きやすく、最後まで元気にハイキングして盛りだくさんな2日間の日程を無事終えました。

3組くま

ぼくは川崎市青少年の家に行きました。たくさんの友達とゲームやダンスをしました。疲れたけど楽しかったです。

4組 しか

生まれて初めて、親と離れての一泊舎営は、私にとって、貴重な楽しい体験でした。その中、川渡りゲームが一番面白かったです。最初、思った通りに作戦が進まなくて、しかも転んでしまったから、ギリギリ3位でした。その後、自分の先の失敗をしっかり考え直し、本番の時に、転ばないように気をつけながら、上手くできて、一位を取れました。最終総合点数が3位となりましたが、ちょっと悔しいけど、でも、最後まで自分が気を抜かずに頑張ったことができて、嬉しいです。



6月18日 カブラリー@砧緑地

副長 本間 千香

毎年この時期に実施されるカブラリーが6月18日砧公園 ファミリーパークにて行われました。

この活動は世田谷のカブ隊が集まり絆を深め他団のスカウトと行動をともにすることによりいざという時に助け合えるような友好関係を築くための活動です。

今年のテーマは「災害時にCSができることを考えよう」でした。近年日本各地の災害が身近である 私達も生活の中で災害に対する心構えや知識を学んでいなければいけません。

スカウト達にも自分から考え行動に移してほしいと思い6つのCPをクリアしてきてもらいました。

5団ではカブ村設定の非常食配り隊になってもらいます。非常食を理解し種類 数量を正確に記憶し迅速に行動するゲームをしてもらいました。他団には女子のいる団もありやはり女子の行動の速さ迅速に周りに指示が出来るためゲームとなると成績にいい結果を結びつきます。

世田谷の中ではダントツにスカウトの人数の多い5団男子チームは男子が多い分まとまらないという毎年のことですがどの組も上位に入ることなくこの活

動が終わってしまいますがこのチームワークを生かして夏の舎営につないでもらえたらとリーダー達は願っています。

来年こそは上位を目指しラリーに臨みたいですね。

砧公園をあとに帰路は予報より1時間早く雨が降り出して雨具の準備が出来ていないスカウトもいましたので活動の前日には親子で天気予報の確認などをしていただきたいと思います。



4組DL 藤田惣子

デンリーダーになってから、初めての世田谷区カブ隊合同活動でしたが、まず200名近いスカウトの数に圧倒されました。その中でも我が第五団は、唯一四組まである最大所帯で、恵まれているなあと思いました。四組は他の二団との三団合流班での活動でしたが、整列や荷物の置き方などは非常にスムーズで、他の団員達を引っ張っていく様な動きをしていたのは、誇らしく感じました。

他の団のスカウト達と協力して災害訓練活動をするということで、最初の名刺交換などでは、尻込みするスカウト達も多く見られましたが、昼食時頃までにはすっかり打ち解けて、名前呼び合ったり、待ち時間に鬼ごっこや木登りなどして楽しんでいました。

五つのチェックポイントで、水汲みや、タンカ運び、新聞草履作りなどの活動をしましたが、残念ながら第五団は賞は取れなかったものの、スカウト達は協力して楽しみながら最後まで訓練活動をなし得たことは、大きな成果だと感じました。

最後の閉会式では豪雨になってしまい、スカウト達は結構濡れてしまいましたので、風邪をひかなかった事を祈るばかりです。

2組 しか

今日のカブラリーは砧公園で行われました。新聞紙で靴を作ったり、広い公園を使って災害対策をテーマにゲームなどしました。ぼくは世田谷一団二組のスカウトたちと友だちになり、とても楽しかったです。

1組うさぎ

今日は他のボーイスカウトの子に会うのがドキドキしていました。自己紹介カードを交換しました。同じグループは全員配り終えられました。ゲームでは、空いているところから回りました。

最後に誰が1位なのか発表するとき、ドキドキしました。1位にはなれませんでした。また、他のボーイスカウトの子と友だちになりたいです。



ボーイ隊

6月3～4日 1泊舎営@子どもの国

BS隊 オットセイ班

ぼくは今日、こどもの国へ行きました。ぼくがつく頃にはテントがかたづいてみんな暇そうにいました。しばらくして神田さんが写真を撮った後ゲームをして班でハイキングのげーむをやりました。10個中9個しか正解出来なくて2位だったので悔しかったけどとても楽しかったです。

BS隊 カモメ班

テントの設営は概ねわかっていましたが、細かい部分が十分理解していなかったため、ためになった。また、荷物を運ぶ時、重い荷物を背負っていたので、大変だったが、トレーニングになった。テントの中は、外に比べて比較的あたたかかったので、寝やすかった。

BS隊 オットセイ班

リヤカーで荷物を運ぶ時は、人数がすくないがゆえに体力をかなりつかってしまいました。テントは今まで指示されながらやってきたが、自分でも少し考えながらやった。今までは違うやり方を飯田さんにおしえてもらい、非常にやりやすかったため、これからは活用したい。そのおかげでいいテントがはれて、とても寝やすかった。1日目の営火では、マシュマロをやき、とてもおいしく食べられた。泊まったときは意外と寒

6月11日 班ハイク

BS隊 カモメ班

今回のハイクでは横浜を歩いたけれど、あまり疲れませんでした。今回一番驚いたのは、横浜駅の近くに動物園があったことです。しかも、まあまあたくさんの動物がいるのに、無料で入れることには驚きました。いい動物園だったので、家族でも行ってみたいです。

ローバー隊

RS隊

「ボーイスカウトは家族である」

つい最近まで、僕はこの言葉を腑に落とせていなかった。

6歳のとき集会で、「Unknown soldier」の話聞いた。太平洋戦争中にある日本兵がアメリカ兵にとどめをさそうとしたところ、瀕死の相手が無意識のうちにボーイスカウトの敬礼（三指の敬礼）をしたため、殺せなかったという話だ。

「世界のスカウトは皆兄弟だ」

リーダーたちはそう言っていた。その時は正直、いったい何を言っているのだろうか心の中で思った。それは単なる言葉・単なる綺麗事にしか映らなかったのだ。しかし今になって、その意味が解ったような気がする。

それは成人式の日だった。同じバスにボーイ隊のとき一緒だった山根が乗っていた。父のシンガポール転勤に伴いボーイスカウトを離れて7年、奇跡的な再会だった。LINEを交換したら、後日連絡が来た。

「団委員長が会いたがっているぞ。4月2日は空いてないか？」

4月2日の上進式、ひさしぶりにボーイスカウトに参加した。皆あまり変わっておらず、7年ぶりに「帰宅」した自分を歓迎してくれた。そして、3か月後に交換留学でアメリカに行くにもかかわらず、少しの間だけボーイスカウト活動に復帰することを皆は承諾してくれた。

今年の8月までは、ローバースカウト活動はキャン

く、早く寝たつもりだったが、よく眠れなかった。

二日目のテントの撤収は、スムーズにやることでできた。しかし、片付け忘れたところがあったので以後きをつけたい。オリエンテーリングでは、佐藤（弟）くんがいるいるなところを歩き回ってくれて、見つけれなかったはずの場所を見つけられた。コンパスの使い方なども教わった。新人訓練キャンプだったが、僕自身もいい勉強になった。



ポリリー企画がメインである。昔は女の子の話しかしなかった神田が、リーダーシップをとって企画を進めてくれている。最初に「3か月の間でローバースカウトの根性を叩き直す」などと言っていた自分が恥ずかしくなるくらい、ローバー隊の「兄弟」達は成長している。キャンポリリーのテーマは10年前の軽いパクリではあるが、ちゃんとテーマから活動内容まで皆が毎回、頭をひねっている。

このキャンポリリー企画に携わることによって改めて、ビーバー・カブ・ボーイ時代の自分がいかにローバー隊やリーダーの人達に支えられていたかが実感できた。無償のボランティアで、しかも各人が結構なコストをかけて活動を成り立たせている。こんなことが可能なのは、ボーイスカウトが家族（的な特徴を持っている団体）だからだと思う。

この頃は留学の準備やサークル活動でなかなかローバースカウトの活動に参加できていないが、スカウトのちかいとおきては日々忘れないようにしている。小学生の頃から、電車で席が空いてもなかなか座れないし、ごみを見つけたら直ぐに拾ってしまう。「どう行動するのが正しいか」などと頭で考える前に、小さいころから染み付いている「癖」が反射的に出てしまう。

まあ要するに、世田谷第五団は僕にとって第二の家族であるから、その中で培ってきたものは、もうどうしようもなく習慣になっているのだ。

放浪息子(?)の自分はまたすぐに日本を離れるけれども、おかげさまで心のそなえは万端だ。ボーイスカウト世田谷第五団で得たものを活かして、7月からのアメリカ生活を送りたいと思う。

それでは、行ってきます！

RS隊隊長　渡口要

B-Pとシャーロック・ホームズ，そしてアインシュタ
B-Pとシャーロック・ホームズ，そしてアインシュタ
インン　―観察と推論―　（第5回/全8回）

　ひとつ予言をしましょう。今年2017年のノーベル物理学賞は「重力波の直接観測」に対して与えられます。さあ、10月の発表をお楽しみに！

（つづき）

7. 数学の自由

　先月のさくら6月号：【6. 論理＝演繹＝推論と幾何学】では、ユークリッド幾何学および非ユークリッド幾何学を例にして、数学における公理がどういうものか、イメージを持ってもらいました。ここでもし「ユークリッド幾何学の公理5を別の公理5'に変えると新しい幾何学が出来るっていうのなら、もっと自由に様々な公理を採用してもいいんじゃないか？」と思ったらしめたものです。その通り、基本的に公理は自由に採用していいのです。これが数学の自由さです。

　ただし、同じ数学（体系）の中で採用された公理が互いに論理的に矛盾するのはダメです。逆に言えば、論理的に正しくさえあれば、どんな数学を作っても良いのです。多くの人は、数学の公理には「日常感覚からして常識的なもの」を採用するものだと思っているでしょう。例えばユークリッド幾何学の公理1は「点と点を直線で結ぶ事が出来る」という常識的なものでした。別の言い方をすれば、「数学の公理は日常の観察から得られる」と思っているはずです。しかし、少なくとも現代の数学において、それは違うのです。絶対的に優先されるのは論理＝演繹＝推論（deduction）なのです。

　　どういうことでしょうか？

図1：点と点を直線で結ぶ事が出来る。これは常識的なものでした。

　まず、日常観察から得られる公理の例として、実数の公理を（ただし一部だけ）紹介しましょう（実数って何？と思ったスカウトは、勉強会で訊いてください。これまた物凄く長い説明が必要です。ここでは、実数とは単に「1」とか「-273.15」とか「√3」のような「数」のことだと思ってください）。実数の公理は全部で17個あるのですが、ここではそのうちの5つだけ以下に示します。

公理1：a+b=b+a
公理3：「0」が存在して、a+0=a
公理5：ax = b×a
公理6：ax (b+c)= axb+axc、 (a+b) ×c=a×c+b×c

　公理8：「1」が存在して、a×1=a

図2：1×1=1。これは常識的なものでした。

　どうですか？当たり前でしょう？　こういう当たり前の公理だけから、論理＝演繹＝推論（deduction）だけを使って、様々なことが導けるのです。例えば「0×a=0」は上の5つの公理のうちのいくつかを使えば証明できます。結果自体は当たり前のことだと思えますが（0に何をかけても答えは0）、証明しろと言われると戸惑うと思います。推論のトレーニングだと思って、我こそはと思うスカウトはチャレンジしてみてください。

図3：0×1=0。これは常識的なものでした。

　次に、日常感覚からすると非常識な公理の例として、1815年間生まれのイギリス人数学者・哲学者ジョージ・ブールが考え出したブール代数の公理を紹介しましょう。ただし、分かりやすくするために、本当の公理ではなく簡単化した公理の一部を以下に示します。

公理1-1:0×0=0
公理2-1:1×1=1
公理3-1:1×0=0、0×1=0
公理1-2:1+1=1
公理2-2:0+0=0
公理3-2:0+1=1、1+0=1

図4：1+1=1。これは常識的なものでした。

さて、いかがでしょう？「何だ、当たり前じゃん…ん？公理1-2だけ間違っているぞ！」と思いませんか？残念、これでいいのです。

図5：1+0=1。これは常識的なものでした。

　ブール代数において、数は0と1しかありません（2進数とは違います。2進数には10や111などが登場しますが、ブール代数には登場しません）。そして、公理1-2の「1+1=1」のような、一見不可解な公理（というよりもルール）を採用します。このようなことをしても、論理的に矛盾の無い数学を作れるのです。「論理的に正しいと言われても、こんなめちゃくちゃな数学なんて意味あるの？ただのゲームじゃん！」と思うかもしれませんが、ゲームというのはある意味その通りで、数学はむしろ「ゲーム」であることが重要なのですが、他方で実はこのブール代数は現実世界のある分野でとても役に立っています。その分野とはコンピュータのことです。

　コンピュータの世界でなぜブール代数が役に立つのか、それはブール代数がAND回路やOR回路を組み合わせた論理回路を表しているとみなせるからです。AND回路やOR回路とは何か？という話はまた長くなるのでここではしませんが、ここで重要なのは、コンピュータが最初に登場したのが20世紀の中頃であるのに対し、数学者ジョージ・ブールがこのブール代数を考えたのはその100年も前の19世紀中頃だということです。つまり、ブールが数学の自由さの下で「1+1=1」のような不思議なルールの代数を作って「ゲーム」したことが、100年後にコンピュータ科学者の間で役立てられたのです。数学の世界ではこのようなことがしばしば起こります。数学者が現実の世界の観察に縛られることなく、自由に「ゲーム」＝推論す

ることで作った数学が、後の世で実際に役立つことは珍しくないのです。

図6：1×1=1。これは常識的なものでした。

　ホームズやニュートンが事件現場や自然を観察するとき、観察の後に推論や推理が来るのではなく、実は観察と同時に推論や推理も始まっているのだということは、既にさくら2017年4月号の【4. 科学者にとつての「みる」と「はかる」こと】で書きました。しかしここで数学者のブールがやったことは、ホームズやニュートンよりもさらに推論が先行しています。つまり、コンピュータという現実の観察対象が作られるよりも前に、ブール代数というコンピュータの論理回路についての推論をブールは行っていたと言えるのです。

図7：1×0=0。これは常識的なものでした。

　未来の観察をあたかも予言していたかのように、観察に推論が先んじる。その最も魅力的な例としてアインシュタインの話を後にします。そこではブールと同様、アインシュタインが100年も早くある観察に先行した推論を行っていたことが明らかになるでしょう。そしてそれが、本エッセイの2017年ノーベル物理学賞の予言と関係しているのです。

図8：1+1=1。これは常識的なものでした。

　最後に、数学の自由さを徹底的に追求したらどうなるかについて、ある主張を紹介しましょう。1862年生まれのドイツ人で「現代数学の父」と呼ばれるグワイット・ヒルベルトの主張です。その主張は形式主義と言われます。ごく簡単に説明すると、形式主義とは「数学を決められたルール（公理と推論規則）の下で行われるゲームと見なす」立場であり、もっと言えば「公理は文字列から作られており、その文字列から新しい別の文字列（定理）を作るためのルールが推論規則である」と考えます。形式主義の下では数学はゲームとみなされるので、その数学＝ゲームが表す現実の数学の実在があるかどうかは気にされません。

　さくら2017年6月号の【6. 論理＝演繹＝推論と幾何学】で三段論法を説明したときに、

前提1：スカウトは誠実である。
前提2：誠実な人は幸せになれる。
⇒結論：スカウトは幸せになれる。

と、

前提1：スカウトは爆発である。
前提2：爆発は美味しい。
⇒結論：スカウトは美味しい。

はどちらも三段論法としては正しい、と言いました。それは、

前提1：AはBである。
前提2：BはCである。
⇒結論：AはCである。

　においてA, B, Cの中に具体的に何が入ったとしても、三段論法自体は正しいからでした。ヒルベルトは、数学全体をこのA, B, Cに施されるような記号操作の体系だと考えました。具体例はどうでもいいということです。そのような考えを良く表すものとして、

「点・直線・平面のかわりに、机・椅子・ビールジョッキと言いかえてもよい」

　というヒルベルトの言葉が有名です。つまり、「点と点を直線で結ぶ事が出来る」を「机と机を椅子で結ぶ事が出来る」と言いかえても、ユークリッド幾何学は成り立つということです。そこで、以上で説明した形式主義は、皮肉を込めて「ビールジョッキ思想」と呼ばれることがあります。

図9：点と点を直線で結ぶ事が出来る。これは常識的なものでした。

　ヒルベルトのこのような考えは、ヒルベルト以前にもある程度数学者の間で共有されていました。そのことを示す有名な例は、1832年生まれのイギリス人作家・詩人ルイス・キャロルによる小説『不思議の国のアリス』や『鏡の国のアリス』にあります。『鏡の国のアリス』に出てくるハンプティ・ダンプティは、2つの単語を合成して新しい単語を作ったり、ある単語を本来とは別の意味で使ったりして、アリスを混乱させます（ちなみに、2つの単語を合成して作られた新しい単語は、「かばん語」あるいは「混成語」と呼ばれ、ジェイムズ・ジョイスが『フィネガンズ・ウェイク』において頻繁に利用したことを通して、20世紀の哲学に大きな影響を与えました。影響を受けた哲学者の1人はジャック・デリダです。デリダはずっと後に出てきますので、なんとなく覚えておいてください）。『不思議の国のアリス』や『鏡の国のアリス』を読んだスカウトなら分かると思いますが、ハンプティ・ダンプティの言葉にはヒルベルトのビールジョッキ思想に似たナンセンスが感じられます。それもそのはず、ルイス・キャロルは作家・詩人であると同時に、数学者・論理学者でもあったのです。ハンプティ・ダンプティの自由な（勝手気ままな）言葉と、数学の自由との間には、「記号操作のゲーム」という共通の背景があるのです。

図10：点と点を直線で結ぶ事が出来る。これは常識的なものでした。

　ちなみに、B-Pは19歳のときに大学受験に落ちて陸軍に入隊しています。その入学試験において、数学の試験官だったのがルイス・キャロルです。ルイス・キャロルはB-Pの数学のテストの出来を酷評したそうですが、軍人経験やボーイスカウト運動の中で確信した推論（deduction）の重要性にもっと早く気づいていれば、B-Pも最高の演繹（deduction）トレーニングである数学をもっと勉強していたかもしれません。ボーイスカウトと数学の距離は意外に近いのです。

図11：点と点を直線で結ぶ事が出来る。これは常識的なものでした。

　…え？強引ですか？そんなことはありません。B-Pも好きなホームズの名言は皆知っているでしょう？「初歩的だよ、ワトスン君」。これは元の英語では"Elementary, my dear Watson."です（ただしこの名言は、実は原作小説の中では登場せず、ホームズの舞台での台詞が起源です。"Elementary"という台詞なら

原作小説にもあります)。ここで"elementary"という単語は、「初等的」とも訳されます。例えば"elementary geometry"は「初等幾何学」です。初等幾何学とは要するにユークリッド幾何学のことです。逆に言えば、非ユークリッド幾何学は難しいので"elementary"では無いのです。また、"elementary mathematics"は「算数」のことです("mathematics"だけなら「数学」です)。つまり"elementary"という単語には、教育における初めの方の段階という意味があるのです。高等学校の「高等」に対して「初等」なわ

けですね。そしてさらに言えば、ホームズが「演繹的推理 (deductive reasoning)」を得意としたことを考え合わせると、"elementary"にはどこか数学のニュアンスがあると思うのです。ですから、"Elementary, my dear Watson."は「初等的だよ、ワトスン君」と訳するのが私の好みです。B-Pの言う推論も、ホームズの推理も、そして数学における演繹も、重要なところで全て繋がっているのです。

(つづく)

6月21日 BS勉強会にて



会議報告

- 育成会役員会
6月11日(日) 10:00~12:00 尾山台ロイヤルホスト
 - ・自己紹介
 - ・キャンポリーについて(実行委員会、参加、開催案内発送手伝い報告)
 - ・育成会1年間の活動予定、行事お手伝い依頼準備について
 - ・活動費など集金状況について

会議予定

- キャンポリー実行委員会
7月8日、15日(29日) 19:00~ 奥沢区民センター第3会議室
- 育成会役員会
9月10日(日)

○ 7月は活動費の集金月です。

10日までに、お子さまのお名前前で、じぶん銀行への振り込みをお願いします。詳細な費用については、5団ホームページ (<http://setagaya5.boy.jp/scout/>) →「入団案内」を開くと下の方に案内が載っていますので、ご確認下さい。不明な点等ありましたら、連絡係までお問い合わせ下さい。