

Mathematik
in der
9. Jahrgangsstufe

Gymnasium Bayern

Martin Putzlocher

14. Februar 2018

©COPYRIGHT INFO

Mathematik in der 9. Jahrgangsstufe

2018

von Martin Putzlocher, Wiesau

Studienrat am Stiftland-Gymnasium in Tirschenreuth,
Bayern



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - **Nicht-kommerziell** -

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0

International Lizenz. Die Nutzung an Privatschulen, kirchlichen Schulen oder Nachhilfeinstituten ist nicht gestattet.

Der Urheber aller Abbildungen ist, wenn nicht anders vermerkt, der Autor.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	vii
I Grundwissen im Vorfeld der 9. Jahrgangsstufe	1
1 Algebra und Analysis bis zur 9. Jahrgangsstufe	2
1.1 Zahlen	3
1.2 Größen	6
1.3 Grundrechenarten und Schreibweisen .	8
1.4 Grundlegende Rechenregeln	11
1.5 Relative Anteile	21
1.6 Grundlagen der Mengenlehre	25
1.6.1 Teilmenge	35

1.6.2	Schnitt und Vereinigung	36
1.6.3	Intervall	37
1.7	Rechnen mit Brüchen	40
1.7.1	Schreibweisen	40
1.7.2	Erweitern und Kürzen	42
1.7.3	Grundrechenarten	45
1.8	Lineare Terme	48
1.8.1	Lineare Gleichung	49
1.8.2	Proportionalität	50
1.9	Funktionen	54
1.9.1	Funktionsbegriff	54
1.9.2	Graph einer Funktion	55
1.9.3	Lineare Funktion	56
1.10	Lineare Gleichungssysteme (2×2) . .	57
1.11	Potenzgesetze	64
1.12	Bruchterme	70
2	Geometrie bis zur 9. Jahrgangsstufe	74
2.1	Geometrische Grundbegriffe	74
2.2	Grundzeichnungen	81
2.3	Grundkonstruktionen	82
2.4	Symmetrie	85
2.5	Dreiecksgeometrie	86
2.6	Ähnlichkeit	91
2.7	Strahlensätze	92

2.8	Zentrische Streckung	92
3	Grundwissen Wahrscheinlichkeitsrechnung	95
3.1	Grundbegriffe der Stochastik	95
3.2	Laplace-Wahrscheinlichkeit	100
3.3	Kombinatorische Grundelemente . . .	101
II	Mathematik für die 9. Jahrgangsstufe	102
4	Algebra der 9. Jahrgangsstufe	103
4.1	Quadratwurzel	103
4.1.1	Reelle Zahlen	105
4.1.2	Näherung irrationaler Zahlen .	108
4.1.3	Rechnen mit Quadratwurzeln .	111
4.2	Binomische Formeln	114
4.3	Wurzelterme	117
4.4	n-te Wurzel	121
4.5	Quadratische Terme	123
4.5.1	Quadratische Funktion	124
4.5.2	Scheitelpunktsform	126
4.5.3	Gemeinsame Punkte von Funktionsgraphen	134

4.6	Lineare Gleichungssysteme (3×3) . .	142
5	Geometrie der 9. Jahrgangsstufe	152
5.1	Satzgruppe des Pythagoras	152
5.1.1	Kathetensatz	155
5.1.2	Satz des Pythagoras	158
5.1.3	Höhensatz	166
5.1.4	Dreiecksberechnungen	169
5.1.5	Grundkonstruktionen	174
5.1.6	Abstand von Punkten	175
5.1.7	Berechnungen an Körpern . . .	177
5.2	Trigonometrische Beziehungen	178
5.3	Prisma, Pyramide, Zylinder & Kegel .	186
6	Stochastik der 9. Jahrgangsstufe	191
6.1	Zusammengesetzte Zufallsexperimente	191
6.2	Pfadregeln	192
	Lösungen	193
	Abbildungsverzeichnis	194
	Index	197

Einleitung

Dieses elektronische Buch soll Schülerinnen und Schülern in der 9. Jahrgangsstufe des Gymnasiums in Bayern oder Lernenden, die einem vergleichbaren Anforderungsniveau gegenüber stehen, helfen, sich im undurchschaubaren Dickicht mathematischer Ausdrücke zurechtzufinden.

Teil I

Grundwissen im Vorfeld der 9. Jahrgangsstufe

Kapitel 1

Algebra und Analysis bis zur 9. Jahrgangsstufe

Die Neugier steht immer an
erster Stelle eines Problems,
das gelöst werden will.

GALILEO GALILEI

Nachfolgend werden alle Rechenregeln und Definitionen algebraischer Strukturen wiedergegeben, die bis zum Beginn der 9. Jahrgangsstufe am Gymnasium in Bayern erlernt werden sollen. Dabei wird darauf geachtet, dass die Notation mit dem heutigen Standard in der Mathematik übereinstimmt.

1.1 Zahlen

Folgende Zahlenmengen sollten zu Beginn der 9. Jahrgangsstufe vertraut sein:

- \mathbb{N} , die *natürlichen* Zahlen. Das sind die Zahlen, mit denen man abzählt.
 $\mathbb{N} = \{1; 2; 3; 4; \dots\}$. Jede natürliche Zahl n hat einen Nachfolger $n + 1$.¹
- \mathbb{N}_0 , die natürlichen Zahlen mit der Zahl 0.
Die grafische Darstellung entspricht den Zahlen am Zahlenstrahl, der mit der 0 beginnt
- $\mathbb{Z} = \mathbb{N} \cup \{0\} \cup -\mathbb{N}$, die *ganzen* Zahlen.
Die grafische Darstellung entspricht den Zahlen an der Zahlengeraden.
- \mathbb{Q} , die *rationalen* Zahlen. Das sind alle Zahlen, die man als Bruch schreiben kann.
 $\mathbb{Q} = \left\{ \frac{p}{q} \mid p \in \mathbb{Z} \text{ und } q \in \mathbb{N} \right\}$
Die grafische Darstellung der rationalen Zahlen entspricht der Zahlengeraden.

¹Axiom vom *Nachfolger*

Definition 1 (Teilbarkeit)

Eine ganze Zahl a ist durch eine ganze Zahl b (ohne Rest) *teilbar*, wenn a ein Vielfaches von b ist. Man sagt dann auch, „ b teilt a “ oder in Symbolen:

$$b \mid a \Leftrightarrow a = k \cdot b \text{ mit } k \in \mathbb{Z}$$

Beispiel (Teilbarkeit)

124 ist durch 4 teilbar oder in Zeichen $4 \mid 124$, da $124 = 31 \cdot 4$.

Definition 2 (teilerfremd)

Zwei ganze Zahlen a und b nennt man *teilerfremd*, wenn es außer der Zahl 1 keine andere Zahl gibt, durch die beide teilbar sind.

Beispiel (teilerfremd)

23 und 24 sind teilerfremd, da sie außer 1 keine gemeinsamen Teiler besitzen.

123 und 39 sind nicht teilerfremd, da beide Zahlen durch 3 teilbar sind.

Definition 3 (Primzahl)

Primzahlen sind die natürlichen Zahlen, die nur durch 1 und sich selbst teilbar sind.

Folgerung 4

Jede natürliche Zahl lässt sich als Produkt von Primzahlen schreiben. Dieses Produkt nennt man die Primfaktorzerlegung dieser Zahl.

Beispiel

$$312 = 3 \cdot 104 = 3 \cdot 2 \cdot 52 = 3 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 26 = 3 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 13$$

Definition 5 (Primfaktoren)

Jede natürliche Zahl, die größer als 1 und selbst keine Primzahl ist, lässt sich als Produkt von mindestens zwei Primzahlen schreiben, die dann als *Primfaktoren* bezeichnet werden.

$$n = p_1 \cdot p_2 \cdot p_3 \cdots$$

Der Prozess zur Bestimmung dieser Primzahlen nennt man die *Primfaktorzerlegung*. Die leichteste Methode hierfür ist die Probedivision. Dabei prüft man, ausgehend von der 2, der Reihe nach, welche Primzahl die zu zerlegende Zahl ohne Rest teilt. Hat man einen solchen Teiler gefunden, führt man die Division aus und wiederholt das Verfahren am Ergebnis der Division. Prüft man hierbei einen möglichen Teiler, der bereits

größer als die Quadratwurzel² der zu untersuchenden Zahl ist, kann man das Verfahren abbrechen: Die Zahl ist dann selbst eine Primzahl.

Beispiel

Primfaktorzerlegung der Zahl 315

$$2 \nmid 315$$

$$3 \mid 315$$

$$315 \div 3 = 105$$

$$3 \mid 105$$

$$105 \div 3 = 35$$

$$3 \nmid 35$$

$$5 \mid 35$$

$$35 \div 5 = 7$$

$$7 \text{ ist prim}$$

$$315 = 3 \cdot 3 \cdot 5 \cdot 7$$

1.2 Größen

Definition 6 (Größe)

Eine *Größe* ist ein Ergebnis einer Messung anhand einer Skala mit vorher festgelegter Einheit. Die Angabe einer Größe besteht immer aus der Angabe des Zahlenwerts *und* der Einheit. Der Wert gibt an, wie

²siehe Stoff der 9. Jahrgangsstufe

oft die Einheit in den Messwert hineinpasst.

$$\text{Größe} = \text{Wert} \cdot \text{Einheit}$$

In allen Wissenschaften werden Größen mit *Größensymbolen* abgekürzt, die wie Variablen behandelt werden können.

Achte darauf, Größensymbole und Einheiten nicht zu verwechseln!

Beispiel (Größen)

Angaben von Größen sind:

$l = 3 \text{ m}$	Länge
$\vartheta = 21 \text{ }^{\circ}\text{C}$	Temperatur
$I = 2,4 \text{ A}$	Stromstärke
$U = 5 \text{ V}$	elektrische Spannung
$m = 79 \text{ kg}$	Masse

Stets lässt sich anhand der Einheit ablesen, um welche Art von Größe³ es sich handelt.

³Statt *Art einer Größe* spricht man auch von ihrer *Dimension*.

Bemerkung 7 (Messen)

Der Vorgang des Messens einer Größe besteht darin, die Eigenschaft eines Untersuchungsgegenstands mittels eines geeigneten Messinstruments mit der Einheit einer Skala zu vergleichen. Messungen an realen Gegenständen sind *immer* mit einer Ungenauigkeit – dem *Fehler* der Messung – behaftet. *Fehler* bedeutet hier nicht unbedingt, dass bei der Messung etwas „systematisch“ falsch gemacht wurde.

1.3 Grundrechenarten und Schreibweisen**Definition 8 (Term)**

Jede Rechnung und jeder Teil einer Rechnung wird mit dem Sammelbegriff *Term* ($\hat{=}$ (Rechen-)Ausdruck) bezeichnet.

Definition 9 (Addition)

Fügt man eine Zahl zu einer anderen hinzu, so spricht man von einer *Addition*. Der Term wird als *Summe* bezeichnet. Das Rechenzeichen ist das Plus. Die erste Zahl nennt man den 1. *Summanden*, die zweite den 2. *Summanden*.

Definition 10 (Subtraktion)

Zieht man von einer Zahl eine andere ab, so spricht man von einer *Subtraktion*. Der Term wird als *Diffe-*

renz bezeichnet. Das Rechenzeichen ist das Minus. Die erste Zahl nennt man den *Minuenden*, die zweite den *Subtrahenden*.

Definition 11 (Multiplikation)

Vervielfacht man eine Zahl auf das n -fache, so spricht man von einer *Multiplikation*. Der Term wird als *Produkt* bezeichnet. Das Rechenzeichen ist der Malpunkt.⁴ Die erste Zahl nennt man den *1. Faktor*, die zweite Zahl n den *2. Faktor*.

Definition 12 (Division)

Teilt man eine Zahl auf m gleiche Teile auf, so spricht man von einer *Division*. Der Term wird als *Quotient* bezeichnet. Das Rechenzeichen ist das Divisionszeichen.⁵ Die erste Zahl nennt man den *Dividenden*, die zweite Zahl m den *Divisor*.

Regel 13 (Schreibweise Produkt)

Wird das Rechenzeichen weggelassen, so ist fast immer ein Produkt gemeint.

$$ab = a \cdot b$$

⁴im Englischen Sprachraum wird hier das Symbol \times benutzt.

⁵Im deutschen Schulsystem findet man $a : b$, während International eher $a \div b$ zur Anwendung kommt.

Die einzige Ausnahme bilden gemischte Brüche:

$$\begin{aligned}a \frac{b}{c} &= a + \frac{b}{c} = \frac{ac + b}{c} \\a \frac{b}{c} &\neq \frac{ab}{c} = \frac{a \cdot b}{c} = a \cdot \frac{b}{c}\end{aligned}$$

Regel 14 (Addition negativer Zahlen)

Die Addition einer negativen Zahl entspricht der Subtraktion ihres Betrags.

$$a + (-b) = a - b$$

Die Subtraktion einer negativen Zahl entspricht der Addition ihres Betrags.

$$a - (-b) = a + b$$

Definition 15 (Umkehraufgabe)

Mit der *Umkehraufgabe* ist die Umstellung einer Rechnung gemeint, um den ersten Teil des Terms zu bestimmen. Dazu wird die Reihenfolge der Zahlen umgekehrt und die gegenteilige Rechenart ausgeführt. ($+$ \leftrightarrow $-$ bzw. \cdot \leftrightarrow \div).

1.4 Grundlegende Rechenregeln

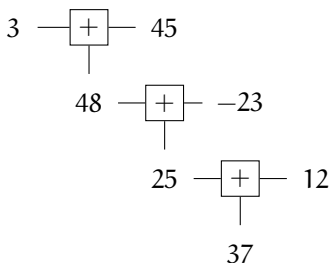
Vorrangregeln

Regel 16

Kommt in einer Rechnung nur eine Rechenart vor, so arbeitet man die Rechnung, so wie man sie liest, also *von links nach rechts*, ab.

Beispiel

$$\begin{aligned} 3 + 45 - 23 + 12 &= 3 + 45 + (-23) + 12 \\ &= 48 + (-23) + 12 \\ &= 25 + 12 \\ &= 37 \end{aligned}$$



Regel 17 (KlaPPS)

Die Abkürzung steht für:

Klammern vor Potenz vor Punkt vor Strich

Bei jedem Rechenausdruck werden also zuerst die Klammern ausgewertet, dann die Potenzen, dann die Punkt-Rechenarten (Multiplikation und Division) und am Schluss die Strich-Rechenarten (Addition und Subtraktion).

Dabei ist zu beachten, dass es Fälle gibt, in denen die Klammern weggelassen werden können. Diese sind:

- Rechnungen auf einem Bruchstrich gelten immer als eingeklammert.

$$\frac{3+5}{2} = \frac{(3+5)}{2} = \frac{8}{2} = 4$$

- Der Exponent einer Potenz gilt als eingeklammert.

$$2^{5-3} = 2^{(5-3)} = 2^2 = 4$$

Regel 18 (Punkt vor Strich)

Sind in einer Rechnung keine Potenzen und Klammern vorhanden, so vereinfacht sich die KlaPPS-Regel zu. . .

Punkt vor Strich

Das bedeutet, dass Multiplikation und Division immer Vorrang vor Addition und Subtraktion haben.

Beispiel

Die folgende Rechnung beinhaltet alle Rechenarten der KlaPPS-Regel.

$$\begin{aligned}3 + 7 \cdot 2^{3 \cdot 2 - 4} &= 3 + 7 \cdot 2^{(3 \cdot 2 - 4)} \\&= 3 + 7 \cdot 2^{(6 - 4)} \\&= 3 + 7 \cdot 2^2 \\&= 3 + 7 \cdot 4 \\&= 3 + 28 = 31\end{aligned}$$

Hier steht eine Summe, ein Produkt und eine Potenz. Also hat die Potenz Vorrang. Der Exponent der Potenz gilt als eine Klammer. Daher wird dieser zuerst ausgewertet. Innerhalb dieser Klammer hat das Produkt Vorrang vor der Differenz. Die erste Rechnung, die ausgeführt wird, ist also $3 \cdot 2$. Die Rechenoperation, die hier zuletzt ausgeführt wird ist die Summe.

Regel 19 (Benennung von Termen)

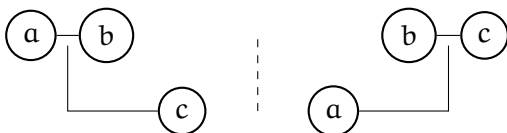
Die Art eines Terms wird durch die zuletzt auszuführende Rechenoperation bestimmt.

Beispiel (Benennung von Termen)

$2 + 3 \cdot 4$	Summe
$(2 + 3) \cdot 7$	Produkt
2^{4-3}	Potenz
$2 \cdot 8 \div 12$	Quotient
$3 + 4 - (5 + 3)$	Differenz

Assoziativgesetz

Assoziieren bedeutet *in Verbindung setzen*. Bei diesem Rechengesetz geht es um die Beliebigkeit der Auswertungsreihenfolge bei bestimmten Termen.



Innerhalb von Additionen und Multiplikationen ist es erlaubt, die Reihenfolge der Auswertung beliebig zu

wählen. In einem Term der gleichen Rechenart können zwei Summanden oder Faktoren beliebig miteinander verbunden werden.

Regel 20

Innerhalb einer Summe aus drei oder mehr Summanden dürfen Klammern beliebig gesetzt und damit die Auswertungsreihenfolge beliebig gewählt werden.

$$a + b + c = (a + b) + c = a + (b + c)$$

Regel 21

Innerhalb eines Produkts aus drei oder mehr Faktoren dürfen Klammern beliebig gesetzt und damit die Auswertungsreihenfolge beliebig gewählt werden.

$$a \cdot b \cdot c = (a \cdot b) \cdot c = a \cdot (b \cdot c)$$

Achtung! Bei Subtraktionen und Divisionen gilt das Assoziativgesetz *nicht*.

$$a - b - c \neq a - (b - c)$$

$$a \div b \div c \neq a \div (b \div c)$$

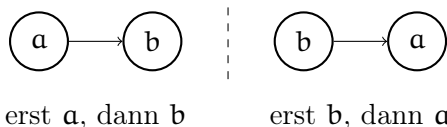
Das Assoziativgesetz erlaubt es beim Kopfrechnen Rechenvorteile dadurch zu erreichen, dass man eine andere Reihenfolge wählt.

Beispiel (Rechenvorteil durch Reihenfolge)

$$116 + 47 + 453 = 116 + (47 + 453) = 116 + 500 = 616$$

Kommutativgesetz

Das Lateinische Wort *commutare* bedeutet *vertauschen*.



In Additionen und Multiplikationen ist es erlaubt, die Reihenfolge der Terme zu verändern bzw. Terme zu vertauschen (zu *kommutieren*).

Regel 22

Innerhalb einer Summe dürfen die Summanden vertauscht werden.

$$a + b = b + a$$

Regel 23

Innerhalb eines Produkts dürfen die Faktoren vertauscht werden.

$$a \cdot b = b \cdot a$$

Achtung! Bei Differenzen und Quotienten gilt das Kommutativgesetz *nicht*!

$$a - b \neq b - a$$

$$a \div b \neq b \div a$$

Aber eine Differenz kann als Summe mit einer negativen Zahl geschrieben werden, dann ist das Kommutativgesetz wieder anwendbar:

$$a - b = a + (-b) \stackrel{\text{KG}}{=} (-b) + a$$

Ein Quotient kann als Produkt mit dem Kehrwert des Divisors geschrieben werden, dann ist das Kommutativgesetz wieder anwendbar:

$$a \div b = a \cdot \frac{1}{b} \stackrel{\text{KG}}{=} \frac{1}{b} \cdot a$$

Gleichnamige Terme

Zwei Produktterme sind *gleichnamig*, wenn sie die gleichen Variablen in der gleichen Häufigkeit enthalten.

So sind zum Beispiel die Terme $2x$ und $-12x$ gleichnamig; $0,1xy^2$ und $0,25xy$ hingegen nicht, da xy^2 das y zweimal als Faktor enthält.

Regel 24

Summen aus gleichnamigen Produkttermen lassen sich zu einem Term zusammenfassen. Potenzen gelten nur dann gleichnamig, wenn die Basis und die Exponenten übereinstimmen.

Beispiel

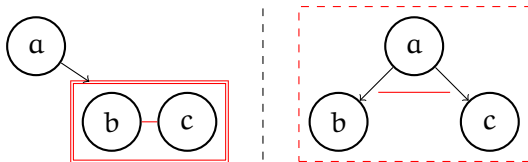
$$2 + 4x - 7 + 12x - 3y = 16x - 3y - 5$$

$$x^2 - 2x + 4x^2 = 5x^2 - 2x$$

$$x^3 - y^2 + xy - 2x^3 + 2y^2 = -x^3 + y^2 + xy$$

Distributivgesetz

Das lateinische *distribuere* bedeutet *verteilen*.



Treten Multiplikation und Addition in einem Term auf, so gilt das *Verteilungsgesetz*.

Regel 25

Besteht in einem Produkt ein Faktor aus einer Summe, so ist der Term identisch zur Summe von Produkten.

$$a \cdot (b + c) = ab + ac$$

Regel 26

Durch die Anwendung des Distributivgesetzes lässt sich also ein Produkt in eine Summe verwandeln. Dann spricht man vom *Ausmultiplizieren*.

Aber auch umgekehrt lässt sich so eine Summe in ein Produkt verwandeln, wenn alle Summanden einen gemeinsamen Faktor besitzen.

$$4a + 4b = 4 \cdot (a + b)$$

Dann spricht man vom *Ausklammern* oder *Faktorisieren*.

Die beiden Richtungen des Distributivgesetzes

→ ausmultiplizieren

$$a \cdot (b + c) = a \cdot b + a \cdot c$$

ausklammern ←

Regel 27 (Verteilung des Divisors)

Ist eine Summe der Dividend eines Quotienten, so kann auch hier der Divisor auf die Summanden verteilt werden.

$$(a + b) \div c = a \div c + b \div c$$

Beispiel

$$\begin{aligned} \underbrace{(48 + 96)}_{144} \div 12 &= 48 \div 12 + 96 \div 12 \\ &= 4 + 8 = 12 \end{aligned}$$

Regel 28 (Die Minusklammer)**Aufgaben**

Lösungen zu den Grundlegenden Rechengeregeln

1. Faktorisiere!

a) $12a + 6b$

b) $19c + 11c$

1.5 Relative Anteile

Definition 29 (Anteil, Bruchteil, Verhältnis)

Die drei Begriffe *Anteil*, *Bruchteil* und *Verhältnis* an bzw. zwischen zwei Größen werden häufig synonym als Bezeichnungen für den Quotienten der beiden Größen verwendet. Dabei sind die Größen, die ins Verhältnis gesetzt werden, stets von der gleichen Art. Sie sind also in der gleichen Einheit angebbar. Rechnet man die Größen in eine gemeinsame Einheit um, so kann man diese kürzen und übrig bleibt ein Wert ohne Einheit, die angibt, wie groß der Anteil der einen an der anderen Größe, dem *Grundwert*, ist.

Genau genommen sind die Begriffe *Anteil* und *Bruchteil* aber nicht gleichbedeutend:

- Der *Anteil* steht tatsächlich für einen Bruch wie $\frac{1}{9}$.
- Der *Bruchteil* wären hingegen die 4 von 36 Personen.

Beispiel (Anteil)

Sieben von 28 Schülerinnen und Schülern der Klasse 8c sind Brillenträger. Der Anteil der Brillenträger beträgt

also:

$$\frac{7}{28} = \frac{1}{4} = 0,25 = 25 \%$$

Bemerkung 30 (Prozentangaben)

Eine Angabe in Prozent ist *keine* Größe; das Prozentzeichen ist *keine* Einheit. Das Prozentzeichen steht einfach nur für ein Hundertstel.

$$1 \% = 1/100 = \frac{1}{100} = 0,01$$

Der prozentuale Anteil oder *Prozentsatz* p ist der Quotient aus *Prozentwert* P und *Grundwert* G .

$$p = \frac{P}{G}$$

Beispiel (Prozentangabe)

Im Jahr 2016 verdienten Frauen im Schnitt 21 % weniger als Männer. Der Bruttostundenverdienst von Männern lag bei 20,71 €.

Der Unterschied im Bruttoverdienst pro Stunde beträgt also 21 % von 20,71 €.

$$P = p \cdot G = 21 \% \cdot 20,71 \text{ €} = 0,21 \cdot 20,71 \text{ €} \approx 4,35 \text{ €}$$

Im Durchschnitt verdienten also Frauen 4,35 € weniger pro Stunde.

Definition 31 (Prozentpunkte)

Bei Änderungen des Prozentsatzes wird häufig nur auf die Änderung der Prozentzahl Bezug genommen. Die Änderung dieses Zahlenwerts wird in *Prozentpunkten* angegeben.

Verringert sich das Wahlergebnis einer Partei von 22 % auf 17 %, so hat sich das Wahlergebnis um 5 Prozentpunkte verschlechtert.

Regel 32 (Prozentualer Zuwachs)

Nimmt eine Größe um einen Prozentsatz p zu, so kommt dieser zu den 100 % des Grundwerts hinzu. Der Prozentwert wird also zum Grundwert addiert.

$$G' = G + P = G + p \cdot G = G \cdot (1 + p)$$

Zinsen auf ein Guthaben sind eine Anwendung des prozentualen Zuwachses. Der Zinssatz ist dabei gleichbedeutend mit dem Prozentsatz p .

Häufig ist es in Anwendungen so, dass der Wert nach dem prozentualen Zuwachs als neuer Grundwert erneut Zuwachs erhält. (Zinseszins-Effekt)

Beispiel (Zinseszins)

Hans legt bei der Reibisenbank 1000 € zu 2 % Zinsen p.a.⁶ an. Auf welchen Betrag ist seine Anlage nach vier Jahren angewachsen?

Das Kapital am Anfang wird als K_0 bezeichnet; das Kapital nach dem ersten Jahr mit K_1 und so weiter.

$$K_0 = 1000 \text{ €}$$

$$K_1 = 1000 \text{ €} \cdot (1 + 2 \%) = K_0 \cdot 1,02$$

$$K_2 = K_1 \cdot (1 + 2 \%) = K_1 \cdot 1,02 = K_0 \cdot 1,02^2$$

$$K_3 = K_2 \cdot (1 + 2 \%) = K_2 \cdot 1,02 = K_0 \cdot 1,02^3$$

$$K_4 = K_0 \cdot 1,02^4 = 1000 \text{ €} \cdot 1,02^4 \approx 1082,43 \text{ €}$$

Hans hat nach vier Jahren 1082,43 € auf dem Konto.

Regel 33 (Prozentuale Abnahme)

Nimmt eine Größe um einen Prozentsatz p ab, so muss dieser von den 100 % des Grundwerts subtrahiert werden. Der Prozentwert wird also vom Grundwert subtrahiert.

$$G' = G - P = G - p \cdot G = G \cdot (1 - p)$$

Die relative Änderung des Grundwerts beträgt dann also $(1 - p)$.

⁶p.a. steht für lateinisch *per annum*, also *pro Jahr*.

Beispiel (Prozentuale Abnahme)

Im Jahr 2015 starben in Deutschland bei Unfällen im Straßenverkehr 3459 Personen. Gegenüber dem Vorjahr sank im Jahr 2016 dieser Wert um 7,1 %. Wie viele Personen kamen 2016 bei Unfällen im Straßenverkehr ums Leben?

$$3459 \cdot (1 - 7,1 \%) = 3459 \cdot 0,929 \approx 3214$$

3214 Personen starben 2016 bei Verkehrsunfällen.

1.6 Grundlagen der Mengenlehre

Definition 34 (Menge)

Eine Menge ist eine Zusammenfassung von verschiedenen Objekten, die durch endlich viele Worte beschrieben werden kann.

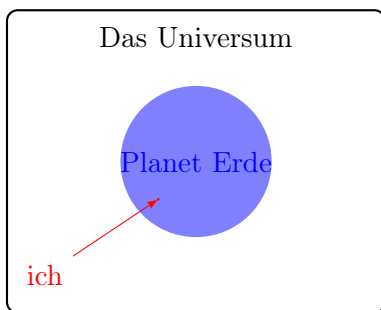
Beispiele für Mengen sind die Menge aller roten Automobile, die Menge der Brillenträger einer Schulklasse, die Menge aller scharfen Gewürze in einem Gewürzregal oder auch die Menge aller ganzen Zahlen.

Eine gute Vorstellung von einer Menge ist eine durchsichtige Plastiktüte. Die Menge wird nicht durch das Aussehen der Tüte bestimmt, sondern ausschließlich durch ihren Inhalt.

Diese „Plastiktüte“ wird mit geschweiften Klammern⁷ symbolisiert.

Definition 35 (Element)

Die Objekte, die sich in einer Menge befinden, nennt man auch die Elemente der Menge oder ihre Mitglieder.



$$\text{ich} \in \text{Planet Erde}$$

Abbildung 1.1 Element in einer Menge

Ist ein Element a Mitglied in einer Menge A , so

⁷engl.: *curly brackets* oder *braces*

sagt man auch „ a liegt in A “ und schreibt:

$$a \in A$$

Anders herum kann man auch sagen „ A enthält a “ und schreibt:

$$A \ni a$$

Ist ein Element b *nicht* in der Menge A enthalten, so gibt es zwei Möglichkeiten dies auszudrücken. Entweder man sagt: „Es gilt nicht, dass b in A enthalten ist.“ $\neg(b \in A)$ oder man formuliert „ b ist *kein* Mitglied in A “:

$$b \notin A$$

Beispiel (Mitgliedschaft)

Eine Gruppe von Personen besteht aus Anna, Berta und Clara. Sie bilden eine Menge M .

$$M = \{\text{Anna, Berta, Clara}\}$$

Dann gilt:

$$\text{Anna} \in M$$

$$\text{Erik} \notin M$$

Bemerkung 36 (Unterschied Menge - Element)

Zu beachten ist, dass das Objekt x und die Menge mit nur einem Element $\{x\}$ nicht gleichbedeutend sind.

Die Menge $\{x\}$ bildet sich aufgrund einer Einschränkung der Eigenschaften seiner Elemente auf bestimmte Ausprägungen. $\{x\}$ bedeutet also auch, dass alle Elemente mit insoweit gleichen Eigenschaften wie der *Repräsentant* x enthalten sind.

Bemerkung 37 (Unterscheidbarkeit)

Es ist nicht möglich, dass ein Element mehrfach in einer Menge enthalten ist. Die Elemente einer Menge müssen immer unterscheidbar sein. Ein mehrfaches Auftreten des gleichen Elements wird ignoriert. Daher gilt zum Beispiel:

$$\{1; 2; 3; 3; 3; 3; 4\} = \{1; 2; 3; 4\}$$

Bemerkung 38 (Reihenfolge)

In welcher Reihenfolge die Mitglieder einer Menge aufgeschrieben werden, spielt *keine Rolle*. Es geht nur darum, ob ein Element in der Menge enthalten ist, nicht darum, welches zuerst, welches als zweites usw. zur Menge hinzugefügt wurde.

$$\{a; b\} = \{b; a\}$$

$$\begin{aligned}\{1; 2; 3\} &= \{1; 3; 2\} = \{2; 3; 1\} = \{2; 1; 3\} \\ &= \{3; 1; 2\} = \{3; 2; 1\}\end{aligned}$$

Will man die Reihenfolge von Elementen berücksichtigen, so handelt es sich nicht um eine Menge, sondern um ein *Tupel*. Tupel schreibt man im Gegensatz zu Mengen mit runden Klammern.

$$(1; 2) \neq (2; 1)$$

Ein Beispiel für ein 2-Tupel ist die Angabe von Koordinaten in einem 2D-Koordinatensystem.

Definition 39 (Leere Menge)

Es gibt nur eine *Leere Menge*. Alle Mengen, die keine Elemente beinhalten sind mit der Leeren Menge identisch. Wären sie nicht identisch, müssten sich die Mengen unterscheiden. Mengen sind aber nur durch ihre Elemente definiert.

Die Menge aller rosafarbenen Einhörner auf der Steinernen Brücke in Regensburg ist eine mögliche Interpretation der Leeren Menge. Anschaulich entspricht die Leere Menge einer leeren Hülle ohne Inhalt.

Die Leere Menge kürzt man entsprechend ab. Es werden aber drei verschiedene Symbole dafür verwendet:

$$\{\} = \emptyset = \varnothing$$

Die Leere Menge ist nicht nichts, sondern eine Menge, wie andere auch. Das Symbol \varnothing darf auch

nicht mit der Zahl 0 verwechselt werden. Eine Zahl ist keine Menge. Die Zahl 0 gibt aber die Anzahl der Elemente in der Menge \emptyset an.

Regel 40 (Deskriptive Schreibweise)

Mengen können so viele Mitglieder haben, dass eine aufzählende Schreibweise sehr unhandlich ist.

Dann greift man darauf zurück, ein beliebiges Element aus der Menge zu benennen - den *Repräsentanten* - und dessen Eigenschaften, die seine Mengenzugehörigkeit definieren, anzugeben. Diese Eigenschaften trennt man mit einem senkrechten Strich ab.

$$\{1; 2; 3; 4; \dots\} = \{n \mid n \geq 1\}$$

Bei den Eigenschaften können auch mehrere Eigenschaften angegeben werden, die durch „und“ oder „oder“ verknüpft werden. Es ist auch möglich anzugeben, ob eine Eigenschaft nicht erfüllt sein darf. Für diese logischen Verknüpfungen gibt es auch eine eigene Symbolik. Dabei stehen \wedge für „und“, \vee für „oder“ und \neg für „nicht“.

Beispiel (Deskriptive Schreibweise)

Die Menge $\{10; 11; \dots; 47\}$ kann man auch schreiben als:

$$\{x \mid 10 \leq x \leq 47\}$$

Man liest hier: „Die Menge besteht aus allen x mit der Eigenschaft, dass x mindestens den Wert 10 und höchstens den Wert 47 annimmt.“

Oder man löst die doppelte Ungleichung in zwei Ungleichungen auf:

$$\{x \mid x \geq 10 \wedge \neg(x > 47)\}$$

Beispiel (gerade & ungerade Zahlen)

Die geraden Zahlen sind die Vielfachen von 2. Die Menge der geraden Zahlen ist also:

$$\{x \mid x = 2n \wedge n \in \mathbb{N}\}$$

In Worten: „Die Menge enthält alle Zahlen x , die das Doppelte einer natürlichen Zahl sind.“

Die ungeraden Zahlen hingegen sind genau diejenigen Zahlen, die um 1 kleiner sind, als eine gerade Zahl. Somit lautet die Menge der ungeraden Zahlen:

$$\{x \mid x = 2n - 1 \wedge n \in \mathbb{N}\}$$

In Worten: „Die Menge enthält alle Zahlen x , die um 1 kleiner als das Doppelte einer natürlichen Zahl sind.“

Definition 41 (Mächtigkeit)

Unter der *Mächtigkeit* einer Menge versteht man die Anzahl ihrer Elemente. Für die Mächtigkeit einer Menge sind zwei Schreibweisen verbreitet: Entweder man schreibt das Symbol der Menge in Betragsstriche oder setzt vor das Mengensymbol das Symbol $\#$ (Doppelkreuz oder Raute, engl. „hash“).

Beispiel (Mächtigkeit)

Generell unterscheidet man endliche und unendliche Mengen. Folgende Mengen sind endlich.

$$\begin{array}{ll} A = \{1; 2; 3\} & \#A = 3 \\ B = \{a; b; c; \dots; z\} & \#B = 26 \\ C = \{x \mid x \in \mathbb{Z} \wedge -2 \leq x \leq 5\} & \#C = 8 \end{array}$$

Regel 42 (Mengendifferenz)

Wenn man aus einer Menge B die Elemente einer anderen Menge A ausschließen möchte, so bildet man die Differenz der Mengen.

Die Differenz der Mengen B und A enthält alle Elemente von B , die nicht in A liegen.

$$B \setminus A = \{x \mid x \in B \text{ und } x \notin A\}$$

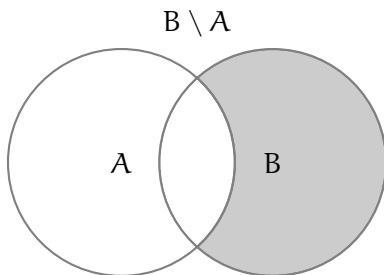


Abbildung 1.2 Differenz zweier Mengen

Definition 43 (Komplement)

Das *Komplement* einer Menge A besteht aus allen Elementen der Grundmenge \mathcal{G} außer denen, die in der Menge A enthalten sind. Es gibt verschiedene Schreibweisen für das Komplement:

$$\overline{A} = \complement A = \mathcal{G} \setminus A$$

Das Komplement einer Menge ist der Teil, der zu dieser Menge ergänzt werden muss, um die Grundmenge zu erhalten.

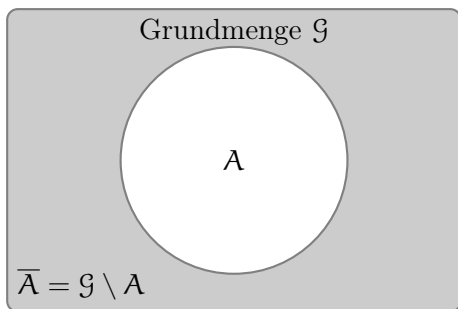


Abbildung 1.3 Komplement der Menge A

Folgerung 44

Das Komplement der Grundmenge ist die Leere Menge.

$$\overline{\mathcal{G}} = \{\}$$

Folgerung 45

Das Komplement der Leeren Menge ist die Grundmenge.

$$\overline{\{\}} = \mathcal{G}$$

Folgerung 46

Das Komplement vom Komplement einer Menge ergibt wieder die Menge selbst.

$$\overline{\overline{A}} = \mathcal{G} \setminus (\mathcal{G} \setminus A) = A$$

1.6.1 Teilmenge**Definition 47 (Teilmenge, Obermenge)**

Sind alle Elemente einer Menge A in einer zweiten Menge B enthalten, so ist A eine *Teilmenge* von B bzw. B ist eine *Obermenge* von A . Man schreibt:

$$A \subseteq B$$

Wenn die Menge A Teilmenge von B ist, so folgt für jedes Element $x \in A$, dass $x \in B$.

Definition 48 (Echte Teilmenge)

Die Menge A ist eine *echte Teilmenge* von B , wenn für jedes Element $x \in A$ folgt, dass $x \in B$, und es mindestens ein weiteres Element in B gibt, das nicht in A enthalten ist. Die Beziehung der echten Teilmenge schreibt man als:

$$A \subset B = A \subsetneq B$$

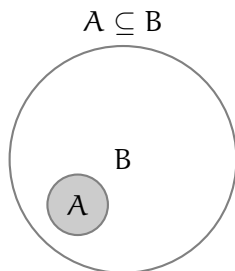


Abbildung 1.4 A ist Teilmenge von B

1.6.2 Schnitt und Vereinigung

Definition 49 (Schnittmenge)

Die *Schnittmenge*, oder kurz der *Schnitt*, der Mengen A und B beinhaltet genau die Elemente, die sowohl in A als auch in B enthalten sind.

$$A \cap B = \{x \mid x \in A \text{ und } x \in B\}$$

Die Symbole $A \cap B$ spricht man als „ A geschnitten mit B “.

Definition 50 (Vereinigungsmenge)

Die *Vereinigungsmenge*, oder kurz die *Vereinigung*, der Mengen A und B beinhaltet die Elemente, die in

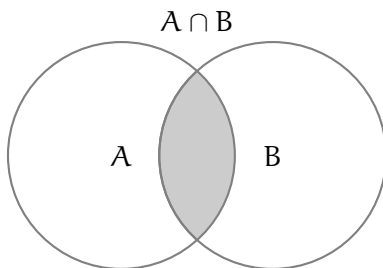


Abbildung 1.5 Schnittmenge von A und B

mindestens einer der beiden Mengen, also in A oder B, enthalten sind.

$$A \cup B = \{x \mid x \in A \text{ oder } x \in B\}$$

Die Symbole $A \cup B$ spricht man als „A vereinigt mit B“.

1.6.3 Intervall

Definition 51 (Intervall)

Ein *Intervall* ist eine zusammenhängende Menge, die nur durch die Angabe einer unteren und einer oberen Grenze festgelegt wird. Alle Elemente dazwischen sind

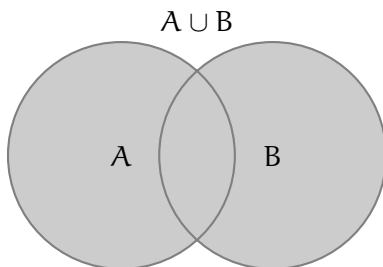


Abbildung 1.6 Vereinigungsmenge von A mit B

dann Elemente des Intervalls. Intervalle können nur für Grundmengen angegeben werden, auf denen eine Ordnung – zum Beispiel der Größe nach – existiert. Intervalle werden mit eckigen Klammern geschrieben.

$$[u; o] = \{x \mid u \leq x \leq o\}$$

Die Ausrichtung der Klammern hat dabei eine Bedeutung. Zeigt eine Klammer nach außen, dann gehört diese Grenze gerade nicht mehr zum Intervall dazu.

$$[u; o[= \{x \mid u \leq x < o\}$$

$$]u; o] = \{x \mid u < x \leq o\}$$

$$]u; o[= \{x \mid u < x < o\}$$

Ein Intervall, dessen beide Grenzen zur Menge dazugehören, nennt man ein *geschlossenes* Intervall. Ein Intervall, bei dem beide Grenzen nicht dazugehören, nennt man *offen*.

Zu jedem Intervall gehört eine (Doppel-)Ungleichung, die jedes Element des Intervalls erfüllt.

Bemerkung 52 (einseitige Begrenzung)

Auch für den Fall, dass eine Menge nur auf einer Seite beschränkt ist, kann ein Intervall angegeben werden. Dann verwendet man das Symbol ∞ an der Seite, an der das Intervall nicht beschränkt ist.

$$\{x \mid x > 3\} =]3; \infty[$$

$$\{x \mid x \leq 1\} =]-\infty; 1]$$

∞ ist aber keine Zahl und kann daher nicht in einer Menge enthalten sein. Das bedeutet, dass die eckige Klammer bei ∞ oder $-\infty$ immer nach außen zeigt.

1.7 Rechnen mit Brüchen

1.7.1 Schreibweisen

Ein Bruch (siehe auch 29) ist nur eine andere Schreibweise für eine Division.

$$\frac{a}{b} = a \div b$$

Da die Division durch Null nicht definiert ist, darf im Nenner eines Bruchs nie die Null stehen – beliebig kleine Größen hingegen schon.

Der Dividend a wird beim Bruch *Zähler* genannt; der Divisor b wird *Nenner* genannt.

Definition 53 (Stammbruch)

Der *Stammbruch* zu einer Zahl a ist derjenige Bruch mit 1 im Zähler und der Zahl a im Nenner: $\frac{1}{a}$.

Bemerkung 54

Ein Bruch kann stets aufgefasst werden als ein Produkt aus Zähler und Stammbruch des Nenners.

$$a \cdot \frac{1}{b} = \frac{a}{b} = \frac{1}{b} \cdot a$$

Umgangssprachlich spricht man statt des Malpunkts auch ein „von“.

$$\frac{1}{b} \cdot a = \frac{1}{b} \text{ von } a$$

Definition 55 (gemischter Bruch)

Ist bei einem Bruch der Zähler größer als der Nenner, so kann der Bruch auch als gemischter Bruch, also als ganze Zahl mit angehängtem Bruchteil geschrieben werden.

$$\begin{aligned} a &= n \cdot b + r \\ \frac{a}{b} &= \frac{n \cdot b + r}{b} = n + \frac{r}{b} = n \frac{r}{b} \end{aligned}$$

In diesem Fall wird auf ein Rechenzeichen zwischen der ganzen Zahl n und dem Bruch $\frac{r}{b}$ verzichtet. Bei dem weggelassenen Rechenzeichen handelt es sich dann aber um ein Plus, nicht um ein Malzeichen.

Beispiel

$$\frac{123}{6} = \frac{120 + 3}{6} = \frac{20 \cdot 6 + 3}{6} = 20 \frac{3}{6} = 20 \frac{1}{2}$$

Definition 56 (Kehrbruch)

Unter einem *Kehrbruch* versteht man einen Bruch, den man aus einem anderen Bruch bildet, indem man Zähler und Nenner vertauscht.

$$\frac{a}{b} \rightarrow \frac{b}{a}$$

Statt vom Bilden des Kehrbruchs spricht man auch vom *Invertieren* eines Bruchs.

Beispiel (Kehrbruch)

Zähler und Nenner wechseln ihre Plätze.

- $\frac{4}{3}$ ist der Kehrbruch zu $\frac{3}{4}$.
- $\frac{1}{2}$ ist der Kehrbruch
und auch Stammbruch zu 2.
- $\frac{4x+y}{z}$ ist der Kehrbruch zu $\frac{z}{4x+y}$.

1.7.2 Erweitern und Kürzen**Regel 57 (Erweitern)**

Erweitern nennt man das Multiplizieren von Zähler und Nenner eines Bruchs mit der gleichen Zahl. Dabei bleibt der Wert des Bruchs erhalten.

$$\frac{a}{b} \rightarrow \frac{a \cdot c}{b \cdot c} = \frac{ac}{bc}$$

$$\frac{a}{b} = \frac{ac}{bc}$$

Das Erweitern vergrößert die Zahlen in Zähler und Nenner und macht damit den Bruch scheinbar „komplizierter“. Das ist aber oft nötig um größere Vereinfachungen zu erreichen.

Beispiel

$$\frac{2}{3} \rightarrow \frac{2 \cdot 5}{3 \cdot 5} = \frac{10}{15}$$

Regel 58 (Kürzen)

Sind Zähler und Nenner Vielfache der Zahl, so können Zähler und Nenner durch diese Zahl dividiert werden, ohne den Wert des Bruchs zu verändern. Diesen Vorgang nennt man Kürzen.

$$\frac{a \cdot c}{b \cdot c} \rightarrow \frac{a \cdot \cancel{c}}{b \cdot \cancel{c}} = \frac{a}{b}$$

Das Kürzen ist die gegenteilige Operation zum Erweitern.

Beispiel

$$\frac{86}{24} = \frac{43 \cdot 2}{12 \cdot 2} = \frac{43}{12}$$

Bemerkung 59

Kürzen ist nur dann möglich, wenn in Zähler und Nenner ein Produkt steht oder Zähler und Nenner als ein Produkt geschrieben werden können. Dazu kann es nötig sein, Summen durch Faktorisieren in Produkte umzuwandeln. Bei Zahlen kann eine Primfaktorzerlegung hilfreich sein.

$$\frac{ab + ac}{ad} = \frac{a(b + c)}{ad} = \frac{b + c}{d}$$

Beispiel

$$\frac{4x + 2}{6} = \frac{2(2x + 1)}{2 \cdot 3} = \frac{2x + 1}{3}$$

Bemerkung 60

Steht im Zähler oder Nenner hingegen eine Addition, so ist das Kürzen nicht möglich. Dies lässt sich kurz in folgendem Merksatz zusammenfassen:

Aus Differenzen und aus Summen kürzen nur die Dummen.

$$\frac{a + b}{ac} \neq \frac{b}{c} \qquad \frac{a + b}{a + c} \neq \frac{b}{c}$$

1.7.3 Grundrechenarten

Regel 61 (Multiplikation von Brüchen)

Zwei Brüche multipliziert man, indem man die Zähler und die Nenner jeweils miteinander multipliziert.

$$\frac{a}{b} \cdot \frac{c}{d} = \frac{a \cdot c}{b \cdot d}$$

Beispiel

$$\frac{1}{4} \cdot \frac{2}{3} = \frac{1 \cdot 2}{4 \cdot 3} = \frac{2}{12} = \frac{1}{6}$$

Regel 62 (Division von Brüchen)

Einen Bruch dividiert man durch einen anderen, indem man statt der Division mit dem Kehrbuch des Divisors multipliziert.

$$\frac{a}{b} \div \frac{c}{d} = \frac{a}{b} \cdot \frac{d}{c} = \frac{ad}{bc}$$

Beispiel

$$\frac{1}{2} \div \frac{2}{3} = \frac{1}{2} \cdot \frac{3}{2} = \frac{3}{4}$$

Bemerkung 63 (Doppelbruch)

Da eine Division immer auch als Bruch geschrieben werden kann, ist es möglich, die Division zweier Brüche als Bruch von Brüchen zu schreiben.

$$\frac{a}{b} \div \frac{c}{d} = \frac{\frac{a}{b}}{\frac{c}{d}}$$

Beachte hierbei, dass der Bruchstrich in der Mitte etwas länger (oder dicker) als die Bruchstriche in Zähler und Nenner ist. Da für die Division das Kommutativgesetz *nicht* gilt, spielt es eine Rolle, welche Division zuerst ausgeführt wird. Man kann sich auch Klammern um die Brüche in Zähler und Nenner schreiben, um die Berechnungsreihenfolge hervorzuheben.

$$\frac{\frac{a}{b}}{\frac{c}{d}} = \frac{\left(\frac{a}{b}\right)}{\left(\frac{c}{d}\right)}$$

Die Berechnung eines Doppelbruchs erfolgt genauso wie die Division zweier Brüche:

$$\frac{\left(\frac{a}{b}\right)}{\left(\frac{c}{d}\right)} = \left(\frac{a}{b}\right) \cdot \left(\frac{d}{c}\right) = \frac{ad}{bc}$$

Beispiel

$$\frac{\frac{1}{2}}{\frac{4}{5}} = \frac{1}{2} \div \frac{4}{5} = \frac{1}{2} \cdot \frac{5}{4} = \frac{5}{8}$$

Beispiel

$$\frac{x}{\frac{7}{5}} = x \div \frac{7}{5} = x \cdot \frac{5}{7} = \frac{5}{7}x$$

Regel 64 (Addition von Brüchen)

Zwei Brüche lassen sich nur addieren, wenn sie den gleichen Nenner besitzen. Dann erhält das Ergebnis denselben Nenner, während die Zähler addiert werden.

$$\frac{a}{c} + \frac{b}{c} = \frac{a+b}{c}$$

Haben die beiden Summanden nicht den gleichen Nenner, sind sie also nicht *gleichnamig*, so müssen sie auf einen *Hauptnenner* erweitert werden. Als Hauptnenner ist immer das Produkt der bisherigen Nenner geeignet.

$$\frac{a}{c} + \frac{b}{d} = \frac{a \cdot d}{c \cdot d} + \frac{b \cdot c}{d \cdot c} = \frac{ad}{cd} + \frac{bc}{cd} = \frac{ad+bc}{cd}$$

Der einfachste Hauptnenner ist das *kleinste gemeinsame Vielfache* (kgV) der bisherigen Nenner.

Beispiel (Addition von Brüchen)

Sind die Nenner nicht gleich, muss zunächst auf den Hauptnenner erweitert werden.

- $\frac{2}{7} + \frac{4}{7} = \frac{6}{7}$
- $\frac{2}{7} + \frac{3}{5} = \frac{2 \cdot 5}{7 \cdot 5} + \frac{3 \cdot 7}{5 \cdot 7} = \frac{10}{35} + \frac{21}{35} = \frac{31}{35}$
- $\frac{2}{7} + \frac{16}{21} = \frac{2 \cdot 3}{7 \cdot 3} + \frac{16}{21} = \frac{6}{21} + \frac{16}{21} = \frac{22}{21} = 1 \frac{1}{21}$

1.8 Lineare Terme

Definition 65 (Linearer Term)

Ein Term $T(x)$ heißt *linear*, wenn in ihm nur Summanden ohne Variable oder mit Variable in erster Potenz vorkommen. Ein linearer Term ist zum Beispiel:

$$T(x) = 2x + 4 - 5x + 7$$

Fasst man in einem linearen Term alle gleichnamigen Terme zusammen, so erhält man nur noch zwei Summanden: der erste Summand enthält die Variable x , während der zweite nur aus einer Zahl besteht.

$$T(x) = 2x + 4 - 5x + 7 = -3x + 11$$

Daraus ergibt sich die allgemeine Form für einen linearen Term:

$$T(x) = mx + t$$

1.8.1 Lineare Gleichung

Definition 66 (Lineare Gleichung)

Eine *lineare Gleichung* ist eine Gleichung deren beide Seiten lineare Terme sind.

$$mx + t = nx + s$$

Dabei können die Parameter m , n , t und s auch gleich null sein.

Eine lineare Gleichung hat genau dann eine Lösung, wenn $m \neq n$. Sie hat keine Lösung, bzw. ihre Lösungsmenge ist die Leere Menge, wenn $m = n$.

Regel 67 (Lösen einer lin. Gleichung)

Zu Lösung einer linearen Gleichung bringt man durch *Äquivalenzumformungen* zunächst alle Terme mit der gesuchten Variablen x auf eine Seite der Gleichung und alle Zahlen auf die andere. Dann fasst man die gleichnamigen Terme zusammen und dividert anschließend die Gleichung durch den Vorfaktor von x .

Äquivalenzumformungen sind Rechenoperationen, die man auf beiden Seiten der Gleichung im gleichen Schritt durchführt, ohne dabei die Gleichwertigkeit der beiden Seiten der Gleichung zu stören. Dieser Prozess ist vergleichbar mit dem beidseitigen Hinzufügen oder Entfernen von Gewichten auf einer Balkenwaage.

$$mx + t = nx + s \quad | - nx - t$$

$$mx - nx = s - t$$

$$(m - n)x = s - t \quad | \div (m - n)$$

$$x = (s - t) \div (m - n) = \frac{s - t}{m - n}$$

$$\mathcal{L} = \left\{ \frac{s - t}{m - n} \right\}$$

Beispiel (Lineare Gleichung)

$$2x + 5 = 3x - 7 \quad | - 3x - 5$$

$$-x = -12 \quad | \div (-1)$$

$$x = 12$$

$$\mathcal{L} = \{12\}$$

Probe:

$$2 \cdot \underline{12} + 5 = 29 = 3 \cdot \underline{12} - 7$$

1.8.2 Proportionalität

Definition 68 (Direkte Proportionalität)

Zwei Größen heißen zueinander *direkt proportional*, wenn ihr *Verhältnis* stets gleich ist. *Verhältnis* ist hier

nur eine andere Bezeichnung für den Quotienten dieser beiden Größen. Man schreibt:

$$x \propto y \Leftrightarrow \frac{y}{x} = c = \text{konstant}$$

Die Größe c nennt man dann die *Proportionalitätskonstante*. Das Zeichen \propto liest man hierbei also „ist proportional zu“. Das Vorliegen einer direkten Proportionalität erkennt man an der *Quotientengleichheit* der beiden Größen.

Manchmal findet man auch die Schreibweise $x \sim y$. „ \sim “ bedeutet aber eigentlich „ist ähnlich zu“.

Fasst man das Wertepaar $(x|y)$ als einen Punkt in einem kartesischen Koordinatensystem auf. So liegen diese Punkte auf einer *Ursprungsgeraden* des Koordinatensystems genau dann, wenn die Größen x und y direkt proportional zueinander sind.

Liegt eine direkte Proportionalität vor, so kann man die Beziehung der beiden Größen stets durch einen je-desto-Satz beschreiben:

Je größer x , desto größer y .

Das Doppelte (Dreifache, ...) einer Größe hat immer das Doppelte (Dreifache, ...) der anderen Größe zur Folge.

Beispiel (Direkte Proportionalität)

Bewegt sich ein Körper mit der konstanten Geschwindigkeit $v = 2 \frac{\text{m}}{\text{s}}$, so sind die vergangene Zeit t und die zurückgelegte Strecke x zueinander direkt proportional. Wertepaare, die dieser Beziehung entsprechen sind:

t in s	0	1	5	7.5
x in m	0	2	10	15

Definition 69 (Indirekte Proportionalität)

Zwei Größen heißen zueinander *indirekt proportional*, wenn ihr Produkt stets den gleichen Wert ergibt. Sie zeichnen sich also durch *Produktgleichheit* aus. Man schreibt:

$$x \propto \frac{1}{y} \Leftrightarrow x \cdot y = c = \text{konstant}$$

Die Größe c nennt man auch hier die *Proportionalitätskonstante*. Die indirekte Proportionalität ist identisch mit der direkten Proportionalität der einen Größe zum Kehrwert der anderen.

Fasst man das Wertepaar $(x|y)$ als einen Punkt in einem kartesischen Koordinatensystem auf. So liegen diese Punkte auf einer *Hyperbel* – einer Kurve, die

sich den Achsen des Koordinatensystems beliebig nahe annähert, ohne sie zu schneiden.

Liegt eine indirekte Proportionalität vor, so kann man die Beziehung der beiden Größen stets durch einen je-desto-Satz beschreiben:

Je größer x , desto *kleiner* y .

Das Doppelte (Dreifache, ...) der einen Größe hat immer die Hälfte (das Drittel, ...) der anderen Größe zur Folge.

Beispiel (Indirekte Proportionalität)

Auf einem kleinen Bauernhof reicht das Futter für $e = 24$ Enten genau $t = 10$ Tage lang. Wie lange würde das Futter für 30 Enten ausreichen?

Das Futter reicht für $c = e \cdot t = 240$ Ententage. Das ist hier die Proportionalitätskonstante. Für 30 Enten gilt:

$$e \cdot t = c$$

$$t = \frac{c}{e}$$

$$t = \frac{240 \text{ Ententage}}{30 \text{ Enten}} = 8 \text{ Tage}$$

1.9 Funktionen

1.9.1 Funktionsbegriff

Definition 70 (Funktion)

Eine *Funktion* ist eine *eindeutige Zuordnung*.

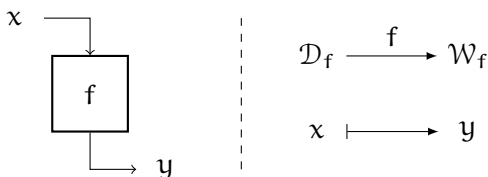


Abbildung 1.7 Symbolische Darstellungen einer Funktion

Eine Funktion f ordnet jedem Element aus der *Definitionsmenge* \mathcal{D}_f ein Element aus der *Wertemenge* \mathcal{W}_f zu. Man sagt auch ein Wert x *wird abgebildet auf* y (in Zeichen: $x \mapsto y$).

Eine Funktion ist durch Angabe des Funktions-terms und der Definitionsmenge vollständig bestimmt. Eine andere Möglichkeit wäre die Angabe aller möglichen Wertepaare $(x; y)$, z.B. in Form einer Tabelle, die durch die Funktion einander zugeordnet werden.

1.9.2 Graph einer Funktion

Definition 71 (Funktionsgraph)

Der Graph \mathcal{G}_f einer Funktion f ist die Menge aller Punkte $P(x|y)$, deren Koordinaten die Gleichung $f(x) = y$ erfüllen. In Zeichen:

$$\mathcal{G}_f = \{P(x|y) \mid x \in \mathcal{D}_f \text{ und } y \in \mathcal{W}_f \text{ und } y = f(x)\}$$

Trägt man alle Punkte, die sich in dieser Menge befinden in ein Koordinatensystem ein, so erhält man den charakteristischen Verlauf – die „Kurve“ – der Funktion f .

Beispiel (Funktionsgraph)

Gegeben ist die Funktion f mit dem Funktionsterm $f(x) = \frac{1}{3} \cdot x$ und der Definitionsmenge $\mathcal{D}_f = [3; 9] \subset \mathbb{Q}$. Dies kann man auch schreiben als:

$$\begin{aligned} f: \quad x &\mapsto y = \frac{1}{3}x \\ [3; 9] &\rightarrow [1; 3] \end{aligned}$$

Dann entspricht der zugehörige Graph folgender Punktmenge.

$$\mathcal{G}_f = \left\{ P(x|y) \mid x \in [3; 9] \text{ und } y = \frac{1}{3}x \right\}$$

Oder dargestellt im Koordinatensystem:

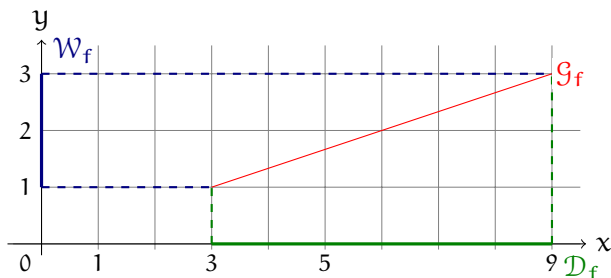


Abbildung 1.8 Graph der Funktion $f : x \mapsto \frac{1}{3}x$

1.9.3 Lineare Funktion

Bemerkung 72 (Lineare Funktion)

Fasst man einen linearen Term als Funktion $f(x) = mx + t$ auf, so ist der zugehörige Funktionsgraph eine Gerade. Diese Gerade schneidet dann die y -Achse beim Wert t (y -Achsenabschnitt) und hat die *Steigung* m . Eine Steigung m bedeutet, dass bei jeder Änderung von x um $+1$ sich der Wert des Funktionsterms um m verändert.

$$f(x+1) = m(x+1) + t = mx + m + t$$

$$= \underbrace{mx + t}_{{}=f(x)} + m$$

$$f(x+1) = f(x) + m$$

Beispiel

Betrachtet man den linearen Term $f(x) = 4x + 5$, so gilt

$$f(0) = 4 \cdot 0 + 5 = 5 \quad \text{y-A.-A.}$$

$$f(x+1) = 4(x+1) + 5 = f(x) + 4$$

$$f(x+1) - f(x) = 4 \quad \text{Steigung}$$

1.10 Lineare Gleichungssysteme (2×2)

Definition 73 (Lineares Gleichungssystem)

Ein *Lineares Gleichungssystem* besteht aus mindestens zwei Gleichungen mit mindestens zwei Variablen, die in diesen Gleichungen nicht in einer Potenz⁸ vorkommen. Jede Gleichung enthält dabei eine Information über die Beziehung der unbekannten Größen zueinander.

Bemerkung 74 (2×2 -Gleichungssystem)

Ein Gleichungssystem aus zwei linearen Gleichungen mit zwei Variablen (z.B. x und y) nennt man ein

⁸also z.B. nicht im Quadrat

2×2 -Gleichungssystem. Die Lösung eines solchen Gleichungssystems besteht also aus einer Menge von *Zahlenpaaren* $(x; y)$. Eine lineare Gleichung mit zwei Unbekannten kann auch als Funktionsgleichung einer linearen Funktion interpretiert werden. Der Graph einer linearen Funktion ist eine Gerade. Daher entspricht die Bestimmung der gemeinsamen Lösung zweier linearer Gleichungen der Suche nach dem *Schnittpunkt* der beiden zugehörigen Geraden.

Beispiel (Lineares Gleichungssystem)

$$\begin{array}{ll} \text{I} & x + y = 3 \\ \text{II} & x - y = 1 \end{array}$$

Dieses Gleichungssystem hat die Lösung:

$$\mathcal{L} = \{(2; 1)\}$$

Das kann leicht durch Einsetzen von $x = 2$ und $y = 1$ überprüft werden.

Bemerkung 75 (Anzahl der Lösungen)

Zwei Geraden können entweder...

- genau einen Schnittpunkt haben, wenn ihre Steigung unterschiedlich ist, oder

- gar keinen Schnittpunkt haben, wenn ihre Steigung gleich ist⁹ und ihr y-Achsenabschnitt verschieden, oder
- unendlich viele Schnittpunkte haben, wenn die Geraden identisch sind. Letzteres ist der Fall, wenn die Funktionsgleichungen Vielfache voneinander sind.

Beispiel (keine Lösung)

Ein Gleichungssystem ist nicht lösbar, wenn die Gleichungen auf einen Widerspruch führen.

$$\begin{array}{ll} \text{I} & x + y = 3 \\ \text{II} & 2x + 2y = 8 \end{array}$$

Aber:

$$2x + 2y = 2(x + y) \stackrel{\text{I}}{=} 2 \cdot 3 = 6 \neq 8$$

Hier liegt ein Widerspruch zwischen den Gleichungen vor. Daher ist die Lösungsmenge leer.

⁹Dann liegen die Geraden parallel zueinander.

Beispiel (unendlich viele Lösungen)

Sind die beiden Gleichungen Vielfache voneinander, dann beschreiben sie identische Geraden.

$$\text{I} \quad x + y = 3$$

$$\text{II} \quad 2x + 2y = 6$$

Beide Gleichungen können zur Gleichung $y = 3 - x$ umgeformt werden. Somit besteht die Lösungsmenge aus unendlich vielen Lösungen:

$$\mathcal{L} = \{(x; 3 - x) | x \in \mathbb{Q}\}$$

Lösungsverfahren**Regel 76 (Einsetzungsverfahren)**

Beim Einsetzungsverfahren löst man eine der beiden Gleichung nach einer der Variablen auf und setzt diesen Term dann in der zweiten Gleichung für die Variable ein. Damit erhält man eine Gleichung mit nur einer Unbekannten, was direkt lösbar ist. Die zweite Unbekannte erhält man dann durch das Einsetzen der bisher gefundenen Teillösung.

Beispiel (Einsetzungsverfahren)

$$\text{I} \quad x + y = 5$$

$$\text{II} \qquad 2x + 3y = 8$$

Auflösen von I nach x :

$$\text{I} \qquad x + y = 5$$

$$\text{I}' \qquad x = 5 - y$$

Einsetzen in II:

$$\text{II} \qquad 2x + 3y = 8$$

$$2(5 - y) + 3y = 8$$

$$10 - 2y + 3y = 8$$

$$y = -2$$

Einsetzen in I':

$$\text{I}' \qquad x = 5 - (-2) = 7$$

$$\mathcal{L} = \{(7; -2)\}$$

Regel 77 (Gleichsetzungsverfahren)

Das Gleichsetzungsverfahren ist lediglich eine Variante des Einsetzungsverfahrens. Hier werden beide Gleichungen nach der gleichen Variablen (z.B. y) aufgelöst und dann gleichgesetzt. Auch so erhält man eine Gleichung mit nur einer Unbekannten.

Das Gleichsetzungsverfahren bietet sich immer dann an, wenn bereits beide Gleichungen nach einer gemeinsamen Variablen aufgelöst sind. Dieser Fall liegt immer dann vor, wenn zwei Funktionsterme gegeben sind. Diese sind dann nämlich schon nach y aufgelöst.

Beispiel (Gleichsetzungsverfahren)

$$\text{I} \quad x + y = 5$$

$$\text{II} \quad 2x + 3y = 8$$

Auflösen von I und II nach y :

$$\text{I}' \quad y = 5 - x$$

$$\text{II}' \quad y = \frac{8}{3} - \frac{2}{3}x$$

Gleichsetzen:

$$5 - x = \frac{8}{3} - \frac{2}{3}x \quad | + x - \frac{8}{3}$$

$$5 - \frac{8}{3} = \frac{1}{3}x \quad | \cdot 3$$

$$x = 15 - 8 = 7$$

Einsetzen in I' oder II':

$$y = 5 - 7 = -2$$

$$\mathcal{L} = \{(7; -2)\}$$

Regel 78 (Additionsverfahren)

Das Additionsverfahren macht von der Idee Gebrauch, dass Gleiches addiert zu Gleichem wieder einander gleich ist. Dazu werden zunächst die Gleichungen sortiert: Alle Summenterme mit Variablen kommen auf die linke Seite, diejenigen ohne Variablen auf die rechte Seite der Gleichung. Die Terme mit Variablen werden dann noch alphabetisch gereiht. Dann folgt die eigentliche Addition: Ein Vielfaches der einen Gleichung wird zu einem Vielfachen der anderen Gleichung addiert, sodass eine der Variablen wegfällt. Dabei werden die linken Seiten untereinander und die Zahlen der rechten Seiten untereinander addiert. So ergibt sich – wie auch bei den anderen Verfahren – eine Gleichung mit nur noch einer Unbekannten.

Das Additionsverfahren ist technisch anspruchsvoller als die bisher vorgestellten Lösungsverfahren, aber meistens wesentlich kürzer.

Beispiel (Additionsverfahren)

$$\begin{array}{ll} \text{I} & x + y = 5 \\ \text{II} & 2x + 3y = 8 \end{array}$$

$$\text{II} + (-2) \cdot \text{I}:$$

$$\begin{aligned} 2x + 3y - 2(x + y) &= 8 - 2 \cdot 5 \\ y &= -2 \end{aligned}$$

$$\text{II} + (-3) \cdot \text{I}:$$

$$\begin{aligned} 2x + 3y - 3(x + y) &= 8 - 3 \cdot 5 \\ -x &= -7 \\ \mathcal{L} &= \{(7; -2)\} \end{aligned}$$

1.11 Potenzgesetze

Eine Potenz ist eine abkürzende Schreibweise für ein Produkt aus lauter gleichen Faktoren.

$$a^n$$

Der Exponent n gibt an, wie oft die Basis a mit sich selbst multipliziert wird.

$$a^n = \underbrace{a \cdot a \cdots a}_{n\text{-mal}}$$

Die Potenz ist also nur eine abkürzende Schreibweise für eine n -malige Multiplikation.

Regel 79

Multipliziert man zwei Potenzen gleicher Basis, so werden deren Exponenten addiert.

$$\begin{aligned}a^n \cdot a^m &= \underbrace{a \cdot a \cdots a}_{n\text{-mal}} \cdot \underbrace{a \cdot a \cdots a}_{m\text{-mal}} \\&= \underbrace{a \cdot a \cdots a}_{n+m\text{-mal}} \\&= a^{n+m}\end{aligned}$$

Beispiel (Multiplikation von Potenzen)

$$\begin{aligned}2^3 \cdot 2^4 &= \underbrace{2 \cdot 2 \cdot 2}_{3\text{-mal}} \cdot \underbrace{2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2}_{4\text{-mal}} \\&= 2^{3+4} = 2^7\end{aligned}$$

$$12^2 \cdot 12 = 12^2 \cdot 12^1 = 12^{2+1} = 12^3$$

Potenzen mit unterschiedlicher Basis lassen sich so nicht zusammenfassen. Man kann aber versuchen, die gleiche Basis herzustellen.

$$6^4 \cdot 3^3 = (2 \cdot 3)^4 \cdot 3^3 = 2^4 \cdot 3^4 \cdot 3^3 = 2^4 \cdot 3^7$$

Regel 80

Potenziert man eine Potenz, so werden die Exponenten multipliziert.

$$\begin{aligned}
 (a^n)^m &= \overbrace{a^n \cdot a^n \cdots a^n}^{m\text{-mal}} \\
 &= \underbrace{\overbrace{a \cdot a \cdots a}^{n\text{-mal}} \cdot \overbrace{a \cdot a \cdots a}^{n\text{-mal}} \cdots \overbrace{a \cdot a \cdots a}^{n\text{-mal}}}^{m\text{-mal}} \\
 &= \underbrace{a \cdot a \cdots a}_{n \cdot m\text{-mal}} \\
 &= a^{n \cdot m}
 \end{aligned}$$

Folgerung 81 (Kommutativgesetz der Exponenten)

Wird eine Potenz potenziert, so können die Exponenten vertauscht werden.

$$(a^n)^m = a^{n \cdot m} = a^{m \cdot n} = (a^m)^n$$

Beispiel

$$\begin{aligned}
 (3^2)^3 &= \overbrace{3^2 \cdot 3^2 \cdot 3^2}^{3\text{-mal}} \\
 &= \underbrace{3 \cdot 3 \cdots 3}_{6\text{-mal}} = 3^{2 \cdot 3} = 3^6
 \end{aligned}$$

Folgerung 82 (Produkte von Potenzen)

Werden Potenzen mit gleichem Exponenten miteinander multipliziert, so lassen sie sich zu einer Potenz zusammenfassen. Dabei wird das Kommutativgesetz der Multiplikation angewandt.

$$a^n \cdot b^n = \underbrace{a \cdot a \cdots a}_n \cdot \underbrace{b \cdot b \cdots b}_n = \underbrace{ab \cdot ab \cdots ab}_n = (ab)^n$$

Folgerung 83 (Quotienten von Potenzen)

Werden Potenzen mit gleichem Exponenten dividiert, so lässt sich die Division der Potenzen zu einer Potenz zusammenfassen. Dabei wird die Regel zur Multiplikation von Brüchen angewandt.

$$\frac{a^n}{b^n} = \frac{\overbrace{a \cdot a \cdots a}^n}{\underbrace{b \cdot b \cdots b}_n} = \underbrace{\frac{a}{b} \cdot \frac{a}{b} \cdots \frac{a}{b}}_n = \left(\frac{a}{b}\right)^n$$

Definition 84 (Negativer Exponent)

Ist der Exponent (-1) , so ist die Potenz identisch mit dem Kehrbuch der Basis.

$$a^{-1} = \frac{1}{a}$$

Bemerkung 85

Der Kehrbruch eines Bruchs kann auch als „hoch -1 “ geschrieben werden.:

$$\frac{b}{a} = \left(\frac{a}{b}\right)^{-1}$$

Folgerung 86

Ein negatives Vorzeichen im Exponenten entspricht dem Kehrbruch der Potenz mit positivem Vorzeichen im Exponenten.

$$\begin{aligned} a^{-n} &= a^{(-1) \cdot n} = (a^n)^{-1} = \frac{1}{a^n} \\ &= (a^{-1})^n = \left(\frac{1}{a}\right)^n = \underbrace{\frac{1}{a} \cdot \frac{1}{a} \cdots \frac{1}{a}}_{n\text{-mal}} \end{aligned}$$

Regel 87

Dividiert man eine Potenz durch eine andere mit gleicher Basis, so werden die Exponenten subtrahiert.

$$\begin{aligned} \frac{a^n}{a^m} &= a^n \cdot \frac{1}{a^m} = a^n \cdot a^{-m} \\ &= a^{n-m} \end{aligned}$$

Beispiel

$$\frac{3^7}{3^5} = 3^7 \cdot 3^{-5} = 3^{7-5} = 3^2 = 9$$

Folgerung 88

Die Division durch eine Potenz mit negativem Exponenten entspricht der Multiplikation mit der Potenz und positivem Exponenten.

$$\begin{aligned} a^n \div a^{-m} &= a^n \cdot a^m = a^{n+m} \\ &= a^{n-(-m)} = a^{n+m} \end{aligned}$$

Beispiel

$$10^3 \div 10^{-4} = 10^3 \cdot 10^4 = 10^{(3+4)} = 10^7$$

Bemerkung 89 (Null als Basis und Exponent)

Beachte: Sobald eine Potenz einen negativen Exponenten besitzt, so darf die Basis nicht null sein!

0^n nicht definiert, wenn $n < 0$

Ist der Exponent positiv oder null, so darf auch die Basis gleich null sein. Es gilt:

$$0^n = 0 \qquad \text{wenn } n > 0$$

$$0^0 = 1$$

$$a^0 = 1 \quad \text{wenn } a \in \mathbb{Q}$$

Bemerkung 90 (Einheiten)

Manchmal werden Einheiten vor allem in Texten mit negativen Exponenten geschrieben, wenn diese im Nenner eines Bruchs stehen würden. So findet man statt der Geschwindigkeitsangabe $100 \frac{\text{km}}{\text{h}}$ auch 100 kmh^{-1} oder für die Erdbeschleunigung $g = 9,81 \text{ ms}^{-2}$.

1.12 Bruchterme

Definition 91 (Bruchterm)

Einen Term, bei dem eine der Variablen im Nenner eines Bruchs vorkommt, nennt man einen *Bruchterm*. Bei solchen Termen kann für die Variable(n) im Nenner mindestens ein Wert nicht eingesetzt werden. Die Definitionsmenge des Bruchterms muss daher eingeschränkt werden.

Beispiel (Bruchterm und Definitionsmenge)

$$T(x) = \frac{2}{x-1}$$
$$x-1 \neq 0 \Rightarrow x \neq 1$$

$$\mathcal{D}_T = \mathbb{Q} \setminus \{1\}$$

Regel 92 (Bestimmung der Definitionsmenge)

Um die Definitionsmenge eines Bruchterms festlegen zu können betrachtet man nacheinander alle Nennerterme. Bei jedem einzelnen Nennerterm sucht man die Nullstellen, indem man jeden der Nennerterme gleich Null setzt und nach der Variablen auflöst. Die Werte, die man so erhält, schließt man aus der Grundmenge aus und erhält so die Definitionsmenge.

Grundmenge \mathcal{G}

$$T(x) = \frac{S(x)}{P(x) \cdot Q(x)} = \frac{S(x)}{P(x)} \cdot \frac{1}{Q(x)}$$

$$P(x) \neq 0 \Rightarrow x \neq x_1$$

$$Q(x) \neq 0 \Rightarrow x \neq x_2$$

$$\mathcal{D}_T = \mathcal{G} \setminus \{x_1; x_2\}$$

Definition 93 (Bruchgleichung)

Eine Gleichung, in der die gesuchte Größe im Nenner eines Bruchs steht, nennt man eine *Bruchgleichung*.

Regel 94 (Lösen von Bruchgleichungen)

Eine Bruchgleichung lässt sich am einfachsten dadurch lösen, dass man die komplette Gleichung mit allen Nennern durchmultipliziert, in denen die gesuchte Größe enthalten ist.

$$\begin{array}{rcl}
 \frac{R(x)}{S(x)} & = & \frac{P(x)}{Q(x)} \quad | \cdot S(x) \cdot Q(x) \\
 \frac{R(x) \cdot S(x) \cdot Q(x)}{S(x)} & = & \frac{P(x) \cdot S(x) \cdot Q(x)}{Q(x)} \quad | \text{Kürzen} \\
 R(x)Q(x) & = & P(x)S(x) \quad | - P(x)S(x) \\
 R(x)Q(x) - P(x)S(x) & = & 0 \quad | \dots
 \end{array}$$

Damit erreicht man, dass nur noch auf einer Seite der Gleichung ein Term steht, der von der gesuchten Größe abhängt. Die gesuchte Größe befindet sich dann nicht mehr im Nenner eines Bruchs.

Beispiel (Lösen einer Bruchgleichung)

$$\begin{array}{rcl}
 \frac{2x}{2x-1} & = & \frac{x+1}{x} \quad | \cdot (2x-1) \cdot x \\
 \frac{2x \cdot (2x-1) \cdot x}{2x-1} & = & \frac{(x+1) \cdot (2x-1) \cdot x}{x} \quad | \text{Kürzen} \\
 2x \cdot x & = & (x+1) \cdot (2x-1) \quad | \text{Vereinfachen}
 \end{array}$$

$$2x^2 = 2x^2 - x + 2x - 1$$

$$2x^2 = 2x^2 + x - 1 \quad | -(2x^2 + x - 1)$$

$$-x + 1 = 0$$

$$x = 1$$

$$\mathcal{L} = \{1\}$$

Kapitel 2

Geometrie bis zur 9. Jahrgangsstufe

Denn es ist nicht genug,
einen guten Kopf zu haben;
die Hauptsache ist, ihn
richtig anzuwenden.

Diskurs über die Methode
RENÉ DESCARTES

2.1 Geometrische Grundbegriffe

Definition 95 (Punkt)

Ein *Punkt* im Sinne der Geometrie ist ein Objekt ohne Ausdehnung mit einer eindeutig festgelegten Position. Diese Position kann über *Koordinaten* in einem Koor-

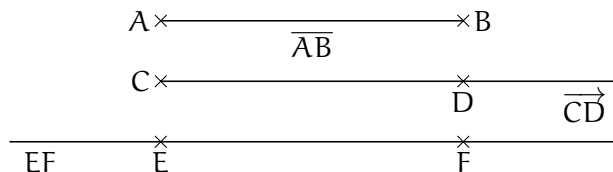


Abbildung 2.1 Strecke \overline{AB} , Strahl \overrightarrow{CD} und Gerade EF

datensystem angegeben werden. Punkte werden in der Regel mit Großbuchstaben abgekürzt.

Beispiel

Der Punkt $A(1|-3)$ hat die x-Koordinate $x_A = 1$ und die y-Koordinate $y_A = -3$.

Definition 96 (Strecke, Strahl, Gerade)

Eine *Strecke* \overline{AB} ist die kürzeste Verbindung der beiden Punkte A und B.¹ Die Strecke ist durch ihre Endpunkte begrenzt. Die Strecke hat keine Breite.

¹Man findet auch die Bezeichnung $[AB]$ für die Strecke von A nach B.

Eine *Gerade* AB ist der Ort aller Punkte, die in einer Linie mit der Strecke \overline{AB} liegen.² Die Gerade ist im Gegensatz zur Strecke nicht begrenzt und daher unendlich lang. Die Gerade hat keine Breite. Zwei voneinander verschiedene Punkte legen stets eine Gerade fest.

Eine *Halbgerade* oder ein *Strahl* \overrightarrow{AB} ist der Teil der Geraden AB , der beim Punkt A beginnt, jedoch nicht durch den Punkt B begrenzt ist.³

Definition 97 (Länge einer Strecke)

Die Länge einer Strecke \overline{AB} wird mit $|\overline{AB}|$ bezeichnet.⁴

Definition 98 (Winkel)

Ein *Winkel* ist der Teil der Ebene, der von zwei Strahlen, die im gleichen Punkt beginnen, eingeschlossen wird. Diese beiden Strahlen nennt man dann die *Schenkel* des Winkels. Der gemeinsame Startpunkt heißt *Scheitel*.

²Für die Gerade, die durch A und B festgelegt ist, findet man auch die Bezeichnung (AB) .

³Für die Halbgerade wird auch die Bezeichnung $[AB$ oder $AB)$ verwendet.

⁴Wird hingegen die Strecke mit $[AB]$ abgekürzt, so bezeichnet \overline{AB} die Streckenlänge.

Als Maßeinheit für Winkel ist das Gradmaß verbreitet: Ein voller Winkel entspricht 360° . Winkel misst man im mathematisch positivem Sinn, also entgegen dem Uhrzeigersinn.

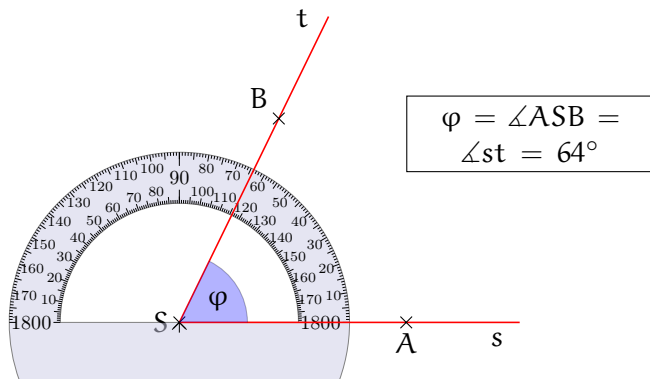


Abbildung 2.2 Winkel

Definition 99 (Nebenwinkel)

Winkel und *Nebenwinkel* ergänzen sich zu 180° . Auf dem Geo-Dreieck befindet sich auch eine Winkelskala in die Richtung des Uhrzeigersinns. Damit lässt sich der Nebenwinkel leicht ablesen.

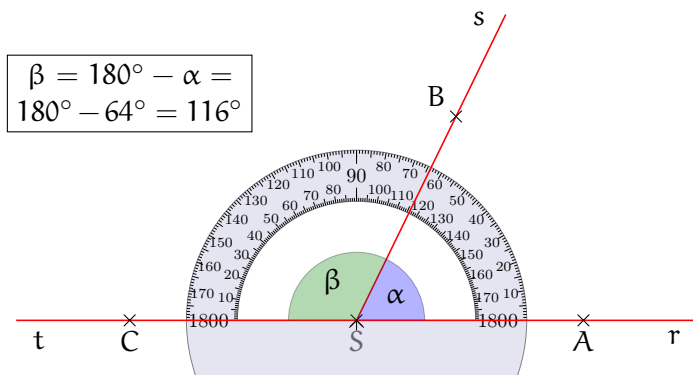


Abbildung 2.3 Winkel und Nebenwinkel

Definition 100 (Rechter Winkel)

Ein Winkel ist ein *rechter Winkel*, wenn der Winkel gleich seinem Nebenwinkel ist.

Zwei Geraden g und h , die sich in einem rechten Winkel schneiden nennt man *zueinander senkrecht* bzw. *zueinander orthogonal*. Man schreibt kurz:

$$g \perp h$$

Definition 101 (Senkrechte)

Eine *Senkrechte* s (auch: *Lot* oder *Orthogonale*) zu einer Geraden AB ist eine Gerade, die mit AB in einem rechten Winkel schneidet. Es gilt also:

$$s \perp AB$$

Definition 102 (Parallele)

Eine *Parallele* p zu einer Geraden AB ist eine Gerade, die in der gleichen Ebene liegt und keinen Punkt mit AB gemeinsam hat. Man schreibt:

$$p \parallel AB$$

Definition 103 (Parallelenaxiom)

Zu einer Geraden g gibt es zu jedem nicht auf g liegenden Punkt P **genau eine** Gerade h , die parallel zu g ist und durch P verläuft.

Regel 104 (Stufenwinkel)

Sind zwei Geraden g und h parallel und werden sie von einer dritten Geraden s geschnitten, so sind einander entsprechende Winkel an den Schnittpunkten gleich. Diese Winkel nennt man die *Stufenwinkel*.

Regel 105 (Wechselwinkel)

Folgerung 106

Sind die Geraden g und h parallel, so ist jede Senkrechte zu g auch eine Senkrechte zu h .

$$g \parallel h \text{ und } s \perp g \Rightarrow s \perp h$$

Satz 107 (Innenwinkelsumme)

Die Innenwinkelsumme in einem Dreieck ist stets 180° .

$$\alpha + \beta + \gamma = 180^\circ$$

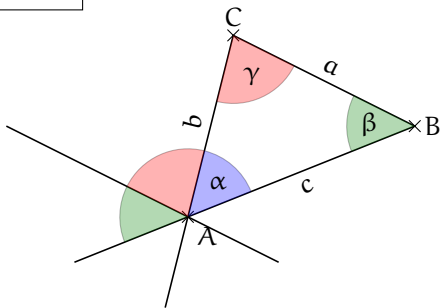


Abbildung 2.4 Innenwinkelsumme im Dreieck

2.2 Grundzeichnungen

Regel 108 (Parallele zeichnen)

Eine Parallele zu einer Geraden AB bzw. zu einer Strecke \overline{AB} kann durch gezieltes Ausrichten des Geometriedreiecks gezeichnet werden.

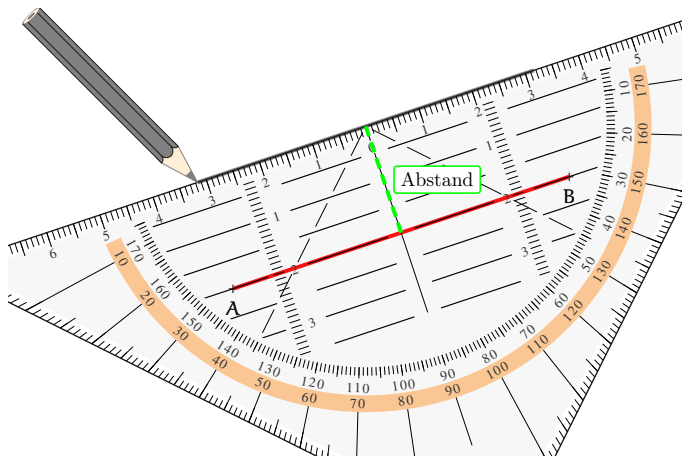


Abbildung 2.5 Zeichnen einer Parallele

2.3 Grundkonstruktionen

Regel 109 (Mittelsenkrechte)

Die Mittelsenkrechte zur Strecke \overline{AB} ist die Gerade, die die Strecke in der Mitte zwischen den beiden Endpunkten senkrecht schneidet.

Konstruktionsschritte:

1. Kreisbogen k_1 um A mit Radius $r = |\overline{AB}|$
2. Kreisbogen k_2 um B mit Radius $r = |\overline{BA}|$
3. Schnittpunkte von k_1 und k_2 zur Geraden m verbinden.

Dann ist m die Mittelsenkrechte und der Schnittpunkt von m mit \overline{AB} der Mittelpunkt der Strecke \overline{AB} .

Regel 110 (Winkelhalbierende)

Die Winkelhalbierende ist diejenige Gerade, die den Winkel, den zwei Strecken, Strahlen oder Geraden miteinander einschließen, genau in der Mitte teilt.

Konstruktionsschritte:

1. Kreisbogen um den Scheitel des Winkels S. Die Schnittpunkte mit den Geraden sind P und Q.
2. Konstruktion der Mittelsenkrechten w von \overline{PQ} .

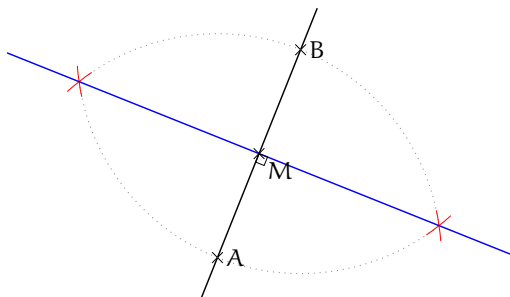


Abbildung 2.6 Konstruktion der Mittelsenkrechten

Die Gerade w ist dann die Winkelhalbierende von $\angle QSP$.

Regel 111 (Lot durch einen Punkt)

Zu einer Geraden g soll ein Lot, also eine senkrechte Gerade, durch einen Punkt P konstruiert werden. Dabei ist es unerheblich, ob P auf der Geraden oder neben ihr liegt.

Konstruktionsschritte:

1. Kreisbogen um den Punkt P mit einem Radius, der groß genug ist, damit zwei Schnittpunkte C und D mit der Geraden g vorliegen.

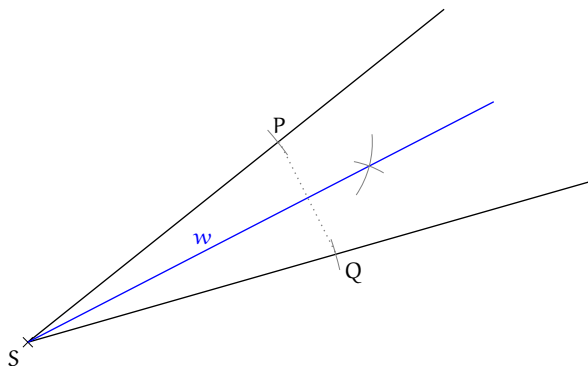


Abbildung 2.7 Konstruktion der Winkelhalbierenden

2. Konstruktion der Mittelsenkrechten zu \overline{CD} .

Regel 112 (Parallele durch einen Punkt)

Zu einer Geraden g und einem Punkt P , der nicht auf der Geraden liegt, soll eine Gerade so konstruiert werden, dass sie durch P läuft und parallel zu g liegt.

Konstruktionsschritte:

1. Konstruiere ein Lot zu g durch P . Zeichne dabei den vollen Kreis um P .

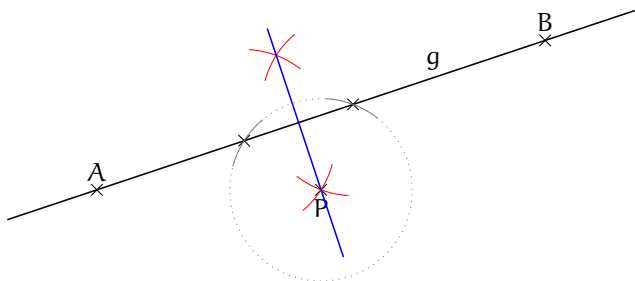


Abbildung 2.8 Konstruktion eines Lots auf eine Gerade g durch einen Punkt P

2. Der Kreis um P hat auch zwei Schnittpunkte R, S mit dem Lot zu g durch P .
3. Konstruiere die Mittelsenkrechte zu \overline{RS} .

2.4 Symmetrie

Achsensymmetrie und Punktsymmetrie

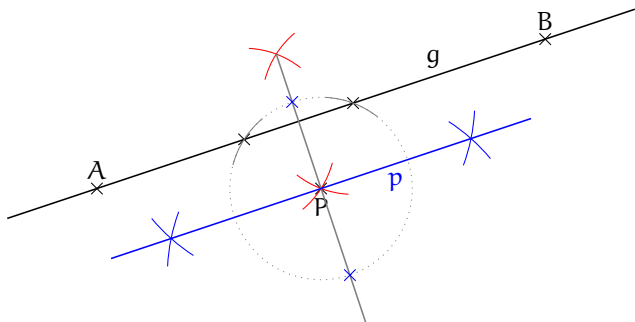


Abbildung 2.9 Konstruktion einer Parallelen zur Geraden g durch einen Punkt P

2.5 Dreiecksgeometrie

Definition 113 (Gleichschenkliges Dreieck)

Ein Dreieck, das zwei gleich lange Seiten besitzt, nennt man *gleichschenkelig*.

Die dritte Seite im gleichschenkligen Dreieck nennt man die *Basis*. Die Winkel zwischen Basis und den gleich langen Seiten nennt man die *Basiswinkel*.

Ein gleichschenkliges Dreieck ist immer achsensymmetrisch zur Mittelsenkrechte auf die Basis.

In einem gleichschenkligen Dreieck sind die Basiswinkel gleich groß.

Definition 114 (Gleichseitiges Dreieck)

Ein Dreieck, bei dem alle Seiten gleich lang sind, nennt man *gleichseitig*. Dann sind auch alle Winkel gleich groß – jeweils 60° .

Regel 115 (Umkreis)

Jedes Dreieck besitzt einen Kreis, auf dem alle Eckpunkte liegen. Diesen Kreis nennt man den *Umkreis* des Dreiecks. Somit liegt der Mittelpunkt des Umkreises von den drei Eckpunkten gleich weit entfernt. Dieser Mittelpunkt entspricht dem *Schnittpunkt der Mittelsenkrechten* zweier beliebig gewählter Dreiecksseiten. Um den Mittelpunkt des Umkreises zu finden, ist es egal zu welchen beiden Dreiecksseiten man die Mittelsenkrechte konstruiert, da sich alle Mittelsenkrechten im gleichen Punkt schneiden.

Bei stumpfwinkligen Dreiecken liegt der Mittelpunkt des Umkreises außerhalb des Dreiecks; bei spitzwinkligen Dreiecken liegt der Umkreismittelpunkt innerhalb der Dreiecksfläche.

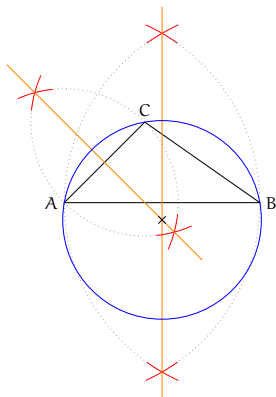


Abbildung 2.10 Konstruktion des Umkreises

Regel 116 (Inkreis)

Jedes Dreieck besitzt einen Kreis, der von Innen alle Seiten des Dreiecks berührt. Diesen Kreis nennt man den *Inkreis* des Dreiecks. Der Mittelpunkt des Inkreises ist also von allen Seiten des Dreiecks gleich weit entfernt. Der Mittelpunkt des Inkreises ist der *Schnittpunkt der Winkelhalbierenden* zweier beliebig gewählter Winkel des Dreiecks. Auch hier ist es egal, welche beiden Winkel man zur Konstruktion der Winkelhalbierenden auswählt, da sich alle Winkelhalbierenden

im gleichen Punkt schneiden.

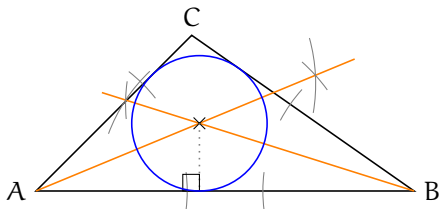


Abbildung 2.11 Konstruktion des Inkreises

Satz 117 (Satz des Thales)

Wenn der Punkt C auf einem Kreis liegt, dessen Durchmesser die Strecke \overline{AB} ist, dann ist das Dreieck $\triangle ABC$ rechtwinklig.⁵

Beweis (Satz des Thales) Sei M der Mittelpunkt der Strecke \overline{AB} . Betrachte das Dreieck $\triangle AMC$: Da C auf dem Kreis um M mit Radius $r = |\overline{MA}|$ liegt, gilt $|\overline{MC}| = |\overline{MA}|$. Damit ist das Dreieck $\triangle AMC$ gleichschenkelig. Die Basiswinkel in einem gleichschenkligen Dreieck sind gleich. Also gilt: $\angle MAC = \alpha = \angle ACM$.

⁵Dieser Satz ist benannt nach THALES VON MILET.

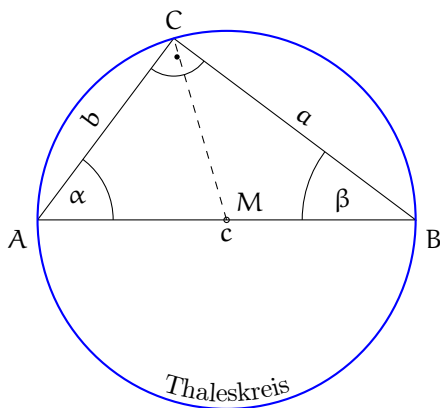


Abbildung 2.12 Der Thaleskreis

Betrachte nun das Dreieck $\triangle BMC$: Da C auf dem Kreis um M mit Radius $r = |\overline{MB}|$ liegt, gilt $|\overline{MC}| = |\overline{MB}|$. Damit ist das Dreieck $\triangle BMC$ gleichschenkelig. Die Basiswinkel in einem gleichschenkeligen Dreieck sind gleich. Also gilt: $\angle CBM = \beta = \angle MCB$. Insgesamt gilt:

$$\gamma = \angle ACB = \angle ACM + \angle MCB$$

$$\gamma = \alpha + \beta$$

Da die Innenwinkelsumme in jedem Dreieck 180° beträgt, gilt:

$$\alpha + \beta + \gamma = 180^\circ$$

$$2\gamma = 180^\circ \quad | \div 2$$

$$\gamma = 90^\circ \quad \square$$



Da in diesem Beweis alle Argumente umkehrbar sind, gilt auch die Umkehrung des Satz des Thales.

Satz 118

Ist ein Dreieck rechtwinklig, so liegt einer der Punkte auf dem Kreis, dessen Durchmesser die gegenüberliegende Seite bildet. Diesen Kreis nennt man den Thaleskreis.

2.6 Ähnlichkeit

Definition 119 (Ähnlichkeit)

Zwei Figuren sind zueinander ähnlich, wenn ihre Winkel und Streckenverhältnisse übereinstimmen.

Kongruenz ist ein Spezialfall der Ähnlichkeit: Kongruente Figuren sind ähnlich. Ähnliche Figuren sind aber nicht unbedingt kongruent.

Regel 120 (Ähnlichkeit von Dreiecken)

Zwei Dreiecke sind zueinander ähnlich, wenn sie...

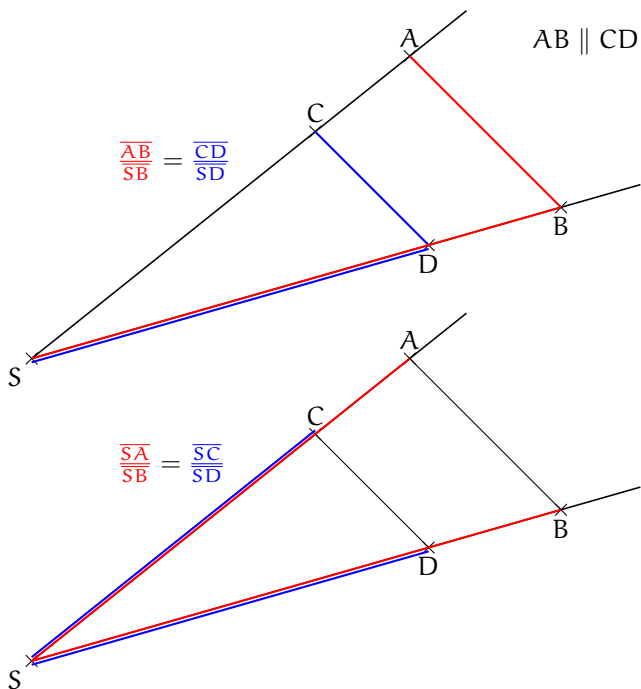
- in zwei Winkeln (und somit auch im dritten),
- in einem Winkel und einem Streckenverhältnis oder
- in zwei Streckenverhältnissen übereinstimmen.

2.7 Strahlensätze

Regel 121 (Strahlensatz V-Figur)

Regel 122 (Strahlensatz X-Figur)

2.8 Zentrische Streckung

**Abbildung 2.13** Strahlensätze an der V-Figur

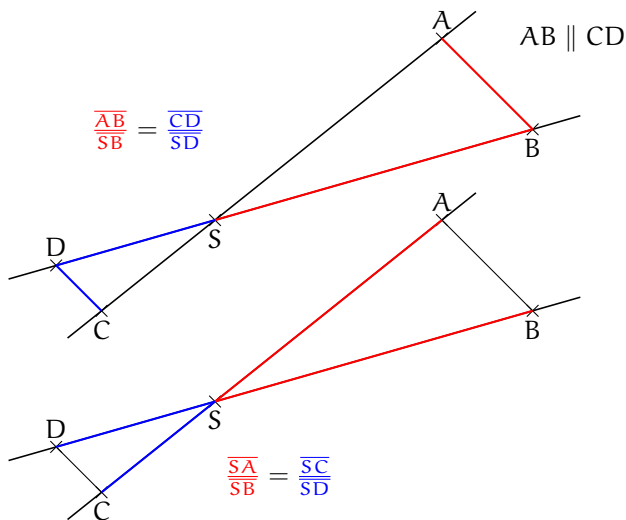


Abbildung 2.14 Strahlensätze an der X-Figur

Kapitel 3

Grundwissen Wahrscheinlichkeitsrechnung

Spielen ist Experimentieren
mit dem Zufall.

Fragmente
NOVALIS

3.1 Grundbegriffe der Stochastik

Definition 123 (Zufallsexperiment)

Ein *Zufallsexperiment* ist reales, physisches Experiment mit nicht-vorhersagbarem oder bewusst beeinflussbarem Ausgang, das – zumindest im Prinzip – beliebig oft durchgeführt (reproduziert) werden kann.

Beispiel (Zufallsexperimente)

Zufallsexperimente, die Du kennen solltest, sind:

- Werfen einer Münze
- Werfen eines oder mehrerer Würfel
- Verdecktes Ziehen einer Karte aus einem gemischten Stapel
- Ziehen eines Loses aus einer Lostrommel
- Ziehen aus einer *Urne*

Als *Urne* bezeichnet man ein Gefäß, dessen Inhalt von außen nicht erkennbar ist.

Definition 124 (Ergebnis)

Unter einem *Ergebnis* versteht man eine Beschreibung eines möglichen Ausgangs eines Zufallsexperiments. Ergebnisse werden in der Regel mit einem kleinen Omega ω abgekürzt.

Oft ist es zweckmäßig die Ergebnisse abhängig von der Art des Zufallsexperiments zu benennen (z.B. Augenzahl beim Würfeln).

Definition 125 (Ergebnisraum)

Die Menge, die alle möglichen Ergebnisse eines Zufallsexperiments enthält nennt man den *Ergebnisraum*. Der Ergebnisraum wird in der Regel mit einem großen Omega Ω abgekürzt.

Für jedes Ergebnis ω eines Zufallsexperiments gilt:

$$\omega \in \Omega$$

Die Mächtigkeit des Ergebnisraums entspricht der Anzahl der möglichen, unterscheidbaren Ergebnisse.

Beispiel (Ergebnisraum)

Ergebnisräume und ihre Mächtigkeiten zu verschiedenen Zufallsexperimenten:

Münzwurf

$$\Omega = \{\text{Kopf}, \text{Zahl}\} \qquad |\Omega| = 2$$

Werfen eines Würfels

$$\Omega = \{1; 2; 3; 4; 5; 6\} \qquad |\Omega| = 6$$

Zweifacher Münzwurf

$$\Omega = \{(K, K); (K, Z); (Z, K); (Z, Z)\} \qquad |\Omega| = 4$$

Werfen zweier Würfel

$$\Omega = \begin{array}{l} \{ (1, 1); (1, 2); (1, 3); \dots; (1, 6); \\ (2, 1); (2, 2); (2, 3); \dots; (2, 6); \\ \vdots \hspace{10em} \vdots \\ (6, 1); (6, 2); (6, 3); \dots; (6, 6) \} \end{array} \quad |\Omega| = 36$$

Definition 126 (Ereignis)

Ein *Ereignis* A ist eine Teilmenge des Ergebnisraums. D.h. mehrere Ergebnisse eines Zufallsexperiments können zu einem Ereignis zusammengefasst werden. Ereignisse werden normalerweise mit lateinischen Großbuchstaben abgekürzt.

$$A \subset \Omega$$

Beispiel (Ereignis)

Betrachtet wird das Zufallsexperiment „Werfen eines Würfels“. Das Ereignis A trete ein, wenn die Augenzahl des Würfels mindestens 5 beträgt. Dann gilt:

$$A = \{5; 6\} \subset \{1; 2; 3; 4; 5; 6\} = \Omega$$

Definition 127 (Gegenereignis)

Jedes Ereignis A besitzt ein Gegenteil, das *Gegenereignis* \bar{A} . Das Gegenereignis ist das *Komplement* der

Menge A über der Grundmenge Ω .

$$\overline{A} = \Omega \setminus A$$

Das Gegenereignis besteht also aus allen Ergebnissen, die nicht im Ereignis enthalten sind.

Beispiel (Gegenereignis)

Betrachtet wird das Zufallsexperiment „Augensumme bei Werfen zweier Würfel“.

$$\Omega = \{2; 3; 4; \dots; 12\}$$

A : „Augensumme beträgt mindestens 5.“

$$A = \{5; 6; 7; \dots; 12\}$$

\overline{A} : „Augensumme beträgt weniger als 5.“

$$\overline{A} = \Omega \setminus A = \{2; 3; 4\}$$

Regel 128 (Gegenereignis bilden)

Die Beschreibung des Gegenereignisses entsteht durch logische Verneinung der Beschreibung des zugehörigen Ereignisses. Eigentlich würde es also genügen, der Beschreibung ein „nicht“ voran zu stellen.

3.2 Laplace-Wahrscheinlichkeit

Definition 129 (LAPLACE-Experiment)

Ein *Laplace-Experiment* ist ein Zufallsexperiment, bei dem alle Ergebnisse gleich wahrscheinlich sind. Ist die Wahrscheinlichkeit eines Ergebnisses bekannt, so kennt man auch die Wahrscheinlichkeiten der anderen Ergebnisse.

Das Laplace-Experiment stellt eine Idealisierung eines Zufallsexperiments dar, dem eine Symmetrie innewohnt. Laplace-Experimente sind insbesondere nicht „gezinkt“. Solche Idealisierungen werden auch zur Modellierung komplexer Sachverhalte herangezogen.

Beispiele für Laplace-Experimente sind:

- Der Wurf eines idealen Würfels
- Der Wurf einer idealen Münze
- Das Ziehen aus einer Urne, in der alle Objekte unterscheidbar sind.

Definition 130 (LAPLACE-Wahrscheinlichkeit)

Da bei einem

3.3 Kombinatorische Grundelemente

Definition 131 (Fakultät)

Die Fakultät ist eine Abkürzung für die forgesetzte Multiplikation natürlicher Zahlen mit ihren Vorgängern.

$$n! = n \cdot (n - 1) \cdot (n - 2) \cdot \dots \cdot 2 \cdot 1$$

Beispiele für Fakultäten sind:

Regel 132 (Anordnungsmöglichkeiten)

Man spricht auch von der *n-Permutation*.

Regel 133 (Ziehen mit Zurücklegen und unter Bea

Teil II

Mathematik für die 9. Jahrgangsstufe

Kapitel 4

Algebra der 9. Jahrgangsstufe

Die ganzen Zahlen hat der
liebe Gott gemacht, alles
andere ist Menschenwerk.

LEOPOLD KRONECKER

4.1 Quadratwurzel

Definition 134 (Quadratwurzel)

Die Quadratwurzel aus A , geschrieben als \sqrt{A} , ist die Seitenlänge eines Quadrats mit dem Flächeninhalt A .

Somit gilt per Definition:

$$\sqrt{A}^2 = A$$

Da die Seitenlänge eines Quadrats als geometrische Größe stets positiv ist, gilt:

$$\sqrt{A} \geq 0$$

Das Berechnen einer Wurzel (lat. *radix*) wird auch *Radizieren* genannt. Die Größe, die unter dem Wurzelzeichen steht, nennt man *Radikand*.

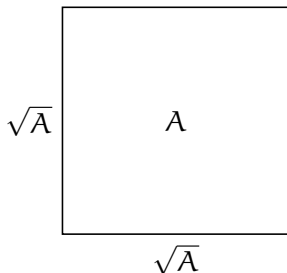


Abbildung 4.1 Definition der Quadratwurzel

Beispiel

- $\sqrt{4} = 2$, da $2^2 = 4$.
- $\sqrt{100} = 10$, da $10^2 = 100$.

- $\sqrt{144} = 12$, da $12^2 = 144$.
- $\sqrt{1,44} = 1,2$, da $1,2^2 = 1,44$.

Regel 135 (Quadratwurzel aus 2)

Die Länge der Diagonalen im Quadrat mit Seitenlänge 1 ist $\sqrt{2}$. Dies gilt, da das über einer solchen Diagonalen errichtete Quadrat den Flächeninhalt 2 hat.

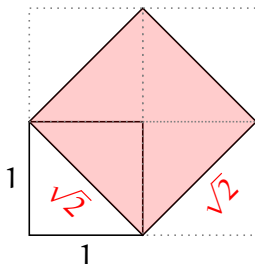


Abbildung 4.2 Definition von $\sqrt{2}$

4.1.1 Reelle Zahlen

136 Satz (Irrationalität von $\sqrt{2}$)

$$\sqrt{2} \notin \mathbb{Q}$$

Die Zahl $\sqrt{2}$ lässt sich nicht als Bruch schreiben und ist daher keine rationale Zahl.

Beweis Angenommen $\sqrt{2} \in \mathbb{Q}$.

Dann lässt sich $\sqrt{2}$ als vollständig gekürzter Bruch schreiben. Das heißt, es gibt einen Bruch $\frac{p}{q} = \sqrt{2}$, bei dem der Zähler p und der Nenner q teilerfremd sind. Also gibt es keine Zahl, die p und q ohne Rest teilt.

Aus dieser Annahme folgt:

$$\begin{aligned}\frac{p}{q} &= \sqrt{2} && \cdot q \\ p &= \sqrt{2}q && ()^2 \\ p^2 &= (\sqrt{2}q)^2 \\ p^2 &= \sqrt{2}^2 q^2 \\ p^2 &= 2q^2\end{aligned}$$

Also lässt sich p^2 durch 2 teilen. Da p^2 eine Quadratzahl ist, lässt sich p^2 auch durch 4 teilen und somit ist p durch 2 teilbar.

Wenn p durch 2 teilbar ist, so gibt es ein $r \in \mathbb{N}$ mit $r = \frac{p}{2}$ oder $p = 2r$. Also gilt:

$$\begin{aligned}(2r)^2 &= 2q^2 \\ 4r^2 &= 2q^2 && \div 2 \\ 2r^2 &= q^2\end{aligned}$$

Also lässt sich q^2 durch 2 teilen. Da q^2 eine Quadratzahl ist, lässt sich q^2 auch durch 4 teilen und somit ist q durch 2 teilbar.

Damit lassen sich p und q durch 2 teilen. Das steht im Gegensatz zur Annahme, dass sich $\sqrt{2}$ als vollständig gekürzter Bruch schreiben lässt. Die Annahme muss also verworfen werden. $\Rightarrow \sqrt{2} \notin \mathbb{Q}$. \square



Definition 137 (Irrationale Zahlen)

Alle (reellen) Zahlen, die sich nicht als Bruch schreiben lassen, nennt man die *irrationalen* Zahlen $\mathbb{I} = \mathbb{R} \setminus \mathbb{Q}$.

$$x \notin \mathbb{Q} \Rightarrow x \in \mathbb{I}$$

Die irrationalen Zahlen lassen sich als unendliche aber nicht periodische Dezimalbrüche darstellen.

Zu den irrationalen Zahlen gehören zum Beispiel $\sqrt{2}$, $\sqrt{3}$, π , $\Phi = \frac{\sqrt{5}+1}{2}$, e , ...

Definition 138 (Reelle Zahlen)

Die *reellen* Zahlen umfassen die rationalen und die irrationalen Zahlen.

$$\mathbb{R} = \mathbb{Q} \cup \mathbb{I}$$

Die reellen Zahlen enthalten alle endlichen und unendlichen Dezimalbrüche.

Die reellen Zahlen umfassen alle bisherigen Zahlenmengen. Es gilt:

$$\mathbb{N} \subset \mathbb{Z} \subset \mathbb{Q} \subset \mathbb{R} \supset \mathbb{I}$$

4.1.2 Näherung irrationaler Zahlen**Definition 139 (Intervallschachtelung)**

Eine *Intervallschachtelung* ist eine Folge von Intervallen, wobei das nächste Intervall immer im jeweils vorangehenden enthalten sein muss. Das Prinzip ist ähnlich wie die *Matroschka*-Puppen aus Russland.

„Eine Intervallschachtelung für $\frac{1}{3}$ “ bedeutet, dass alle Intervalle $\frac{1}{3}$ enthalten sollen, während ihre Länge

(= Obere Grenze - Untere Grenze) kleiner wird. Eine Intervallschachtelung für $\frac{1}{3}$ ist zum Beispiel:

$$[0; 1]; \left[\frac{1}{6}; \frac{3}{6}\right]; \left[\frac{3}{12}; \frac{5}{12}\right]; \left[\frac{7}{24}; \frac{9}{24}\right]; \dots$$

oder mit Dezimalbrüchen:

$$[0; 1]; [0,1; 0,5]; [0,2; 0,4]; [0,3; 0,35]; \dots$$

Es ist nicht unbedingt nötig, bei jeder Verfeinerung (also Verkürzung auf das nächste Intervall) beide Grenzen zu verändern. Eine Intervallschachtelung liegt auch vor, wenn sich nur eine der beiden Grenzen ändert.

Die Aufstellung einer Intervallschachtelung erlaubt es, eine irrationale Zahl ungefähr anzugeben oder sogar ein Verfahren zu entwickeln, dass eine Berechnung der Zahl mit beliebiger Genauigkeit ermöglicht.

Regel 140 (HERON-Verfahren)

Ein Algorithmus zur näherungsweisen Bestimmung einer Quadratwurzel ist das Verfahren nach HERON VON ALEXANDRIA. Dieser Algorithmus ist ein *iteratives* Verfahren.¹

¹ *Iterativ* bedeutet „auf Wiederholung beruhend“.

Beim *Heron-Verfahren* beginnt man mit einem Rechteck $x \cdot y$, dessen Flächeninhalt mit dem Radikanden A übereinstimmt. In einer Reihe von Wiederholungen wird dieses Rechteck durch Neuberechnung der Seitenlängen immer weiter einem Quadrat angenähert.

Die dafür nötige Berechnung besteht in jedem Wiederholungsschritt aus zwei Teilen:

1. Zuerst berechnet man eine neue Seitenlänge als den Mittelwert der beiden bisherigen Seitenlängen.

$$x' = \frac{x + y}{2}$$

2. Anschließend berechnet man die dazu passende Seitenlänge y' , damit sich der Flächeninhalt nicht verändert.

$$y' = A \div x'$$

Diese beiden Schritte werden wiederholt, bis der Unterschied der neu berechneten Seitenlängen x' und y' kleiner ist, als die gewünschte Genauigkeit.

Beispiel (HERON-Verfahren)

Näherung von $\sqrt{23}$ auf $1/1000$ genau.

$$x_0 = 23$$

$$y_0 = 1$$

$$x_1 = \frac{23 + 1}{2} = 12$$

$$y_0 = \frac{23}{12} \approx 1,917$$

$$x_2 = \frac{12 + \frac{23}{12}}{2} = \frac{167}{24} \approx 6,958$$

$$y_2 = \frac{23}{\frac{167}{24}} = \frac{552}{167} \approx 3,305$$

$$x_3 = \frac{41137}{8016} \approx 5,1319$$

$$y_3 = \frac{184368}{41137} \approx 4,4818$$

$$x_4 \approx 4,8068$$

$$y_4 \approx 4,7849$$

$$x_5 \approx 4,79584$$

$$y_5 \approx 4,79582$$

Der Unterschied nach der fünften *Iteration* beträgt:

$$\Delta_5 = x_5 - y_5 \approx 0,00002 < \frac{1}{1000}$$

Es gilt also:

$$\sqrt{23} \approx 4,796$$



4.1.3 Rechnen mit Quadratwurzeln

Regel 141 (Multiplizieren von Quadratwurzeln)

Multipliziert man zwei Quadratwurzeln entspricht das dem Produkt der Radikanden unter einer gemeinsamen Quadratwurzel.

$$\sqrt{a} \cdot \sqrt{b} = \sqrt{a \cdot b}$$

Das gilt wegen Folgerung 82, weil:

$$\left(\sqrt{a} \cdot \sqrt{b}\right)^2 = \sqrt{a}^2 \cdot \sqrt{b}^2 = a \cdot b = \left(\sqrt{ab}\right)^2$$

Folgerung 142 (Quadratwurzel und Quadrat)

Das Quadrat einer Quadratwurzel ist gleich der Quadratwurzel aus dem Quadrat und das ist der Betrag des Radikanden.

$$\sqrt{a^2} = \sqrt{a^2} = |a|$$

Quadrat und Wurzel lassen sich also vertauschen. Ist $a \geq 0$, so gilt sogar $\sqrt{a^2} = a$. Dann kann man davon sprechen, dass sich Quadratwurzel und Quadrat gegenseitig aufheben.

Regel 143 (Teilweises Radizieren)

Lässt sich der Radikand in ein Produkt aus einem Quadrat und einem weiteren Faktor zerlegen, so kann ein Teil des Radikanden radiziert – also aus der Wurzel herausgezogen – werden.

$$\sqrt{a^2 \cdot b} = \sqrt{a^2} \cdot \sqrt{b} = |a| \cdot \sqrt{b}$$

Beispiel

$$\sqrt{28} = \sqrt{4 \cdot 7} = \sqrt{2^2 \cdot 7} = \sqrt{2^2} \cdot \sqrt{7} = 2\sqrt{7}$$

Regel 144 (Dividieren von Quadratwurzeln)

Für die Division von Quadratwurzeln gilt die gleiche Regel wie für die Multiplikation: Dividiert man zwei Quadratwurzeln entspricht das der Quadratwurzel aus dem Quotienten der Radikanden.

$$\frac{\sqrt{a}}{\sqrt{b}} = \sqrt{\frac{a}{b}}$$

Folgerung 145 (Quadratwurzel aus einer Potenz)

Ist der Exponent einer Potenz, die unter einer Quadratwurzel steht, gerade, so bewirkt das Radizieren, dass der Exponent halbiert wird.

$$\sqrt{a^{2n}} = \sqrt{(a^n)^2} = |a^n|$$

Beispiel

$$\sqrt{2^6} = \sqrt{(2^3)^2} = 2^3$$

Regel 146 (Wurzeln von Wurzeln)

Steht eine Wurzel unter einer Wurzel, so arbeitet man sich von innen nach außen vor.

$$\sqrt{\sqrt{a^4}} = \sqrt{\sqrt{a^{2 \cdot 2}}} = \sqrt{\sqrt{(a^2)^2}} = \sqrt{a^2} = |a|$$

Jede der Wurzeln halbiert dabei den Exponenten des Radikanden.

Regel 147 (Addieren von Quadratwurzeln)

Bei der Addition von Quadratwurzeln ist *keine* Vereinfachung möglich!

$$\sqrt{a} + \sqrt{b} \neq \sqrt{a+b}$$

4.2 Binomische Formeln

Ein *Binom* ist ein Summenterm, der aus der Summe zweier Größen besteht. Die Binomischen Formeln sind Rechenregeln zur Vereinfachung von Potenzen oder Produkten eines Binoms.

Regel 148 (Plus-Formel)

$$\begin{aligned}(a+b)^2 &= (a+b) \cdot (a+b) = a^2 + ab + ba + b^2 \\(a+b)^2 &= a^2 + 2ab + b^2\end{aligned}$$

Regel 149 (Minus-Formel)

$$\begin{aligned}(a-b)^2 &= (a-b) \cdot (a-b) = a^2 - ab - ba + b^2 \\(a-b)^2 &= a^2 - 2ab + b^2\end{aligned}$$

Regel 150 (Plus-Minus-Formel)

$$(a + b)(a - b) = a^2 - ab + ba - b^2$$

$$(a + b)(a - b) = a^2 - b^2$$

Regel 151 (Allgemeine Binomische Formel)

Untersucht man aufeinander folgende Potenzen des Binoms $(a + b)$, so lässt sich nach dem Ausmultiplizieren und dem Zusammenfassen gleichnamiger Terme ein Muster feststellen.

$$(a + b)^0 = 1$$

$$(a + b)^1 = 1a + 1b$$

$$(a + b)^2 = 1a^2 + 2ab + 1b^2$$

$$(a + b)^3 = 1a^3 + 3a^2b + 3ab^2 + 1b^3$$

$$(a + b)^4 = 1a^4 + 4a^3b + 6a^2b^2 + 4ab^3 + 1b^4$$

$$(a + b)^5 = 1a^5 + 5a^4b + 10a^3b^2 + 10a^2b^3 \\ + 5ab^4 + 1b^5$$

Sortiert man den Summenterm (die rechte Seite) nach der Vielfachheit² der vorkommenden Variablen, so

²Statt von *Vielfachheit* spricht man hier auch von der *Multiplizität*.

stellt man fest, dass der erste Summand die erste Variable in der Potenz des Binoms enthält und der Exponent des letzten Summanden ebenso mit dem Exponenten des Binoms übereinstimmt. Bei allen gemischten Produkttermen³ in der Summe entspricht die Summe der Exponenten dem Exponenten des Binoms.

Die Zahlen, die hier jeweils an die Terme mit a und b multipliziert werden, nennt man die *Binomialkoeffizienten*.⁴

Das Muster für die gesamten Terme lässt sich durch die *Allgemeine Binomische Formel* beschreiben.

$$\begin{aligned}(a + b)^n &= a^n + \binom{n}{1} a^{n-1} b + \binom{n}{2} a^{n-2} b^2 + \dots \\ &\quad \dots + \binom{n}{n-1} a b^{n-1} + b^n \\ &= \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} a^{n-k} b^k\end{aligned}$$

Dabei steht die Schreibweise $\binom{n}{k}$ für die *Binomialkoeffizienten*. Diese bestimmt man über folgende Rechen-

³Gemeint sind diejenigen Produktterme, die sowohl a als auch b beinhalten

⁴Ein *Koeffizient* ist eine Zahl, die mit einer Variablen multipliziert wird.

vorschrift:

$$\binom{n}{k} = \frac{n!}{k!(n-k)!}$$

Die Binomialkoeffizienten findet man in dieser Abfolge auch im *Pascalschen Dreieck* wieder.

Bemerkung 152 (Pascalsches Dreieck)

Die Binomialkoeffizienten $\binom{n}{k}$ bilden ein recht einfaches Zahlenschema, das das *Pascalsche Dreieck* genannt wird. In diesem Zahlendreieck nummeriert man die Zeilen von 0 beginnend durch. Ebenso werden in jeder Zeile die Zahlen von 0 beginnend nummeriert. Das k -te Element in der n -ten Zeile entspricht dann dem Binomialkoeffizienten $\binom{n}{k}$.

Zum Beispiel ist das 3. Element in der 5. Zeile die Zahl $\binom{5}{3} = \frac{5!}{3! \cdot 2!} = \frac{5 \cdot 4}{2 \cdot 1} = 10$.

4.3 Wurzelterme

Definition 153 (Wurzelterm)

Ein Wurzelterm ist ein Term, indem eine Variable oder gesuchte Größe unter einer Wurzel steht.

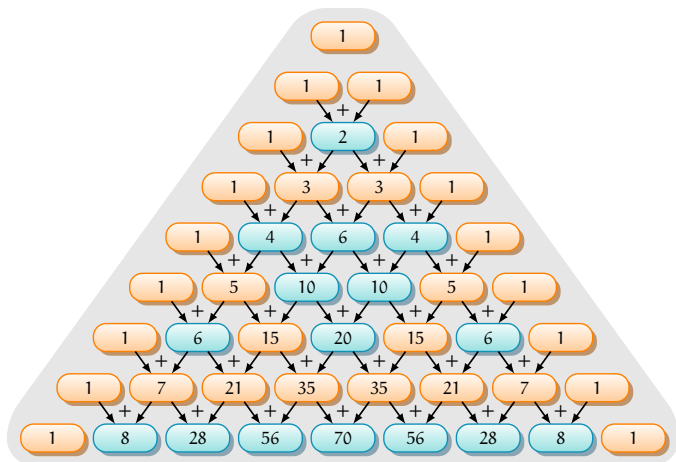


Abbildung 4.3 Pascalsches Dreieck

Regel 154 (Definitionsmenge eines Wurzelterms)

Der Radikand einer Wurzel darf nicht negativ sein. Daraus ergeben sich Bedingungen an die Definitionsmenge der Variablen, die unter Wurzeln stehen.

Zur Bestimmung der Definitionsmenge des Terms $T(x) = \sqrt{R(x)}$ muss also die Ungleichung $R(x) \geq 0$ gelöst werden.

Beispiel (Bestimmung der Definitionsmenge)

$$\begin{aligned}T(x) &= \sqrt{1-x} \\ 1-x &\geq 0 \\ 1 &\geq x \\ \mathcal{D}_T &=]-\infty; 1]\end{aligned}$$

Regel 155 (Rationalmachen eines Nenners)

Bei einem Term, der nach der gesuchten Größe aufgelöst werden soll, ist einer der nötigen Schritte, Wurzeln aus einem oder mehreren Nennern zu entfernen. Das kann durch geschicktes Erweitern des jeweiligen Bruchs erreicht werden.

Fall 1: Der Nenner eines Terms besteht aus einer Wurzel.

Dann erweitert man den Bruch mit dem Nenner.

$$\frac{a}{\sqrt{R}} = \frac{a \cdot \sqrt{R}}{\sqrt{R} \cdot \sqrt{R}} = \frac{a\sqrt{R}}{R}$$

Fall 2: Im Nenner steht eine Wurzel in einer Summe oder Differenz.

Hier nutzt man die dritte Binomische Formel (Plus-Minus-Formel), um die Wurzel aus dem Nenner zu

eliminieren.

$$\frac{a}{b + \sqrt{R}} = \frac{a \cdot (b - \sqrt{R})}{(b + \sqrt{R}) \cdot (b - \sqrt{R})} = \frac{a(b - \sqrt{R})}{b^2 - R}$$
$$\frac{a}{b - \sqrt{R}} = \frac{a \cdot (b + \sqrt{R})}{(b - \sqrt{R}) \cdot (b + \sqrt{R})} = \frac{a(b + \sqrt{R})}{b^2 - R}$$

Nach dem Erweitern ist es meist sinnvoll das Produkt im Zähler so stehen zu lassen und *nicht* auszumultiplizieren.

Beispiel (Rationalmachen des Nenners, Fall 1)

$$\frac{2}{\sqrt{x+1}} = \frac{2\sqrt{x+1}}{x+1}$$

Beispiel (Rationalmachen des Nenners, Fall 2)

$$\begin{aligned} \frac{2}{x + \sqrt{x+1}} &= \frac{2 \cdot (x - \sqrt{x+1})}{(x + \sqrt{x+1}) \cdot (x - \sqrt{x+1})} \\ &= \frac{2(x - \sqrt{x+1})}{x^2 - (x+1)} \end{aligned}$$

4.4 n-te Wurzel

Definition 156 (n-te Wurzel)

Die Lösungen der Gleichung $x^n = a$ nennt man die n-ten Wurzeln von a . Kurz:

$$\begin{aligned}x^n &= a \\x &= (\pm) \sqrt[n]{a}\end{aligned}$$

Eine negative Lösung tritt dabei nur dann auf, wenn entweder n gerade ist oder n ungerade und a negativ sind. In letzterem Fall gibt es keine positive Lösung. Für gerades n gibt es immer zwei reelle Lösungen, für ungerades n stets nur eine.

Beispiel

$$\begin{aligned}x^3 &= -27 \\x &= \sqrt[3]{-27} = -3\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}x^4 &= 81 \\x &= \pm \sqrt[4]{81} = \pm 3\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}x^5 &= 32 \\x &= \sqrt[5]{32} = \sqrt[5]{2^5} = 2\end{aligned}$$

Regel 157 (Stammbruch als Exponent)

Die n -te Wurzel entspricht der Umkehrung der n -ten Potenz. Es gilt:

$$\sqrt[n]{x^n} = x = x^1 = x^{\frac{n}{n}} = x^{n \cdot \frac{1}{n}} = (x^n)^{\frac{1}{n}}$$

Oder allgemeiner für $a \in \mathbb{R}^+$ und $n \in \mathbb{N}$:

$$\sqrt[n]{a} = a^{\frac{1}{n}}$$

Die n -te Wurzel ist also nichts anderes als die $\frac{1}{n}$ -te Potenz.

Regel 158 (Rationale Exponenten)

Die n -te Wurzel aus der m -ten Potenz kann einfach als eine Potenz geschrieben werden. Sie hat dann den Exponenten $\frac{m}{n}$.

$$\sqrt[n]{a^m} = (a^m)^{\frac{1}{n}} = a^{m \cdot \frac{1}{n}} = a^{\frac{m}{n}}$$

Generell ist dieser Ausdruck nur für $a \geq 0$ definiert. Ob auch negative Werte für a möglicherweise zugelassen werden können, hängt davon ab, ob m oder n gerade oder ungerade sind.

Bemerkung 159

Auch für rationale Zahlen als Exponent gelten weiter die Potenzgesetze. Also gilt:

$$\begin{aligned}a^{\frac{m}{n}} \cdot a^{\frac{p}{q}} &= a^{\frac{m}{n} + \frac{p}{q}} = a^{\frac{mq+pn}{nq}} \\a^{\frac{m}{n}} \div a^{\frac{p}{q}} &= a^{\frac{m}{n} - \frac{p}{q}} = a^{\frac{mq-pn}{nq}} \\ \left(a^{\frac{m}{n}}\right)^{\frac{p}{q}} &= a^{\frac{m}{n} \cdot \frac{p}{q}} = a^{\frac{mp}{nq}} \\a^{\frac{m}{n}} \cdot b^{\frac{m}{n}} &= (ab)^{\frac{m}{n}} \\a^{\frac{m}{n}} \div b^{\frac{m}{n}} &= \left(\frac{a}{b}\right)^{\frac{m}{n}}\end{aligned}$$

4.5 Quadratische Terme

Definition 160 (Quadratischer Term)

Ein Term $T(x)$ heißt *quadratisch*, wenn in ihm nur Summanden ohne Variable oder mit Variable in erster Potenz oder mit Variable im Quadrat vorkommen. Ein quadratischer Term ist zum Beispiel:

$$T(x) = 2x^2 - 3x + 1 + x^2 + 5x$$

Fasst man in einem quadratischen Term alle gleichnamigen Terme zusammen, so erhält man nur noch drei Summanden: der erste Summand enthält x^2 und

danach folgt ein linearer Term.

$$T(x) = 2x^2 - 3x + 1 + x^2 + 5x = 3x^2 + 2x + 1$$

Daraus ergibt sich die allgemeine Form für einen linearen Term:

$$T(x) = ax^2 + bx + c$$

Diese Schreibweise nennt man auch die *Normalform* eines quadratischen Terms.

4.5.1 Quadratische Funktion

Bemerkung 161

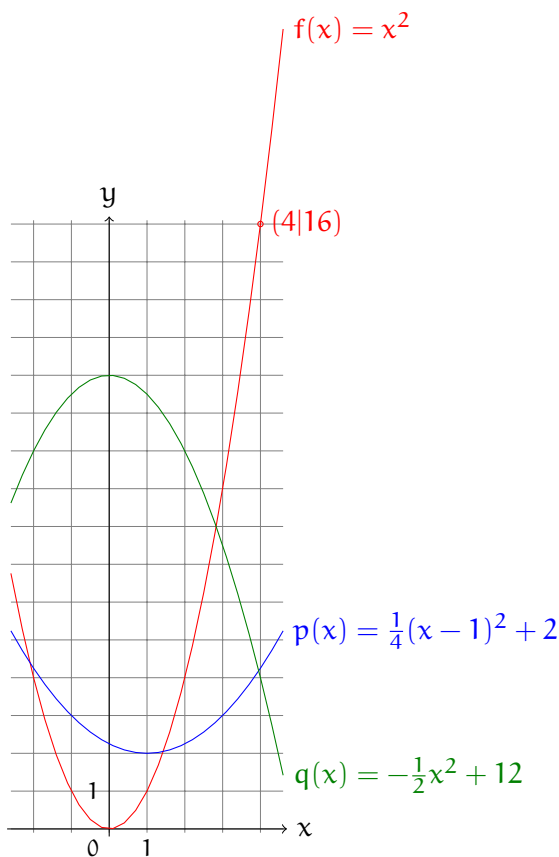
Der Graph einer quadratischen Funktion, also einer Funktion mit quadratischem Term, ist eine *Parabel*. Der Funktionsgraph *Parabel* ist eindeutig bestimmt durch den *Scheitelpunkt* und die *Öffnungsweite* und *Öffnungsrichtung*.

Die Parabel, die zum einfachsten quadratischen Term $f(x) = x^2$ gehört, nennt man die *Normalparabel*.

Ist die Funktion in der Form

$$f(x) = ax^2 + bx + c$$

gegeben, so kann man anhand des Koeffizienten a Öffnungsweite und Öffnungsrichtung der Parabel ablesen:

**Abbildung 4.4** Parabeln - Graphen quad. Funktionen

- Gilt $|a| > 1$, dann ist die Parabel schmäler als die Normalparabel.
- Gilt $|a| < 1$, dann ist die Parabel weiter als die Normalparabel.
- Gilt $a > 0$, dann ist die Parabel nach oben geöffnet. Der Scheitelpunkt ist der tiefste Punkt (Minimum) der Parabel.
- Gilt $a < 0$, dann ist die Parabel nach unten geöffnet. Der Scheitelpunkt ist der höchste Punkt (Maximum) der Parabel.

Am Parameter c kann man ablesen, bei welchem Wert die y -Achse von der Parabel geschnitten wird, denn $f(0) = c$.

4.5.2 Scheitelpunktsform

Bemerkung 162

Der Scheitelpunkt kann in der Normalform eines quadratischen Terms nicht direkt abgelesen werden. Um das zu erreichen, verwandelt man den Term in die *Scheitelpunktsform* durch die *quadratische Ergänzung*.

Regel 163 (Quadratische Ergänzung)

Bei der Quadratischen Ergänzung versucht man den Term in eine Summe aus einem quadrierten Binom und einer Zahl umzuformen. Dazu wird passend eine *kreative Null* eingefügt. Das bedeutet, dass man eine Zahl addiert und gleich wieder subtrahiert. Dadurch ändert sich der Wert des Terms nicht.

$$\begin{aligned} ax^2 + bx + c &= a \left(x^2 + \frac{b}{a}x \right) + c \\ &= a \left(x^2 + \frac{b}{a}x + \underbrace{\left(\frac{b}{2a} \right)^2 - \left(\frac{b}{2a} \right)^2}_{=0} \right) + c \\ &= a \left(\left(x + \frac{b}{2a} \right)^2 - \left(\frac{b}{2a} \right)^2 \right) + c \\ &= a \left(x + \underbrace{\frac{b}{2a}}_{-x_S} \right)^2 + \underbrace{c - \frac{b^2}{4a}}_{y_S} \\ &= a(x - x_S)^2 + y_S \end{aligned}$$

Für die Koordinaten des Scheitelpunkts S gilt also:

$$x_S = -\frac{b}{2a}$$

$$y_S = c - \frac{b^2}{4a}$$

$$\text{Es gilt } f(x_S) = \underbrace{a(x_S - x_S)^2}_{=0} + y_S = y_S.$$

Beispiel (Ablezen des Scheitelpunkts)

Der Graph der quadratischen Funktion

$$p(x) = \frac{1}{10}(x \underbrace{+5}_{-x_S})^2 \underbrace{+20}_{y_S}$$

hat seinen Scheitelpunkt bei $S(-5 \mid 20)$.

Beispiel

Gegeben sei $f(x) = \frac{1}{2}x^2 - 2x + 5$.

Umwandlung in die Scheitelpunktsform durch quad.

Ergänzung:

$$\begin{aligned} \frac{1}{2}x^2 - 2x + 5 &= \frac{1}{2}(x^2 - 4x) + 5 \\ &= \frac{1}{2}\left(\underbrace{x^2 - 4x + 2^2}_{\text{binom. Formel}} - 2^2\right) + 5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{1}{2} ((x-2)^2 - 4) + 5 \\ &= \frac{1}{2} (x-2)^2 - 2 + 5 \\ &= \frac{1}{2} (x-2)^2 + 3 \\ x_s &= +2 \\ y_s &= +3 \end{aligned}$$

Somit liegt hier der Scheitelpunkt bei $S(2|3)$. Die Parabel ist weiter als die Normalparabel und nach oben geöffnet. Sie schneidet die y -Achse bei $y = 5$.

Bemerkung 164 (Nullstellen)

Die Schnittpunkte eines Graphen mit der x -Achse nennt man seine *Nullstellen*. Eine Parabel kann bis zu zwei Nullstellen haben, da quadratische Gleichungen bis zu zwei Lösungen haben können. Die Bestimmung der Nullstellen entspricht der Lösung der quadratischen Gleichung $ax^2 + bx + c = 0$.

Definition 165

Quadratische Gleichung Eine *quadratische Gleichung* liegt vor, wenn die höchste Potenz einer Variablen in der Gleichung ihr Quadrat ist. Quadratische Gleichungen können mehr als eine Lösung besitzen.

Gleichungen wie

$$x^2 = 1 \quad \mathcal{L} = \{-1; +1\}$$

$$(x + 1)^2 = 0 \quad \mathcal{L} = \{-1\}$$

$$x^2 = -5 \quad \mathcal{L} = \{\}$$

$$2x^2 + 4x - 1 = 0 \quad \mathcal{L} = \left\{ -1 + \frac{\sqrt{6}}{2}; -1 - \frac{\sqrt{6}}{2} \right\}$$

$$(x - 1)^2 + 5 = 10 \quad \mathcal{L} = \{1 + \sqrt{5}; 1 - \sqrt{5}\}$$

sind quadratische Gleichungen.

Regel 166

Befindet sich in einer quadratischen Gleichung auf der einen Seite des Gleichheitszeichens ein Term in Scheitelpunktsform und auf der anderen Seite eine Zahl, so lässt sich diese Gleichung mit wenigen Äquivalenzumformungen lösen.

Zu beachten ist hierbei, dass das Anwenden der Quadratwurzel auf eine Gleichung zur Folge hat, dass in der nächsten Zeile positive und negative Werte möglich sind.

$$x^2 = a \quad |\sqrt{\dots}$$

$$\sqrt{x^2} = |x| = \sqrt{a}$$

$$x = \pm\sqrt{a}$$

Denn:

$$\sqrt{a}^2 = a \qquad (-\sqrt{a})^2 = a$$

Beispiel (Quadratische Gleichung lösen)

$$\begin{aligned} 4(x-2)^2 + 3 &= 11 && | -3 \\ 4(x-2)^2 &= 8 && | :4 \\ (x-2)^2 &= 2 && | \sqrt{\dots} \\ x-2 &= \pm\sqrt{2} && | +2 \\ x &= 2 \pm \sqrt{2} \\ \mathcal{L} &= \{2 - \sqrt{2}; 2 + \sqrt{2}\} \end{aligned}$$

Hier verkompliziert ein Ausmultiplizieren von $(x-2)^2$ eher den Weg zur Lösung der Gleichung.

Doch auch, wenn der quadratische Term *nicht* in der Scheitelpunktsform vorliegt, gibt es eine einfach anwendbare Regel zur Bestimmung der Lösungen. Da diese Regel von so großer Bedeutung für die Lösung

von Gleichungen ist, nennt man sie auch die *Mitternachtsformel*. (Wird man mitten in der Nacht geweckt, sollte man diese Formel aufsagen können.)



167 Satz (Mitternachtsformel / Lösungsformel)

Eine quadratische Gleichung der Form

$$ax^2 + bx + c = 0$$

hat die Lösung(en)

$$x_{1/2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

wenn $D = b^2 - 4ac \geq 0$.

Beweis Der Nachweis erfolgt über die quadratische Ergänzung.

$$ax^2 + bx + c = 0$$

quadratische Ergänzung

$$a \left(x + \frac{b}{2a} \right)^2 + c - \frac{b^2}{4a} = 0$$

$$a \left(x + \frac{b}{2a} \right)^2 = \frac{b^2}{4a} - c$$

$$a \left(x + \frac{b}{2a} \right)^2 = \frac{b^2 - 4ac}{4a}$$

$$\left(x + \frac{b}{2a} \right)^2 = \frac{b^2 - 4ac}{4a^2}$$

$$x_{1/2} + \frac{b}{2a} = \pm \sqrt{\frac{b^2 - 4ac}{4a^2}}$$

$$x_{1/2} = -\frac{b}{2a} \pm \frac{\sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

$$x_{1/2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a} \quad \square$$



Regel 168 (Diskriminante)

An der *Diskriminante* $D = b^2 - 4ac$ kann man ablesen, wie viele Lösungen eine quadratische Gleichung besitzt.

- $D > 0$: Die Gleichung hat zwei Lösungen.

- $D = 0$: Die Gleichung hat genau eine Lösung.
- $D < 0$: Die Gleichung ist in den reellen Zahlen nicht lösbar.

4.5.3 Gemeinsame Punkte von Funktionsgraphen

In Anwendungen ist es häufig nötig die Existenz oder die genaue Lage gemeinsamer Punkte von Funktionsgraphen zu bestimmen. Dazu gibt es zwei verschiedene Herangehensweise, die zum gleichen mathematischen Problem führen. Im Folgenden werden diese Strategien anhand der Funktionen $g(x) = \frac{1}{2}x + 1$ und $f(x) = (x - 2)^2 - 1$ vorgestellt.

Der Graph der Funktion $f(x) = (x - 2)^2 - 1$ ist die Menge aller Punkte, die die Funktionsgleichung erfüllen. Es gilt:

$$\mathcal{G}_f = \{P(x|y) \mid y = (x - 2)^2 - 1\}$$

Gleiches gilt für die Funktion $g(x) = \frac{1}{2}x + 1$.

$$\mathcal{G}_g = \left\{P(x|y) \mid y = \frac{1}{2}x + 1\right\}$$

Die gemeinsamen Punkte der Funktionsgraphen sind also genau diejenigen, die in diesen beiden Mengen

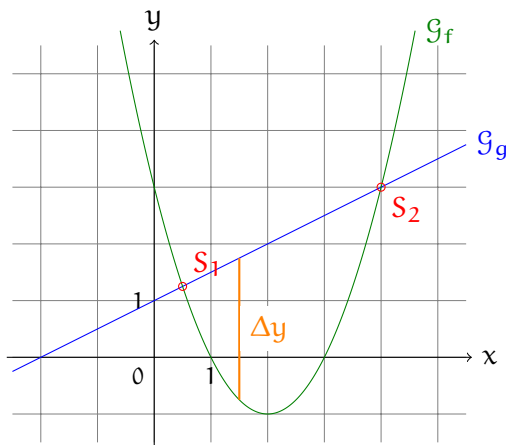


Abbildung 4.5 Schnittpunkte der Geraden $g(x) = \frac{1}{2}x + 1$ mit der Parabel $f(x) = (x - 2)^2 - 1$

enthalten sind. Für einen gemeinsamen Punkt S gilt daher:

$$\mathcal{G}_f \ni S(x|y) \in \mathcal{G}_g$$

Das bedeutet, dass für den gleichen Wert von x beide Funktionsterme den gleichen y -Wert ergeben müssen.

Regel 169 (Gleichsetzen der Funktionsterme)

Bei gemeinsamen Punkten zweier Funktionsgraphen müssen deren Funktionsterme an der jeweiligen Stelle den gleichen Wert ergeben. Um diese Punkte zu bestimmen, genügt es die Funktionsterme gleichzusetzen und die Gleichung zu lösen.

Zur Bestimmung gemeinsamer Punkte der Graphen \mathcal{G}_f und \mathcal{G}_g :

$$f(x) = g(x)$$

Die Lösungsmenge dieser Gleichung beinhaltet die x -Koordinaten *aller* gemeinsamen Punkte. Die zugehörigen y -Koordinaten werden anschließend durch Auswertung eines der beiden Funktionsterme für die entsprechenden Werte von x bestimmt.

Beispiel

Berechnung der x -Koordinaten der gemeinsamen Punkte:

$$\begin{aligned}(x-2)^2 - 1 &= \frac{1}{2}x + 1 \\ x^2 - 4x + 4 - 1 &= \frac{1}{2}x + 1 & | -1 - \frac{1}{2}x\end{aligned}$$

$$x^2 - 4,5x + 2 = 0$$

Lösungsformel:

$$\begin{aligned}x_{1/2} &= \frac{4,5 \pm \sqrt{4,5^2 - 8}}{2} \\&= \frac{4,5 \pm \sqrt{12,25}}{2} \\&= \begin{cases} 4 \\ \frac{1}{2} \end{cases}\end{aligned}$$

Zur Bestimmung der y -Koordinaten ist es egal, welchen der Funktionsterme man benutzt.

$$\begin{aligned}f(4) &= (4 - 2)^2 - 1 & g(4) &= \frac{1}{2} \cdot 4 + 1 \\&= 4 - 1 = 3 & &= 3\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}f\left(\frac{1}{2}\right) &= \left(\frac{1}{2} - 2\right)^2 - 1 & g\left(\frac{1}{2}\right) &= \frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2} + 1 \\&= 2\frac{1}{4} - 1 = 1\frac{1}{4} & &= 1\frac{1}{4}\end{aligned}$$

Beispiel (Parameter bestimmen)

Bestimme die Werte von m , für die die Graphen der Funktionen

$$p(x) = -(x - 2)^2 + 1 \quad \text{und} \quad g(x) = mx + 1$$

gemeinsame Punkte besitzen.

Die x -Koordinaten der potenziellen Schnittpunkte werden über das Gleichsetzen der Funktionsterme bestimmt:

$$-(x-2)^2 + 1 = mx + 1$$

$$-(x^2 - 4x + 4) = mx$$

$$-x^2 + 4x - mx - 4 = 0$$

$$-x^2 + (4-m)x - 4 = 0$$

Anwenden der Lösungsformel:

$$x_{1/2} = \frac{-(4-m) \pm \sqrt{(4-m)^2 - 4 \cdot 4}}{-2}$$

Die Gleichung hat nur dann Lösungen, wenn die Diskriminante $D = (4-m)^2 - 16$ größer oder gleich null ist.

$$D = (4-m)^2 - 16 \geq 0 \quad | +16$$

$$(4-m)^2 \geq +16 \quad |\sqrt{\dots}$$

$$4-m \geq +4 \quad \text{oder} \quad 4-m \leq -4$$

$$-m \geq 0 \quad \text{oder} \quad -m \leq -8$$

$$m \leq 0 \quad \text{oder} \quad m \geq 8$$

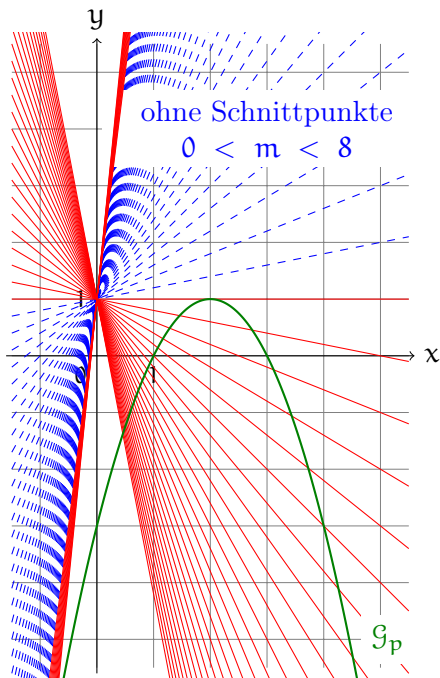


Abbildung 4.6 Schnittpunkte der Geraden aus der Geradenschar $g(x) = mx + 1$ mit der Parabel $f(x) = -(x-2)^2 + 1$

Für alle $m \leq 0$ und für alle $m \geq 8$ haben die Graphen der beiden Funktionen Schnittpunkte.

Regel 170 (Nullstellen der Differenz)

Eine andere Sichtweise führt ebenso zur Bestimmung der gemeinsamen Punkte: Zu jedem Wert der Variable x liefern beide Funktionsterme einen eigenen Wert y . Wenn sich diese Werte nicht voneinander unterscheiden, wenn also die Differenz Δy der Funktionswerte gleich 0 ist, so handelt es sich um einen gemeinsamen Punkt der Funktionsgraphen.

$$\begin{aligned}\Delta y &= y_f - y_g \stackrel{!}{=} 0 \\ f(x) - g(x) &= 0\end{aligned}$$

in unserem Beispiel:

$$(x - 2)^2 - 1 - \left(\frac{1}{2}x + 1\right) = 0$$

Die weitere Rechnung verläuft dann wie vorher.

Die Bestimmung gemeinsamer Punkte führt nicht nur bei Parabel und Gerade zu einer quadratischen Gleichung. Auch bei Parabel–Parabel, Hyperbel–Gerade und Hyperbel–Hyperbel kann oft dieses Problem darauf zurückgeführt werden, eine quadratische Gleichung lösen zu müssen.

Beispiel

Bestimme die gemeinsamen Punkte der Graphen der Funktionen $f(x) = \frac{4}{x-2} + 1$ und $g(x) = 2x - 1$.

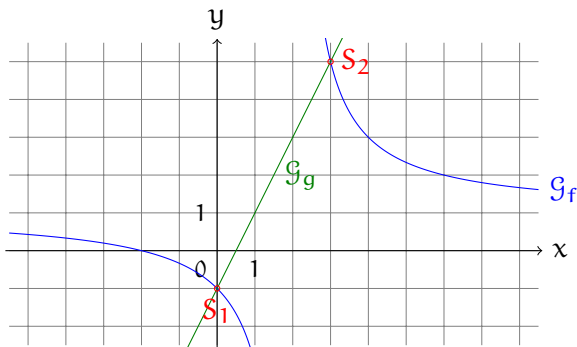


Abbildung 4.7 Gemeinsame Punkte von Gerade $2x - 1$ und Hyperbel $\frac{4}{x-2} + 1$.

Gleichsetzen der Funktionsterme:

$$f(x) = g(x)$$

$$\frac{4}{x-2} + 1 = 2x - 1 \quad | -1$$

$$\frac{4}{x-2} = 2x - 2 \quad | \cdot (x-2)$$

$$4 = (2x - 2)(x - 2)$$

$$4 = 2x^2 - 4x - 2x + 4 \quad | -4$$

$$0 = 2x^2 - 6x$$

Faktorisieren:

$$0 = 2x \cdot (x - 3)$$

Ein Produkt ist 0, wenn einer der Faktoren 0 ist.

$$x_1 = 0$$

$$x_2 = +3$$

Darauf folgt die Bestimmung der y-Koordinaten der Schnittpunkte:

$$g(x_1) = g(0) = 2 \cdot 0 - 1 = -1$$

$$g(x_2) = g(3) = 2 \cdot 3 - 1 = 5$$

Die Schnittpunkte sind also $S_1(0|-1)$ und $S_2(3|5)$.

4.6 Lineare Gleichungssysteme (3×3)

In der 8. Jahrgangsstufe wurden bereits Systeme aus zwei Gleichungen mit zwei Unbekannten behandelt (2×2). Dieses Konzept wird jetzt um eine Variable und

Gleichung erweitert (3×3). Die Lösungsverfahren bleiben dabei prinzipiell die gleichen. Lediglich die Anzahl der Schritte bis zur Lösung ist höher. Dem Leser sollten bereits das Einsetzungsverfahren und das Additionsverfahren zur Lösung von 2×2 -Gleichungssystemen bekannt sein.

Ein 3×3 -Gleichungssystem hat folgende Form:

$$a_1x + b_1y + c_1z = d_1$$

$$a_2x + b_2y + c_2z = d_2$$

$$a_3x + b_3y + c_3z = d_3$$

mit $a_i, b_i, c_i, d_i \in \mathbb{R}$ für $i \in \{1; 2; 3\}$.

Die Lösung eines solchen Gleichungssystems besteht, wenn sie eindeutig ist, aus einem Zahlentripel (x, y, z) .

Definition 171

Ein Gleichungssystem mit mehr Gleichungen als Variablen heißt *überbestimmt*. Ein Gleichungssystem mit weniger Gleichungen als Variablen nennt man *unterbestimmt*.

Regel 172 (Einsetzungsverfahren)

Beispiel (Einsetzungsverfahren)

$$\begin{array}{ll} \text{I} & x + y - z = 2 \\ \text{II} & 3x + 2y + z = 8 \\ \text{III} & x + y + z = 4 \end{array}$$

Auflösen von I nach x :

$$\text{I}' \quad x = 2 - y + z$$

Einsetzen in II und Auflösen nach y :

$$\begin{array}{ll} \text{II} & 3x + 2y + z = 8 \\ & 3(2 - y + z) + 2y + z = 8 \\ & 6 - 3y + 3z + 2y + z = 8 \\ & -y + 4z = 2 \\ \text{II}' & y = 4z - 2 \end{array}$$

Einsetzen in III und Auflösen nach z :

$$\begin{array}{ll} \text{III} & x + y + z = 4 \\ & (2 - y + z) + y + z = 4 \\ & (2 - (4z - 2) + z) + (4z - 2) + z = 4 \\ & 2 + 2z = 4 \end{array}$$

$$z = 1$$

Rückeinsetzen in II' und I':

$$\text{II}' \quad y = 4z - 2 = 2$$

$$\text{I}' \quad x = 2 - y + z = 1$$

Angabe der Lösungsmenge:

$$\mathcal{L} = \{(1; 2; 1)\}$$

Beispiel (modifiziertes Einsetzungsverfahren)

$$\text{I} \quad x + y - z = 2$$

$$\text{II} \quad 3x + 2y + z = 8$$

$$\text{III} \quad x + y + z = 4$$

Lösung durch ein modifiziertes Einsetzungsverfahren:

Auflösen von I nach $x + y$ ⁵:

$$\text{I}' \quad x + y = 2 + z$$

⁵Das Lösungsverfahren funktioniert auch, wenn man nicht nach einzelnen Variablen, sondern nach Termen auflöst, die in den anderen Gleichungen auch vorkommen.

Einsetzen in III:

$$\begin{aligned}\text{III} \quad & x + y + z = 4 \\ & (2 + z) + z = 4 \\ & 2 + 2z = 4 \\ & z = 1\end{aligned}$$

Durch Einsetzen in I' erhält man: $x + y = 3$

Umformen von und Einsetzen der bisherigen Ergebnisse in II:

$$\begin{aligned}\text{II} \quad & 3x + 2y + z = 8 \\ & x + 2(x + y) + z = 8 \\ & x + 2 \cdot 3 + 1 = 8 \\ & x + 7 = 8 \\ & x = 1\end{aligned}$$

Einsetzen in I':

$$\begin{aligned}1 + y &= 3 \\ y &= 2\end{aligned}$$

Die Lösung des Gleichungssystems lautet also:

$$\mathcal{L} = \{(1; 2; 1)\}$$

Regel 173 (Additionsverfahren)**Beispiel (Additionsverfahren)**

$$\begin{array}{ll} \text{I} & x + y - z = 2 \\ \text{II} & 3x + 2y + z = 8 \\ \text{III} & x + y + z = 4 \end{array}$$

Lösung durch ein Additionsverfahren:

$$\begin{array}{ll} \text{III} - \text{I} & 2z = 2 \\ & z = 1 \\ \text{I} + \text{III} & 2x + 2y = 6 \\ \text{IV} & x + y = 3 \\ \text{II} - 2\text{III} & x - z = 0 \\ & x = z = 1 \\ \text{aus IV} & y = 2 \end{array}$$

Angabe der Lösungsmenge:

$$\mathcal{L} = \{(1; 2; 1)\}$$

Regel 174 (Lösbarkeit)

Ein Gleichungssystem hat genau dann eine eindeutige Lösung, wenn es genau so viele Gleichungen wie Variablen gibt, keine der Gleichung ein Vielfaches einer anderen Gleichung ist und sich keine Gleichung durch eine Linearkombination der anderen dargestellt werden kann. Die Überprüfung auf dieses letzte Kriterium kann sehr mühsam sein. Es gibt aber eine alternative Methode über die sogenannte *Determinante*, die über die *Regel von Sarrus* berechnet werden kann.

Ein Gleichungssystem ist unlösbar, wenn sich zwei der Gleichungen in ihren Aussagen widersprechen. Dies

Regel 175 (Determinante)**Bemerkung 176 (Parabel-Fitting)**

Das Lösen von Gleichungssystemen kann man auch nutzen, um die Parabel zu finden, die durch drei gegebene Punkte verläuft. In den Ansatz der Funktionsgleichung $ax^2 + bx + c = y$ werden die Koordinaten $(x|y)$ der gegebenen Punkte eingesetzt. Damit erhält man drei Gleichungen, mit denen die drei unbekannten Koeffizienten a , b und c bestimmen kann.

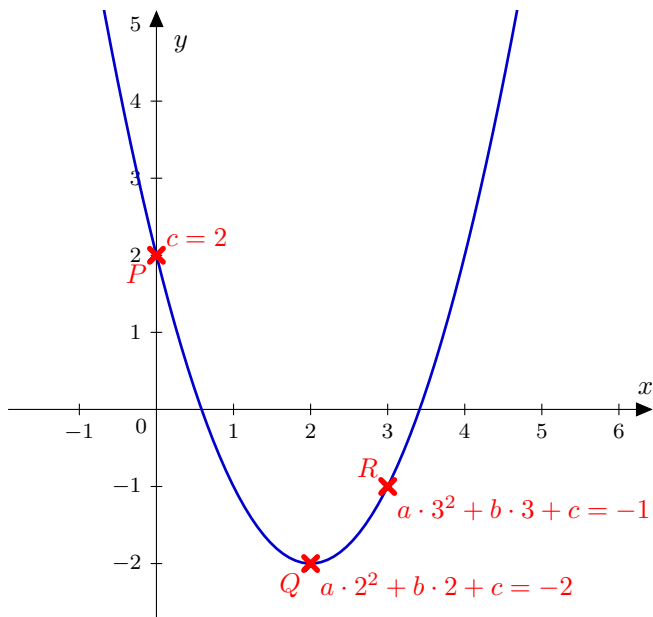


Abbildung 4.8 Parabel durch drei Punkte

Beispiel (Parabel-Fitting)

Gegeben seien die drei Punkte $P(0|2)$, $Q(2|-2)$ und $R(3|-1)$. Gesucht ist die quadratische Funktion, deren Graph durch diese drei Punkte verläuft.

In den Ansatz $f(x) = ax^2 + bx + c = y$ werden die Koordinaten eingesetzt:

$$\begin{array}{ll} \text{I} & a \cdot 0^2 + b \cdot 0 + c = 2 \\ \text{II} & a \cdot 2^2 + b \cdot 2 + c = -2 \\ \text{III} & a \cdot 3^2 + b \cdot 3 + c = -1 \end{array}$$

Aus Gleichung I folgt sofort $c = 2$. Einsetzen in die anderen beiden Gleichungen liefert:

$$\begin{array}{ll} \text{II}' & 4a + 2b = -4 \\ \text{III}' & 9a + 3b = -3 \end{array}$$

Auflösen von II' nach b:

$$\begin{aligned} 2b &= -4 - 4a \\ b &= -2 - 2a \end{aligned}$$

Einsetzen von b in III':

$$\begin{aligned} 9a + 3(-2 - 2a) &= -3 \\ 9a - 6 - 6a &= -3 \\ 3a &= 3 \\ a &= 1 \end{aligned}$$

Rückeinsetzen:

$$b = -4$$

Die gesuchte Funktionsgleichung ist also:

$$f(x) = x^2 - 4x + 2$$

Kapitel 5

Geometrie der 9. Jahrgangsstufe

Wo Materie ist, dort ist auch
Geometrie.

*De fundamentis astrologiae
certioribus*

JOHANNES KEPLER

5.1 Satzgruppe des Pythagoras

PYTHAGORAS VON SAMOS wurde um 570 v.Chr. geboren. Nachdem er Ägypten und Babylon bereist hatte, ließ er sich um 530 v.Chr. im Süden des heutigen Italien nieder und gründete dort einen Orden. Ziel des

Ordens der *Pythagoreer* war vor allem eine harmonische Lebensführung. Die Pythagoreer hatten starken politischen Einfluss und waren wirtschaftlich erfolgreich. Um 510 v.Chr. wurde Pythagoras aus Kroton vertrieben. Er ging mit seinen Anhängern nach Metapont, wo er auch starb. Er hinterließ seine Frau und seine Tochter MYIA, die selbst zu einer bedeutenden Philosophin ihrer Zeit werden sollte.

Pythagoras unterrichtete seine Anhänger in Philosophie und Mathematik. Viele seiner Kenntnisse brachte er aber von seinen Reisen aus Babylon und Ägypten mit, sodass heute nicht mehr geklärt werden kann, was wirklich von ihm selbst entdeckt worden war. Der *Satz des Pythagoras* war als Rechenvorschrift vermutlich schon den Babyloniern vor 1650 v.Chr. bekannt.¹

Die Sätze der *Satzgruppe des Pythagoras* erlauben Berechnungen der Seitenlängen und der Höhe von rechtwinkligen Dreiecken. Sie sind nur auf rechtwinklige Dreiecke anwendbar.

Die längste Seite in einem rechtwinkligen Dreieck wird als *Hypotenuse*² bezeichnet. Die beiden kurzen Seiten heißen *Katheten*. Der Mittelpunkt des Umkrei-

¹Die Keilschrifttafel *Plimpton 322* enthält eine Tabelle pythagoreischer Tripel.

²Der Begriff *Hypotenuse* stammt von den altgriechischen

ses eines rechtwinkligen Dreiecks ist der Mittelpunkt der Hypotenuse. Diesen Umkreis nennt man den *Thaleskreis*.

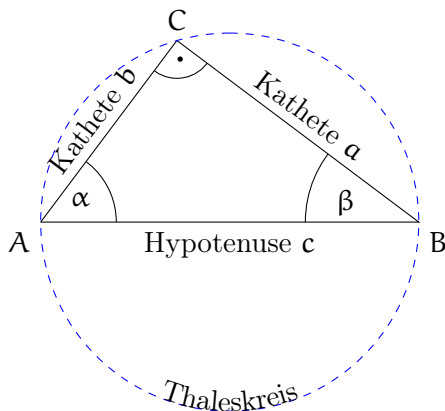


Abbildung 5.1 Benennungen im rechtwinkligen Dreieck

Begriffen *hypo* für „unten“ und *teinein* für „spannen“ oder „sich erstrecken“.

5.1.1 Kathetensatz



177 Satz (Kathetensatz)

Der Flächeninhalt des Quadrats über einer Kathete entspricht dem Flächeninhalt des Rechtecks über der Hypotenuse, dessen zweite Seitenlänge der zugehörige Hypotenusenabschnitt bildet.

$$a^2 = p \cdot c \quad b^2 = q \cdot c$$

Beweis Der Kathetensatz ergibt sich aus der Ähnlichkeit des Dreiecks $\triangle ABC$ zum Dreieck $\triangle CBH$. Diese Dreiecke sind ähnlich, da sie zwei Winkel gemeinsam haben: Den rechten Winkel bei C bzw. H und den Winkel β .

In diesen ähnlichen Dreiecken sind die Verhältnisse einander entsprechender Streckenlängen gleich. Also gilt:

$$\frac{p}{a} = \frac{a}{c} \quad | \cdot a \cdot c$$

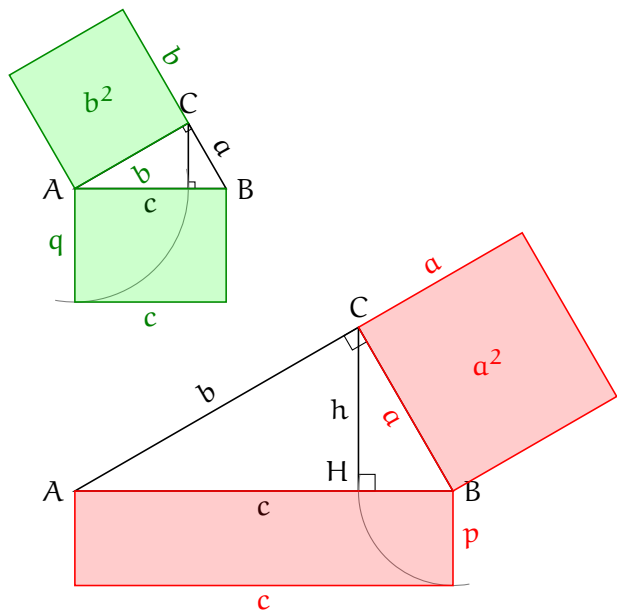


Abbildung 5.2 Veranschaulichung des Kathetensatzes

$$pc = a^2$$

Einfaches Umformen der Gleichung der Seitenverhältnisse liefert also direkt den Kathetensatz. \square



Der Beweis für den Kathetensatz für die Kathete b verläuft analog.

Mit Hilfe des Kathetensatzes lässt sich zu jedem Rechteck ein flächengleiches Quadrat konstruieren.

Bemerkung 178 (Flächengleiches Quadrat)

Die Konstruktion eines flächengleichen Quadrats aus einem Rechteck mit gegebenen Seitenlängen c und p kann über die Anwendung des Kathetensatzes erfolgen. Es sei $c = [AB]$. Folgende Konstruktionsschritte sind erforderlich:

1. Trage p an c ab. Das ergibt Punkt H .
2. Errichte einen Halbkreis k über c .
3. Errichte das Lot h zu c durch H .
4. Der Schnittpunkt von h mit k ergibt den Punkt C . Das Quadrat über $[CB]$ hat den gleichen Flächeninhalt.

5.1.2 Satz des Pythagoras



179 Satz (Satz des Pythagoras)

Der Flächeninhalt des Quadrats über der Hypotenuse entspricht der Summe der Flächeninhalte der Quadrate über den Katheten.

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Für den Satz des Pythagoras sind heute über 400 verschiedene Beweise bekannt. Eine kleine Auswahl wird hier präsentiert.

Beweis (*Arithmetischer Beweis*) Über der Hypotenuse des rechtwinkligen Dreiecks $\triangle ABC$ wird das Quadrat errichtet. An die anderen drei Seiten dieses Quadrats wird wieder das Ausgangsdreieck nach innen angefügt. Daraus ergibt sich das neue Quadrat $\square CDEF$ mit dem Flächeninhalt:

$$A_{\square CDEF} = (b - a)^2 = b^2 - 2ab + a^2$$

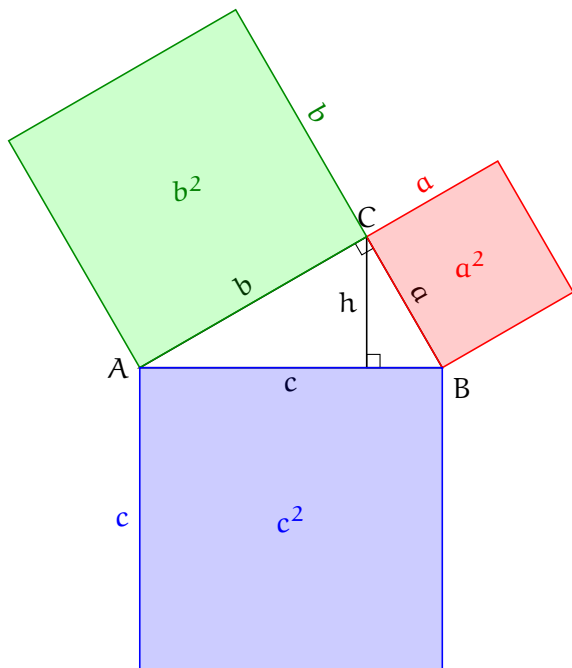


Abbildung 5.3 Veranschaulichung des Satz des Pythagoras

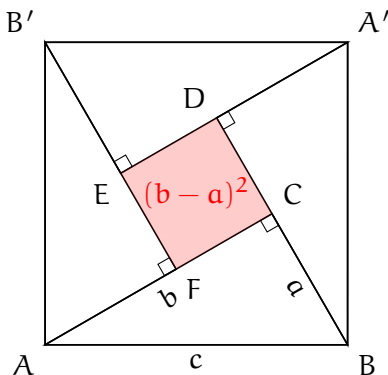


Abbildung 5.4 Figur zum Arithmetischen Beweis des Satz des Pythagoras

Den Flächeninhalt von $\square CDEF$ kann man aber auch auf eine zweite Weise bestimmen. Diesen Flächeninhalt erhält man, wenn man vom Hypotenusenquadrat $\square ABA'B'$ viermal die Fläche des Ausgangsdreiecks $\triangle ABC$ subtrahiert.

$$\begin{aligned} A_{\square CDEF} &= A_{\square ABA'B'} - 4 \cdot A_{\triangle ABC} \\ &= c^2 - 4 \cdot \frac{1}{2} ab \end{aligned}$$

Einsetzen des ersten Terms:

$$(b - a)^2 = c^2 - 2ab$$

$$b^2 - 2ab + a^2 = c^2 - 2ab \quad | + 2ab$$

$$b^2 + a^2 = c^2 \quad \square$$



Beweis (*Chinesischer Ergänzungsbeweis*) Diese Visualisierung – kein echter Beweis im logischen Sinn – findet man im Kommentar zum ersten Buch von Euklids *Elementen* von PROKLOS, in hinduistischen Schriften und im chinesischen *Zhoubi suanjing* (ca. 100 v.Chr.). Dieser Nachweis ergänzt zum Ausgangsdreieck kongruente Dreiecke außen an das Hypotenusenquadrat. Das sich ergebende Quadrat $\square CDEF$ lässt sich dann durch eine Umordnung der vier kongruenten Dreiecke innerhalb seiner Fläche auch in zwei Rechtecke mit den Seitenlängen a und b , sowie in zwei Quadrate mit den Flächeninhalten a^2 und b^2 zerlegen.³ Stellt man

³Auch bekannt als *Altindischer Ergänzungsbeweis*

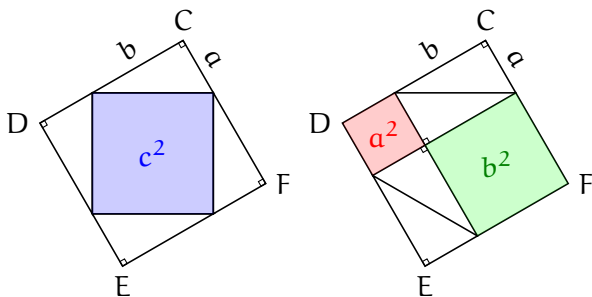


Abbildung 5.5 Figur zum Chinesischen Ergnzungsbeweis des Satz des Pythagoras

den Term fr die Flche von $\square CDEF$ auf, erhlt man:

$$A_{\square CDEF} = c^2 + 4 \cdot \frac{1}{2}ab$$

aber auch:

$$A_{\square CDEF} = a^2 + b^2 + 2ab$$

Gleichsetzen liefert:

$$\begin{aligned} c^2 + 2ab &= a^2 + b^2 + 2ab \\ c^2 &= a^2 + b^2 \end{aligned}$$

□



Beweis (*Beweis nach EUKLID*) Der nächste Beweis ist im ersten Buch der Elemente des EUKLID zu finden. Der Beweis fußt auf einer Abfolge von drei flächenerhaltenden Transformationen.⁴

Ausgangspunkt ist das rechtwinklige Dreieck über dessen Katheten die Quadrate errichtet werden. Im ersten Schritt werden die Quadrate einer Scherung entlang von Parallelen zu den Katheten unterzogen, sodass die Punkte D und G auf dem Punkt P zu liegen kommen. P befindet sich in der Verlängerung der Höhe von Dreieck $\triangle ABC$. So erhält man zwei Parallelogramme, die eine Seite gemeinsam haben. Die Parallelogramme haben die Flächeninhalte a^2 und b^2 .

Der zweite Schritt besteht darin, dass die Parallelogramme ein zweites Mal einer Scherung unterzogen werden. Dabei kommt der Punkt C auf dem Höhenfußpunkt H zu liegen. Man erhält zwei Rechtecke, die gemeinsam ein Quadrat ergeben, dessen Seitenlänge der Hypotenuse c entspricht.

⁴flächenerhaltende Transformationen sind: Verschiebung, Drehung, Spiegelung und Scherung.

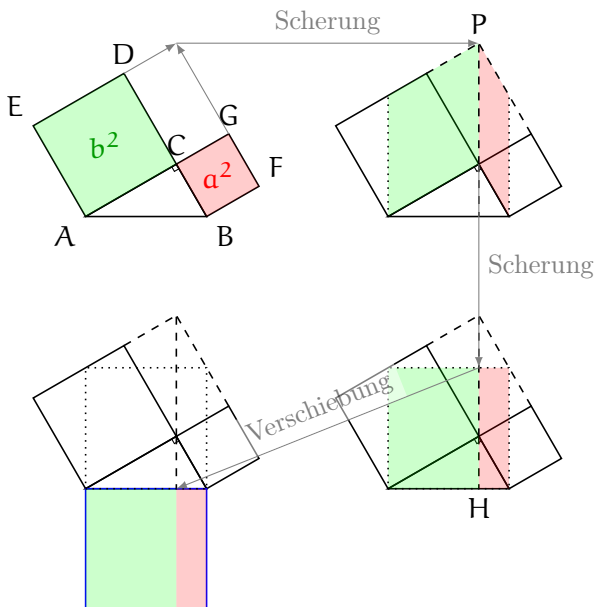


Abbildung 5.6 Beweis nach EUKLID

Um zuletzt noch zu zeigen, dass das Quadrat, das durch die beiden Scherungen entstanden ist, das Hypotenusenquadrat ist, kann man es noch nach unten verschieben.

Da weder Scherung noch Verschiebung einen Flächeninhalt ändern, folgt daraus, dass $a^2 + b^2 = c^2$.



Satz 180 (Umkehrung des Satz des Pythagoras)

Ergibt die Summe der Quadrate zweier Seitenlängen im Quadrat das Quadrat der dritten Seitenlänge, so ist das Dreieck ein rechtwinkliges. Kurz:

$$a^2 + b^2 = c^2 \quad \Rightarrow \quad \triangle ABC \quad \text{ist rechtwinklig.}$$

Definition 181 (Pythagoreisches Tripel)

Unter einem *Pythagoreischen Tripel* versteht man eine Menge von drei ganzen Zahlen, die den Satz des Pythagoras erfüllen. Das bekannteste solche Tripel ist $(3, 4, 5)$, denn:

$$3^2 + 4^2 = 9 + 16 = 25 = 5^2$$

Andere Pythagoreische Tripel sind: $(5; 12; 13)$, $(8; 15; 17)$ oder $(20; 21; 29)$.

Bemerkung 182

Auf der Umkehrung des Satz des Pythagoras beruht auch die oft von Handwerkern benutzte 3-4-5-Regel: Verhalten sich die in einem Dreieck die Seitenlängen wie 3 zu 4 zu 5, dann handelt es sich um ein rechtwinkliges.

5.1.3 Höhensatz**183 Satz (Höhensatz)**

Der Flächeninhalt des Quadrats über der Höhe eines rechtwinkligen Dreiecks entspricht dem Flächeninhalt des Rechtecks der Hypotenusenabschnitte.

$$h^2 = p \cdot q$$

Beweis (*Ergänzungsbeweis*) Der Höhensatz lässt sich dadurch zeigen, dass man die Figur zu einem Rechteck ergänzt. (s. Abb. 5.8) Betrachte dann das Dreieck $\triangle PQR$. Sein Flächeninhalt lässt sich auf zwei Arten berechnen. Einerseits entspricht der Flächeninhalt der Hälfte des Rechtecks mit den Seitenlängen $q + h$ und

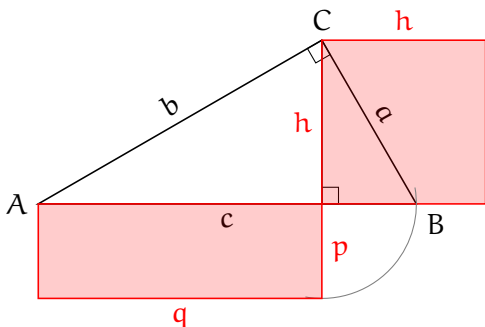


Abbildung 5.7 Veranschaulichung des Höhensatzes

$p + h$. Andererseits setzt sich das Dreiecks aus dem Rechteck mit den Seitenlängen p und q , sowie den Hälften der Rechtecke mit den Seitenlängen q und h bzw. p und h zusammen.

$$\begin{aligned}
 A_{\triangle PQR} &= \frac{1}{2}(p+h)(q+h) = pq + \frac{1}{2}qh + \frac{1}{2}ph \\
 \frac{1}{2}(pq + ph + qh + h^2) &= pq + \frac{1}{2}qh + \frac{1}{2}ph \\
 \frac{1}{2}pq + \frac{1}{2}ph + \frac{1}{2}qh + \frac{1}{2}h^2 &= pq + \frac{1}{2}qh + \frac{1}{2}ph
 \end{aligned}$$

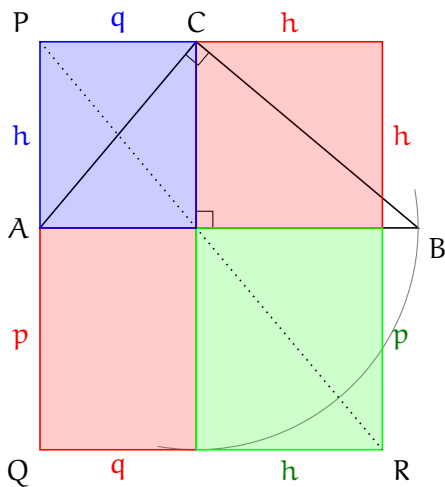


Abbildung 5.8 Beweisfigur zum Höhensatz

$$\frac{1}{2}h^2 = \frac{1}{2}pq$$

$$h^2 = pq$$

□



5.1.4 Dreiecksberechnungen

Folgerung 184 (Berechnung der Hypotenuse)

Aus dem Satz des Pythagoras folgt: In einem rechtwinkligen Dreieck $\triangle ABC$ gilt für die Länge der Hypotenuse c :

$$\begin{aligned}c^2 &= a^2 + b^2 & |\sqrt{\dots} \\c &= \sqrt{a^2 + b^2}\end{aligned}$$

Die Längen der Katheten legen also die Länge der Hypotenuse fest.

Folgerung 185 (Berechnung der Höhe)

Die Höhe eines rechtwinkligen Dreiecks kann über verschiedene Wege bestimmt werden.

Sind die Hypotenusenabschnitte gegeben, so lässt sich direkt der Höhensatz anwenden.

$$h^2 = pq \quad \Rightarrow \quad h = \sqrt{pq}$$

Ist eine Kathete und der zugehörige Hypotenusenabschnitt gegeben, so gilt nach dem Satz des Pythagoras für das Teildreieck $\triangle ACH$ oder $\triangle BHC$:

$$h^2 + p^2 = a^2 \quad \Rightarrow \quad h = \sqrt{a^2 - p^2}$$

analog:

$$h^2 + q^2 = b^2 \quad \Rightarrow \quad h = \sqrt{b^2 - q^2}$$

Folgerung 186 (Berechnung der Kathetenlänge)

Die Länge einer der Katheten kann auch über mehrere Wege, abhängig von den gegebenen Größen erfolgen:

Ist die Länge der Hypotenuse c und die Länge einer Kathete b bekannt, so kann der Satz des Pythagoras angewendet werden.

$$a^2 + b^2 = c^2 \quad \Rightarrow \quad a = \sqrt{c^2 - b^2}$$

Ist ein Hypotenusenabschnitt, z.B. p , und die Länge der Hypotenuse c bekannt, so kann die Länge der Katheten über den Kathetensatz berechnet werden.

$$a^2 = pc \quad \Rightarrow \quad a = \sqrt{pc}$$

$$b^2 = qc = (c - p)c \quad \Rightarrow \quad b = \sqrt{(c - p)c}$$

Ist die Höhe h und der passende Hypotenusenabschnitt, z.B. p , bekannt, so kann die Länge der Katheten auch über den Satz des Pythagoras bestimmt werden.

$$a^2 = h^2 + p^2 \quad \Rightarrow \quad a = \sqrt{h^2 + p^2}$$

Folgerung 187 (Gleichschenkliges Dreieck)

An einem gleichschenkligen Dreieck ist keiner der Sätze aus der Satzgruppe des Pythagoras direkt anwendbar. Doch die Höhe auf die Basis des gleichschenkligen Dreiecks teilt das Dreieck in zwei rechtwinklige Dreiecke. In diesen Teildreiecken sind Satz des Pythagoras, Katheten- und Höhensatz anwendbar. So lässt sich die

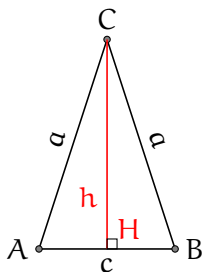


Abbildung 5.9 Gleichschenkliges Dreieck

Höhe des gleichschenkligen Dreiecks aus den Seitenlängen berechnen. Betrachte das Dreieck $\triangle HBC$. An diesem Dreieck gilt der Satz des Pythagoras:

$$\left(\frac{c}{2}\right)^2 + h^2 = a^2 \quad | - \left(\frac{c}{2}\right)^2$$

$$h^2 = a^2 - \frac{c^2}{4} \quad | \sqrt{\dots}$$

$$h = \sqrt{a^2 - \frac{c^2}{4}}$$

Ist die Höhe des Dreiecks und die Basislänge c bekannt, so kann mit der gleichen Beziehung die Länge der beiden Schenkel berechnet werden:

$$a^2 = \left(\frac{c}{2}\right)^2 + h^2 \quad | \sqrt{\dots}$$

$$a = \sqrt{\frac{c^2}{4} + h^2}$$

Folgerung 188 (Höhe im gleichseitigen Dreieck)

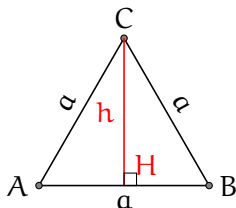
Der Satz des Pythagoras verbindet im gleichseitigen Dreieck die Höhe des Dreiecks mit der Seitenlänge. Die Höhe teilt das Dreieck in zwei rechtwinklige Dreiecke.

Betrachte das Dreieck $\triangle HBC$. Der Satz des Pythagoras für dieses Dreieck lautet:

$$h^2 + \left(\frac{a}{2}\right)^2 = a^2 \quad | - \left(\frac{a}{2}\right)^2$$

$$h^2 = a^2 - \frac{a^2}{4}$$

$$h^2 = \frac{3}{4}a^2 \quad | \sqrt{\dots}$$

**Abbildung 5.10** Gleichseitiges Dreieck

$$h = \sqrt{\frac{3}{4}a^2} = \frac{\sqrt{3}}{2}a$$

Somit kann man auch den Flächeninhalt des gleichseitigen Dreiecks nur in Abhängigkeit der Seitenlänge ausdrücken.

$$\begin{aligned} A_{\triangle ABC} &= \frac{1}{2} \cdot a \cdot h = \frac{1}{2} \cdot a \cdot \frac{\sqrt{3}}{2}a \\ &= \frac{\sqrt{3}}{4}a^2 \end{aligned}$$

5.1.5 Grundkonstruktionen

Regel 189 (Quadrat zu Rechteck)

Diese Grundkonstruktion erfüllt die Aufgabe ein Quadrat gegebener Fläche in ein *flächengleiches* Rechteck umzuwandeln.

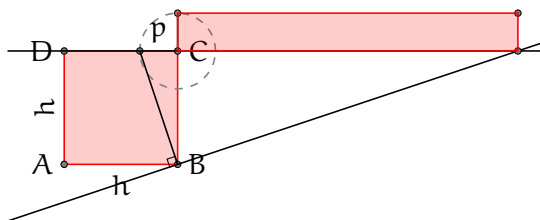


Abbildung 5.11 Flächenerhaltende Umformung eines Quadrats in ein Rechteck

Regel 190 (Flächengleiches Rechteck zu Quadrat)

Regel 191 (Konstruktion einer Quadratwurzel)

Regel 192 (Zerlegung eines Quadrats)**Regel 193 (Quadratur eines Dreiecks)****Regel 194 (Konstruktion von Tangenten)****Regel 195 (Gemeinsame Tangenten)****5.1.6 Abstand von Punkten****Folgerung 196 (Abstand in der Ebene)**

Der Abstand zweier Punkte in einer Ebene kann anhand ihrer Koordinaten berechnet werden. Betrachte die Punkte $A(x_A | y_A)$ und $B(x_B | y_B)$. Dann gilt für deren Abstand $d = d(A; B)$:

$$\begin{aligned}d^2 &= \Delta x^2 + \Delta y^2 \\&= \sqrt{\Delta x^2 + \Delta y^2} \\&= \sqrt{(x_A - x_B)^2 + (y_A - y_B)^2}\end{aligned}$$

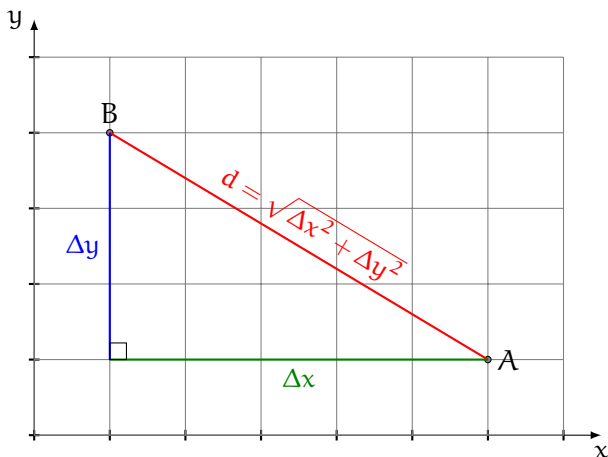


Abbildung 5.12 Abstand zweier Punkte in der Ebene

Folgerung 197 (Abstand im Raum)

Die Berechnung des Abstands zweier Punkte A und B im dreidimensionalen Raum folgt auch aus dem Satz des Pythagoras.

Berechnet man zunächst den Abstand in der x-y-Ebene, so erhält man wie vorher $d_{xy} = \sqrt{\Delta x^2 + \Delta y^2}$. Jetzt kommt aber noch ein Unterschied in der dritten Koordinate z hinzu. Dazu betrachtet man das rechtwinklige Dreieck aus den beiden gegebenen Punkten A

und B und der Projektion P des Punktes B in die Ebene durch A, die zur x-y-Ebene parallel liegt. In diesem rechtwinkligen Dreieck wendet man dann ein zweites Mal den Satz des Pythagoras an und erhält:

$$d^2 = d_{xy}^2 + \Delta z^2$$

Einsetzen von d_{xy}

$$d^2 = \Delta x^2 + \Delta y^2 + \Delta z^2 \quad |\sqrt{\dots}$$

$$d = \sqrt{\Delta x^2 + \Delta y^2 + \Delta z^2}$$

5.1.7 Berechnungen an Körpern

Folgerung 198 (Diagonale im Würfel)

Folgerung 199 (Diagonale im Quader)

Folgerung 200 (Höhe eines Tetraeders)

Folgerung 201 (Höhe einer Pyramide)

Folgerung 202 (Seitenhöhe einer Pyramide)

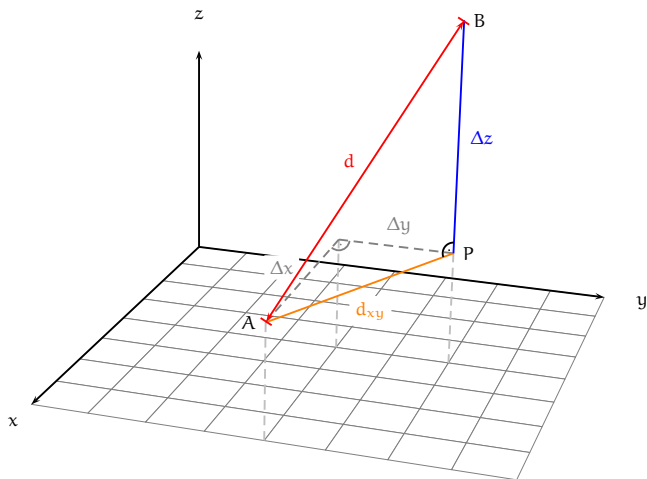


Abbildung 5.13 Abstand zweier Punkte im Raum

5.2 Trigonometrische Beziehungen

Die trigonometrischen Beziehungen Sinus, Kosinus und Tangens stellen einen Zusammenhang zwischen den Winkeln eines rechtwinkligen Dreiecks und den Verhältnissen der Seitenlängen her.

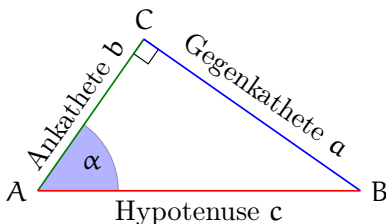


Abbildung 5.14 Rechtwinkliges Dreieck

Definition 203 (Sinus)

Der *Sinus* eines Winkels α bezeichnet das Verhältnis der Streckenlänge von Gegenkathete a zu Hypotenuse c in einem rechtwinkligen Dreieck $\triangle ABC$.

$$\sin(\alpha) = \frac{a}{c}$$

Definition 204 (Kosinus)

Der *Kosinus* eines Winkels α bezeichnet das Verhältnis der Streckenlänge von Ankathete b zu Hypotenuse c in einem rechtwinkligen Dreieck $\triangle ABC$.

$$\cos(\alpha) = \frac{b}{c}$$

Folgerung 205

Bei α und β im rechtwinkligen Dreieck $\triangle ABC$ sind die Werte von Sinus und Kosinus vertauscht.

$$\sin(\alpha) = \cos(\beta)$$

$$\cos(\alpha) = \sin(\beta)$$

**206 Satz**

Die Summe der Quadrate von Sinus und Kosinus des gleichen Winkels ergibt immer den Wert 1.

$$\sin^2 \alpha + \cos^2 \alpha = 1$$

Beweis Angenommen α ist der Winkel im rechtwinkligen Dreieck $\triangle ABC$, dann gilt:

$$\sin \alpha = \frac{a}{c} \qquad \cos \alpha = \frac{b}{c}$$

Einsetzen liefert:

$$(\sin \alpha)^2 + (\cos \alpha)^2 = \left(\frac{a}{c}\right)^2 + \left(\frac{b}{c}\right)^2 = \frac{a^2}{c^2} + \frac{b^2}{c^2}$$

$$= \frac{a^2 + b^2}{c^2}$$

Satz des Pythagoras:

$$= \frac{c^2}{c^2} = 1 \quad \square$$



Definition 207 (Tangens)

Der *Tangens* eines Winkels α bezeichnet das Verhältnis der Streckenlänge von Gegenkathete a zu Ankathete b in einem rechtwinkligen Dreieck $\triangle ABC$.

$$\tan(\alpha) = \frac{a}{b}$$

Folgerung 208

Der Tangens entspricht dem Verhältnis von Sinus zu Kosinus.

$$\tan(\alpha) = \frac{a}{b} = \frac{\frac{a}{c}}{\frac{b}{c}} = \frac{\sin(\alpha)}{\cos(\alpha)}$$

Bemerkung 209 (Notation)

Wenn aus dem Zusammenhang hervorgeht, was alles zum Argument von Sinus, Kosinus oder Tangens gehört, kann man auch die Klammern weglassen.

$$\cos \alpha = \cos(\alpha) \quad \sin \alpha = \sin(\alpha) \quad \tan \alpha = \tan(\alpha)$$

Beachte: Die alleinige Angabe eines Ausdrucks wie \sin ist die Angabe einer Funktion, nicht die Angabe einer Zahl.

Regel 210 (Trigonometrie am Einheitskreis)

Der *Einheitskreis* ist der Kreis mit Radius 1.

Trägt man den Winkel α von der x -Achse aus an, so schneidet der zweite Schenkel des Winkels den Einheitskreis im Punkt B. Der Lotfußpunkt durch B auf die x -Achse nennen wir C. Gibt man dem Ursprung des Koordinatensystems noch die Bezeichnung A, so ist das Dreieck $\triangle ABC$ ein rechtwinkliges, dessen Hypotenuse die Länge 1 hat.

In einem Dreieck, dessen Hypotenusenlänge 1 beträgt, entsprechen die Längen der Katheten gerade dem Sinus und Kosinus des Winkels α .

Bemerkung 211 (Trigonometrische Funktionen)

Sinus, Kosinus und Tangens sind *Funktionen*, die einen Winkel als Argument erwarten. Sie zeichnen sich durch

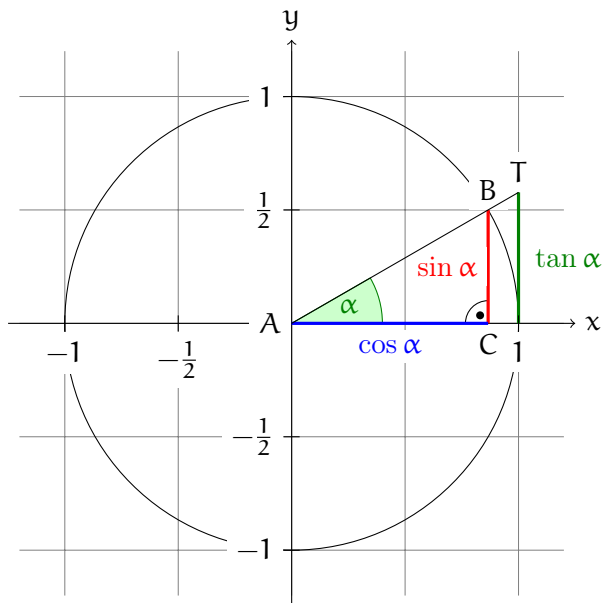


Abbildung 5.15 Die trigonometrischen Beziehungen am Einheitskreis

einen charakteristischen Verlauf aus. Die Trigonometrischen Funktionen werden in der 10. Jahrgangsstufe ausführlich behandelt.

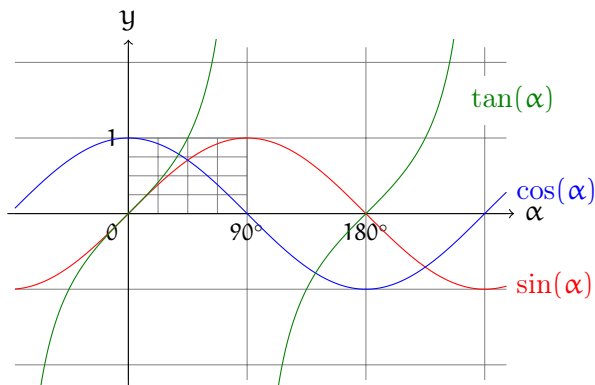


Abbildung 5.16 Graphen trigonometrischer Funktionen

Definition 212 (Arkusfunktionen)

Die trigonometrischen Funktionen liefern zu einem Winkel das entsprechende Streckenverhältnis in einem rechtwinkligen Dreieck. Sind jedoch zwei Streckenlängen eines rechtwinkligen Dreieck oder auch nur ihr Verhältnis bekannt, so lassen sich aus dieser Information auch die Winkel im Dreieck berechnen. Dazu

benötigt man die Umkehrungen bzw. *Inversionen* von \sin , \cos und \tan . Diese nennt man die *Arkusfunktionen* \arcsin , \arccos und \arctan .

Es gilt:

$$\begin{aligned}\sin(\alpha) &= \frac{a}{c} \Rightarrow \alpha = \arcsin\left(\frac{a}{c}\right) \\ \cos(\alpha) &= \frac{b}{c} \Rightarrow \alpha = \arccos\left(\frac{b}{c}\right) \\ \tan(\alpha) &= \frac{a}{b} \Rightarrow \alpha = \arctan\left(\frac{a}{b}\right)\end{aligned}$$

Statt der Schreibweise mit der Vorsilbe *arc-* findet man vor allem auf Taschenrechnern auch die abkürzende Schreibweise mit *hoch -1* am Bezeichner der Funktion. Manchmal wird auch nur ein „a“ vor die Funktion gesetzt.

$$\begin{aligned}\sin^{-1}(x) &= \arcsin(x) = \text{asin}(x) \\ \cos^{-1}(x) &= \arccos(x) = \text{acos}(x) \\ \tan^{-1}(x) &= \arctan(x) = \text{atan}(x)\end{aligned}$$

Beachte: Hierbei handelt es sich *nicht* um eine Potenz. Mit *hoch -1* ist also *nicht* der Kehrbruch gemeint,

sondern die Umkehrung der jeweiligen Funktion. Daher gilt:

$$\sin^{-1}(\sin(\alpha)) = \alpha$$

Bemerkung 213 (Definitonsmenge der Arkusfunktion)

Bemerkung 214 (Potenzen trigonometrischer Funktionen)

5.3 Prisma, Pyramide, Zylinder & Kegel

Definition 215 (Prisma)

Ein *Prisma* ist ein Körper, der ein Vieleck – ein sogenanntes *Polygon* – als Grundfläche besitzt und dessen Boden und Decke parallel zueinander liegen.

Man unterscheidet ein *gerades Prisma*, bei dem die Seitenflächen senkrecht auf der Grundfläche stehen, von einem *schiefen Prisma*.

Regel 216 (Volumen des Prismas)

Für jedes Prisma gilt:

$$V = G \cdot h$$

Das Volumen ist das Produkt aus Grundfläche und Höhe.

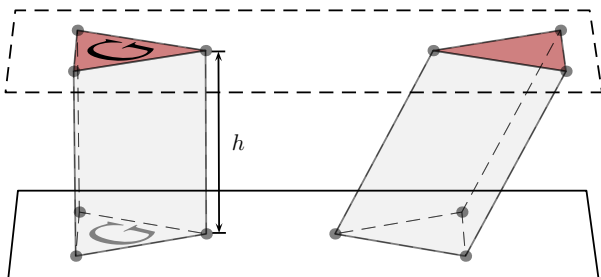


Abbildung 5.17 Gerades und schiefes Prisma

Regel 217 (Prinzip von CAVALIERI)

Haben die Querschnittsflächen zwei Körper in jeder Höhe den gleichen Flächeninhalt und haben sie die gleiche Höhe, so ist ihr Volumen gleich.

Also egal, wie die eine Querschnittsfläche gegenüber der Grundfläche verschoben, gedreht oder in Teile zerteilt wird, das Volumen des Körpers bleibt gleich.

Regel 218 (Oberfläche des Prismas)

Die Oberfläche eines Prismas besteht aus dem Doppelten der Grundfläche G (Boden und Deckel) und der Mantelfläche M .

$$O = 2 \cdot G + M$$

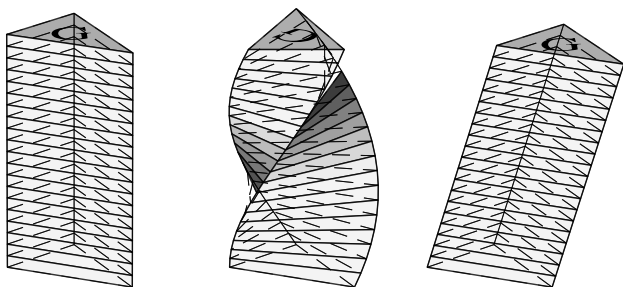


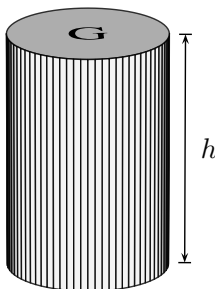
Abbildung 5.18 Körper mit gleichen Querschnittsflächen

Die Mantelfläche beim geraden Prisma besteht aus Rechtecken. Daher ist die Mantelfläche gleich der Summe aus den Produkten der Höhe mit den Seitenlängen der Grundfläche.

$$M = a \cdot h + b \cdot h + \dots$$

Definition 219 (Zylinder)

Ein *Zylinder* ist ein Körper, dessen Boden und Decke – genauso wie beim Prisma – parallel zueinander liegen und gleich groß sind. Die Grundfläche bildet jedoch ein Kreis und die *Mantelfläche* ist gekrümmt.

**Abbildung 5.19** Zylinder**Regel 220 (Volumen des Zylinders)**

Das Volumen eines Zylinders berechnet man über das Produkt von Flächeninhalt der Grundfläche G mit der Höhe h des Zylinders.

$$V_{\text{Zyl}} = G \cdot h = r^2 \pi \cdot h$$

Regel 221 (Oberfläche des Zylinders)

Die Oberfläche eines Zylinders setzt aus den Flächeninhalten der Grund- und Deckfläche G , sowie der Mantelfläche M zusammen. Es gilt:

$$M = 2\pi r \cdot h$$

$$O_{\text{Zyl}} = 2G + M = 2r^2\pi + 2\pi r \cdot h = 2\pi r \cdot (r + h)$$

Definition 222 (Pyramide)

Eine *Pyramide* ist ein Körper, der ein Vieleck als Grundfläche besitzt und von den Eckpunkten der Grundfläche sich alle restlichen Kanten in einem Punkt – der Spitze – treffen.

Regel 223 (Netz einer Pyramide)**Regel 224 (Volumen der Pyramide)****Definition 225 (Kegel)****Regel 226 (Netz eines Kegels)****Regel 227 (Volumen des Kegels)**

Kapitel 6

Stochastik der 9. Jahrgangsstufe

Gott existiert oder nicht.
Entweder ich glaube an Gott
oder nicht. Von diesen vier
Möglichkeiten ist nur eine zu
meinem Nachteil. Damit ich
diese vermeide, glaube ich an
Gott.

BLAISE PASCAL

6.1 Zusammengesetzte Zufallsexperimente

Baumdiagramm, Urnenmodell

6.2 Pfadregeln

Lösungen

Lösungen zu den Grundlegenden Rechenregeln

1. Faktorisiere!

a) $12a + 6b = 6(2a + b)$

b) $19c + 11c = c(19 + 11)$

Abbildungsverzeichnis

1.1	Element in einer Menge	26
1.2	Differenz zweier Mengen	33
1.3	Komplement der Menge A	34
1.4	A ist Teilmenge von B	36
1.5	Schnittmenge von A und B	37
1.6	Vereinigungsmenge von A mit B	38
1.7	Symbolische Darstellungen einer Funktion	54
1.8	Graph der Funktion $f : x \mapsto \frac{1}{3}x$	56
2.1	Strecke \overline{AB} , Strahl \overrightarrow{CD} und Gerade EF . .	75
2.2	Winkel	77
2.3	Winkel und Nebenwinkel	78
2.4	Innenwinkelsumme im Dreieck	80
2.5	Zeichnen einer Parallele	81
2.6	Konstruktion der Mittelsenkrechten	83

2.7	Konstruktion der Winkelhalbierenden . . .	84
2.8	Konstruktion eines Lots auf eine Gerade g durch einen Punkt P	85
2.9	Konstruktion einer Parallelen zur Gerade g durch einen Punkt P	86
2.10	Konstruktion des Umkreises	88
2.11	Konstruktion des Inkreises	89
2.12	Der Thaleskreis	90
2.13	Strahlensätze an der V-Figur	93
2.14	Strahlensätze an der X-Figur	94
4.1	Definition der Quadratwurzel	104
4.2	Definition von $\sqrt{2}$	105
4.3	Pascalsches Dreieck	118
4.4	Parabeln - Graphen quad. Funktionen . .	125
4.5	Schnittpunkte der Geraden $g(x) = \frac{1}{2}x + 1$ mit der Parabel $f(x) = (x - 2)^2 - 1$	135
4.6	Schnittpunkte der Geraden aus der Gerade schar $g(x) = mx + 1$ mit der Parabel $f(x) = -(x - 2)^2 + 1$	139
4.7	Gemeinsame Punkte von Gerade $2x - 1$ und Hyperbel $\frac{4}{x-2} + 1$	141
4.8	Parabel durch drei Punkte	149
5.1	Benennungen im rechtwinkligen Dreieck .	154

5.2	Veranschaulichung des Kathetensatzes . .	156
5.3	Veranschaulichung des Satz des Pythagoras	159
5.4	Figur zum Arithmetischen Beweis des Satz des Pythagoras	160
5.5	Figur zum Chinesischen Ergänzungsbeweis des Satz des Pythagoras	162
5.6	Beweis nach EUKLID	164
5.7	Veranschaulichung des Höhensatzes	167
5.8	Beweisfigur zum Höhensatz	168
5.9	Gleichschenkliges Dreieck	171
5.10	Gleichseitiges Dreieck	173
5.11	Flächenerhaltende Umformung eines Qua- drats in ein Rechteck	174
5.12	Abstand zweier Punkte in der Ebene . . .	176
5.13	Abstand zweier Punkte im Raum	178
5.14	Rechtwinkliges Dreieck	179
5.15	Die trigonometrischen Beziehungen am Ein- heitskreis	183
5.16	Graphen trigonometrischer Funktionen . .	184
5.17	Gerades und schiefes Prisma	187
5.18	Körper mit gleichen Querschnittsflächen .	188
5.19	Zylinder	189

Index

- Addition, 8
- Anteil, 21
- Assoziativgesetz, 15
- Ausklammern, 19
- Bruchteil, 21
- Differenz, 9
- Distributivgesetz, 18
- Dividend, 9
- Division, 9
- Divisor, 9
- Einheit, 7
- Element, 26
- Faktor, 9
- Faktorisieren, *siehe* Ausklammern
- gleichnamig, 17
- Größe, 6
- Grundwert, 21
- Intervall, 37
- KlaPPS, 12
- Kommutativgesetz, 16
- Komplement, 33
- Mächtigkeit, 32
- Menge, 25
 - leere, 29
- Messfehler, 8

Minuend, 9

Multiplikation, 9

Obermenge, 35

Primfaktor, 5

Primfaktorzerlegung, 5

Primzahl, 4

Produkt, 9

Prozent, 22

Punkt vor Strich, 13

Quotient, 9

Subtrahend, 9

Subtraktion, 8

Summe, 8

teilbar, 4

teilerfremd, 4

Teilmenge, 35

Term, 8

Verhältnis, 21

Zinseszins, 24

Zuwachs

 prozentualer, 23

Colophon

Dieses Buch wurde mit dem Textsatzsystem
 \LaTeX von Leslie Lamport und der memoir
Dokumentenklasse gesetzt.

Die Abbildungen wurden mit TikZ,
tkz-euclide und PSTricks mit den
Zusatzpaketen pst-eucl und pst-geometrictools
erstellt. Dreidimensionale Ansichten wurden
mit pst-solides3d generiert.

Der Haupttext ist in 11pt mit den Computer
Modern Schriften von Donald Knuth gesetzt.

Der Formelsatz nutzt die Palatino-Schrift,
entworfen von Hermann Zapf.

Martin Putzlocher — mp@mint-oer.de
Wiesau, 14. Februar 2018