



**MEHR
ERFAHREN**

Algebra • Stochastik • Geometrie

Mathematik-KOMPAKT

Gymnasium 5.–10. Klasse










STARK

Inhalt

Vorwort

Algebra **1**

1	Zahlenmengen und Rechenregeln	3
1.1	Zahlenmengen	3
1.2	Die vier Grundrechenarten	6
1.3	Teiler und Teilbarkeit	11
1.4	Brucharten und Rechnen mit Brüchen	13
1.5	Prozent- und Zinsrechnung	19
1.6	Potenz und Wurzel	21
1.7	Runden und Überschlagen	26
1.8	Größen und ihre Einheiten	27
1.9	Sachaufgaben	30
2	Rechnen mit Variablen	31
2.1	Variablen	31
2.2	Äquivalenzumformungen von Termen	31
2.3	Definition von (Un-)Gleichungen	36
2.4	Äquivalenzumformungen bei Gleichungen und Ungleichungen	37
2.5	Lineare Gleichungen und Ungleichungen	39
2.6	Lineare Gleichungssysteme	39
2.7	Bruchgleichungen	42
2.8	Betragsgleichungen	44
2.9	Wurzelgleichungen	44
2.10	Quadratische Gleichungen	45
2.11	Logarithmus und Exponentialgleichung	49

3	Funktionen	51
3.1	Definition der Funktion	51
	3.2 Direkte und indirekte Proportionalität	52
	3.3 Lineare Funktionen	54
3.4	Elementare gebrochen-rationale Funktionen	60
	3.5 Quadratische Funktionen und Parabeln	62
	3.6 Exponentialfunktion	69
3.7	Lineares und exponentielles Wachstum	71
3.8	Ganzrationale Funktionen	76
Stochastik		83
4	Einfache Zufallsexperimente	85
4.1	Ergebnis- und Ereignismenge	85
	4.2 Absolute und relative Häufigkeit	87
	4.3 Quartile und Boxplot	92
	4.4 Wahrscheinlichkeit	95
4.5	Laplace-Experimente	96
5	Zusammengesetzte Zufallsexperimente	97
	5.1 Baumdiagramm und Zählprinzip	97
5.2	Pfadregeln	99
5.3	Bedingte Wahrscheinlichkeit	101
Geometrie		103
6	Ebene Geometrie	105
6.1	Grundbegriffe	105
	6.2 Winkelgrößen und Winkelgesetze	107
6.3	Achsen- und Punktsymmetrie	109
6.4	Kongruenz von Figuren	115
	6.5 Dreiecke und Dreieckskonstruktionen	116



6.6	Vierecke und Viereckskonstruktionen	121
6.7	Kreise und Konstruktion von Tangenten	124
6.8	Flächeninhalt und Umfang	126
6.9	Strahlensatz und ähnliche Dreiecke	131
6.10	Zentrische Streckung	134
6.11	Satzgruppe des Pythagoras	135
7	Räumliche Geometrie	139
7.1	Quader und Würfel	139
7.2	Gerades Prisma	142
7.3	Gerader Kreiszylinder	144
7.4	Pyramide	145
7.5	Gerader Kreiskegel	148
7.6	Kugel	150
8	Trigonometrie	152
8.1	sin, cos und tan im rechtwinkligen Dreieck	152
8.2	sin, cos und tan im Einheitskreis	154
8.3	Polarkoordinaten	156
8.4	sin, cos und tan im allgemeinen Dreieck	157
8.5	sin und cos als Funktion	159
	Stichwortverzeichnis	163

Autor: Alfred Müller

Hinweis:

Die entsprechend gekennzeichneten Kapitel enthalten ein **Lernvideo**. An den jeweiligen Stellen im Buch befindet sich ein QR-Code, der mit einem Smartphone oder Tablet gescannt werden kann.



Im Hinblick auf eine eventuelle Begrenzung des Datenvolumens wird empfohlen, beim Ansehen der Videos eine WLAN-Verbindung zu nutzen. Falls keine Möglichkeit besteht, den QR-Code zu scannen, sind die Lernvideos auch auffindbar unter:

<http://qrcode.stark-verlag.de/900168V>

Vorwort

Liebe Schülerinnen und Schüler,

dieses Buch bietet eine knappe und dabei ausreichende Zusammenstellung der mathematischen Inhalte der **Klassenstufen 5 bis 10 am Gymnasium** und gliedert sich in die drei Bereiche **Algebra, Stochastik** und **Geometrie**. Wichtige Begriffe und Definitionen stehen dir schnell und übersichtlich zur Verfügung, weshalb sich das Buch sowohl für deinen Schulalltag als auch zur effektiven Vorbereitung auf Klassenarbeiten eignet.

- Wichtige **Definitionen, Rechenregeln** und **Sätze** sind deutlich hervorgehoben.
- **Konstruktionen** werden anschaulich Schritt für Schritt beschrieben.
- Charakteristische **Beispiele** verdeutlichen die jeweiligen Stoffinhalte.
- Das ausführliche **Stichwortverzeichnis** führt schnell und treffsicher zum jeweils gesuchten Begriff.

Zu ausgewählten Themen gibt es **Lernvideos** und **Animationen**, in denen wichtige Zusammenhänge dargestellt werden. An den entsprechenden Stellen im Buch befindet sich ein QR-Code, der mit einem Smartphone oder Tablet gescannt werden kann. Eine Zusammenstellung aller Videos und Animationen ist über den nebenstehenden QR-Code abrufbar.



Der gesamte Unterrichtsstoff in diesem Buch gilt als **Grundlage** für die Mathematik in der Oberstufe.

Ich wünsche dir viel Erfolg bei deinen weiteren Prüfungen.

Alfred Müller

1 Zahlenmengen und Rechenregeln

Die Grundlage jeglicher Mathematik ist das Rechnen mit Zahlen, wobei die Rechnungen bestimmten Regeln folgen müssen, damit gleiche Rechnungen auf gleiche Ergebnisse führen.

1.1 Zahlenmengen

Zahlen werden in der Mathematik unterschiedlich gebraucht und benannt. Sie werden zum Zählen und Anordnen verwendet, können positiv oder negativ sein, als Brüche oder Dezimalzahlen geschrieben werden usw.

Natürliche Zahlen

Die natürlichen Zahlen (einschließlich der Zahl 0) bilden die Menge $\mathbb{N}_0 = \{0; 1; 2; 3; \dots\}$. Es gilt: $\mathbb{N} = \mathbb{N}_0 \setminus \{0\}$.

Man kann sie am **Zahlenstrahl** darstellen.



Beispiel

Um nicht unendlich viele Zahlwörter und Zahlzeichen einführen zu müssen, haben die alten Inder die **Stellenschreibweise** eingeführt, d. h., eine Ziffer hat in einem solchen **Stellenwertsystem** unterschiedliche Werte, je nachdem an welcher Stelle sie in der Zahl steht und zu welcher Stufenzahl (Potenzen einer natürlichen Zahl größer 1) sie gehört.

Das in der Schule übliche Stellenwertsystem ist das **Zehner-system** oder **Dezimalsystem**. Es hat die zehn Ziffern 0, 1, ..., 9 und die Stufenzahlen $1 = 10^0$, $10 = 10^1$, $100 = 10^2$, $1\ 000 = 10^3$, ...

Beispielsweise bedeuten die Ziffern in 8 282:
 $8 \cdot 1\ 000 + 2 \cdot 100 + 8 \cdot 10 + 2 \cdot 1$

Beispiel

Ganze Zahlen

Die Menge \mathbb{Z} der ganzen Zahlen ist die Vereinigung der Menge der natürlichen Zahlen mit der Menge ihrer **Gegenzahlen** (negative ganze Zahlen).

Sie können auf der **Zahlengeraden** dargestellt werden.

Beispiel



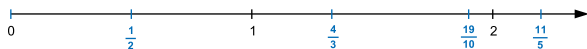
Bruchzahlen/gemeine Brüche

Die Menge \mathbb{Q}_0^+ der Bruchzahlen enthält alle

- Brüche der Form $\frac{p}{q}$, wobei p und $q \neq 0$ natürliche Zahlen sind, z. B. $\frac{3}{7}$,
- **endlichen Dezimalbrüche**, z. B. $0,4 = \frac{2}{5}$,
- **periodischen Dezimalbrüche**, z. B. $0,\bar{3} = \frac{1}{3}$.

Sie können auf dem Zahlenstrahl dargestellt werden.

Beispiel

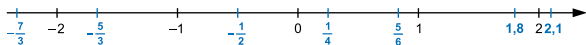


Rationale Zahlen

Die Menge \mathbb{Q} der rationalen Zahlen ist die Vereinigung der Bruchzahlen mit der Menge der (negativen) Gegenzahlen der Bruchzahlen.

Sie können auf der Zahlengeraden dargestellt werden.

Beispiel



4 Einfache Zufallsexperimente

Die Wahrscheinlichkeitsrechnung ist eigentlich aus der Betrachtung von Glücksspielen entstanden. Glücksspiele beruhen auf dem Zufall, so kann man z. B. beim „Mensch-ärgere-dich-nicht“ erst dann beginnen, wenn man eine 6 gewürfelt hat. Wie wahrscheinlich ist es, bereits nach dem ersten Wurf beginnen zu können?

Heute spielt der Zufall, d. h. die Wahrscheinlichkeitsbetrachtung, in allen Gebieten des täglichen Lebens eine große Rolle. Da man den Zufall nicht beherrschen kann, wird im Folgenden versucht, die Möglichkeiten für das Auftreten eines bestimmten Ergebnisses abzuschätzen.

4.1 Ergebnis- und Ereignismenge

Die Wahrscheinlichkeitsrechnung beschäftigt sich mit der Erforschung zufälliger Erscheinungen, um aus ihnen Vorhersagen für die Wahrscheinlichkeit ihres Eintretens zu machen.

Zufallsexperiment

Ein Experiment, bei dem der einzelne Ausgang nicht voraus-sagbar ist, heißt **Zufallsexperiment**. Jeder mögliche Ausgang des Zufallsexperiments heißt **Ergebnis** ω . Die Menge $\Omega = \{\omega_1; \omega_2; \dots; \omega_n\}$ aller möglichen Ergebnisse eines Zufallsexperiments heißt **Ergebnismenge**, wobei $|\Omega|$ die Anzahl der möglichen Ergebnisse in Ω angibt. $|\Omega|$ nennt man auch die **Mächtigkeit** der Ergebnismenge.

Eine Münze wird einmal geworfen. Aus wie vielen Ergebnissen besteht die Ergebnismenge dieses Zufallsexperiments?

Beispiel

Lösung:

$$\Omega = \{\text{Wappen; Zahl}\} \Rightarrow |\Omega| = 2$$

Die Ergebnismenge besteht aus 2 Ergebnissen.

Nicht immer interessiert man sich für alle möglichen Ergebnisse eines Zufallsexperiments.

Ereignis

Jede Teilmenge der endlichen Ergebnismenge Ω heißt **Ereignis A**, d. h. $A \subseteq \Omega$. Die Menge aller Ereignisse heißt **Ereignismenge $P(\Omega)$** .

Hat die Ergebnismenge Ω die Mächtigkeit n , d. h. $|\Omega| = n$, dann hat die Ereignismenge $P(\Omega)$ die Mächtigkeit $|P(\Omega)| = 2^n$.

Besondere Ereignisse:

- $A = \{ \}$ **unmögliches Ereignis**
- $A = \Omega$ **sicheres Ereignis**
- $A = \{ \omega \}$ **Elementarereignis** (enthält nur ein Element!)
- \bar{A} **Gegenereignis** zu A (enthält alle Elemente, die nicht zu A gehören)

Beispiel

Ein Würfel wird geworfen.

Stelle die Ereignisse A: „Augenzahl gerade“ und B: „Augenzahl > 3 “ sowie das Gegenereignis zu A als Mengen dar.

Lösung:

Mit $\Omega = \{1; 2; 3; 4; 5; 6\}$ ergibt sich:

Ereignis A: „Augenzahl gerade“ $\Rightarrow A = \{2; 4; 6\}$

Ereignis \bar{A} : „Augenzahl ungerade“ $\Rightarrow \bar{A} = \{1; 3; 5\}$

Ereignis B: „Augenzahl > 3 “ $\Rightarrow B = \{4; 5; 6\}$

Zwei **Ereignisse** A und B einer Ereignismenge $P(\Omega)$ lassen sich auf verschiedene Weisen miteinander **verknüpfen**. Die Verknüpfungen und ihre Darstellungen werden anhand eines Beispiels erläutert.

Beispiel

Ein Würfel wird einmal geworfen und die Augenzahl festgestellt. Betrachtet werden die Ereignisse A: „Augenzahl gerade“, d. h. $A = \{2; 4; 6\}$, und B: „Augenzahl prim“, d. h. $B = \{2; 3; 5\}$. Bilde $A \cap B$ (**A geschnitten B**) und $A \cup B$ (**A vereinigt B**).

6 Ebene Geometrie

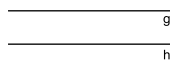
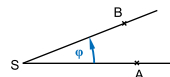
Mit den Hilfsmitteln Zirkel, Lineal und Geodreieck können Eigenschaften und gegenseitige Beziehungen von geometrischen Formen untersucht sowie Konstruktionen von Figuren durchgeführt werden.

6.1 Grundbegriffe

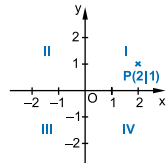
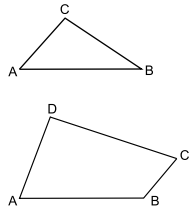
Die wichtigsten Grundlagen der ebenen Geometrie bilden Punkte und Geraden. Weitere Begriffe werden aus ihnen abgeleitet.

Wichtige Grundbegriffe

- Eine **Gerade** $g = AB$ ist durch zwei **Punkte** A und B eindeutig bestimmt. Das zwischen den Punkten liegende Geradenstück ist ihre kürzeste Verbindung und heißt **Strecke** [AB]. Jeder Strecke [AB] ist ihre **Länge** AB zugeordnet. [AB ist eine **Halbgerade** durch B mit dem Anfangspunkt A.
- Zwei Halbgeraden [SA und [SB mit dem gemeinsamen Anfangspunkt S bilden einen **Winkel** $\varphi = \sphericalangle ASB$. S heißt **Scheitel** des Winkels. Jedem Winkel φ (Drehrichtung gegen den Uhrzeigersinn) ist eine in Grad $^\circ$ gemessene Winkelgröße zugeordnet.
- Zwei Geraden, die einen rechten Winkel (90°) einschließen, heißen zueinander **senkrecht**.
- Verlaufen zwei Geraden nebeneinander, ohne sich zu schneiden, sind sie **parallel**.



- Drei Punkte A, B und C, die nicht auf einer Geraden liegen, bestimmen ein **Dreieck**.
- Vier Punkte A, B, C und D, von denen jeweils nur zwei auf einer Geraden liegen, bestimmen ein **Viereck**.
Allgemein gilt: n Punkte, von denen nicht mehr als zwei auf einer Geraden liegen, bilden ein **n -Eck**.
- Zwei zueinander senkrechte Zahlengeraden bilden ein **rechtwinkliges (kartesisches) Koordinatensystem** mit dem **Ursprung** O. Die Achsen werden als x -Achse (Abszissenachse) und y -Achse (Ordinatenachse) bezeichnet. Jeder Punkt P im Koordinatensystem ist durch zwei **Koordinaten** eindeutig bestimmt: **$P(x|y)$** . Das Koordinatensystem ist in vier **Quadranten** unterteilt.

**Beispiel**

In einem rechtwinkligen Koordinatensystem bestimmen die Punkte $A(1|1)$, $B(5|1)$ und $C(5|4)$ ein Dreieck ABC.

- Bestimme die Längen der Seiten sowie die Innenwinkel des Dreiecks ABC.
- Ergänze das Dreieck ABC durch die Punkte $D(4|6)$ und $E(2|5)$ zu einem Fünfeck.

Lösung:

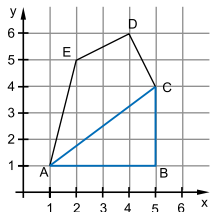
- Wird die Einheit in cm gemessen, so gilt:

$$\overline{AB} = 4 \text{ cm}, \overline{BC} = 3 \text{ cm}, \overline{AC} = 5 \text{ cm}$$

Für die Winkel gilt:

$$\alpha = 37^\circ, \beta = 90^\circ, \gamma = 53^\circ$$

- siehe Zeichnung





© **STARK Verlag**

www.stark-verlag.de
info@stark-verlag.de

Der Datenbestand der STARK Verlag GmbH ist urheberrechtlich international geschützt. Kein Teil dieser Daten darf ohne Zustimmung des Rechteinhabers in irgendeiner Form verwertet werden.

STARK