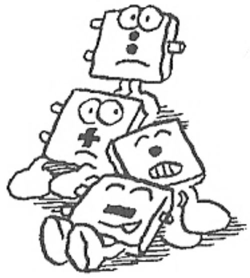
Grundwissen • Klasse 7 ①

erstellt von A. Bönning

Zahlenmengen



$\mathbb{N} = \{1; 2; 3; 4; 5; 6; \dots\}$ Die Menge der natürlichen Zahlen.

$\mathbb{Z} = \{\dots -3; -2; -1; 0; +1; +2; +3; \dots\}$ Die Menge der ganzen Zahlen.

$\mathbb{Q}$ Die Menge der rationalen Zahlen.

Multiplikation und Division in $\mathbb{Z}$ bzw. $\mathbb{Q}$

Multiplikation

$+ \cdot + = +$
$+ \cdot - = -$
$- \cdot + = -$
$- \cdot - = +$

Potenzen

($a \in \mathbb{Q}_0^+$, $n \in \mathbb{N}$)

für $(-a)^n$ gilt:

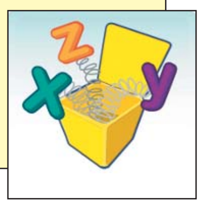
$(-a)^n = a^n$, wenn n gerade ist

$(-a)^n = -a^n$, wenn n ungerade ist

Division

$+ : + = +$
$+ : - = -$
$- : + = -$
$- : - = +$

Gleichungen und Ungleichungen



① Die Lösungsmenge einer **Gleichung** ändert sich nicht, wenn man …

- … auf beiden Seiten die gleiche Zahl addiert oder subtrahiert.
- … beide Seiten mit der gleichen Zahl ($\neq 0$) multipliziert oder dividiert.

② Die Lösungsmenge einer **Ungleichung** ändert sich nicht, wenn man …

- … auf beiden Seiten die gleiche Zahl addiert oder subtrahiert.
- … beide Seiten mit der gleichen positiven Zahl ($\neq 0$) multipliziert oder dividiert.
- … beide Seiten mit der gleichen negativen Zahl ($\neq 0$) multipliziert oder dividiert und das Ungleichheitszeichen umkehrt (**Inversionsgesetz**).

Diese Umformungen einer Gleichung bzw. Ungleichung heißen **Äquivalenzumformungen**.

Beispiele

①
$$\begin{aligned} & 2x + 5 - 6x - 4 = 17 \\ \Leftrightarrow \quad & -4x + 1 = 17 \mid -1 \\ \Leftrightarrow \quad & -4x = 16 \mid :(-4) \\ \Leftrightarrow \quad & x = -4 \\ & \mathbb{L} = \{-4\} \end{aligned}$$

②
$$\begin{aligned} & 3x - 7 - 6x - 8 > 3 \\ \Leftrightarrow \quad & -3x - 15 > 3 \mid +15 \\ \Leftrightarrow \quad & -3x > 18 \mid :(-3) \\ \Leftrightarrow \quad & x < -6 \\ & \mathbb{L} = \{x \mid x < -6\} \end{aligned}$$

Potenzgesetze

$a, b \in \mathbb{Q}$
$m, n \in \mathbb{N}$

Potenzen mit gleichem Exponenten

Beispiel	Allgemein
$3^2 \cdot 2^2 = 3 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 2 = 3 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 2 = (3 \cdot 2)^2$	$a^m \cdot b^m = (a \cdot b)^m$
$\frac{7^4}{4^4} = \frac{7 \cdot 7 \cdot 7 \cdot 7}{4 \cdot 4 \cdot 4 \cdot 4} = \left(\frac{7}{4}\right)^4$	$\frac{a^m}{b^m} = \left(\frac{a}{b}\right)^m \quad (b \neq 0)$

Potenzen mit gleicher Basis

Beispiel	Allgemein
$7^4 \cdot 7^2 = (7 \cdot 7 \cdot 7 \cdot 7) \cdot (7 \cdot 7) = 7^6 = 7^{4+2}$	$a^m \cdot a^n = a^{m+n}$
$\frac{5^8}{5^5} = \frac{5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5}{5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5} = 5 \cdot 5 \cdot 5 = 5^3 = 5^{8-5}$	$\frac{a^m}{a^n} = a^{m-n} \quad (a \neq 0)$
$(2^2)^3 = 2^2 \cdot 2^2 \cdot 2^2 = 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 = 2^6 = 2^{2 \cdot 3}$	$(a^m)^n = a^{m \cdot n}$
$\frac{5^3}{5^6} = \frac{5 \cdot 5 \cdot 5}{5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5} = \frac{1}{5^3}$ oder $\frac{5^3}{5^6} = 5^{3-6} = 5^{-3}$	$\frac{1}{a^n} = a^{-n} \quad (a \neq 0)$
$\frac{6^4}{6^4} = 6^{4-4} = 6^0$ oder $\frac{6^4}{6^4} = \frac{6 \cdot 6 \cdot 6 \cdot 6}{6 \cdot 6 \cdot 6 \cdot 6} = 1$	$a^0 = 1 \quad (a \neq 0)$

Sehr große Zahlen und **sehr kleine Zahlen** können als Produkt einer Zahl zwischen 1 und 10 und einer Zehnerpotenz dargestellt werden. Bei sehr großen Zahlen ist der **Exponent positiv**, bei sehr kleinen Zahlen ist der **Exponent negativ**:

Beispiele

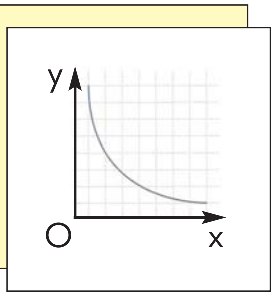
$5\,200\,000 = 5{,}2 \cdot 10^6$
$0{,}00495 = 4{,}95 \cdot 10^{-3}$

Indirekte Proportionalität

Eine Zuordnung x ⟶ y nennt man **indirekt proportional**, wenn gilt: Vervielfacht sich die Größe x um das n-fache, so teilt sich die Größe y durch n.

Eigenschaften:

- Alle Zahlenpaare (x|y) sind **produktgleich**.
- Das konstante Produkt k = y • x heißt **Proportionalitätskonstante**.
- Alle Punkte liegen auf einer **Hyperbel**.



Prozentrechnung

verminderter Grundwert / vermehrter Grundwert		
	Durch **Preisnachlass** ergibt sich aus dem ursprünglichen Grundwert ein neuer, **verminderter Grundwert**, den man auch als Prozentwert verstehen kann. ursprünglicher GW ≙ 100% **Verminderung: p%** verminderter GW ≙ 100% **– p%**	Durch **Preisaufschlag** ergibt sich aus dem ursprünglichen Grundwert ein neuer, **vermehrter Grundwert**, den man auch als Prozentwert verstehen kann. ursprünglicher GW ≙ 100% **Vermehrung: p%** verminderter GW ≙ 100% **+ p%**

Die **Zinsrechnung** ist eine Anwendung der Prozentrechnung. Unter Zinsen versteht man den Geldbetrag, den man nach einer bestimmten Zeit – in der Regel nach einem Geschäftsjahr (360 Tage = 12 • 30 Tage) – für geliehenes Geld bezahlen muss oder für verliehenes Geld bekommt.

Es entsprechen sich:

Grundwert (GW)	Prozentwert (PW)	Prozentsatz (p)
↓	↓	↓
Kapital (**K**)	Zinsen (**Z**)	Zinssatz (**p**)

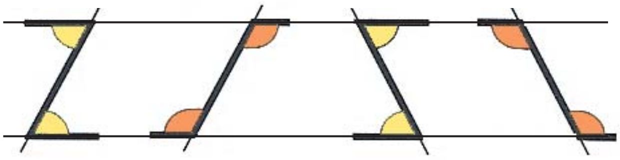
Beispiel

Für **940** € erhält man im Jahr **35,25** € Zinsen. Das Geld wurde mit **3,75%** verzinst.

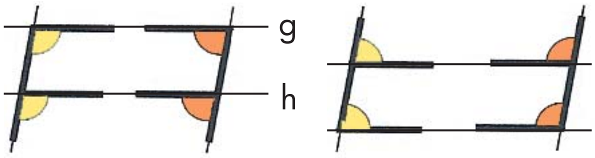
↑	↑	↑
Kapital (**K**)	Jahreszins (**Z**)	Zinssatz (**p**)
$K = \frac{Z \cdot 100}{p}$	$Z = \frac{K \cdot p}{100}$	$p = \frac{Z \cdot 100}{K}$

Winkel

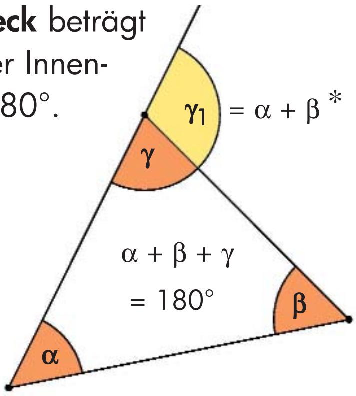
Wechselwinkel (Z-Winkel) an zwei parallelen Geraden g und h haben gleiches Maß:



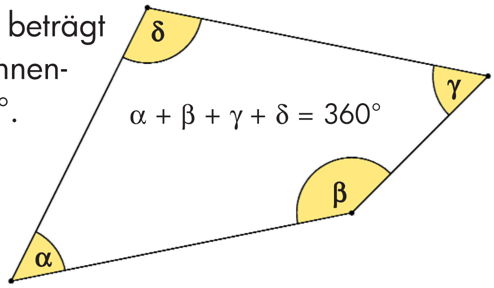
Stufenwinkel (F-Winkel) an zwei parallelen Geraden g und h haben gleiches Maß:



In jedem **Dreieck** beträgt die Summe der Innenwinkelmaße 180°.



In jedem **Viereck** beträgt die Summe der Innenwinkelmaße 360°.

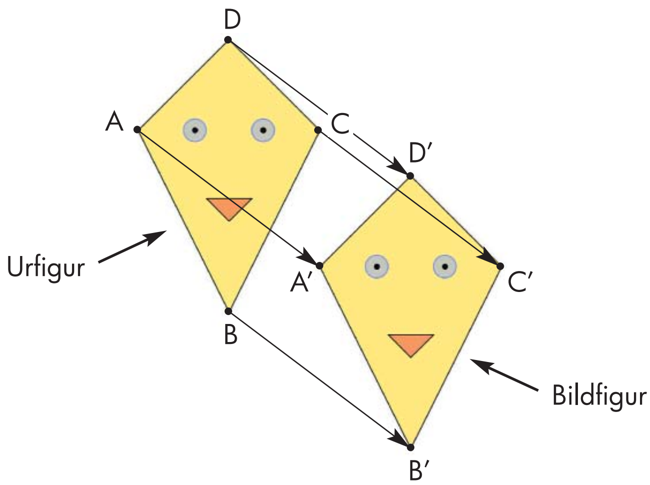


* Das Maß eines Außenwinkels ist gleich der Summe der Maße der beiden nicht anliegenden Innenwinkel.

Parallelverschiebung

Wird einer Urfigur durch Verschiebung mit gleich langen, parallelen und gleich gerichteten Pfeilen genau eine Bildfigur zugeordnet, so handelt es sich bei der Abbildung um eine Parallelverschiebung.

Man schreibt: $A \xmapsto{\overrightarrow{AA'}} A'$



Eigenschaften

- Alle Verbindungsstrecken vom Ur- zum Bildpunkt sind gleich lang, parallel und gleich gerichtet.
- Die Parallelverschiebung ist eine **Kongruenzabbildung** (Ur- und Bildfigur sind deckungsgleich).
- Die Parallelverschiebung ist längen- und winkeltreu, sowie geraden- und kreistreu.
- Die Parallelverschiebung besitzt **keinen Fixpunkt**.
- Eine Gerade in Verschiebungsrichtung ist **Fixgerade**.

Vektoren

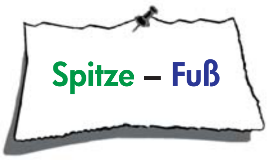
Die Menge paralleler, gleich langer und gleich gerichteter Pfeile bezeichnet man als Vektor $\vec{v}$.

Man schreibt: $\vec{v} = \{\overrightarrow{AA'};\ \overrightarrow{BB'};\ \overrightarrow{CC'};\ \overrightarrow{DD'};\ \dots\}$

Jeder der Pfeile $\overrightarrow{AA'}$, $\overrightarrow{BB'}$, … ist **Repräsentant** des Vektors $\vec{v}$.

Die Koordinaten des Pfeiles $\overrightarrow{AA'}$ und damit des Vektors $\vec{v}$ kann mit dem Fußpunkt A $(x_A|y_A)$ und der Spitze A′ $(x_{A'}|y_{A'})$ berechnet werden:

$$\vec{v} = \overrightarrow{AA'} = \begin{pmatrix} x_A - x_{A'} \\ y_A - y_{A'} \end{pmatrix}$$



Die Koordinaten eines Pfeiles mit dem Fußpunkt O $(0|0)$ stimmen mit den Koordinaten der Spitze P $(x_P|y_P)$ überein.

Einen solchen Pfeil nennt man **Ortspfeil** $\overrightarrow{OP}$.

Für den **Gegenvektor** $\vec{v}^*$ eines Vektors $\vec{v} = \begin{pmatrix} v_x \\ v_y \end{pmatrix}$ gilt: $\vec{v}^* = \begin{pmatrix} -v_x \\ -v_y \end{pmatrix}$

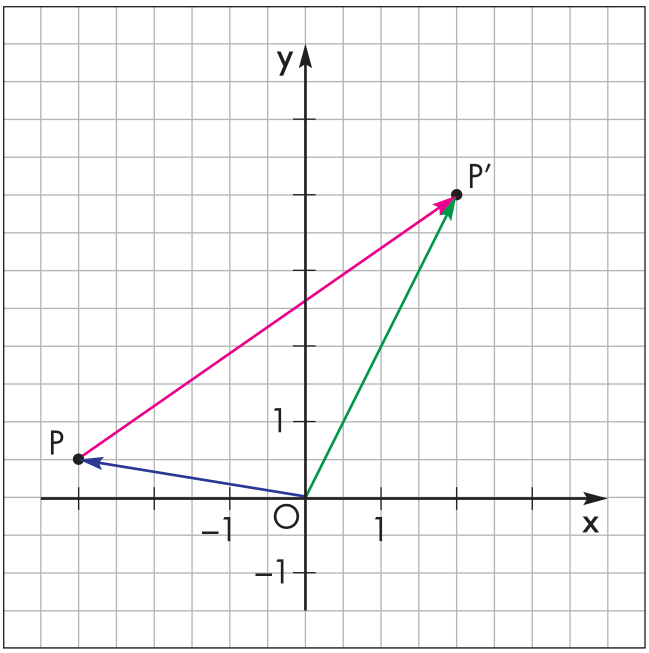
Rechnen mit Vektoren

Für $\vec{a} = \begin{pmatrix} a_x \\ a_y \end{pmatrix}$ und $\vec{b} = \begin{pmatrix} b_x \\ b_y \end{pmatrix}$ gilt:

$$\vec{a} \oplus \vec{b} = \begin{pmatrix} a_x \\ a_y \end{pmatrix} \oplus \begin{pmatrix} b_x \\ b_y \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_x + b_x \\ a_y + b_y \end{pmatrix}$$

Kommutativgesetz: $\vec{a} \oplus \vec{b} = \vec{b} \oplus \vec{a}$

Assoziativgesetz: $(\vec{a} \oplus \vec{b}) \oplus \vec{c} = \vec{a} \oplus (\vec{b} \oplus \vec{c})$



Mit Hilfe von geschlossenen Pfeilketten kann man die Koordinaten von Bildpunkten berechnen:

$$\overrightarrow{OP'} = \overrightarrow{OP} \oplus \overrightarrow{PP'}$$

$$\begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -3 \\ 0{,}5 \end{pmatrix} \oplus \begin{pmatrix} 5 \\ 3{,}5 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -3 + 5 \\ 0{,}5 + 3{,}5 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 2 \\ 4 \end{pmatrix} \Rightarrow \quad P'\ (2|4)$$

Für den Mittelpunkt M $(x_M|y_M)$ einer Strecke [AB] mit A $(x_A|y_A)$ und B $(x_B|y_B)$ gilt:

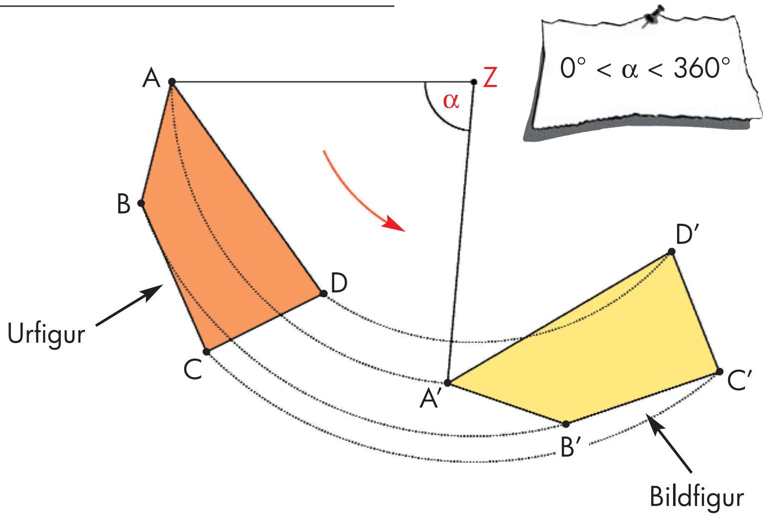
$$x_M = \frac{x_A + x_B}{2} \qquad y_M = \frac{y_A + y_B}{2}$$

erstellt von A. Bönning

Drehung

Eine Urfigur lässt sich durch Drehung auf genau eine Bildfigur abbilden. Die Drehung wird dabei durch Angabe des Drehzentrums Z, des Drehwinkelmaßes α und der Drehrichtung festgelegt.

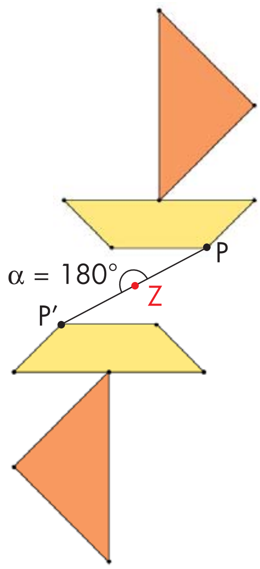
Man schreibt: $A \xmapsto{Z;\ \alpha} A'$



Eigenschaften

- Dreht man entgegen dem Uhrzeigersinn, so spricht man von **positiver Drehrichtung**.
- Urpunkt und Bildpunkt liegen auf einem Kreis um das Drehzentrum Z.
- Das Winkelmaß α gibt an, wie weit und in welche Richtung gedreht wird.
- Die Drehung ist eine **Kongruenzabbildung** (Ur- und Bildfigur sind deckungsgleich).
- Die Drehung ist längen- und winkeltreu, sowie geraden- und kreistreu.
- Urfigur und Bildfigur haben den gleichen Umlaufsinn.
- Das Drehzentrum Z ist der einzige **Fixpunkt**.

Drehung um 180°



- Eine Drehung um 180° heißt auch **Punktspiegelung** am Zentrum Z.
- Die Verbindungsstrecke von Urpunkt und Bildpunkt wird vom Drehzentrum Z halbiert, d. h. $\overline{PZ} = \overline{ZP'}$.
- Jede Gerade, die das Drehzentrum Z enthält, ist **Fixgerade**.
- Jede Gerade, die das Drehzentrum Z nicht enthält, wird auf eine parallele Gerade abgebildet.

Eine Figur heißt **drehsymmetrisch**, wenn sie bei einer Drehung um das Symmetriezentrum Z mit dem Winkelmaß α auf sich selbst abgebildet wird.

Der Kreis

Umfang eines Kreises:
$u = 2 \cdot r \cdot \pi$

Flächeninhalt eines Kreises:
$A = r^2 \cdot \pi$

Kreiszahl $\pi \approx 3{,}14$