



Lexikon der Fachbegriffe

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



Begriffe

A

Ableiten	Ableitungsfunktion	Abschnittsweise definiert
Absolute Häufigkeit	Abstand	Achsensymmetrie
Addition	Additionsverfahren	Äquivalent
Äquivalenzumformung	Allgemein lösbar	Ankathete
Anteil	Arithmetisches Mittel	Assoziativgesetz
Asymptote	Aufpunkt	Ausklammern
Ausmultiplizieren	Außenwinkel	Außenwinkelsumme

B

Balkendiagramm	Basis	Basiswinkel
Baumdiagramm	Bedingte Wahrscheinlichkeit	Bernoulli-Experiment
Bernoulli-Kette	Bestimmtes Integral	Betrag
Bildpunkt	Binomialkoeffizient	Binomialverteilung
Binomische Formeln	Bogenlänge	Bogenmaß
Boxplot	Bruch	Bruchgleichung
Bruchstrich	Bruchterm	Bruchzahl

C

D

Definitionslücke	Definitions Menge	Dezimalbruch
Dezimale Schreibweise	Dezimalstellen	Dezimalzahl
Diagonale	Differentialquotient	Differenz
Differenzenquotient	Differenzierbar	Differenzierbarkeit
Differenzieren	Direkte Proportionalität	Diskriminante
Distributivgesetz	Divergenz	Dividend
Division	Divisor	Drachenviereck
Dreiecksungleichung	Dreisatz	Durchmesser

E

Echter Bruch	Eindeutig lösbar	Einheitskreis
Einsetzungsverfahren	Elementarereignis	Endlicher Dezimalbruch
Ereignis	Ergebnisraum	Erwartungswert
Erweitern	Exponent	Exponentialfunktion
Exponentialgleichung	Exponentielles Wachstum	Extrempunkt
Extremstelle		

F

Faktor	Faktorisieren	Figur
Figurendiagramm	Fixpunkt	Fläche
Flächenbilanz	Flächeninhalt	Funktion
Funktionsgleichung	Funktionsterm	Fußpunkt

G

Ganze Zahlen	Ganzrationale Funktion	Ganzzahlig
Gebr.-rationale Funktion	Gegenereignis	Gegenhypothese
Gegenkathete	Gegenzahl	Gemischte Zahl
Gerade	Gewicht	Gleichartig
Gleichnamig	Gleichschenkliges Dreieck	Gleichseitiges Dreieck
Gleichsetzungsverfahren	Gleichung	Gleichungssystem
Grad	Gradmaß	Graph
Grenzwert	Grundfläche	Grundmenge
Grundwert		

H

Halbgerade	Hauptnenner	Hesse'sche Normalenform
Höhe	Höhensatz	h-Methode
Hyperbel	Hypotenuse	

I

Indirekte Proportionalität	Inkreis	Inkreismittelpunkt
Innenwinkel	Innenwinkelsumme	Integral
Integralfunktion	Integrand	Integrationsvariable
Intervall	Irrationale Zahl	

J***K***

Kapital	Kart. Koordinatensystem	Kathete
Kathetensatz	Kegel	Kehrbruch
Koeffizient	Körper	Kommutativgesetz
Kongruente Figuren	Kongruenzsatz	Konstruktion
Konvergenz	Koordinaten	Koordinatenachsen
Koordinatenform	Koordinatenschreibweise	Kosinus
Kosinusfunktion	Kreis	Kreisbogen
Kreisdiagramm	Kreislinie	Kreissegment
Kreissehne	Kreissektor	Kreisumfang
Krümmung	Krümmungstabelle	Kürzen
Kugel	Kum. Verteilungsfunktion	

L

Länge	Längentreue	Laplace-Experiment
Lineare Funktion	Lineares Gleichungssystem	Lineares Wachstum
Liniendiagramm	Lösungsmenge	Logarithmieren
Logarithmus	Lokale Änderungsrate	Lot

M

Mantelfläche	Maßstab	Median
Menge	Minuend	Mittelpunkt
Mittelpunktswinkel	Mittelpunktsvektor	Mittelsenkrechte
Mitternachtsformel	Mittlere Änderungsrate	Monotonie
Multiplikation		

$\mathcal{N}$

Nachdifferenzieren	Nachkommastelle	Nat. Exponentialfunktion
Nat. Logarithmusfunktion	Natürliche Zahlen	Natürliche Zahlen mit Null
Nebenwinkel	Nenner	Netz
Nicht lösbar	Normale	Normalenform
Normalenvektor	Normalparabel	Nullhypothese
Nullstelle	Nullstellenform	

 $\mathcal{O}$

Oberfläche	Ortsvektor
------------	------------

 $\mathcal{P}$

Parabel	Parallel	Parallelogramm
Parameterdarstellung	Passante	Periode
Periodenlänge	Pfadregel	Planfigur
Polynom	Polynomdivision	Polynomfunktion
Polygon	Potenz	Potenzfunktion
Potenzieren	Primfaktor	Primfaktorzerlegung
Primzahl	Prisma	Probe
Produkt	Promille	Proportionalitätsfaktor
Prozent	Prozentsatz	Prozentstreifen
Prozentwert	Prozentzeichen	Punkt
Punktspiegelung	Punktsymmetrie	Pyramide

 $\mathcal{Q}$

Quader	Quadrant	Quadrat
Quadratische Ergänzung	Quadratische Funktion	Quadratische Gleichung
Quadratwurzel	Quadratzahl	Quartil
Quotient		

$\mathcal{R}$

Radikand	Radius	Rationale Zahlen
Raute	Rechenzeichen	Rechteck
Rechter Winkel	Rechtwinkliges Dreieck	Reelle Zahlen
Relative Häufigkeit	Richtungsvektor	Runden

 $\mathcal{S}$

Satz des Pythagoras	Satz des Thales	Scheitelpunkt
Scheitelpunktform	Scheitelwinkel	Schnittkreisfläche
Schnittmenge	Schnittpunkt	Schnittstelle
Schräge Asymptote	Schwerpunkt	Seitenhalbierende
Sekante	Senkrechte Asymptote	Signifikanzniveau
Signifikanztest	Sinus	Sinusfunktion
Skalarprodukt	Spannweite	Spat
Stammbruch	Stammfunktion	Standardabweichung
Stauchung	Steigungswinkel	Strecke
Streckenlänge	Streckung	Streckungsfaktor
Stoch. Unabhängigkeit	Stufenzahl	Substitution
Subtrahend	Subtraktion	Summand
Summe	Symmetrie	Symmetrieachse
Symmetriezentrum		

 $\mathcal{T}$

Tangente	Tangens	Tangensfunktion
Term	Termumformung	Termwert
Thaleskreis	Trapez	Trigonometrie

 $\mathcal{U}$

Umfang	Umkehrfunktion	Umkreis
Umkreismittelpunkt	Unbestimmtes Integral	Unechter Bruch
Unendl. per. Dezimalbruch	Ungleichung	Ursprung
Ursprungsgerade		

$\mathcal{V}$

Variable	Varianz	Vektor
Vektorprodukt	Vektorschreibweise	Verbindungsvektor
Vereinigung	Verschiebung	Vierfeldertafel
Vollständig gekürzt	Vorzeichen	

 $\mathcal{W}$

Wachstum	Wahrscheinlichkeit	Wahrscheinlichkeitsverteilung
Wendepunkt	Wendestelle	Wertemenge
Wertetabelle	Windschief	Winkel
Winkelhalbierende	Winkeltreue	Würfel
Wurzel	Wurzelfunktion	

 $\mathcal{X}$

x-Achse	x_1 -Achse
---------	--------------

 $\mathcal{Y}$

y-Achse

 $\mathcal{Z}$

Zähler	Zählprinzip	Zahl
Zahlengerade	Zahlenstrahl	Ziffer
Zinsen	Zinsrechnung	Zinssatz
Zufallsexperiment	Zufallsgröße	Zylinder

Begriffserklärungen

A

Ableiten

Ableitung einer Funktion f an einer Stelle x gibt die Steigung des Graphen der Funktion an dieser Stelle an. Bezeichnet wird sie zumeist mit $f'(x)$.

Analog: [differenzieren](#)

Ableitungsfunktion

Funktion $f'(x)$, die für jeden Wert x die Ableitung von x angibt

Abschnittsweise definiert

Funktion, welche nur auf einem bestimmten Intervall definiert ist

Absolute Häufigkeit

„Anzahl“, wie oft etwas vorkommt

Abstand

Entfernung oder Distanz zweier Punkte; kürzeste Verbindung dieser Punkte

Achsensymmetrie

Spiegelbildliche Anordnung zu beiden Seiten einer Geraden

Addition

Hinzufügen einer [Zahl](#) zu einer anderen („Plus-Rechnung“)

Additionsverfahren

Lösungsverfahren zum Lösen [lin. Gleichungssysteme](#)

Äquivalent

Gleichwertig

Äquivalenzumformung

Umformung beider Seiten einer [Gleichung](#) auf dieselbe Art

Allgemein lösbar

Alle Elemente der [Grundmenge](#) sind Lösungen der [Gleichung](#)

Ankathete

[Kathete](#), welche direkt am [Winkel](#) anliegt

Anteil

relativer Teil eines Ganzen

Arithmetisches Mittel

Durchschnitt, Mittelwert

Assoziativgesetz AG

Klammern beliebig setzen oder weglassen

Rechengesetz der [Addition](#): $(a + b) + c = a + (b + c)$

Rechengesetz der [Multiplikation](#): $(a \cdot b) \cdot c = a \cdot (b \cdot c)$

Asymptote

[Gerade](#), die durch einen [Graphen](#) nicht berührt oder geschnitten wird

Aufpunkt	Startpunkt eines Vektors
Ausklammern	Analog: faktorisieren
Ausmultiplizieren	Umwandlung eines Produkts in eine Summe (DG anwenden)
Außenwinkel	Außen anliegende Winkel z.B. an einer Figur
Außenwinkelsumme	Summe der Außenwinkel
$\mathcal{B}$	
Balkendiagramm	Darstellungsmöglichkeit von Prozentwerten
Basis	Grundzahl einer Potenz ; $a^n \rightarrow$ Basis a ; Grundseite im gleichschenkligen Dreieck
Basiswinkel	Zwei gleich große Winkel im gleichschenkligen Dreieck , welche an der Basis anliegen
Baumdiagramm	Graphische Darstellung für Wahrscheinlichkeiten mehrstufiger Zufallsexperimente
Bedingte Wahrscheinlichkeit	Wahrscheinlichkeit mit einer Voraussetzung: $P_A(B) = \frac{P(A \cap B)}{P(A)}$
Bernoulli-Experiment	Zufallsexperiment mit nur zwei Ergebnissen
Bernoulli-Kette	Zufallsexperiment , das aus n unabhängigen Durchführungen eines Bernoulli-Experiments besteht
Bestimmtes Integral	Zur Berechnung von Flächenstücken, berechnet die Fläche zwischen dem Graphen einer Funktion und der x – Achse
Betrag a	Abstand einer Zahl a vom Nullpunkt
Bildpunkt	Spiegeln eines Punktes an einer Achse $\rightarrow$ Spiegelpunkt
Binomialkoeffizient	$\binom{n}{k}$
Binomialverteilung $B(n;p)$	Wahrscheinlichkeitsverteilung der Ergebnisse von Bernoulli-Experimenten
Binomische Formeln	Rechenregeln, z.B.: $(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2$
Bogenlänge	Länge einer Kurve bzw. Teil des Kreisumfangs

Bogenmaß	Winkelmaß; Umrechnung: $b = \frac{\varphi}{180^\circ} \cdot \pi$
Boxplot	Diagramm zur graphischen Darstellung der Verteilung eines bestimmten Merkmals
Bruch	Beschreibung von Anteilen
Bruchgleichung	Gleichung aus zwei Bruchtermen
Bruchstrich	Teilbarkeitsstrich zwischen Zähler und Nenner
Bruchterm	Term , bei dem eine Variable im Nenner auftritt
Bruchzahl	Darstellung des Bruchs als Zahl
C	
D	
Definitionslücke	Wert, der nicht in die Definitionsmenge eingesetzt werden darf
Definitionsmenge	Menge aller Zahlen, die in einen Term eingesetzt werden dürfen
Dezimalbruch	Zahl mit mindestens einer Nachkommastelle analog: Dezimalzahl
Dezimale Schreibweise	Kommaschreibweise
Dezimalstellen	Zahlen rechts vom Komma, z.B. 1, 234
Dezimalzahl	Analog: Dezimalbruch
Diagonale	Geradlinige Verbindung zweier nicht benachbarter Ecken in einem Vieleck
Differentialquotient	$f'(x_0) = \lim_{x \rightarrow x_0} \frac{f(x) - f(x_0)}{x - x_0}$
Differenz	Ergebnis einer Subtraktion
Differenzenquotient	$\frac{\Delta y}{\Delta x} = \frac{f(b) - f(a)}{b - a}$
Differenzierbar	Ableitbar
Differenzierbarkeit	Eigenschaft einer Funktion, ihre Ableitung bilden zu können
Differenzieren	Analog: ableiten

Direkte Proportionalität	Quotientengleichheit: $a = \frac{y}{x}$
Diskriminante	Ausdruck, der bei <u>Gleichungen</u> zweiten und höheren <u>Grades</u> die Eigenschaft der <u>Wurzel</u> angibt
Distributivgesetz DG	<u>Summen</u> in <u>Produkte</u> umwandeln („ausklammern“) und umgekehrt („ausmultiplizieren“)
Divergenz	Verlauf des <u>Graphen</u> zu keinem endlichen <u>Grenzwert</u>
Dividend	<u>Zahl</u> , die durch eine andere geteilt wird
Division	Teilung einer <u>Zahl</u> durch eine andere
Divisor	Teiler bei einer <u>Division</u>
Drachenviereck	Viereck mit je zwei nebeneinander liegenden, gleich langen Seiten und zwei gegenüberliegenden, gleich großen <u>Winkeln</u>
Dreiecksungleichung	<u>Summe</u> der Längen zweier Dreiecksseiten muss immer größer sein, als die Länge der dritten Seite (sonst entsteht kein Dreieck)
Dreisatz	Vereinfachte Rechenmöglichkeit bei proportionalen Größen
Durchmesser d	<u>Strecke</u> von <u>Kreislinie</u> zu Kreislinie durch den <u>Mittelpunkt</u> des <u>Kreises</u> ; doppelter <u>Radius</u>
$\mathcal{E}$	
Echter Bruch	<u>Zähler</u> kleiner als <u>Nenner</u> ; z.B. $\frac{2}{3}$
Eindeutig lösbar	<u>Gleichung</u> besitzt genau eine Lösung
Einheitskreis	<u>Kreis</u> mit <u>Radiuslänge</u> 1 und <u>Mittelpunkt</u> im <u>Koordinatenursprung</u>
Einsetzungsverfahren	Lösungsverfahren zum Lösen <u>lin. Gleichungssysteme</u>
Elementarereignis	<u>Ereignis</u> mit nur einem Ergebnis
Endlicher Dezimalbruch	<u>Nenner</u> enthält nur die <u>Primfaktoren</u> 2 und 5
Ereignis	Teilmenge des <u>Ergebnisraums</u>
Ergebnisraum Ω	Alle möglichen Ergebnisse eines <u>Zufallsexperiments</u>
Erwartungswert	<u>Zahl</u> , die die <u>Zufallsgröße</u> im Mittel annimmt

Erweitern	<u>Zähler</u> und <u>Nenner</u> mit derselben <u>Zahl multiplizieren</u>
Exponent	Hochzahl einer <u>Potenz</u> ; $a^n \rightarrow$ Exponent n
Exponentialfunktion	$f(x) = a^x$ ($a > 0$; $a \neq 1$)
Exponentialgleichung	$a^x = b$
Exponentielles Wachstum	Konstanter Wachstumsfaktor in gleichen Zeitabschnitten $f(x) = b \cdot a^x$
Extrempunkt	Höchster (Hochpunkt) oder niedrigster (Tiefpunkt) <u>Punkt</u> eines <u>Graphen</u>
Extremstelle	Höchste oder niedrigste Stelle (x-Wert) eines <u>Graphen</u> ; Ort mit waagrechten <u>Tangenten</u>
$\mathcal{F}$	
Faktor	<u>Zahl</u> , mit der eine andere <u>multipliziert</u> wird
Faktorisieren	Umwandlung einer <u>Summe</u> in ein <u>Produkt</u> (<u>DG</u> anwenden)
Figur	Ebene Form, z.B. <u>Rechteck</u> , <u>Quadrat</u> , <u>Raute</u> usw.
Figurendiagramm	Darstellungsmöglichkeit von <u>Prozent</u> werten, mithilfe von Figuren
Fixpunkt	<u>Punkt</u> , der auf einer Spiegelachse liegt
Fläche	Zweidimensionale Teilmenge des dreidimensionalen Raumes; Maß für die Größe einer Fläche: <u>Flächeninhalt</u>
Flächenbilanz	Positive und negative Flächenanteile zwischen <u>Graph</u> und <u>x-Achse</u>
Flächeninhalt	Maß für die Größe einer <u>Fläche</u>
Funktion $f(x)$	Eindeutige Zuordnung; $f: x \mapsto y$
Funktionsgleichung	<u>Funktion</u> sterm als <u>Gleichung</u> dargestellt; z.B. $f(x) = mx + t$
Funktionsterm	Rechenvorschrift; z.B. $mx + t$
Fußpunkt	<u>Analog</u> : <u>Aufpunkt</u>

G

ganze Zahlen $\mathbb{Z}$ Menge aller positiven und negativen Zahlen $\{\dots; -3; -2; -1; 0; 1; 2; 3; \dots\}$

Ganzrationale Funktion

 $f(x) = a_n x^n + a_{n-1} x^{n-1} + \dots + a_1 x + a_0$

Ganzzahlig

Ganze Zahl ohne Komma oder Bruchschreibweise

Gebrochen-rationale Funktion

Funktion mit einem Quotienten; $f(x) = \frac{a}{x-b} + c$ Gegenereignis $\bar{A}$

Alle Ergebnisse, die nicht Teil des Ereignisses A sind

Gegenhypothese

Gegensatz zur Nullhypothese

Gegenkathete

Kathete gegenüber dem Winkel

Gegenzahl

Zahl, die sich nur im Vorzeichen unterscheidet

Gemischte Zahl

Ganze Zahl und echter Bruch, z.B. $2\frac{1}{3}$ Gerade AB Linie, die durch zwei Punkte (hier: A und B) unbegrenzt durchläuft

Gewicht

Maß für die Masse; Einheiten: Tonne, Kilogramm, Gramm usw.

Gleichartig

Terme mit identischen Variablen

Gleichnamig

Brüche mit gleichen Nennern; z.B.: $\frac{2}{3}$ und $\frac{5}{3}$

Gleichschenkliges Dreieck

Dreieck mit zwei gleich langen Schenkeln und zwei gleich großen Winkeln

Gleichseitiges Dreieck

Dreieck mit gleich langen Seiten und alle Innenwinkel messen 60°

Gleichsetzungsverfahren

Lösungsverfahren zum Lösen lin. Gleichungssysteme

Gleichung

Zwei Terme, die durch ein Gleichheitszeichen getrennt sind

Gleichungssystem

Gleichungen mit mehreren Variablen

Grad

Exponent bei einem Polynom

Gradmaß

WinkelmaßGraph G_f Darstellung des Funktionsterms als Kurve

Grenzwert

Zahlenwert, nach dem eine Folge reeller Zahlen strebt;
lim: Limes

Grundfläche*Bodenfläche***Grundmenge***Zahlen, die zum Einsetzen zur Verfügung stehen***Grundwert GW***Gesamtwert, von dem ein [Anteil](#) bestimmt werden soll* **$\mathcal{H}$** **Halbgerade $[AB$** *Linie, die auf einer Seite (hier: A) begrenzt ist und durch (hier) B durchläuft***Hauptnenner***Kleinstes gemeinsames Vielfaches (kgV) von verschiedenen [Nennern](#)***Hesse'sche Normalenform** *$E_{HNF}: \frac{1}{|\vec{n}|}(n_1x_1 + n_2x_2 + n_3x_3 - c) = 0$, z.B. zur Berechnung des Abstands eines Punktes zu einer Ebene***Höhe h***[Lot](#) von einem Eckpunkt auf die gegenüberliegende Seite***Höhensatz***Bei einem [rechtwinkligen Dreieck](#) hat das [Quadrat](#) über der [Höhe](#) den gleichen Flächeninhalt wie das [Rechteck](#) aus den beiden [Hypotenuse](#)nabschnitten: $h^2 = p \cdot q$* **h-Methode***Möglichkeit zur Berechnung der [Ableitung](#)***Hyperbel***[Punktsymmetrischer](#) Funktions[graph](#) der [gebrochen-rationalen Funktion](#)***Hypotenuse***längste Seite im [rechtwinkligen Dreieck](#), gegenüber des [rechten Winkels](#)* **I** **Indirekte Proportionalität***[Produktgleichheit](#): $a = x \cdot y$* **Inkreis***[Kreis](#) innerhalb eines Dreiecks; der Kreis berührt alle Dreiecksseiten***Inkreismittelpunkt***Schnittpunkt der [Winkelhalbierenden](#)***Innenwinkel***[Winkel](#), die z.B. in einer [Figur](#) liegen***Innenwinkelsumme***[Summe](#), aller [Innenwinkel](#) in einer [Figur](#)***Integral***Oberbegriff für das [bestimmte](#) und [unbestimmte](#) Integral***Integralfunktion***[Stammfunktion](#) mit [Nullstelle](#) als untere Grenze;*

$$F_a(x) = \int_a^x f(t)dt$$

Integrand	<i>Folgt nach dem Integralzeichen</i>
Integrationsvariable	<u>Variable</u> , nach der integriert wird
Intervall	Verkürzte Schreibweise, um eine Teilmenge der <u>Zahlengeraden</u> auszudrücken
Irrationale Zahl	<u>Zahl</u> , die als unendlicher, nicht-periodischer Dezimalbruch geschrieben werden kann, z.B. $\sqrt{2}$
<i>J</i>	
<i>K</i>	
Kapital	Analog: <u>Grundwert</u>
Kartesisches Koordinatensystem	Zwei aufeinander senkrechte <u>Zahlengeraden</u> mit <u>Schnittpunkt</u> im <u>Ursprung</u>
Kathete	Am <u>rechten Winkel</u> anliegende Seite im <u>rechtwinkligen Dreieck</u>
Kathetensatz	Bei einem <u>rechtwinkligen Dreieck</u> hat das <u>Quadrat</u> über einer <u>Kathete</u> den gleichen Flächeninhalt wie das <u>Rechteck</u> aus dem anliegenden Hypotenusenabschnitt und der <u>Hypotenuse</u> : $a^2 = p \cdot c$ und $b^2 = q \cdot c$
Kegel	Geometrischer <u>Körper</u> mit einem <u>Kreis</u> als <u>Grundfläche</u> und einem <u>Kreissektor</u> als <u>Mantelfläche</u>
Kehrbruch	Vertauschen von <u>Zähler</u> und <u>Nenner</u>
Koeffizient	Konstanter <u>Faktor</u> von einer veränderlichen Größe
Körper	Dreidimensionale Form, z.B. <u>Quader</u> , <u>Zylinder</u> usw.
Kommutativgesetz KG	Reihenfolge beliebig vertauschen Rechengesetz der <u>Addition</u> : $a + b = b + a$ Rechengesetz der <u>Multiplikation</u> : $a \cdot b = b \cdot a$
Kongruente Figuren	Deckungsgleiche <u>Figuren</u>
Kongruenzsatz	Durch <u>Konstruktion</u> entsteht immer das gleiche Dreieck
Konstruktion	Zeichnung mithilfe von Geodreieck, Bleistift und Zirkel
Konvergenz	Verlauf des <u>Graphen</u> zu einem endlichen <u>Grenzwert</u>

Koordinaten	Orientierungswerte in der Ebene oder im Raum, z.B. x- und y-Werte
Koordinatenachsen	Zahlengeraden im Koordinatensystem
Koordinatenform	Darstellung einer Ebene im Raum mit Koordinaten
Koordinatenschreibweise	Darstellung als Punkt mit Koordinaten : $P(x \mid y)$
Kosinus	Im rechtwinkligen Dreieck das Verhältnis von Ankathete und Hypotenuse
Kosinusfunktion	$f(x) = \cos x$
Kreis $k(M; r)$	Ebene, geometrische Figur mit dem Mittelpunkt M und dem Radius r
Kreisbogen	Teil der Kreislinie
Kreisdiagramm	Darstellungsmöglichkeit von Prozent werten
Kreislinie	Rand des Kreises
Kreissegment	Teilfläche einer Kreisfläche zwischen dem Kreisbogen und der Kreissehne
Kreissehne	Verbindungsstrecke zwischen zwei verschiedenen Punkten auf der Kreislinie
Kreissektor	Teilfläche einer Kreisfläche
Kreisumfang	alle Randpunkte auf einem Kreis ; $U = 2\pi r$
Krümmung	Verlauf der Kurve eines Graphen
Krümmungstabelle	Tabelle zur Bestimmung des Krümmungsverhaltens
Kürzen	Zähler und Nenner durch dieselbe Zahl dividieren
Kugel	Geometrischer Körper
Kumulative Verteilungsfunktion	Funktion , die der Zufallsgröße eine reelle Zahl zuordnet: $P(X \leq x_i)$
$\mathcal{L}$	
Länge	Maß für den Weg oder die Strecke; Einheiten z.B. Meter, Zentimeter usw.
Längentreue	Symmetrische Strecken sind gleich lang

Laplace-Experiment	<u>Zufallsexperiment</u> mit gleich wahrscheinlichen Ergebnissen
Lineare Funktion	$f(x) = mx + t$; Steigung m , y-Achsenabschnitt t
Lineares Gleichungssystem	Lineare <u>Gleichungen</u>
Lineares Wachstum	Konstanter Zuwachs: $f(x) = mx + t$
Liniendiagramm	Darstellungsmöglichkeit von <u>Prozent</u> werten
Lösungsmenge	Alle Zahlen aus der <u>Grundmenge</u> , die beim Einsetzen in die <u>Gleichung</u> eine wahre Aussage ergeben
Logarithmieren	<u>Logarithmus</u> bilden
Logarithmus	<u>Zahl</u> b , mit der man eine <u>Basis</u> a <u>potenzieren</u> muss, um x zu erhalten: $a^b = x \rightarrow \log_a x = b$
Lokale Änderungsrate	$f'(x_0) = \lim_{x \rightarrow x_0} \frac{f(x) - f(x_0)}{x - x_0}$ <u>geometrisch</u> : Steigung der <u>Tangente</u>
Lot	<u>Gerade</u> / Lotgerade, die senkrecht auf einer anderen Geraden steht
$\mathcal{M}$	
Mantelfläche	<u>Fläche</u> , die einen <u>Körper</u> einhüllt
Maßstab	Plan, der die Wirklichkeit verkleinert / vergrößert darstellt
Median	Mittelwert der Statistik; unterhalb und oberhalb vom Median liegen gleich viele Daten
Menge	Zusammenfassung von bestimmten, unterschiedlichen Objekten zu einem Ganzen
Minuend	Erste Zahl bei der <u>Subtraktion</u>
Mittelpunkt	<u>Punkt</u> in der <u>Kreismitte</u> oder in der Mitte einer <u>Strecke</u>
Mittelpunktswinkel	<u>Winkel</u> , dessen Scheitel im <u>Kreismittelpunkt</u> liegt
Mittelpunktvektor	<u>Vektor</u> , der den <u>Mittelpunkt</u> auf einer <u>Strecke</u> festlegt
Mittelsenkrechte	<u>Gerade</u> , die auf einer Dreiecksseite senkrecht steht und diese Seite halbiert

MitternachtsformelLösungsformel für eine [quadratische Gleichung](#)

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

Mittlere Änderungsrate

$$\frac{\Delta y}{\Delta x} = \frac{f(b) - f(a)}{b - a} \quad \text{Differenzenquotient}$$

geometrisch: Steigung der [Sekante](#)**Monotonie**Verlauf des [Graphen](#) (steigend, fallend)**Monotonietabelle**Tabelle zur Bestimmung des [Graphenverlaufs](#)**Multiplikation**„Malnehmen“ einer [Zahl](#) mit einer anderen;
entsteht durch die wiederholte [Addition](#) von Zahlen **$\mathcal{N}$** **Nachdifferenzieren**Nachträgliches [Ableiten](#)**Nachkommastelle**Anzahl an [Dezimalstellen](#)**Natürliche Exponentialfunktion**

$$f(x) = e^x$$

Natürliche Logarithmusfunktion

$$f(x) = \ln x$$

Natürliche Zahlen $\mathbb{N}$ [Menge](#) aller positiven, [ganzen Zahlen](#) $\{1; 2; 3; 4; 5; \dots\}$ **Natürliche Zahlen mit Null $\mathbb{N}_0$** Menge aller positiven, [ganzen Zahlen](#) und Null
 $\{0; 1; 2; 3; 4; 5; \dots\}$ **Nebenwinkel**Nebeneinanderliegende [Winkel](#) auf einer [Geraden](#)
ergänzen sich zu 180° **Nenner**Ausdruck unter dem [Bruchstrich](#)**Netz**Abwicklung der Seitenflächen eines [Körpers](#) in einer Ebene**Nicht lösbar**Keine [Zahl](#) aus der [Grundmenge](#) führt zur Lösung der [Gleichung](#)**Normale**[Gerade](#), die senkrecht auf der [Tangente](#) steht**Normalenform**[Vektorielle](#) Darstellung einer Ebene im Raum**Normalenvektor**[Vektor](#), der senkrecht auf der Ebene steht**Normalparabel**[Parabel](#) mit Streckungsfaktor 1**Nullhypothese**Annahme einer Aussage, die mithilfe des
Hypothesentests überprüft werden soll

Nullstelle	Schnittstelle mit der <u>x-Achse</u> ; $f(x) = 0$
Nullstellenform	faktorierte Form: $f(x) = (x - x_1)(x - x_2) \cdot \dots$; x_n mit $n \in \mathbb{N}$ sind <u>Nullstellen</u>
O	
Oberfläche	Fläche des <u>Netzes</u> eines <u>Körpers</u>
Ortsvektor	<u>Vektor</u> mit Anfangspunkt im <u>Ursprung</u>
P	
Parabel	<u>Achsensymmetrischer</u> Funktionsgraph der <u>quadratischen Funktion</u>
Parallel	Linien, die in gleiche Richtung und im gleichen <u>Abstand</u> zueinander verlaufen
Parallelogramm	Viereck, mit gleich langen und parallelen gegenüberliegenden Seiten und gleich großen gegenüberliegenden <u>Winkeln</u>
Parameterdarstellung	<u>Vektorielle</u> Darstellung im Raum
Passante	<u>Gerade</u> , die den <u>Kreis</u> oder den <u>Graphen</u> in keinem <u>Punkt</u> schneidet bzw. berührt
Periode	<u>Zahl</u> , die sich in einem <u>Dezimalbruch</u> nach dem Komma fortlaufend wiederholt
Periodenlänge	$p = \frac{2\pi}{b}$ (kurz: Periode)
Pfadregel	Regeln zur Berechnung von <u>Wahrscheinlichkeiten</u> in einem mehrstufigen <u>Zufallsexperiment</u>
Planfigur	Skizze, zur Erleichterung der <u>Konstruktion</u>
Polynom	Ausdruck, welcher aus mehr als zwei durch Rechenzeichen (+ und -) miteinander verbundenen Gliedern besteht
Polynomdivision	Möglichkeit, um bei ganzrationalen Funktionen (Grad > 2) <u>Nullstellen</u> zu „finden“ und zu berechnen
Polynomfunktion	Analog: <u>ganzrationale Funktion</u>
Polygon	Vieleck bzw. n-Eck

Potenz	<u>Produkt</u> , das entsteht, wenn eine Zahl, ein mathematischer Ausdruck mehrfach mit sich selbst <u>multipliziert</u> wird
Potenzfunktion	$f(x) = x^n, n \in \mathbb{Z}$
Potenzieren	eine <u>Potenz</u> erheben
Primfaktor	<u>Faktor</u> bestehend aus einer <u>Primzahl</u>
Primfaktorzerlegung	<u>Zahl</u> vollständig in <u>Faktoren</u> zerlegen, wobei alle Faktoren <u>Primzahlen</u> sind
Primzahl	<u>Zahl</u> , die nur durch sich selber und 1 teilbar ist; ACHTUNG: 1 ist keine <u>Primzahl</u>
Prisma	Geometrischer <u>Körper</u> , der durch <u>Parallel</u> verschiebung eines ebenen <u>Polygons</u> entlang einer nicht in dieser Ebene liegenden <u>Geraden</u> im Raum entsteht
Probe	Einsetzen der errechneten Lösung zur Überprüfung, ob die Aussage wahr ist
Produkt	Ergebnis der <u>Multiplikation</u>
Promille ‰	Entspricht $\frac{1}{1000}$
Proportionalitätsfaktor a	Konstanter <u>Quotient</u> $a = \frac{y}{x}$
Prozent	Darstellung der <u>Anteile</u> von einem Ganzen
Prozentsatz PS	<u>Zahl</u> mit dem %-Zeichen
Prozentstreifen	Darstellungsmöglichkeit von <u>Prozent</u> werten
Prozentwert PW	Anteil, der dem <u>Prozentsatz</u> entspricht
Prozentzeichen %	Entspricht $\frac{1}{100}$
Punkt $P(x y)$	Darstellung eines Punkts im Koordinatensystem
Punktspiegelung	180°-Drehung einer <u>Figur</u> um einen festen <u>Punkt</u>
Punktsymmetrie	Durch eine Punktspiegelung ergibt sich dieselbe <u>Figur</u>
Pyramide	Geometrischer <u>Körper</u> , dessen Grundfläche ein Vieleck ist und die Seitenflächen aus Dreiecken bestehen

$\mathbb{Q}$

Quader	<u>Körper</u> , begrenzt von sechs <u>Rechtecken</u>
Quadrant	Vier Bereiche im Koordinatensystem (I., II., III., IV); beginnend rechts oben entgegen dem Uhrzeigersinn
Quadrat	<u>Rechteck</u> mit vier gleich langen Seiten
Quadratische Ergänzung	Umwandlung einer <u>quadratischen Funktion</u> in <u>Scheitelpunktform</u>
Quadratische Funktion	$f(x) = ax^2 + bx + c$
Quadratische Gleichung	$ax^2 + bx + c = 0$
Quadratwurzel	Diejenige nicht-negative Zahl, die mit sich selbst multipliziert eine <u>Quadratzahl</u> ergibt
Quadratzahl	<u>Zahl</u> mit sich selbst <u>multipliziert</u>
Quartil	Viertel (in einer bestimmten Rangliste)
Quotient	Ergebnis der <u>Division</u> ; Schreibweise für einen <u>Bruch</u>

 $\mathbb{R}$

Radikand	Inhalt unter der <u>Wurzel</u>
Radius r	<u>Strecke</u> zwischen <u>Mittelpunkt</u> des <u>Kreises</u> und der <u>Kreislinie</u>
Rationale Zahlen $\mathbb{Q}$	<u>Menge</u> aller <u>ganzer Zahlen</u> inklusive <u>Brüche</u> und <u>Dezimalzahlen</u>
Raute	<u>Parallelogramm</u> mit vier gleich langen Seiten
Rechenzeichen	Zeichen in einer Rechnung
Rechteck	Viereck, bei dem an jeder Ecke ein <u>rechter Winkel</u> ist und die gegenüberliegenden Seiten gleich lang und parallel sind
Rechter Winkel	90° Winkel
Rechtwinkliges Dreieck	Dreieck mit einem rechten <u>Winkel</u> gegenüber der <u>Hypotenuse</u>
Reelle Zahlen $\mathbb{R}$	<u>Menge</u> aller <u>rationalen</u> und <u>irrationalen</u> Zahlen
Relative Häufigkeit	<u>Quotient</u> aus <u>absoluter Häufigkeit</u> und Anzahl der Versuche

Richtungsvektor	<u>Vektor</u> , welcher die räumliche Richtung angibt
Runden	Ersetzen der <u>Zahl</u> durch einen Näherungswert
S	
Satz des Pythagoras	$a^2 + b^2 = c^2$; gilt in einem <u>rechtwinkligen Dreieck</u> zur Berechnung einer Seitenlänge
Satz des Thales	Wenn in einem Dreieck ABC der Punkt C auf dem <u>Kreis</u> mit dem <u>Durchmesser</u> $\overline{AB}$ liegt, dann hat das Dreieck bei C einen <u>rechten Winkel</u>
Scheitelpunkt	Höchster / tiefster <u>Punkt</u> bei der <u>Parabel</u>
Scheitelpunktform	Schreibweise der <u>quadratischen Gleichung</u> : $f(x) = a(x - x_s)^2 + y_s$
Scheitelwinkel	gegenüberliegende <u>Winkel</u> an einer <u>Geradenkreuzung</u> sind gleich groß
Schnittkreisfläche	Kreisfläche, die entsteht, wenn eine <u>Kugel</u> in zwei Hälften geteilt wird
Schnittmenge	<u>Menge</u> aller Elemente, die Gemeinsamkeiten aufweisen
Schnittpunkt	<u>Punkt</u> , in dem sich z.B. zwei Kurven schneiden; $S(x y)$
Schnittstelle	Ort (x-Wert), in dem sich z.B. zwei Kurven schneiden
Schräge Asymptote	<u>Gebrochen-rationale Funktion</u> nähert sich dem <u>Graphen</u> einer <u>linearen Funktion</u> (schräge / schiefe Asymptote) an
Schwerpunkt	<u>Schnittpunkt</u> der <u>Seitenhalbierenden</u>
Seitenhalbierende	<u>Gerade</u> , die durch den <u>Mittelpunkt</u> einer Dreiecksseite und die dazugehörige Ecke verläuft
Sekante	<u>Gerade</u> , die den <u>Kreis</u> oder einen <u>Graphen</u> in zwei <u>Punkten</u> schneidet
Senkrechte Asymptote	<u>Gerade</u> an der <u>Definitionslücke</u>
Signifikanzniveau	<u>Wahrscheinlichkeit</u> , mit der die <u>Nullhypothese</u> verworfen wird
Signifikanztest	Statistischer Test auf signifikante Unterschiede

Sinus	Im <u>rechtwinkligen Dreieck</u> das Verhältnis von <u>Gegenkathete</u> und <u>Hypotenuse</u>
Sinusfunktion	$f(x) = \sin x$
Skalarprodukt	Verknüpfung zwischen zwei <u>Vektoren</u> ; das Ergebnis ergibt eine <u>Zahl</u> ; $\vec{a} \circ \vec{b} = \begin{pmatrix} a_1 \\ a_2 \\ a_3 \end{pmatrix} \circ \begin{pmatrix} b_1 \\ b_2 \\ b_3 \end{pmatrix} = a_1 b_1 + a_2 b_2 + a_3 b_3$
Spannweite	<u>Differenz</u> aus größtem und kleinstem Wert
Spat	Geometrischer <u>Körper</u> , der von sechs paarweise <u>kongruenten</u> in parallelen Ebenen liegenden <u>Parallelogrammen</u> begrenzt wird; auch Parallelepiped genannt;
Stambruch	<u>Bruch</u> mit <u>Zählerzahl</u> 1, z.B. $\frac{1}{3}$
Stammfunktion	<u>Unbestimmtes Integral</u> ; $F'(x) = f(x)$
Standardabweichung	Mittlere Abweichung der Streuung
Stauchung	„Zusammendrücken“ des <u>Graphen</u> einer <u>Funktion</u>
Steigungswinkel	<u>Winkel</u> zwischen <u>Graph</u> und <u>x-Achse</u> $m = f'(x) = \tan \alpha$
Strecke $\overline{AB}$	Kürzeste Verbindungslinie zweier <u>Punkte</u> A und B
Streckenlänge $\overline{AB}$	Ausgemessene Länge der <u>Strecke</u> zwischen A und B
Streckung	„Auseinanderziehen“ des <u>Graphen</u> einer <u>Funktion</u>
Streckungsfaktor a	Öffnungsfaktor der <u>Parabel</u>
Stochastische Unabhängigkeit	$P(A \cap B) = P(A) \cdot P(B)$
Stufenzahl	Zehner <u>potenzen</u> ; z.B. 10, 100, 1000, 10 000, ...
Substitution	Ersetzen einer <u>Variablen</u> durch eine andere zur leichteren Berechnung z.B. einer <u>Gleichung</u>
Subtrahend	Zweite <u>Zahl</u> bei der <u>Subtraktion</u>
Subtraktion	Abziehen einer <u>Zahl</u> von einer anderen („Minus-Rechnung“)
Summand	<u>Zahl</u> , die bei einer <u>Addition</u> hinzugefügt wird
Summe	Ergebnis einer <u>Addition</u>

Symmetrie	<i>Begriff, der beschreibt, dass ein geometrisches Objekt durch Bewegungen auf sich selbst abgebildet werden kann und sich somit nicht verändert</i>
Symmetrieachse	<i>Spiegelachse</i>
Symmetriezentrum	<i>Drehpunkt bei einer Punktsymmetrie</i>
$\mathcal{T}$	
Tangente	<i>Gerade, die den Kreis oder den Graphen in einem Punkt berührt</i>
Tangens	<i>Im rechtwinkligen Dreieck das Verhältnis von Gegenkathete und Ankathete</i>
Tangensfunktion	<i>$f(x) = \tan x$</i>
Term	<i>(Sinnvoller) Rechenausdruck, der Zahlen, Klammern und / oder Rechenzeichen enthält</i>
Termumformung	<i>Veränderung der Gestalt eines Terms, z.B. Zusammenfassen eines Terms</i>
Termwert	<i>Ergebnis der Berechnung eines Terms</i>
Thaleskreis	<i>Kreis nach „Satz des Thales“</i>
Trapez	<i>Viereck, mit zwei parallelen Seiten</i>
Trigonometrie	<i>Lehre der Dreiecksmessung</i>
$\mathcal{U}$	
Umfang	<i>Gesamte Weglänge um eine Figur oder einen Körper</i>
Umkehrfunktion	<i>Funktion, die durch Spiegelung einer anderen Funktion an der Winkelhalbierende des I. und III. Quadranten entsteht</i>
Umkreis	<i>Kreis mit einbeschriebenem Dreieck</i>
Umkreismittelpunkt	<i>Schnittpunkt der Mittelsenkrechten</i>
Unbestimmtes Integral	<i>Menge aller Stammfunktionen</i>
Unechter Bruch	<i>Zähler größer als Nenner</i>
Unendlich period. Dezimalbruch	<i>Kein endlicher Dezimalbruch</i>

Ungleichung	Vergleich von Größen; zwei <u>Terme</u> , die durch ein Ungleichheitszeichen ($<$; $>$; $\leq$; $\geq$) getrennt sind
Ursprung	Nullpunkt; meist <u>Schnittpunkt</u> der Koordinatenachsen
Ursprungsgerade	<u>Lineare Funktion</u> durch den <u>Ursprung</u> ($t = 0$)
$\mathcal{V}$	
Variable	Platzhalter; gekennzeichnet durch einen kleinen Buchstaben
Varianz	Maß für die Größe der Abweichung vom Mittelwert
Vektor	<u>Menge</u> paralleler, gleich langer und gleichgerichteter Pfeile
Vektorprodukt	Verknüpfung zweier <u>Vektoren</u> im Raum; das Ergebnis ergibt einen <u>Vektor</u> ;
	$\vec{a} \times \vec{b} = \begin{pmatrix} a_1 \\ a_2 \\ a_3 \end{pmatrix} \times \begin{pmatrix} b_1 \\ b_2 \\ b_3 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_2 b_3 - a_3 b_2 \\ a_3 b_1 - a_1 b_3 \\ a_1 b_2 - a_2 b_1 \end{pmatrix}$
Vektorschreibweise	Darstellung eines <u>Punkts</u> als <u>Vektor</u> : $\vec{P} = \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{pmatrix}$
Verbindungsvektor	<u>Vektor</u> , welche zwei <u>Punkte</u> im Raum verbindet (z.B. $\overrightarrow{AB}$)
Vereinigung	Zusammenfassende <u>Menge</u> aller Elemente aus den vorhandenen Mengen
Verschiebung	<u>Graphen</u> nach oben / unten oder rechts / links bewegen
Vierfeldertafel	Darstellungsmöglichkeit für <u>relative</u> und <u>absolute</u> Häufigkeiten
Vollständig gekürzt	<u>Zähler</u> und <u>Nenner</u> erhalten keinen gemeinsamen Teiler mehr
Vorzeichen	„Rechenzeichen“ einer <u>Zahl</u> zugehörig

W

Wachstum	<i>Stetiger Anstieg / Abfall</i>
Wahrscheinlichkeit	<i>Grad der Möglichkeit des Eintretens eines Ereignisses</i>
Wahrscheinlichkeitsverteilung	<u>Funktion</u> der <u>Zufallsgröße</u> : $P(X = x)$
Wendepunkt	<u>Punkt</u> , an dem sich die steilste Steigung des <u>Graphen</u> befindet
Wendestelle	Steilste Stelle am <u>Funktionsgraphen</u> (x-Wert)
Wertemenge	<u>Menge</u> aller <u>Funktionswerte</u>
Wertetabelle	Tabelle, in die die Argumente (x-Werte) und die entsprechenden <u>Funktionswerte</u> (y-Werte) eingetragen werden
Windschief	Zwei <u>Geraden</u> im Raum sind weder <u>parallel</u> , noch identisch oder schneiden sich
Winkel $\sphericalangle$	Zwischen zwei sich schneidenden <u>Geraden</u> (Schenkel); Messung gegen den Uhrzeigersinn; Bezeichnung mit kleinen griechischen Buchstaben
Winkelhalbierende	<u>Gerade</u> , die den <u>Winkel</u> halbiert
Winkeltreue	Symmetrische <u>Winkel</u> sind gleich groß
Würfel	<u>Körper</u> , begrenzt von sechs <u>Quadraten</u>
Wurzel	Analog: <u>Quadratwurzel</u>
Wurzelfunktion	$f(x) = \sqrt{x}$

X

x-Achse	<i>Rechtswertachse im Koordinatensystem</i>
x_i-Achse ($i = 1, 2, 3$)	<i>Koordinatenachsen im dreidimensionalen Koordinatensystem</i>

y

y-Achse	<i>Hochwertachse im Koordinatensystem</i>
----------------	---

Z

Zähler	<i>Ausdruck über dem Bruchstrich</i>
Zählprinzip	<i>Anzahl aller Möglichkeiten wird durch das Produkt der Möglichkeiten einzelner Stellen berechnet</i>
Zahl	<i>Einzelne Ziffer oder eine Kombination aus Ziffern</i>
Zahlengerade	<i>Gerade mit Zahlen, die immer größer werden und den gleichen Abstand haben</i>
Zahlenstrahl	<i>Halbgerade (beginnend bei Null) mit Zahlen, die immer größer werden und den gleichen Abstand haben</i>
Ziffer	0; 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9
Zinsen	<i>Analog: Prozentwert</i>
Zinsrechnung	<i>Analog: Prozentrechnung</i>
Zinssatz	<i>Analog: Prozentsatz</i>
Zufallsexperiment	<i>Experiment mit einem nicht vorhersehbaren Ergebnis</i>
Zufallsgröße X	<i>Funktion, die jedem Ergebnis eines Ergebnisraums eine reelle Zahl zuordnet</i>
Zylinder	<i>Fläche, deren Punkte von einer festen Gerade, der Achse, denselben Abstand haben</i>