

Mustererkennung



Du kennst vielleicht Rätsel, bei denen eine Zahlenfolge fortgesetzt werden soll. Wie würdest du diese Zahlenfolgen fortsetzen?

- a)  $(2; 5; 8; 11; \square; \square; \square; \dots)$
- b)  $(1; 2; 4; 8; \square; \square; \square; \dots)$
- c)  $(1; 4; 9; 16; \square; \square; \square; \dots)$
- d)  $(1; -2; 4; -8; \square; \square; \square; \square; \dots)$
- e)  $(2; 3; 5; 7; 11; 13; 17; \square; \square; \square; \dots)$
- f)  $(1; 1; 2; 3; 5; 8; \square; \square; \square; \dots)$

Zahlenfolgen



Bei einer Zahlenfolge (kurz: **Folge**) befinden sich Zahlen in einer festen Reihenfolge:

$$(a_1; a_2; a_3; \dots)$$

Die einzelnen Zahlen einer Folge nennen wir auch **Folglied**.

Die kleine tiefgestellte Zahl 1 bei  $a_1$  heißt auch **Index**. Der Index hilft uns beim Nummerieren der Folglied.

Wir verwenden die Sprechweise: „ $a_{42}$  ist das 42. Folglied der Folge.“

Statt  $(a_1; a_2; a_3; \dots)$  schreiben wir auch kürzer  $(a_n)_{n \geq 1}$  oder noch kürzer  $(a_n)$ .

Mehrdeutigkeit



Wie würdest du die Folge  $(3; 5; 7; \dots)$  fortsetzen?

Lukas setzt so fort:  $(3; 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; \dots)$

(Folge der ungeraden Zahlen ab 3)

Annika setzt so fort:  $(3; 5; 7; 11; 13; 17; 19; 23, \dots)$

(Folge der Primzahlen)

Solche Aufgabenstellungen sind *nicht* eindeutig lösbar. Manche Fortsetzungen können naheliegender als andere sein, aber von richtig oder falsch kann man ohne weitere Informationen *nicht* sprechen.

Explizites Bildungsgesetz



Das **explizite Bildungsgesetz**

$$a_n = 2 \cdot n + 1$$

legt die Folge  $(a_n)_{n \geq 1} = (3; 5; 7; 9; 11; \dots)$  *eindeutig* fest.

Wir können jedes Folglied ausrechnen, indem wir die entsprechende Zahl für  $n$  einsetzen:

$$n = 1 \implies a_1 = 2 \cdot 1 + 1 = 3$$

$$n = 3 \implies a_3 = \square$$

$$n = 2 \implies a_2 = 2 \cdot 2 + 1 = 5$$

$$n = 42 \implies a_{42} = \square$$

Für die Folge der Primzahlen  $(2; 3; 5; 7; 11; 13; 17; 19; 23; \dots)$  ist übrigens *kein* explizites Bildungsgesetz bekannt.

Folge als Funktion

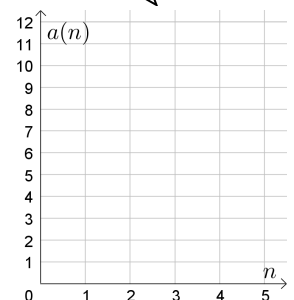


Erinnere dich, dass eine **Funktion** *jedem* Element ihrer Definitionsmenge *genau ein* Element ihrer Wertemenge zuordnet.

Eine Folge  $(a_1; a_2; a_3; \dots)$  ist also eine Funktion  $a$  mit Definitionsmenge  $\mathbb{N}^* = \{1; 2; 3; \dots\}$  und Funktionswerten  $a(n) = a_n$ .

Welcher Funktionstyp steckt hinter  $a_n = 2 \cdot n + 1$ ?

Zeichne die ersten fünf Folglied der von  $(a_n)_{n \geq 1}$  rechts ein.





Die Folge  $(a_n)_{n \geq 1}$  hat das folgende explizite Bildungsgesetz:

$$a_n = n^2 - 5$$

1) Berechne die ersten 5 Folgenglieder:

$$a_1 = \boxed{\phantom{00}} \quad a_2 = \boxed{\phantom{00}} \quad a_3 = \boxed{\phantom{00}} \quad a_4 = \boxed{\phantom{00}} \quad a_5 = \boxed{\phantom{00}}$$

2) Das wievielte Folgenglied ist gleich 139?

3) Begründe, warum *kein* Folgenglied gleich 75 ist.



Das rekursive Bildungsgesetz

$$\underbrace{a_{n+1} = a_n + 2}_{\text{Rekursionsvorschrift}} \quad \text{mit} \quad \underbrace{a_1 = 3}_{\text{Anfangsbedingung}}$$

Beachte, dass bei  $a_{n+1}$  das „+1“ im Index steht.  $a_{n+1}$  ist also das Folgenglied direkt nach  $a_n$ :  
 $(a_1; a_2; a_3; \dots; a_n; a_{n+1}; \dots)$

legt die Folge  $(a_n)_{n \geq 1} = (3; 5; 7; 9; 11; \dots)$  *eindeutig* fest:

Die Anfangsbedingung legt fest, mit welchem Wert die Folge startet. Die Rekursionsvorschrift enthält das Muster, wie man von einem zum nächsten Folgenglied kommt („immer +2 rechnen“), also:

$$\begin{aligned} n = 1 &\implies a_{1+1} = a_1 + 2 \implies a_2 = 3 + 2 = 5 \\ n = 2 &\implies a_{2+1} = a_2 + 2 \implies a_3 = 5 + 2 = 7 \\ n = 3 &\implies a_{3+1} = a_3 + 2 \implies a_4 = 7 + 2 = 9 \quad \text{usw.} \end{aligned} \quad \begin{matrix} \overset{+2}{\curvearrowright} \overset{+2}{\curvearrowright} \overset{+2}{\curvearrowright} \overset{+2}{\curvearrowright} \\ (3; 5; 7; 9; 11; \dots) \end{matrix}$$



Ermittle die ersten 6 Folgenglieder der rekursiv gegebenen Folge.

a)  $a_{n+1} = a_n - 3$  mit  $a_1 = 8$

$$a_2 = \boxed{\phantom{00}} \quad a_3 = \boxed{\phantom{00}} \quad a_4 = \boxed{\phantom{00}} \quad a_5 = \boxed{\phantom{00}} \quad a_6 = \boxed{\phantom{00}}$$

b)  $b_{n+1} = b_n \cdot (-2)$  mit  $b_1 = 3$

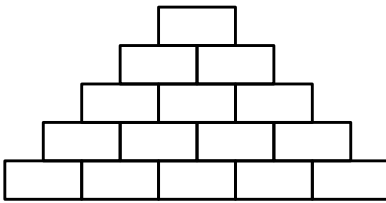
$$b_2 = \boxed{\phantom{00}} \quad b_3 = \boxed{\phantom{00}} \quad b_4 = \boxed{\phantom{00}} \quad b_5 = \boxed{\phantom{00}} \quad b_6 = \boxed{\phantom{00}}$$

c)  $c_{n+1} = c_n + n$  mit  $c_1 = 2$

$$c_2 = \boxed{\phantom{00}} \quad c_3 = \boxed{\phantom{00}} \quad c_4 = \boxed{\phantom{00}} \quad c_5 = \boxed{\phantom{00}} \quad c_6 = \boxed{\phantom{00}}$$

Der dargestellte Turm wird aus Ziegelsteinen aufgebaut.  
Die Anzahl der Ziegelsteine in der  $n$ -ten Reihe (von oben gezählt) ist  $a_n$ .

- $a_1 = 1$
- $a_2 = 2$
- $a_3 = 3$
- $a_4 = 4$
- $a_5 = 5$



- 1) Ermittle ein explizites Bildungsgesetz von  $(a_n)_{n \geq 1}$ .
- 2) Ermittle ein rekursives Bildungsgesetz von  $(a_n)_{n \geq 1}$ .

Fibonacci-Folge 

Bei der Fibonacci-Folge  $(f_n)$  ist jedes Folgenglied die Summe der beiden vorherigen Folgenglieder:

$$f_{n+2} = f_{n+1} + f_n \quad \text{mit} \quad f_1 = 1, \quad f_2 = 1$$

Warum sind 2 Anfangsbedingungen notwendig?

- a) Ermittle die ersten 8 Folgenglieder der Fibonacci-Folge.


$$f_3 = \boxed{\phantom{000}} \quad f_4 = \boxed{\phantom{000}} \quad f_5 = \boxed{\phantom{000}} \quad f_6 = \boxed{\phantom{000}} \quad f_7 = \boxed{\phantom{000}} \quad f_8 = \boxed{\phantom{000}}$$

- b) Im 18. Jahrhundert wurde ein explizites Bildungsgesetz für  $(f_n)$  entdeckt und **bewiesen**:

$$f_n = \frac{\varphi^n - \psi^n}{\sqrt{5}} \quad \text{mit} \quad \varphi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2} \quad \text{und} \quad \psi = \frac{1 - \sqrt{5}}{2}$$

Die Zahl  $\varphi$  ist der sogenannte **Goldene Schnitt**.

Berechne damit das 42. Glied der Fibonacci-Folge:  $f_{42} = \boxed{\phantom{0000000000}}$

Babylonisches Wurzelziehen 

Schon vor über 3000 Jahren kannte die Menschheit eine Methode, um  $\sqrt{A}$  mit  $A > 0$  nur mit den Grundrechnungsarten *beliebig* genau zu berechnen, nämlich:

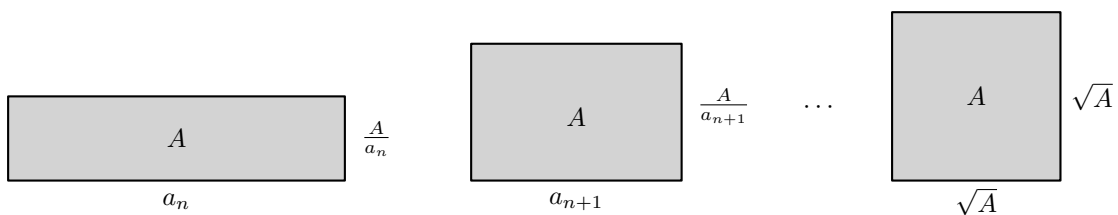
- 1) Starte mit einer beliebigen positiven Zahl  $a_1$ .
- 2) Berechne rekursiv  $a_{n+1} = \frac{1}{2} \cdot \left( a_n + \frac{A}{a_n} \right)$ .  $a_{n+1}$  ist also das **arithmetische Mittel** von  $a_n$  und  $\frac{A}{a_n}$ .

Probiere das Verfahren mit der Anfangsbedingung  $a_1 = 1$  aus, um  $\sqrt{2}$  anzunähern:

$$a_2 = \boxed{\phantom{000}} \quad a_3 = \boxed{\phantom{000}} \quad a_4 = \boxed{\phantom{000}} \quad a_5 = \boxed{\phantom{000}}$$

Tatsächlich stimmen schon die ersten 11 Nachkommastellen von  $a_5$  mit jenen von  $\sqrt{2}$  überein.

Die Idee hinter dem Babylonischen Wurzelziehen ist in den folgenden Bildern dargestellt:



$a_{n+1}$  liegt als arithmetisches Mittel von  $a_n$  und  $\frac{A}{a_n}$  genau in der Mitte zwischen diesen beiden Werten.

Bei einem Spiel darf man eine Spielfigur in jedem Zug um entweder 1, 2 oder 3 Felder vorwärts bewegen. Die Spielfigur steht noch 10 Felder vom Ziel entfernt.

Wie viele Möglichkeiten gibt es, um die Spielfigur in mehreren Zügen genau auf das Ziel zu bewegen?

- Drei dieser Möglichkeiten sind:
- i)  $3 + 3 + 3 + 1 = 10$
  - ii)  $3 + 3 + 1 + 3 = 10$
  - iii)  $1 + 1 + 2 + 1 + 3 + 2 = 10$



Ein systematisches Durchgehen aller Möglichkeiten ist hier schon recht mühsam.

Manche mathematischen Probleme werden einfacher lösbar, wenn man sie allgemeiner formuliert:

Wie viele Möglichkeiten gibt es, wenn die Spielfigur noch  $n$  Felder vom Ziel entfernt ist ( $n \geq 1$ )?

Diese Anzahl kürzen wir mit  $a_n$  ab. Die oben gesuchte Anzahl ist also  $a_{10}$ .

1) Ermittle  $a_1$ ,  $a_2$  und  $a_3$ .

$a_1 =$    $a_2 =$    $a_3 =$

Wenn die Spielfigur noch 4 Felder vom Ziel entfernt ist, gibt es 3 Optionen:

- Du bewegst die Spielfigur 1 Feld vorwärts. Dann ist sie noch 3 Felder vom Ziel entfernt.
- Du bewegst die Spielfigur 2 Felder vorwärts. Dann ist sie noch 2 Felder vom Ziel entfernt.
- Du bewegst die Spielfigur 3 Felder vorwärts. Dann ist sie noch 1 Feld vom Ziel entfernt.

3) Wie kannst du also  $a_4$  mithilfe von  $a_1$ ,  $a_2$  und  $a_3$  berechnen?

Allgemein gilt für alle  $n \geq 4$  das folgende rekursive Bildungsgesetz:  $a_n = a_{n-1} + a_{n-2} + a_{n-3}$

4) Berechne mithilfe dieser Rekursion die gesuchte Anzahl  $a_{10}$ .

$a_5 =$    $a_6 =$    $a_7 =$    $a_8 =$    $a_9 =$    $a_{10} =$

Die Folgen  $(a_n)$  und  $(b_n)$  sind rekursiv gegeben:

- $a_{n+1} = a_n + 2$  mit  $a_1 = 1$
- $b_{n+1} = a_n \cdot b_n$  mit  $b_1 = 1$

a) Ermittle die ersten 5 Folgenglieder von  $(a_n)$  und  $(b_n)$ .

$a_2 =$    $a_3 =$    $a_4 =$    $a_5 =$

$b_2 =$    $b_3 =$    $b_4 =$    $b_5 =$

Rechts siehst du, wie man mit einer [Tabellenkalkulation](#) auf Knopfdruck die ersten 12 Folgenglieder der Fibonacci-Folge rekursiv berechnen kann.

b) Berechne mit einer Tabellenkalkulation:  $b_{10} =$

▼ Tabelle		
$f_x$	F	K
	A	B
1		1
2		1
3	=A1 + A2	
4		3
5		5
6		8
7		13
8		21
9		34
10		55
11		89
12		144

