

EXPERIMENT JE ZÁŽITOK		fyzika
Škola:		Trieda:
Meno a priezvisko:		Dátum:

## URČENIE RÝCHLSOTI ROVNOMERNÉHO POHYBU

### Vlastná skúsenosť

Niektoré automobily majú tzv. tempomat – zariadenie, ktoré automaticky udržuje zvolenú rýchlosť. Rýchlosť automobilu sa nemení a auto ide rovnomerne.

### Čo je dôležité vedieť

Rovnomerný pohyb koná teleso vtedy, ak za ľubovoľné, ale rovnako veľké časové intervaly prejde rovnako veľké úseky dráhy.

Veľkosť rýchlosti rovnomerného pohybu vypočítame, ak príslušný úsek dráhy  $s$  vydělíme časom  $t$ , za ktorý teleso dráhu prejde.

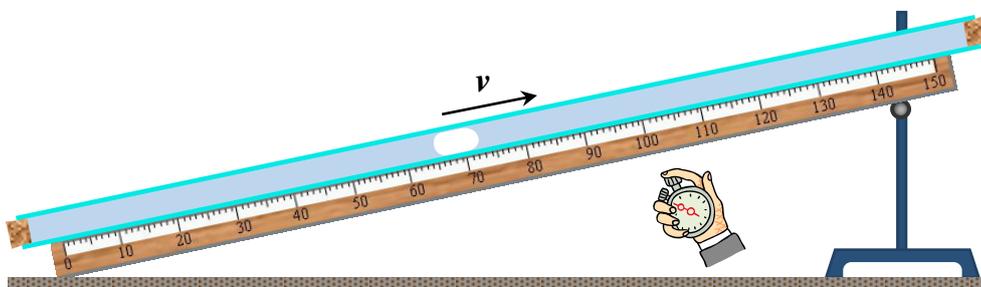
$$s=vt \Rightarrow v=\frac{s}{t}$$

### Experiment

Čo potrebujeme: sklenenú trubicu naplnenú vodou s bublinkou, dĺžkové meradlo, stopky.

### Postup:

1. V sklenej trubici naplnenej vodou je vzduchová bublinka. Pri otočení trubice sa bublina začne pohybovať smerom nahor.
2. Odmerajte dráhu  $s$ , ktorú prejde bublinka a čas  $t$ , za ktorý túto dráhu prejde.
3. Meranie opakujte 5 krát, pre rôzne veľké dráhy  $s$ . Výsledky meraní zapisujte do tabuľky.
4. Vypočítajte pre každé meranie veľkosť rýchlosti  $v$  pohybu bublinky.
5. Uveďte výsledok merania rýchlostí  $v$  formou intervalu a priemernej relatívnej odchýlky merania.
6. Aký pohyb koná bublinka? Zdôvodnite.



Obrázok: Experiment s pohybom na naklonenej rovine

### Úloha č.1

Určenie rýchlosti pohybu bublinky vo vode pri uhle sklonu trubice 15°.

Meranie uskutočnite pomocou videozáznamu *Meranie rýchlosti rovnomerného pohybu I.*

Číslo merania	dráha	čas pohybu	rýchlosť	$\frac{\Delta v}{\text{m.s}^{-1}}$
	$\frac{s}{\text{m}}$	$\frac{t}{\text{s}}$	$\frac{v}{\text{m.s}^{-1}}$	
1				
2				
3				
4				
5				
		Priemer:		

**Výsledok:**

### Úloha č. 2

Určenie rýchlosti pohybu bublinky vo vode pri uhle sklonu trubice 30°.

Meranie uskutočnite pomocou videozáznamu *Meranie rýchlosti rovnomerného pohybu II.*

Číslo merania	dráha	čas pohybu	rýchlosť	$\frac{\Delta v}{\text{m.s}^{-1}}$
	$\frac{s}{\text{m}}$	$\frac{t}{\text{s}}$	$\frac{v}{\text{m.s}^{-1}}$	
1				
2				
3				
4				
5				
		Priemer:		

**Výsledok:**

