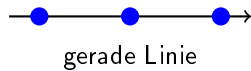


# Bewegungsarten

## Bahnform

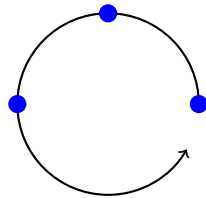
Welchen Weg nimmt das Objekt?

### 1. Geradlinig



Beispiele: Auto, Rolltreppe, Fahrstuhl

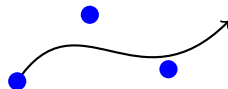
### 2. Kreisförmig



Kreisbahn

Beispiele: Karussell, Uhrzeiger, Riesenrad

### 3. Krummlinig



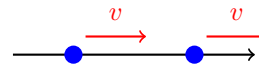
beliebige Kurve

Beispiele: Achterbahn, Schaukel

## Bewegungsart

Wie ändert sich die Geschwindigkeit?

### 1. Gleichförmig

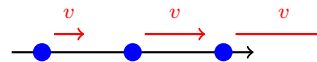


Geschwindigkeit bleibt  
gleich

$$v = \text{konstant}$$

Beispiele: Auto auf Autobahn, Rolltreppe, Uhrzeiger

### 2. Ungleichförmig



Geschwindigkeit ändert sich

schneller  $\leftrightarrow$  langsamer

Beispiele: Anfahren, Bremsen, Ball werfen, Schaukel

## Übersicht

	gleichf.	ungleichf.
geradlinig	Auto, Rolltreppe	Anfahren, Ball
kreisförmig	Karussell, Uhr	Karussell start
krummlinig	(selten)	Achterbahn, Schaukel

## Merksätze

1. Die **Bahnform** beschreibt den **Weg**.

2. Die **Bewegungsart** beschreibt die **Geschwindigkeit**.

3. Jede Bewegung hat **beides**: eine Bahnform UND eine Bewegungsart.

Datum: \_\_\_\_\_