**Geradlinige Bewegungen (gleichmäßig beschleunigt)**

Eine Geschwindigkeitsänderung wird in der Physik Beschleunigung genannt. Die Beschleunigung gibt an, wie schnell sich die Geschwindigkeit eines Körpers ändert. So wie die Geschwindigkeit die Änderungsrate des Ortes darstellt, ist die Beschleunigung die Änderungsrate der Geschwindigkeit.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte BeschreibungFür die Durchschnittsbeschleunigung während eines Zeitintervalls Δt kann man daher schreiben:

Die Beschleunigung a zu einem bestimmten Zeitpunkt (Momentanbeschleunigung) ergibt sich (wie bei der Momentangeschwindigkeit) als Grenzwert dieses Differenzquotienten für Δt → 0:



Die Einheit der Beschleunigung ist



Ein Körper, der sich mit einer Beschleunigung von



bewegt, ändert in der Zeit



seine Geschwindigkeit um

Die **Gesetze der gleichmäßig beschleunigten Bewegung** lauten:

Zeit-Weg-Funktion

Zeit-Geschwindigkeit-Funktion

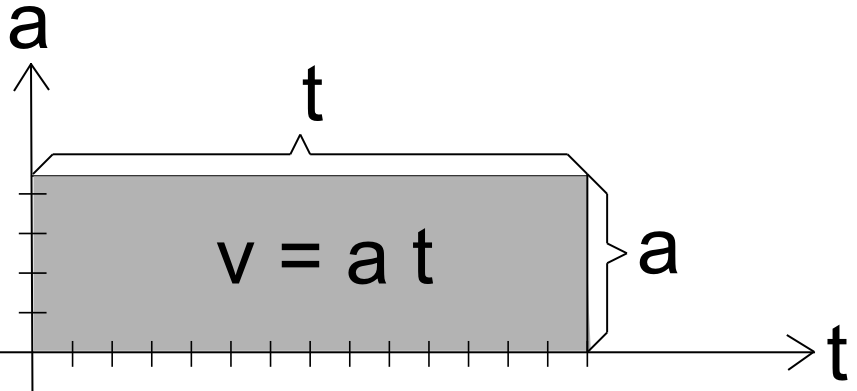


Zeit-Beschleunigung-Funktion

(s0 = zurückgelegte Strecke vor der Beschleunigung, v0 = Geschwindigkeit vor der Beschleunigung, a0 = Anfangsbeschleunigung)

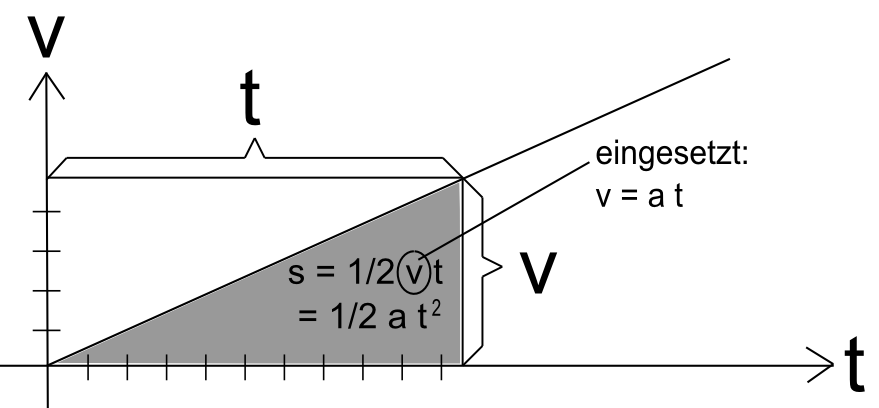
**Anschauliche Darstellung der „Gesetze der gleichmäßig beschleunigten Bewegung“**

Der Flächeninhalt unter dem Graphen entspricht der Geschwindigkeit. Die Fläche ist ein Rechteck mit dem Inhalt

**v = a · t**.

Aus dem t-v-Diagramm lässt sich der im selben Zeitintervall zurückgelegte Weg bestimmen. Die Geschwindigkeit ist proportional zu t, ihr Graph also eine Ursprungsgerade. Der Flächeninhalt des rechtwinkeligen Dreiecks unter dem Graphen der Geschwindigkeit ergibt sich aus den Dreiecksseiten:

**s = ½ · v · t**.



Setzt man für v die Zeit-Geschwindigkeit-Funktion **v = a·t** ein erhält man

**s = ½ · a · t2**.

Das entsprechende s-t-Diagramm sieht folgendermaßen aus:

Ein Bild, das Pfeil enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

**Infoblatt: Beispielrechnungen zu den „Gesetzen der gleichmäßig beschleunigten Bewegung“**

Die **Gesetze der gleichmäßig beschleunigten Bewegung** lauten:

Zeit-Weg-Funktion

Zeit-Geschwindigkeit-Funktion



Zeit-Beschleunigung-Funktion



(s0 = zurückgelegte Strecke vor der Beschleunigung, v0 = Geschwindigkeit vor der Beschleunigung, a0 = Anfangsbeschleunigung)

Zeit-Weg-Funktion

**3 Beispiele:**

**1)** Ein Auto steht an der Ampel (s0 = 0, v0 = 0) und beschleunigt mit 1 m/s2. Nach 10 Sekunden ist das Auto s (10 s) = 50 m weit von der Ampel entfernt.

**2)** Ein Auto fährt mit konstanten 10 m/s (entspricht v0) auf eine Ampel zu. Danach beschleunigt es gleichmäßig mit 1 m/s2. Nach 10 Sekunden der Beschleunigung ist das Auto (100 m + 50 m =) 150 m weit von der Ampel entfernt.

**3)** Ein Auto bleibt 10 Meter (entspricht s0) vor einer roten Ampel stehen und beschleunigt danach gleichmäßig mit 1 m/s2. Nach 10 Sekunden der Beschleunigung ist das Auto (- 10 m + 50 m =) 40 m weit von der Ampel entfernt.

Zeit-Geschwindigkeit-Funktion

**2 Beispiele:**

**1)** Ein Auto steht an der Ampel (v0 = 0) und beschleunigt mit 1 m/s2. Das bedeutet, dass das Auto pro Sekunde um 1 m/s schneller wird. Nach 10 Sekunden besitzt das Auto demnach eine Geschwindigkeit von v (10 s) = 10 m/s.

**2)** Ein Auto fährt mit konstanten 15 m/s (entspricht v0) durch eine Ortschaft. Danach beschleunigt es gleichmäßig mit 1 m/s2. Nach 10 Sekunden der Beschleunigung ist das Auto 25 m/s schnell.