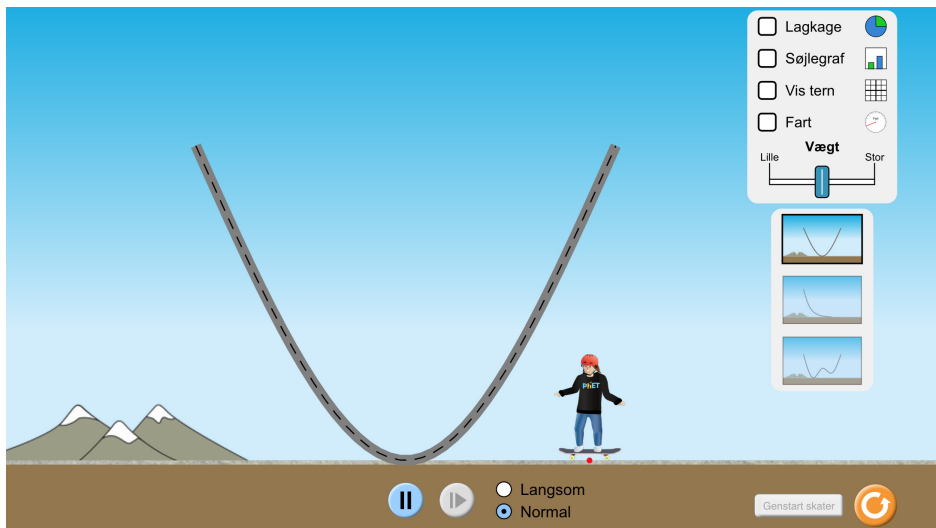


Spørgsmål til Energi-skatepark



Gå til [PhETs Energi-skatepark: Basis](#)

Start med at lære hjemmesiden at kende. Sæt skateren på rampen og undersøg de forskellige mulige knapper. Sæt f.eks. skateren på Pause og Genstart et par gange.

Søjlegraf

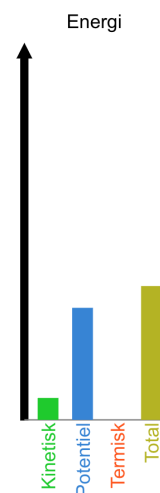
Slå "Søjlegraf" til. Sæt skateren på rampen og start.

- Hvad betyder søjlerne?
- Hvilke søjler ændrer sig? Hvorfor?
- Hvilken søjle ændrer sig ikke? Hvorfor ikke?

Fart og højde

Slå "Fart" til. Sæt skateren på rampen og start. Slå også "Vis tern" til.

- Find to steder på rampen, hvor farten er den samme.
- Find to steder, hvor højden er den samme.
Hvad gælder om farten de to steder? Forklar dine observationer.
- Hvor er farten højest?
- Hvor er farten 0?



Fart og vægt

Slå "Fart" til. Sæt skateren på rampen og start. Slå også "Vis tern" til.

Middelvægt

Sørg for, at skaterens vægt er midt mellem Lille og Stor. Start skateren fra højden 6.

- Hvad er farten, når den er størst?
- Hvor højt kommer skateren op på den modsatte side?

Lille vægt

Sørg for, at skaterens vægt er Lille. Start skateren fra højden 6.

- Hvad er farten, når den er størst?
- Hvor højt kommer skateren op på den modsatte side?

Stor vægt

Sørg for, at skaterens vægt er Stor. Start skateren fra højden 6.

- Hvad er farten, når den er størst?
- Hvor højt kommer skateren op på den modsatte side?

Konkluder

Skriv en konklusion om sammenhængen mellem vægt, højde og fart.

Bane med Bump

Prøv skaterbanen med bump. Slå "Lagkage" til.

- Hvornår udgør potentiel energi den største andel af skaterens energi?
- Hvornår udgør kinetisk energi den største andel af skaterens energi?
- Hvad skal der til, for at skateren kan passere bumpet?

