

Arbeitsblatt 3 – „Pool“

Verwende zur Bearbeitung der folgenden Aufgabenstellungen das Applet!



- a) *Blende die Spur ein. Stelle mit dem Schieberegler für die Füllmenge (beim grünen Punkt) eine Zahl ein und variiere nun die Zuflussgeschwindigkeit beim roten Schieberegler.*

Beobachte nun die Spur des schwarzen Punktes am Zeichenblatt. Liegen die Punkte auf einer Geraden?

Ja

Nein

Blende nun durch Klicken ins Kontrollkästchen Graph ein/aus ein Verbindungslinie durch alle Punkte ein!

Alle Punkte liegen auf einer Kurve.

- b) *Blende nun die Spur aus! Stelle nun hintereinander 2 andere Werte für die Füllmenge des Swimmingpools ein und variiere wiederum die Zuflussgeschwindigkeit!*

Beschreibe, was die 3 Kurven gemeinsam haben!

Du hast somit ein weiteres Kennzeichen von zwei Größen, welche im indirekten Verhältnis stehen, erarbeitet:

MERKE:

- c) *Stelle nun am Schieberegler für die Füllmenge 80 hl ein und variiere die Zuflussgeschwindigkeit.*

Übertrage die Kurve in das leere Koordinatensystem. Zeichne dazu einige Punkte ins Koordinatensystem ein und verbinde diese zur einer Kurve.



