**Рабочий лист Фамилия ₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋₋**

**Задание 1**

1. Велосипедист движется равномерно и прямолинейно. Какова траектория движения точки обода колеса относительно рамы велосипеда?

А. Прямая линия.            В. Окружность.

Б. Дуга.                             Г.  Ничего определенного сказать нельзя.

2. Единицей скорости является...

А. метр.                            В. секунда.

Б. м/с.                               Г. километр.

3. Скорость 15 м/с соответствует...

А. 54 км/ч.                       В. 36.км/ч

Б.   150 км/ч.                    Г. 90.км/ч

4. Путь равный 4156 м соответствует...

А. 41,56 км.                     В. 0,4156 км.

Б. 41560 см.                     Г.  4, 156 км.

5. Какое время понадобится автомобилю для прохождения пути в 45 км при движении с равномерной скоростью равной 25 м/с?

А.  1 ч. 40 мин,                В. 2. ч.

Б. 30 мин.                         Г.  40 мин.

**Задание 2**

Перед вами лежит физическое тело. Приведите его в движение , предварительно насыпав на пути движения кучку песка. Как при этом движется тело? Повторите эксперимент несколько раз, каждый раз разравнивая песок все больше и больше. Что при этом произошло? Затем уберите песок и повторите опыт. Как изменился характер движения?

**Задание 3**

1. В какую сторону относительно автобуса отклоняются пассажиры при повороте автобуса налево?

1. Вперед
2. Назад
3. Направо
4. налево

2. При встряхивании медицинского термометра столбик ртути в нем опускается. Какое физическое явление лежит в основе этого?

1. Трение
2. Инерция
3. Тяготение
4. Диффузия

3. Для полярников, зимующих на льдине, сбрасывают груз с летящего самолета. Где надо сбросить груз, чтобы он попал на льдину?

1. До пролета льдины.
2. После пролета льдины.
3. Над льдиной.
4. Точно попасть невозможно.

4. Может ли тело двигаться равномерно, если на него не действуют другие тела?

1. Не может.
2. Может, но не каждое тело.
3. Может.

5. На тележку, съезжающую по наклонной плоскости, поставлен брусок. Что с ним произойдет, если тележка наткнется на препятствие

