



كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة  
فرع العلوم النظرية



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي  
الجامعة المستنصرية

# المفاهيم الأساسية المتعلقة بالكينيتيك الخطي

## Basic Concepts Related to Linear Kinetics

إعداد وتقديم:

ا.م.د. علي مناتي أحمد الحمراي

للعام الدراسي 2022-2023

الجزء الثالث

الباب الخامس

# الاحتكاك (Friction):



وهناك ثلاثة أنواع من الاحتكاك:

1. الاحتكاك الاستاتيكي (الشروعي):

هو الاحتكاك الذي يظهر مباشرة قبل بدء الجسم بالحركة.

والسبب هو أن الاحتكاك الاستاتيكي يتطلب التغلب على القصور الذاتي للجسم.

2. الاحتكاك الكيناتيكي (الانزلاقي):

هو الاحتكاك الذي يظهر خلال حركة الجسم.

في حين أن الاحتكاك الكيناتيكي يتطلب استمرار الجسم بالحركة.

والقوة المطلوبة لتحريك الجسم هي أكبر من القوة المطلوبة لاستمراره بالحركة.

3. الاحتكاك التدرجي:

ويحدث في حالة تدرج عجلة الدراجة الهوائية كاملة التدوير أو كرة القدم، وهذا

المعامل أقل معاملات الاحتكاك قيمة، حيث يتصل الجسم بالانزلاقي بأكثر من نقطة،

ويتصل بالتدرجي مع السطح بنقطة واحدة فقط.

## الاحتكاك Friction:

هي تلك القوة الميكانيكية التي تعمل دائماً بشكل معاكس لإتجاه الحركة أو لإتجاه تأثير القوة المستخدمة لتأثير الجسم.

## الزخم (كمية الحركة) Momentum:

إن كل جسم متحرك يمتلك كمية حركة (زخم) يساوي حاصل ضرب كتلة ذلك الجسم في سرعته سواء في الحركة الخطية أو الدورانية، وإن وحدات الزخم هي وحدات الكتلة مضروبة بوحدات السرعة ويعبر عنها (s /m.Kg).

$$\text{Velocity } V \times \text{mass } m = \text{Momentum } M$$

Momentum	كمية الحركة
mass	الكتلة
Velocity	السرعة المتجهة



مثال / لاعب تنس كتلته (Kg75) يحمل مضرب تنس كتلته (Kg0,5) ويتحرك بسرعة (s /m8).. احسب كمية الزخم لكامل كتلة اللاعب مع كتلة المضرب، ثم احسب الزخم للذراع اليمنى عند أداء ضربة الكبس من فوق الرأس علماً أن كتلة الذراع اليمنى (Kg3,675) وكانت سرعة الذراع أثناء اداء الكبس (s /m11).

ج /

$$m_{\text{الكلية}} = (m_{\text{اللاعب}} + m_{\text{المضرب}}) \times v_{\text{اللاعب}}$$

$$m_{\text{الكلية}} = (Kg75 + Kg0,5) \times s /m8 = s /m.Kg604$$

$$m_{\text{للذراع}} = (m_{\text{الذراع}} + m_{\text{المضرب}}) \times v_{\text{الذراع}}$$

$$m_{\text{للذراع}} = (Kg 3,675 + Kg 0,5) \times (s /m11) = s /m.Kg45,925$$

ملاحظة: إن حساب كتلة أجزاء الجسم المختلفة يكون من خلال الطريقة التحليلية المتعلقة بالاوزان النسبية لأجزاء الجسم، وذلك بضرب كتلة الجسم الكلية بالنسبة المئوية للجزء والتي هي نسب ثابتة.

• كمية الحركة الخطية (الزخم الخطي) = الكتلة  $\times$  السرعة

$$p = m \times v$$

• وحدة القياس =  $\text{kg.m/s}$

• كمية الحركة الزاوية (الزخم الزاوي) = عزم القصور الذاتي  $\times$  السرعة الزاوية  
= الكتلة  $\times$  مربع نصف القطر  $\times$  السرعة الزاوية

$$L = I \times \omega$$

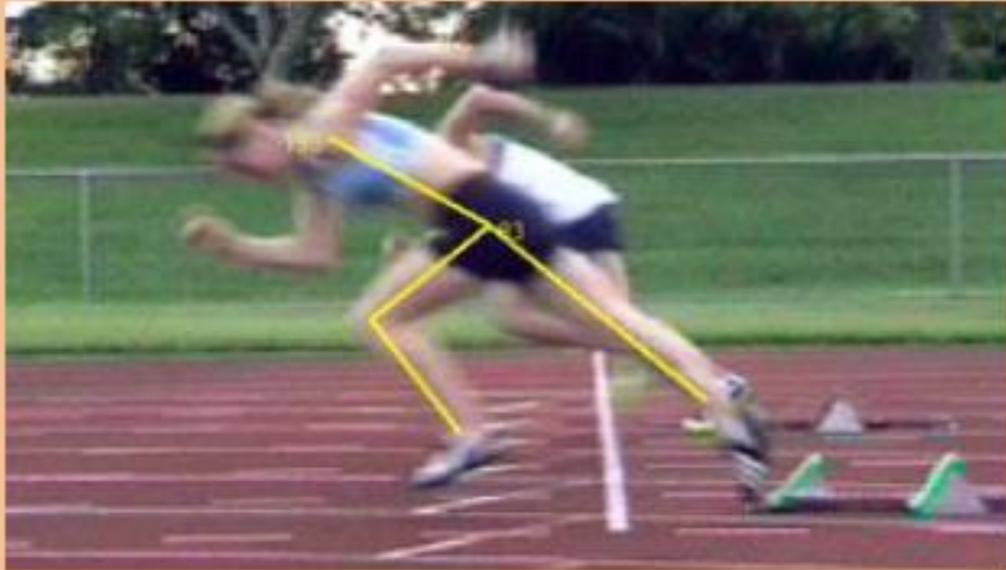
$$L = m \times r^2 \times \omega$$

• وحدة القياس =  $\text{kg.m}^2/\text{s}$

## الدفع وكمية الحركة

انطلاقاً من قانون نيوتن الثاني (قانون التعجيل)، فإن التغيير في كمية الحركة يحدث بفعل تأثير القوة وزمن تأثيرها. ومن هذا المنطلق نجد أن الدفع = القوة  $\times$  الزمن

$$i = F \times t$$



الدفع = التغيير في كمية الحركة

القوة  $\times$  الزمن = الكتلة  $\times$  التغيير في السرعة

$$F \times t = m \times (v_f - v_i)$$

وحدة القياس = N.s او kg.m/s

# الدفع Impulse:

الدفع عبارة عن القوة الموضوعة في وحدة الزمن بمعنى آخر مقدار القوة المؤثرة في فترة زمنية، ويقاس بـ النيوتن.ث.

الدفع Impulse = القوة  $F$   $\times$  الزمن  $t$

إن الدفع كمية ميكانيكية تتأثر بالقوة وزمن تأثيرها، ويرتبط الدفع المؤثر على جسم ما بالتغير الذي يحدث في كمية الحركة للجسم نتيجة تأثير القوة عليه.

## الدفع (Impulse)

• انطلاقاً من قانون نيوتن الثاني (قانون التعجيل) القوة = الكتلة  $\times$  التعجيل  
ان التغيير في كمية حركة الجسم تحدث بفعل تأثير القوة، وان فعل القوة يكون في فترة  
زمنية معينة.

ان القوة التي تؤثر في فترة زمنية معينة يطلق عليها ميكانيكياً بـ (الدفع)  
الدفع = القوة  $\times$  الزمن

$$I = f \times t$$

سؤال / ماهي مقدار القوة اللازمة لتحريك جسم عداء من البدء كتلته 80 كغم واكسابه  
سرعة تبلغ 10 متر/ثانية خلال فترة زمنية مقدارها 4 ثانية؟

الدفع = التغيير في كمية الحركة      ق  $\times$  ن = ك  $\times$  س - 2 س - 1

$$800$$

$$\frac{\quad}{4} = ق$$

$$ق \times 4 = 80 \times (10 - 0)$$

$$4$$

$$ق = 200 \text{ نت}$$



## الطاقة الميكانيكية

اولا- الطاقة الحركية: الطاقة التي يمتلكها الجسم اثناء حركته، ويختلف مقدار هذه الطاقة تبعا لاختلاف كتلة الجسم وسرعته

$$E_k = 0.5 \times m \times v^2$$

الطاقة الحركية = 0.5 X الكتلة X (السرعة)<sup>2</sup>

ثانيا- الطاقة الكامنة: ويطلق عليها احيانا بطاقة الوضع، وهي الطاقة التي يمتلكها الجسم في وضع معين من الثبات

$$E_p = w \times h$$

الطاقة الكامنة = الوزن X الارتفاع



وحدة القياس  
هي الجول =  
 $\text{Kg.m}^2/\text{s}^2$

# الطاقة (Energy):



- مثال / ماهو مقدار الطاقة الكامنة التي يكتسبها جسم لاعب قفز بالزانة كتلته 70 كغم
- اذا اجتاز العارضة على ارتفاع 5 متر ؟
- الطاقة الكامنة = الوزن X الارتفاع
- $3430 = 5 \times (9.8 \times 70)$  جول

- مثال / جسم وزنه 800 نت يمتلك طاقة حركية مقدارها 4000 جول، احسب سرعة هذا الجسم ؟
- الطاقة الحركية =  $0.5 \times$  الكتلة  $\times$  (السرعة)<sup>2</sup>
- اولاً نحول وزن اللاعب الى كتلة
- $81.6 = \frac{800}{9.8}$  كغم
- $4000 = \frac{81.6 \times \text{السرعة}^2}{2}$
- $98.03 = \frac{40.8}{\text{السرعة}^2}$
- السرعة = 9.90 متر / ثانية



YES



BKN

60



NYK

75

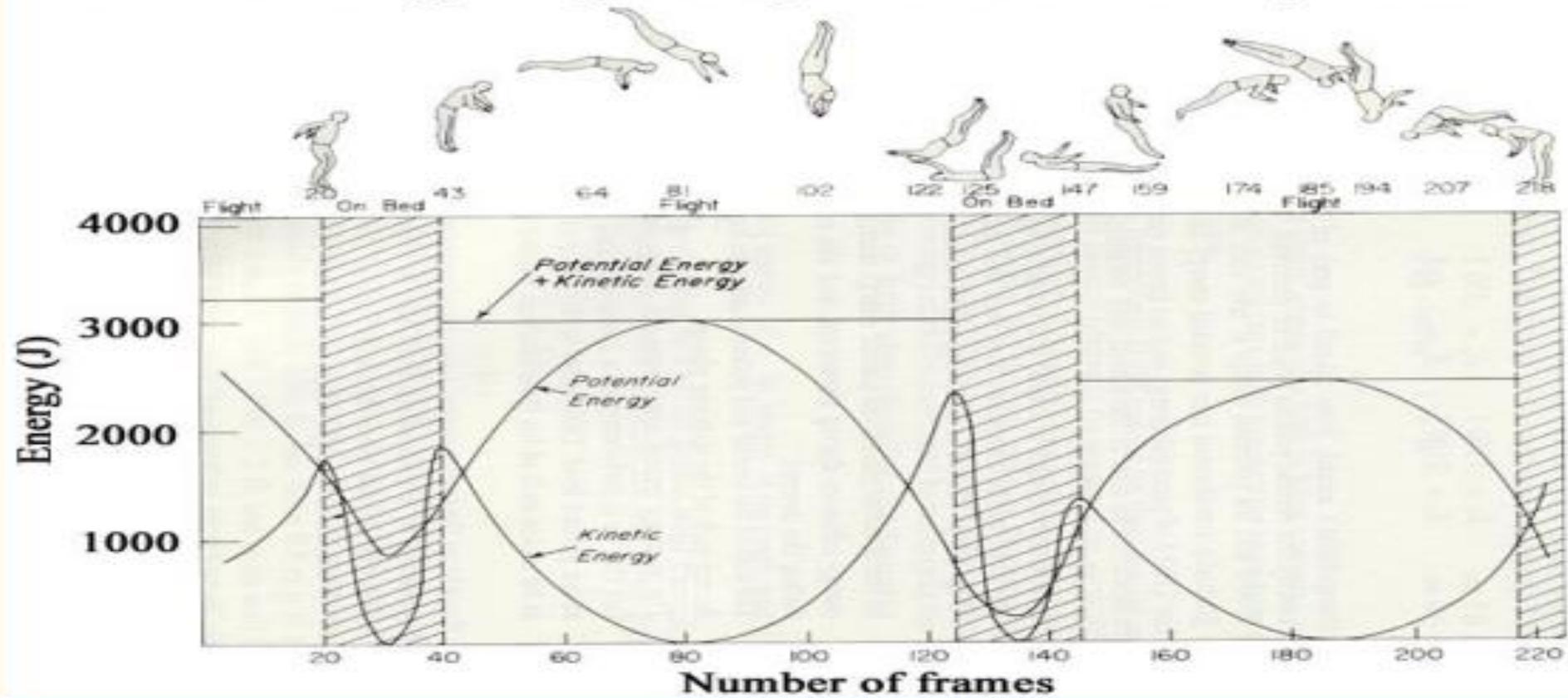
3RD

5:34

20

# الطاقة الحركية + الطاقة الكامنة = مقدار ثابت

Mechanical energy changes during the execution of a trampoline stunt





## التصادم Impact:

التصادم يتضمن اصطدام جسمين لمدة زمنية قصيرة جداً، خلالها يبذل الجسمان قوة كبيرة نسبياً الواحد على الآخر، وإن تصرف الجسمين الذي يتبع التصادم لا يعتمد فقط على مجموع زخمهما ولكن أيضاً على طبيعة التصادم.

عندما نفترض حال تصادم مطاطي كامل، فإن السرعة النسبية للجسمين بعد التصادم ستكون السرعة نفسها قبل التصادم، أما في حال تصادم الكرة مع سطح صلب سيكون التصادم قريب من المطاطية الكاملة لأن سرعة الكرة تقل بمقدار ضئيل خلال التصادم مع السطح.

مثال/ لاعب هوكي الجليد كتلته 90Kg انتقل الى اليمين بسرعة 6m/s وتصادم بشكل رأسي مع لاعب آخر متجه نحو اليسار ويمتلك كتلة مقدارها 80Kg وسرعته 7m/s، فإذا تشابك اللاعبان واستمرا بالانتقال سوية بعد التصادم.. ما سرعتهما المشتركة؟

الجواب :

بعد التصادم	قبل التصادم
$(V) (m_1 + m_2)$	$= V_2M_2 + V_1M_1$
$(V) (m_1 + m_2)$	$= V_2M_2 - V_1M_1$
$V \times 170\text{kg}$	$= (7\text{m/s} \times 80\text{kg}) - (6\text{m/s} \times 90\text{kg})$
$V \times 170\text{kg}$	$= (560\text{kg.m/s}) - (540\text{kg.m/s})$
$V \times 170\text{kg}$	$= 20\text{kg.m/s}$
	$20\text{kg.m/s}$

$$V =$$

$$170\text{kg}$$

$$V = 0.11\text{m/s} \quad \text{سرعتهما بعد التصادم وباتجاه اللاعب الثاني}$$

التصادم Impact:



الأرقام التالية الخدمة GSM 9920622779600 اعلان دولي 102

هو كمية القوة العاملة (F) على مساحة معينة (A)، ويقاس الضغط بوحدات  $\text{N/cm}^2$   
 $\text{Area A / Force F = Pressure P}$

Pressure	الضغط
Force	القوة
Area	المساحة

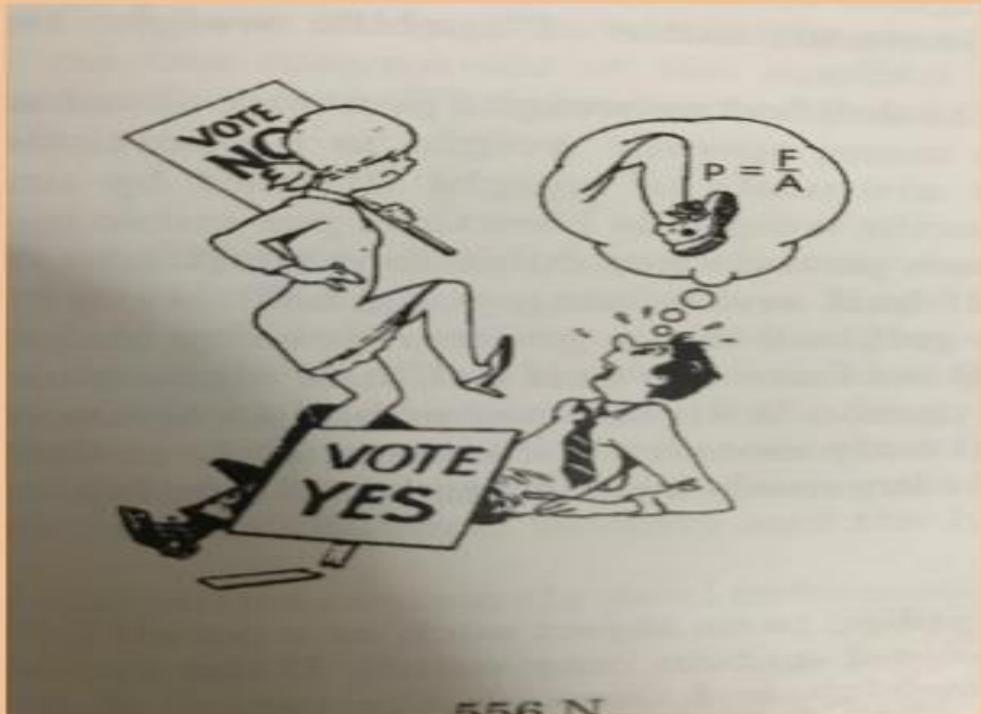
القوة المسلطة

$$\frac{\text{القوة المسلطة}}{\text{المساحة}} = \text{الضغط}$$

force

$$\text{Pressure} = \frac{\text{force}}{\text{area}}$$

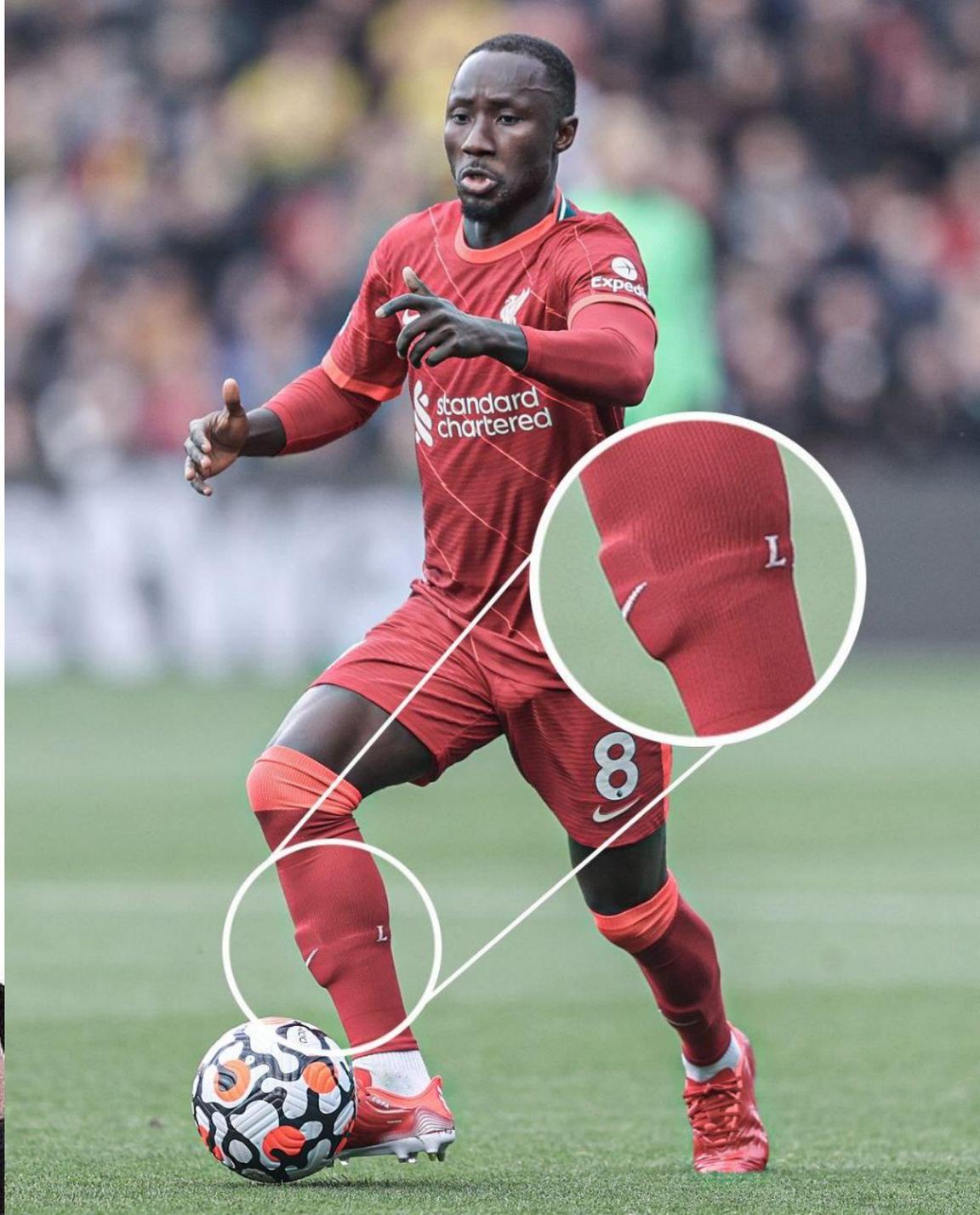
وحدة القياس =  $\text{N/m}^2$



الضغط (Pressure):



YOUNOEND



س/ لاعبة باليه وزنها (556n)،  
مساحة المنطقة الامامية للحذاء  
الخاص بالأداء الفني المدبب  
(2CM4)، ومساحة المنطقة الكلية  
لحذاء المشي الاعتيادي المستوي  
(2CM175)، أوجد كل من :

1. قيمة الضغط المبذول بواسطة  
كل حذاء؟
2. مقارنة كمية الضغط المسلط  
بواسطة كلا الحالتين؟



This type of strap-free should be used with football socks

## الضغط pressure

يختلف الضغط المسلط عندما يكون الشخص واقفا عما هو مستلقيا لان مساحة الاستلقاء اكبر بكثير من مساحة الوقوف .. لو قارنا بين ثلاث حالات يقف فيها شخص على أرض رخوة، حيث يقف في الحالة الاولى على رجل واحد (A = 2cm30) وفي الحالة الثانية على كلتا الرجلين (A = 2cm40) وفي الحالة الثالثة على لوح خشب (A = 2cm100) وكانت القوة التي يسلطها N600 ..

نستنتج أن الضغط في الحالة الاولى هو أكبر من الحالات الاخرى..

$$P = \frac{600}{30} = 20 \text{ N/cm}^2$$

والحالة الثانية أكبر من الحالة الثالثة..  $P = \frac{600}{40} = 15 \text{ N/cm}^2$

والحالة الثالثة يكون الضغط الاقل قيمة..  $P = \frac{600}{100} = 6 \text{ N/cm}^2$

نستنتج من هذا أن القوة تكون في أكبر حالات تأثيرها عندما تتركز في مساحة صغيرة جداً، لهذا نجد لاعبي كرة القدم يعمدون الى وضع واقيات الساق تفادياً لخطورة القوة التي قد يتعرض اليها من الخصم والتي تؤدي فيما اذا تركزت في نقطة معينة على الساق الى الكسر، فيكون الهدف من استعمال الواقيات هو توزيع القوة على مساحة كبيرة من الساق وبالتالي تخفيف حدة الضربة وتقليل الضغط.

THANK YOU

The image features the words "THANK YOU" in a bold, three-dimensional, blue font. The letters are rendered with a halftone or dithered texture, giving them a grainy, digital appearance. The text is set against a solid black background. The perspective is slightly angled, with the letters appearing to rise from a white surface at the bottom. The overall style is reminiscent of early computer graphics or digital art.