



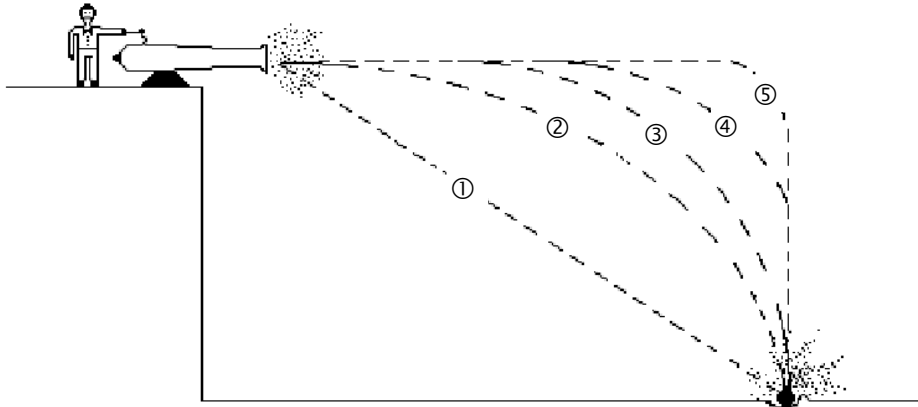
Chapitre D3.

Mouvements dans un champ uniforme



Se positionner (une ou plusieurs bonnes réponses)

1. Une chute libre est :
 - ① Une chute à la surface de la Terre
 - ② Une chute sans frottement
 - ③ Une chute à vitesse constante
 - ④ Une chute verticale
2. Dans le cas d'une chute verticale sans frottement, il y a conservation :
 - ① de la vitesse
 - ② de l'énergie cinétique
 - ③ de l'énergie potentielle
 - ④ de l'énergie mécanique
 - ⑤ d'aucune de ces grandeurs
3. Deux billes métalliques de même taille dont l'une est deux fois plus lourde que l'autre sont lâchées en même temps. La durée nécessaire pour qu'elles touchent le sol :
 - ① est deux fois plus grande pour la bille lourde
 - ② est deux fois plus grande pour la bille légère
 - ③ est plus grande pour la bille lourde mais pas forcément deux fois plus
 - ④ est plus grande pour la bille légère mais pas forcément deux fois plus
 - ⑤ est la même pour les deux billes
4. On lance un boulet de canon du haut d'une falaise. Quelle sera sa trajectoire ?



5. Le travail d'une force s'exprime grâce à la relation :
 - ① $\vec{F} \cdot \vec{v}$
 - ② $F \times v$
 - ③ $\vec{F} \cdot \vec{AB}$
 - ④ $F \times AB$



Activité 1- Les mouvements de chute selon vous, selon Galilée, puis selon Newton...

PARTIE 1 : quel objet tombe le premier ?

On lâche en même temps et de la même hauteur :		Prévision : l'objet qui tombe en premier est...	Observation : l'objet qui tombe en premier est...
A	deux feuilles de papier identiques chiffonnées en boule, mais l'une est deux à trois fois plus grosse.		
B	deux ballons de diamètre voisin de 10 cm : un ballon de baudruche gonflé à l'air, un médecine-ball.		
C	un marteau et une plume sur la Lune.		




Activité 1 - PARTIE 2 : les lois de Galilée sur les chutes

Galileo Galilei, dit « Galilée », est le premier physicien, au tout début du XVII^{ème} siècle, à étudier rigoureusement la chute des corps. Après avoir minutieusement étudié la chute de divers objets depuis la tour de Padoue, il écrit deux lois **empiriques** :

❶	« En un même lieu et pour tous les corps, l'accroissement de la vitesse en fonction du temps est constant. »	
❷	« Les espaces parcourus en chute libre sont proportionnels aux carrés des temps. »	

- Dans la colonne de droite, traduire chacun des énoncés à l'aide d'une relation.
- Parmi les trois situations de la partie 1, laquelle respecte la première loi de Galilée ?
- En déduire une façon de définir la chute libre selon Galilée :
il y a chute libre lorsque
- En appliquant la 2nde loi de Newton à un système en chute libre, indiquer l'expression de son vecteur accélération.
- Étude expérimentale : mon smartphone est-il en chute libre ?**

 Ouvrir l'application *Phyphox*. Pour apprendre éventuellement à utiliser l'accéléromètre, utiliser le QRcode ci-contre et regarder le début de la vidéo.



- Choisir sur l'application "Phyphox" l'expérience "Accélération sans g" ou, si elle n'est pas disponible sur votre smartphone, "Accélération avec g".
 - Après avoir lancé l'enregistrement, lâcher le smartphone en le maintenant initialement horizontal à peu près à hauteur de vos yeux (bien respecter les **consignes de sécurité**).
- 1) Indiquer, en argumentant par écrit, si le smartphone peut être considéré comme en chute libre.
 - 2) Avec quelle orientation a-t-on intérêt à le lâcher pour que ce soit d'autant mieux le cas ?



- Utiliser les fonctionnalités de Phyphox pour déterminer la valeur de la durée de chute notée Δt . En observant la courbe obtenue, évaluer la durée de la chute en repérant la grande variation de la valeur de l'accélération lorsqu'on lâche le smartphone et celle observée lorsque le smartphone touche le sol.
- Reproduire l'expérience une ou deux fois pour vérifier qu'on trouve toujours approximativement la même durée de chute.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ : ATTENTION À VOTRE SMARTPHONE !

Quand vous lâchez votre smartphone, prévoir un gros coussin bien mou et si possible épais
Éviter les matelas car le smartphone risque de rebondir !
Ne pas lâcher de plus de 2 m de haut.
Ne pas ôter la coque ou toute protection si le smartphone en possède une.
Lâcher à plat écran vers le haut pour éviter le rebond.

1) Indiquer la valeur de la durée de chute notée Δt .

2) En déduire la hauteur de chute d'après la loi de Galilée écrite $h = \frac{1}{2} g \Delta t^2$ (on prendra $g = 10 \text{ m.s}^{-2}$) et comparer à la hauteur mesurée directement (entre le point d'impact et vos yeux).

Pour aller plus loin... Si on lâche d'une hauteur deux fois moins importante, que prévoit la loi de Galilée pour la nouvelle durée de chute ? Recommencer en lâchant d'une hauteur deux fois moins grande et vérifier que la prévision faite par la loi est approximativement vérifiée.



Activité 1 - PARTIE 3 : étude d'une chute libre à l'aide des lois de Newton

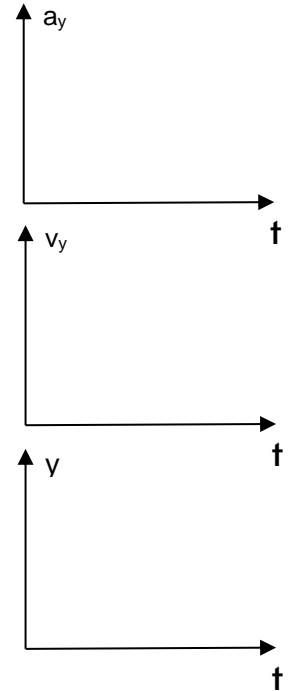
Un des grands succès de la physique de Newton est d'avoir pu démontrer les lois de Galilée sur les chutes libres. C'est ce que nous allons faire.

Une chute libre est une modélisation d'une chute réelle où seul est pris en compte le poids du système étudié : **la chute libre est bien un modèle** et pas un évènement !

Schéma de la situation	Champ de pesanteur	repère

On étudie un objet de masse m , lâché sans vitesse initiale au-dessus du sol à une date $t = 0$. On suppose que son mouvement peut être modélisé par une chute libre. L'étude a lieu dans le référentiel terrestre, supposé galiléen et muni d'un repère d'axe (Oy) , orienté vers le bas (cf ci-contre) et tel que O coïncide avec la position initiale de G .

1. Déduire de l'expression de \vec{a} l'expression de a_y , et représenter son évolution ci-contre.



On va utiliser deux fois une méthode de résolution par intégration pour déterminer la coordonnée verticale du vecteur vitesse puis celle du vecteur position

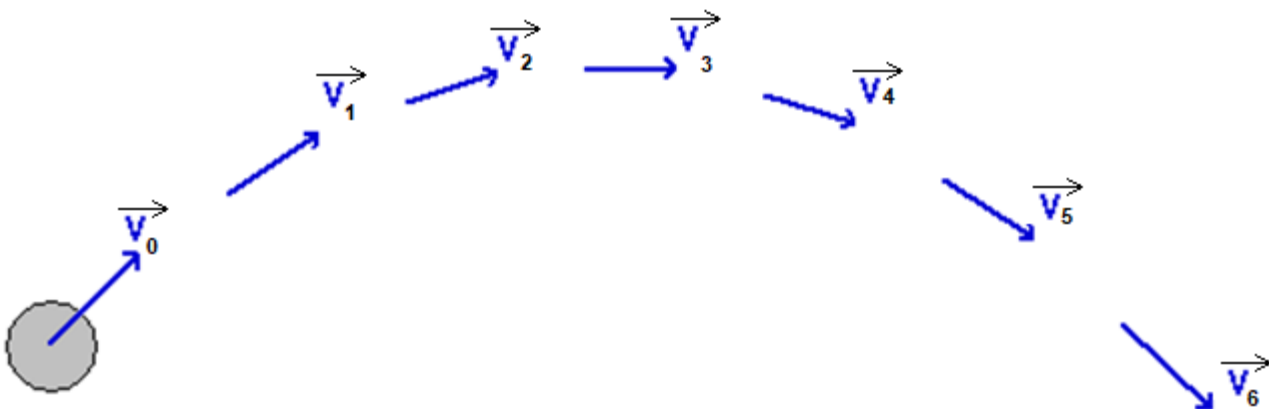
- On rappelle que $a_y = \frac{dv_y}{dt}$ où v_y est la coordonnée verticale de la vitesse. En déduire une expression générale de $v_y(t)$ faisant intervenir g , t et une constante C indépendante du temps.
- Déterminer la valeur de cette constante C satisfaisant la valeur de v_y à la date initiale puis représenter l'évolution de $v_y(t)$ ci-contre.
- En utilisant $v_y = \frac{dy}{dt}$, trouver une expression générale de $y(t)$ faisant intervenir g , t et une constante C' indépendante du temps.
- Déterminer la valeur de C' en utilisant le fait que $y(t = 0) = 0$, puis représenter l'évolution de $y(t)$ ci-contre.

Activité 2- Avec une vitesse initiale non nulle...

Dans cette activité on étudie des **chutes libres** d'objets lancés **avec une vitesse initiale quelconque** à la surface de la Terre (on dit alors un **projectile**). On se limite aux situations pour lesquelles le champ de pesanteur peut être considéré uniforme (ce qui suppose des trajectoires pas trop grandes).

Partie 1- Description cinématique d'une chute libre simulée

On simule une telle chute avec vitesse initiale à l'aide d'un logiciel de simulation qui utilise les lois de Newton. La figure ci-dessous indique les positions successives du centre d'inertie d'un système et son vecteur vitesse à intervalle de temps noté Δt .



En utilisant uniquement vos connaissances du chapitre 1, vérifier que l'accélération de ce système est en accord avec le fait qu'on ait simulé une chute libre. On déterminera graphiquement la direction et le sens du vecteur accélération en un point qui dépend de votre groupe.

Mutualiser les résultats en comparant vos tracés.



Activité 2 - Partie 2- Description des conditions du lancer : premiers éléments de modélisation

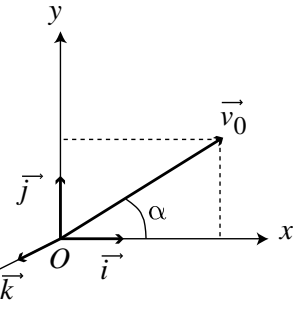
On étudie le centre d'inertie du projectile dans le champ de pesanteur uniforme.

À une date $t = 0$, on lui communique une vitesse initiale \vec{v}_0 .

Le repère d'étude est choisi de la façon suivante :

- axe (Oy) : selon la verticale et vers le haut ;
- axe (Ox) : tel que \vec{v}_0 soit contenu dans le plan (xOy) ;
- axe (Oz) : tel que le repère (O, x, y, z) soit orthonormé direct.

On peut alors décrire le vecteur vitesse initiale par sa valeur v_0 et par l'angle, noté α , qu'il fait avec l'horizontale (souvent appelé *angle de tir*).



1. Exprimer les deux coordonnées v_{x0} et v_{y0} du vecteur \vec{v}_0 .

2. A votre avis, pour lancer un projectile le plus loin possible, avec un vecteur vitesse initiale donné (α et v_0 fixés), il faut :
- 1- prendre un objet le plus léger possible
 - 2- prendre un objet le plus lourd possible
 - 3- peu importe la masse

3. A votre avis, pour lancer un projectile de masse donnée le plus loin possible, il faut que :

- a. À α constant,
- 1 v_0 soit le plus grand possible
 - 2 v_0 soit le plus faible possible
 - 3 ni l'un ni l'autre
- b.b. À v_0 constant,
- 1 α soit le plus grand possible
 - 2 α soit le plus faible possible
 - 3 ni l'un ni l'autre (proposer alors l'angle optimal)

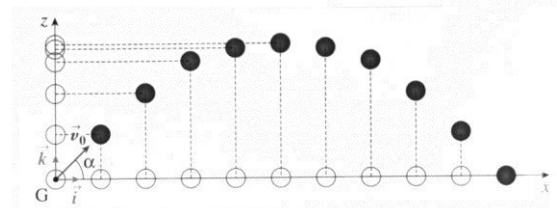
Activité 2 - Partie 3- Étude théorique

1. **Le vecteur accélération.** En appliquant la 2^{ème} loi de Newton au projectile, donner les 3 coordonnées du vecteur accélération du centre d'inertie du système dans le repère décrit précédemment.
2. **De l'accélération à la vitesse.** Déterminer les coordonnées du vecteur vitesse $v_x(t)$, $v_y(t)$ et $v_z(t)$.
3. **De la vitesse à la position.** Déterminer les coordonnées de la position du centre d'inertie : $x(t)$, $y(t)$ et $z(t)$, dites **équation-horaires**.
4. Indiquer ce qui permet d'affirmer que le mouvement est plan.
5. Qualifier le mouvement

- selon l'axe horizontal Ox :
- selon l'axe vertical Oy :

6. *L'équation de la trajectoire est la fonction associant y à x .*
 A l'aide des deux équations horaires $x(t)$ et $y(t)$, en éliminant t , établir l'équation de la trajectoire sous la forme

$$y(x) = \dots\dots\dots x^2 + \dots\dots\dots x + \dots\dots\dots$$



Pour aller plus loin :

On appelle « portée du tir » la distance horizontale parcourue par le projectile lorsqu'il est de nouveau à une altitude $y = 0$. Sur la trajectoire, représenter la portée du tir. Déterminer son expression en exploitant l'équation de la trajectoire. Pour quelle valeur de l'angle α la portée est-elle maximale ?

Corriger alors éventuellement vos prévisions initiales

Activité 2 - Partie 4 - Étude expérimentale

Vous disposez d'une vidéo d'un projectile lancé avec une vitesse initiale v_0 et avec un angle de lancer α inconnus. À l'aide d'un logiciel de pointage (Aviméca) et de traitement des données (Regressi), vous devez :

1. faire afficher les graphes d'évolution de x (coordonnée horizontale du point) et v_y (coordonnée verticale de la vitesse) en fonction du temps ;
2. donner les expressions attendues de ces deux grandeurs dans le modèle de la chute libre ;
3. modéliser numériquement ces deux évolutions (ce qui permet de vérifier que le mouvement peut être modélisée par une chute libre) ;
4. calculer les valeurs de v_0 et α à partir des modélisations numériques de x et v_y (aide : $\frac{v_{0y}}{v_{0x}} = \tan \alpha$).

**Activité 3 : Et du côté de l'énergie ?**

On étudie de nouveau le mouvement précédent, dans le champ de pesanteur uniforme en considérant que le point d'arrivée est à la même altitude que le point de départ. On choisit encore de modéliser le mouvement sans tenir compte des frottements. On adopte cette fois-ci un regard différent : celui de l'énergie.

- Rappeler l'expression de l'énergie potentielle de pesanteur du système en considérant que l'énergie potentielle est nulle lorsque $y = 0$.
- Remplir le tableau suivant en respectant bien les consignes de la première ligne.

	Instant initial ($y = 0$) (mettre nulle, minimale ou maximale)	Pendant la montée (mettre ↗, ↘ ou →)	Au sommet de la trajectoire (mettre nulle, minimale ou maximale)	Pendant la descente (mettre ↗, ↘ ou →)	Instant final ($y = 0$) (mettre nulle, minimale ou maximale)
Altitude					
Vitesse					
Énergie cinétique $E_c = \frac{1}{2}mv^2$					
Énergie potentielle de pesanteur E_p					
Énergie mécanique $E_m = E_c + E_p$					

Étude expérimentale :

À l'aide du pointage de l'activité précédente, faire calculer puis tracer les trois énergies en fonction du temps et vérifier ou corriger vos réponses. On choisira une masse arbitrairement égale à 1 kg (toutes les énergies étant proportionnelles à la masse, celle-ci ne modifie pas les variations).

Indiquer ci-dessous, les expressions saisies dans Regressi pour les énergies :

$E_c =$

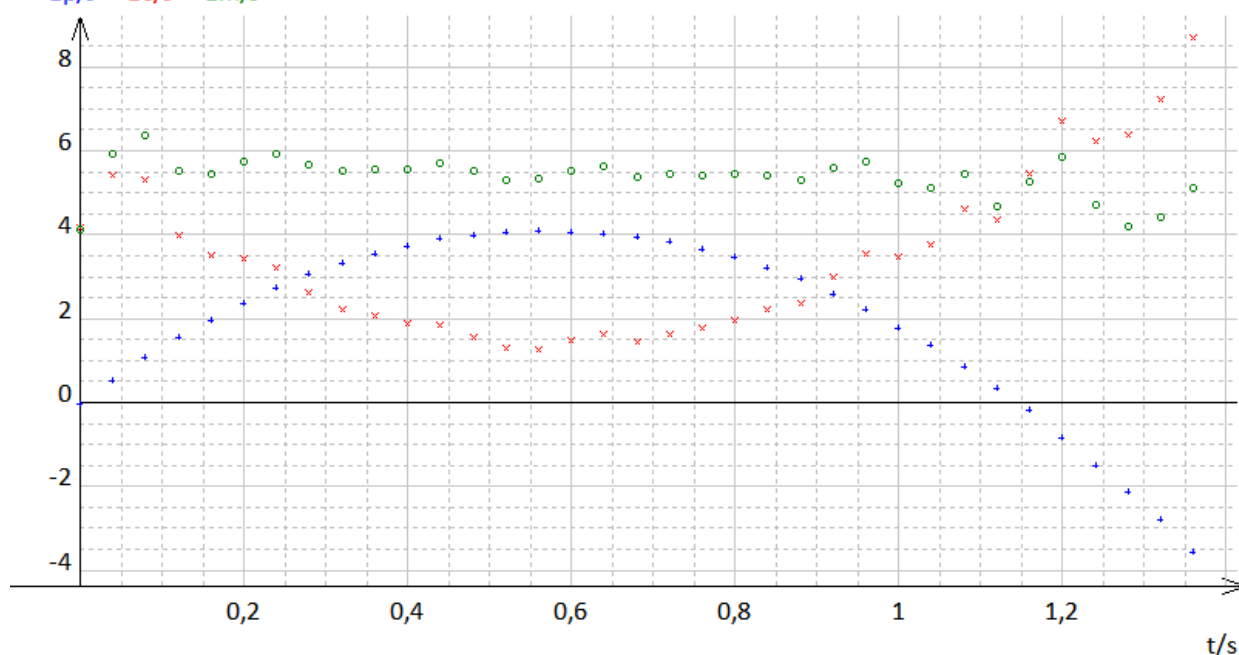
$E_p =$

$E_m =$

👉 **Après validation par le professeur, imprimer le graphe donnant les trois énergies en fonction du temps.**

- Justifier à l'aide du théorème de l'énergie cinétique la phrase suivante : « Entre deux points quelconques de la trajectoire, le travail effectué par le poids correspond à la quantité d'énergie qui change de forme au sein du système ».
- Si les frottements n'étaient pas négligeables quelles seraient les variations d'énergie qui changeraient (par rapport à la situation sans frottement) : $\Delta E_p ?$ $\Delta E_c ?$ $\Delta E_m ?$
- Justifier alors que les forces de frottements soient qualifiées de forces non conservatives.

+ E_p/J × E_c/J ○ E_m/J



**Activité 4- Et dans un champ électrique ?**

Cette activité a pour but d'étudier le mouvement de systèmes portant une charge électrique dans un champ électrostatique uniforme. Ces systèmes étant souvent des particules élémentaires, on parle de particule chargée, qu'on peut considérer ponctuelle ; on confond donc sa position avec celle de son centre d'inertie.

Partie 1- Description des conditions du lancer : premiers éléments de modélisation

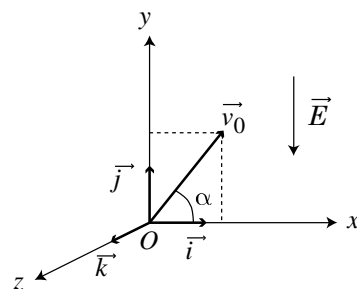
Système étudié :

Référentiel d'étude :, supposé galiléen pour le mouvement étudié.

On suppose qu'à la date $t = 0$, la particule entre avec une vitesse initiale \vec{v}_0 dans la zone de champ électrostatique.

Le repère d'étude est choisi de la façon suivante :

- le plan (Oxy) contient les vecteurs \vec{v}_0 et \vec{E} .
- L'axe (Oy) est selon la direction de \vec{E} .
- L'axe (Oz) est tel que le repère (O, x, y, z) soit orthonormé direct.



Pour des raisons de commodité, on traitera du cas où le champ \vec{E} est vertical. Si tel n'est pas le cas, il convient alors de changer l'orientation du repère. Comme pour la chute dans un champ de pesanteur, on peut repérer le vecteur vitesse initiale par sa norme et par l'angle α qu'il fait avec l'horizontale.

Partie 2- Utilisation de la 2^e loi de Newton

Les champs électrostatiques couramment utilisés ont des valeurs voisines de 10^4 V.m^{-1} .

La charge élémentaire vaut $e = 1,6 \times 10^{-19} \text{ C}$. Un électron a une charge $q = -e$ et une masse $m = 9,3 \times 10^{-31} \text{ kg}$.

Hypothèse : on suppose que pour un électron présent dans un tel champ, le poids est négligeable devant la force électrostatique subie par l'électron.

1. Appliquer alors la deuxième loi de Newton à une particule de charge q dans le cas d'un champ électrostatique vertical et dirigé vers le bas.
2. En déduire les coordonnées du vecteur accélération de la particule.
3. Pour pouvoir exploiter les résultats de l'activité 2, par quelle expression convient-il de remplacer g ?
4. Compléter alors la colonne vide du tableau suivant, sans refaire les calculs de l'activité 2.

Pour aller plus loin : vérifier par un calcul l'hypothèse faite au début de cette étude (poids négligeable devant la force électrostatique).

\vec{E}	Vers le bas		vers le haut	
\vec{a}_G	$a_x(t) =$		0	
	$a_y(t) =$		$\frac{qE}{m}$	
$\vec{v}_G(t)$	$v_x(t) =$		$v_0 \cos \alpha$	
	$v_y(t) =$		$\frac{qE}{m}t + v_0 \sin \alpha$	
$\vec{OG}(t)$	$x(t) =$		$v_0 \cos \alpha \times t$	
	$y(t) =$		$\frac{qE}{2m}t^2 + v_0 \sin \alpha \times t$	
y en fonction de x $y(x) =$			$\frac{qE}{2m(v_0 \cos \alpha)^2}x^2 + \tan \alpha \times x$	
Trajectoire	$q > 0$ 	$q < 0$ 	$q > 0$ 	$q < 0$



Activité 5 : Toujours plus vite !

Les accélérateurs linéaires sont utilisés de nos jours en médecine (radiothérapie et diagnostic médical par rayons X) mais aussi pour des analyses dans le domaine de l'art, de l'industrie automobile ou du nucléaire.

Les particules sont d'abord accélérées par un condensateur plan : c'est ce qu'on étudie dans cette activité.

Pour l'étude, on choisit de travailler avec les caractéristiques suivantes :

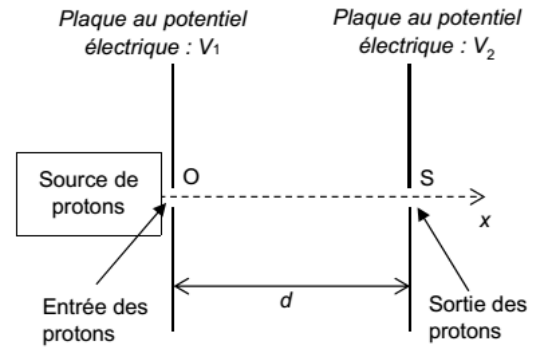
Données :

Particule accélérée : proton de masse $m_{\text{proton}} = 1,67 \times 10^{-27}$ kg et de charge $q = +e = +1,60 \times 10^{-19}$ C ;

Accélération par un condensateur

Un proton entre dans le condensateur plan avec une vitesse initiale nulle en O. Une tension électrique positive $U = V_1 - V_2 = 2,00$ MV est appliquée entre les plaques du condensateur séparées d'une distance $d = 10,0$ cm. Le champ électrique E créé entre les plaques est supposé uniforme, dirigé dans le sens de l'axe Ox et de norme $E = U/d$. Les plaques sont percées en O et S pour laisser passer les protons. On étudie le proton dans le référentiel terrestre supposé galiléen. Le poids est considéré négligeable. Représenter le champ électrique sur la figure ci-contre, ainsi que la force exercée, sans souci d'échelle.

1. Donner les caractéristiques du champ \vec{E} puis le représenter sur la figure ci-dessus, ainsi que la force exercée, sans souci d'échelle.
2. Le proton entre dans le condensateur à $t = 0$ s sans vitesse initiale. En appliquant la 2^e loi de Newton, donner l'expression de l'accélération du proton puis celle de la vitesse en fonction du temps.
3. En appliquant le théorème de l'énergie cinétique, déterminer la vitesse du proton v_1 quand il sort du condensateur à l'instant t_1 .
4. Déduire des deux questions précédente la valeur de t_1 .



Pour étudier le principe de l'accélérateur linéaire dans son ensemble, faire l'exercice 28 page 309, puis pour approfondir l'exercice 36 page 313.

**Pour s'autoévaluer...**

1. Compléter qualitativement les représentations graphiques ci-dessous en considérant un mouvement de chute libre dont la position initiale est l'origine du repère. On pourra considérer un lancer avec un angle de tir de 45° .

	Direction horizontale (Ox)	Direction verticale (Oy)	
Position			Trajectoire
Vitesse			Norme du vecteur vitesse
Accélération			Norme du vecteur accélération

2. À l'aide des courbes tracées, indiquer si les propositions ci-dessous sont vraies ou fausses.
- | | |
|--|---|
| a. La trajectoire est une parabole. | <input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux |
| b. La valeur de l'accélération diminue puis augmente. | <input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux |
| c. La vitesse est nulle au sommet de la trajectoire. | <input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux |
| d. Le mouvement est uniforme horizontalement. | <input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux |
| e. La vitesse de la balle est constante. | <input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux |
| f. L'évolution de v_y permet de justifier que l'objet monte puis descend | <input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux |