



Chapitre D1. Décrire un mouvement : cinématique

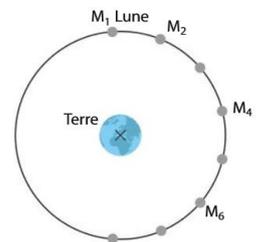


Se positionner (une ou plusieurs bonnes réponses)

- Un point ayant une trajectoire rectiligne a un mouvement uniforme :
① VRAI ② FAUX
- Si un système a un mouvement rectiligne, alors
① la trajectoire est une droite ② la norme de la vitesse est constante
③ le sens du déplacement est toujours le même ④ la direction du mouvement peut varier
- Un mouvement uniforme est un mouvement
① constant ② gardant toujours la même vitesse ③ gardant toujours la même direction
- Pour un mouvement rectiligne uniforme :
① le vecteur vitesse est constant
② la norme du vecteur vitesse est constante mais sa direction peut varier
③ la direction du vecteur vitesse est constante mais sa norme peut varier

- Le schéma ci-contre indique quelques positions du centre de la Lune (tous les deux jours). Le mouvement est :

- ① Rectiligne uniforme ② Rectiligne non uniforme
③ Circulaire uniforme ④ Circulaire non uniforme

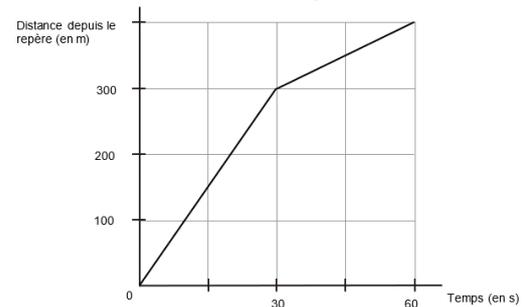


- Quelle(s) propriété(s) d'un mouvement dépend(ent) du référentiel d'étude ?

- ① la vitesse ② la trajectoire ③ la durée ④ le sens

- La représentation graphique ci-contre représente la distance parcourue par un train en mouvement sur une voie rectiligne au cours du temps. Le train avance :

- ① pendant 30 s sur une pente raide, puis sur une pente plus douce
② pendant 30 s à vitesse constante puis avec une vitesse plus petite
③ pendant 30 s à vitesse constante puis avec une vitesse plus grande
④ avec une accélération constante pendant 30 s puis accélère moins



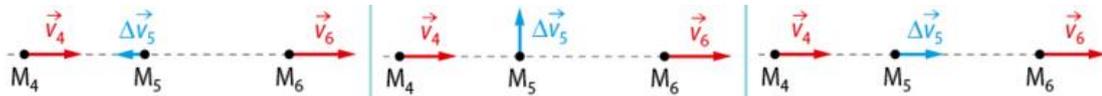
- Le vecteur vitesse d'un point M à l'instant t est environ égal à :

① $\vec{v} \approx \frac{\overrightarrow{M(t-\Delta t)M(t+\Delta t)}}{2\Delta t}$ ② $\vec{v} \approx \frac{\overrightarrow{M(t)M(t+\Delta t)}}{\Delta t}$ ③ $\vec{v} \approx \frac{\overrightarrow{M(t+\Delta t)M(t-\Delta t)}}{2\Delta t}$ ④ $\vec{v} \approx \frac{\overrightarrow{M(t+\Delta t)M(t)}}{\Delta t}$

- La variation du vecteur vitesse $\Delta \vec{v}$ entre t et $t + \Delta t$ est :

① $\vec{v}(t) - \vec{v}(t + \Delta t)$ ② $\vec{v}(t + \Delta t) - \vec{v}(t - \Delta t)$ ③ $\vec{v}(t + \Delta t) - \vec{v}(t)$

- Choisir le seul schéma correct :



- La variation du vecteur vitesse d'un point en mouvement rectiligne uniforme est

- ① nulle ② non-nulle ③ de même sens que le mouvement ④ de sens opposé au mouvement

- Sur le schéma de la question 5, le vecteur variation de vitesse entre 2 et 3 est :

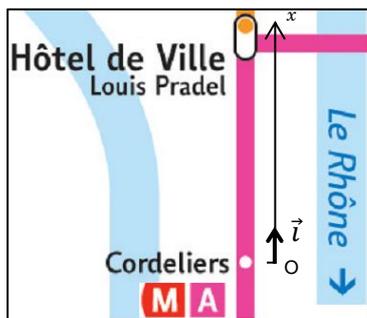
- ① tangent à la trajectoire ② dirigé vers la Terre ③ dirigé vers l'extérieur ④ rien de tout cela

- La variation du vecteur vitesse d'un point d'un objet qui a mouvement rectiligne ralenti (la valeur de la vitesse diminue) est

- ① nulle ② non-nulle ③ de même sens que le mouvement ④ de sens opposé au mouvement
Donner un exemple d'un tel mouvement.

- La variation du vecteur vitesse d'un point qui a mouvement avec une vitesse constante tout en changeant de direction est :

- ① nulle ② non-nulle ③ de même sens que le mouvement ④ de sens opposé au mouvement

**Activité 1- Évolution des positions et de la vitesse d'une rame de métro**

On modélise le trajet du métro allant de Cordeliers à Hôtel de ville par une portion de droite. Pour repérer la position du métro sur ce trajet, on munit la droite d'un repère (O, \vec{i}) représenté ci-contre. L'évolution de « l'abscisse x du métro » en fonction du temps est représentée ci-contre.

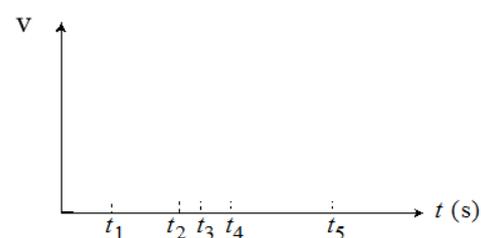
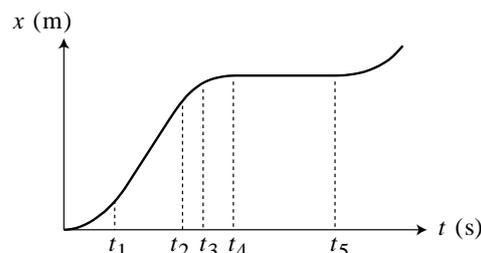
1. Que se passe-t-il, d'après ce graphique, entre les instants t_4 et t_5 ?
2. Indiquer la portion du trajet sur laquelle le métro se déplace avec la vitesse la plus élevée ?

3. Graphiquement, que faudrait-il faire pour calculer la norme de la vitesse du métro entre t_1 et t_2 ?

4. Graphiquement, que faudrait-il faire pour calculer la norme de la vitesse du métro à l'instant t_3 ?

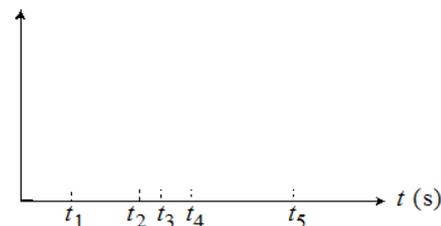
5. Proposer un lien mathématique entre la vitesse instantanée v du métro et son abscisse x .

6. Tracer ci-contre l'allure du graphique représentant l'évolution temporelle de la vitesse $v(t)$ du métro en faisant bien figurer les dates t_1, \dots, t_5 sur le graphique.



Graphes à compléter dans l'activité 4

Généralisation : lire et compléter le § C2 du modèle

**Activité 2- On accélère...**

A- A votre avis, y a-t-il accélération dans les cas suivants ?

	1 _A	2 _B
	Oui	Non
a) Véhicule au « point mort », initialement à l'arrêt, dont on lâche le frein à main dans une descente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Véhicule roulant tout droit à vitesse constante sur le plat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Véhicule roulant tout droit à vitesse constante en montée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Véhicule roulant sur une route plate et commençant une montée, le tout à vitesse constante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Véhicule qui freine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

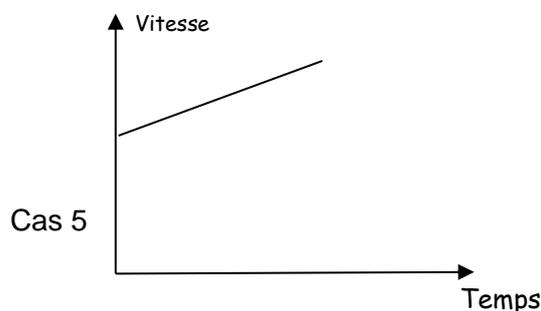
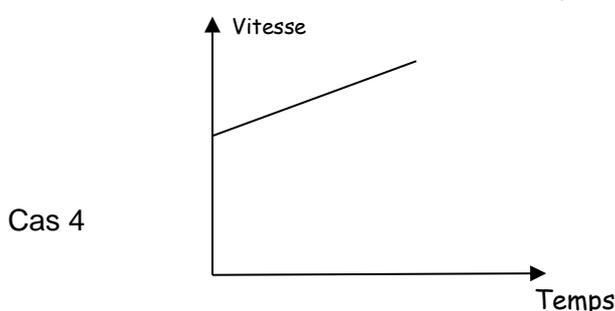
**Activité 2B-**

L'un des deux véhicules a-t-il une accélération plus grande que l'autre ?

Si vous cochez « oui », préciser celui qui a la plus grande accélération (1 ou 2).

	Véhicule 1	Véhicule 2	Oui (le 1 ou le 2 ?)	non	On ne peut pas savoir
1	accélération de 80 à 120 km/h en 10 s en descente	accélération de 80 à 120 km/h en 10 s en montée			
2	accélération de 0 à 120 km/h	accélération de 0 à 180 km/h			
3	Vitesse de 90 km/h pendant 10 s	Vitesse de 110 km/h pendant 20 s			
4	accélération de 80 à 120 km/h en 10 s	accélération de 80 à 120 km/h en 12 s			
5	accélération de 80 à 120 km/h en 10 s	accélération de 80 à 110 km/h en 10 s			
6	accélération de 30 à 40 km/h en 2 s	accélération de 120 à 130 km/h en 3 s			

Pour les cas 4 et 5, on a représenté ci-dessous la courbe d'évolution de la vitesse du véhicule 1 en fonction du temps (on suppose que la valeur de la vitesse est une fonction affine du temps). Tracer d'une autre couleur, dans chaque cas, l'évolution de la vitesse pour le véhicule 2.

**Activité 2C-** Accélération en physique dans le cas d'un mouvement rectiligne.

- Proposer une relation pour définir l'accélération dans le cas d'un mouvement rectiligne dans le cas où le système passe de la vitesse v_1 à la vitesse v_2 en une durée Δt .
- Représenter alors sur le dernier graphe de l'activité 2 l'évolution de la valeur de l'accélération du métro.

Activité 3 – Chute d'un smartphone...

Lors d'une visite de la Tour Eiffel, un touriste lâche malencontreusement son téléphone depuis le 3e étage.

Modélisation de la situation

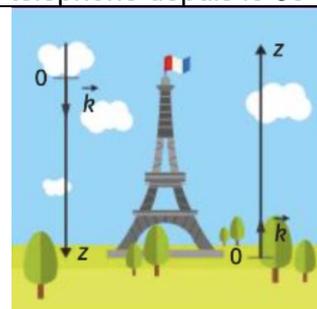
On étudie le mouvement du système {téléphone} lâché depuis le troisième étage de la Tour Eiffel.

L'altitude z du téléphone au cours du temps peut être décrite par l'équation horaire suivante :

$$z(t) = -4,9 \times t^2 + h_3$$

Données

- Hauteur du troisième étage : $h_3 = 276 \text{ m}$



- Citer le référentiel dans lequel on étudie le mouvement du téléphone.
- Des deux repères représentés sur l'image, identifier lequel a été choisi pour la modélisation de la coordonnée $z(t)$
- Déterminer les coordonnées du vecteur vitesse et du vecteur accélération du téléphone au cours du temps :

$$\vec{v} \begin{cases} v_x(t) = \\ v_y(t) = \\ v_z(t) = \end{cases} \qquad \vec{a} \begin{cases} a_x(t) = \\ a_y(t) = \\ a_z(t) = \end{cases}$$

- Représenter le vecteur accélération et déterminer sa norme.
- Montrer que le téléphone met 7,5 secondes pour atteindre le sol.



Activité 4- Feu d'artifice...

Vous disposez d'une vidéo d'un projectile lancé verticalement.

L'objectif de cette activité est de calculer des valeurs approchées de la norme de la vitesse au cours du mouvement ascendant et de tracer l'évolution de cette norme de vitesse au cours du temps.

1. POINTAGE des positions



Avec le logiciel **AviMéca**, ouvrir le fichier vidéo « **lancer_vertical.avi** ».

Vous pouvez agrandir la vidéo avec le bouton  : cocher *Adapter* puis confirmer.

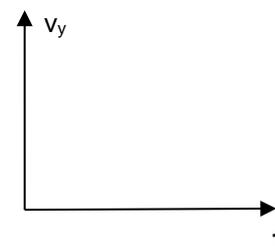
Étalonnage : Choisir un **repère adapté à l'étude proposée** (de préférence de façon à ce que la coordonnée verticale augmente au cours du mouvement), positionner l'axe vertical à côté de la trajectoire pour ne pas être gêné pour le pointage. Définir l'échelle. Repérer avec soin les positions successives de la bille. Si le pointage

vous convient, copier dans presse-papier grâce à .

Dans Regressi, choisir *Fichier* → *Nouveau* → *Presse-papier*.

2. Traitement des données issues du pointage

- Tracer puis modéliser la distance parcourue depuis l'instant où on a lancé la balle : $y(t)$
- À l'aide du modèle et du lien établi entre la vitesse instantanée et $y(t)$, prévoir ci-contre l'évolution de la coordonnée v_y du vecteur vitesse au cours du temps.
- Faire calculer à Regressi une nouvelle variable v_y (utiliser les fonctionnalités de Regressi).
- Faire afficher l'évolution de $v_y(t)$ et comparer à votre prévision.
- Modéliser numériquement la courbe représentant v_y et noter l'équation obtenue.
- En déduire la valeur de la coordonnée verticale a_y du vecteur accélération au cours du mouvement.



Activité 4- Feu d'artifice...

Vous disposez d'une vidéo d'un projectile lancé verticalement.

L'objectif de cette activité est de calculer des valeurs approchées de la norme de la vitesse au cours du mouvement ascendant et de tracer l'évolution de cette norme de vitesse au cours du temps.

1. POINTAGE des positions



Avec le logiciel **AviMéca**, ouvrir le fichier vidéo « **lancer_vertical.avi** ».

Vous pouvez agrandir la vidéo avec le bouton  : cocher *Adapter* puis confirmer.

Étalonnage : Choisir un **repère adapté à l'étude proposée** (de préférence de façon à ce que la coordonnée verticale augmente au cours du mouvement), positionner l'axe vertical à côté de la trajectoire pour ne pas être gêné pour le pointage. Définir l'échelle. Repérer avec soin les positions successives de la bille. Si le pointage

vous convient, copier dans presse-papier grâce à .

Dans Regressi, choisir *Fichier* → *Nouveau* → *Presse-papier*.

2. Traitement des données issues du pointage

- Tracer puis modéliser la distance parcourue depuis l'instant où on a lancé la balle : $y(t)$
- À l'aide du modèle et du lien établi entre la vitesse instantanée et $y(t)$, prévoir ci-contre l'évolution de la coordonnée v_y du vecteur vitesse au cours du temps.
- Faire calculer à Regressi une nouvelle variable v_y (utiliser les fonctionnalités de Regressi).
- Faire afficher l'évolution de $v_y(t)$ et comparer à votre prévision.
- Modéliser numériquement la courbe représentant v_y et noter l'équation obtenue.
- En déduire la valeur de la coordonnée verticale a_y du vecteur accélération au cours du mouvement

