

**ACTIVITE EXPERIMENTALE**

**PHYSIQUE**

6<sup>ème</sup>

**ACTIVITE N°2 : A quelle vitesse cours-tu ?**

Dans cette activité tu devras **déterminer ta vitesse de course** (ou celle de ton camarade) et la comparer à la vitesse de course d'Usain Bolt.



1. **Entoure** parmi les grandeurs ci-dessous, les deux grandeurs qu'il faut mesurer pour déterminer la valeur d'une vitesse

distance

surface

température

durée

volume

2

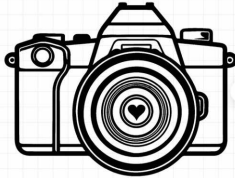
2. Dans la liste des objets proposés ci-dessous, **entoure** ceux dont tu auras besoin pour déterminer la valeur d'une vitesse.



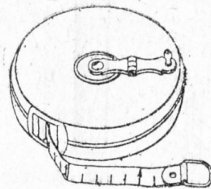
Jumelles



chronomètre



appareil photo



décamètre



plots



caméra

3

3. En utilisant le matériel que tu as sélectionné précédemment, propose **un protocole expérimental\*** afin de déterminer ta vitesse de course (ou celle d'un camarade)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TB

4

S

3

F

2

I

1

Les mots ci-dessous devront apparaître dans ton protocole :  
Départ – arrivée – mesurer – plot – distance – temps – chronomètre...

\***protocole expérimental** : ensemble des étapes de ton expérience (tu peux t'aider d'un schéma).

**4. Réalise** ton expérience et **note tes mesures** ci-dessous (n'oublie pas les unités !)

Distance parcourue : .....

Durée du parcours : .....

2

**5.** Calcule la valeur de ta vitesse (en m/s) en utilisant le tableau de proportionnalité ci-dessous :

Durée du parcours (s)		1
Distance parcourue (m)		

2

**6.** Usain Bolt parcourt 200 mètres en 19 secondes. En utilisant la formule de la vitesse vue en classe ( $v = d \div t$ ), calcule la vitesse de course d'Usain Bolt (en m/s) et compare avec la valeur de ta vitesse.

2

**TOTAL**

**15**

Connaissances évaluées : Mouvement  
Calculer la valeur de la vitesse à partir de la distance parcourue et de la durée de déplacement dans la cas du mouvement uniforme d'un objet par rapport à un observateur

Compétences évaluées : Des systèmes naturels et techniques.  
- Mener une démarche scientifique, (extraire, organiser, représenter, calculer)  
- Résoudre des problèmes simples.  
- Mettre en oeuvre un protocole expérimental (concevoir, produire, communiquer ses résultats)

<b>I</b>	<b>F</b>	<b>S</b>	<b>TB</b>	<b>I</b>	<b>F</b>	<b>S</b>	<b>TB</b>
----------	----------	----------	-----------	----------	----------	----------	-----------