

# Thème 3 : Mouvement et Propulsion

ACTIVITE 3-1 Comment faire apparaître un marcheur immobile à l'écran ?

## Introduction

Dans cette activité nous allons devoir réaliser \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Mots à utiliser : vidéo, immobile**

## Expérience (1 phrase par action)

Nous avons: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Schéma du caméraman et du marcheur vu de dessus**

## Observation (une phrase par observation)

Nous avons observé que sur notre vidéo \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Thème 3 : Mouvement et Propulsion

## Conclusion :

Nous avons atteint notre objectif

Nous n'avons pas atteint notre objectif

car \_\_\_\_\_

J'ai donc compris dans cette activité que \_\_\_\_\_

Mots à utiliser : référentiel, mouvement, immobile

Si vous avez compris

	Référentiel	Objet d'étude	Trajectoire			Vitesse			Immobile
			Rectiligne	Circulaire	Curviligne	Accéléré	Ralenti	Uniforme	
Le métro	Tapis roulant	{Homme qui se laisse porter}							
		{Marcheur}							
		{Enfant}							
	Terrestre	{Homme qui se laisse porter}							
		{Marcheur}							
		{Enfant}							
La roue	Nacelle	{Personne dans la nacelle}							
	Terre	{Personne dans la nacelle}							
Le bus	Terre	{Personne sur le trottoir}							
		{Passager assis}							
		{Femme qui se déplace dans le bus}							
	Bus	{Personne sur le trottoir}							
		{Passager assis}							
		{Femme qui se déplace dans le bus}							

