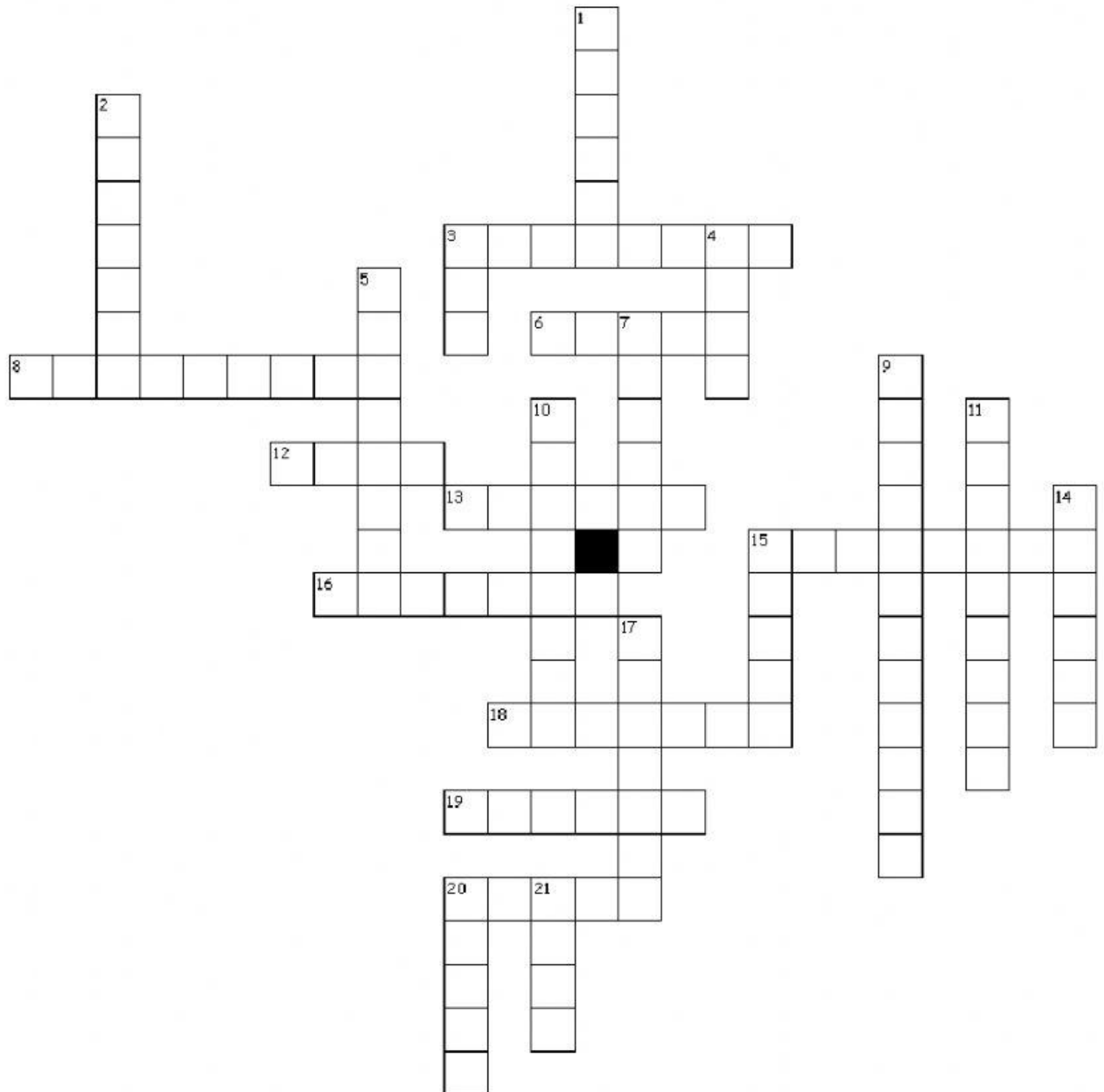


La révision des thèmes 1 et 2
Les systèmes mécaniques



Horizontal

3. Les leviers du troisième genre te donnent toujours un gain de vitesse ou de _____.
6. Une combinaison de poulie fixes et de poulies mobiles s'appelle un _____.
8. Un gain mécanique de 1 est tout simplement un changement de _____ du déplacement de l'objet.
12. Pour calculer le gain mécanique d'une poulie, il faut compter les parties de la corde qui tirent vers le _____.
13. Le travail est mesuré en _____.
15. Le GM = la force _____ par la charge divisée par la force que tu dois appliquer à la machine.
16. Un _____ est effectué lorsqu'une force exercée sur un objet déplace ce même objet.
18. Le poids (ou la force qu'exerce un objet) est mesuré en _____.
19. _____ le travail par la force pour calculer la distance parcourue.
20. Un synonyme d'une poulie mobile est une poulie _____.

Vertical

1. Un synonyme de la force que tu dois exercer sur une machine pour déplacer un objet.
2. Pour calculer le gain mécanique d'un plan incliné, il faut diviser la longueur du plan incliné par sa _____.
3. La gravité sur Terre est environ _____ N/kg.
4. Tu exerces une force de 500 N sur une branche afin de soulever un camion qui pèse 2500 N. Calcule le gain mécanique de la branche.
5. Le GM d'un levier = la division de la _____ du BL par la _____ du BC.
7. Un _____ est fait d'une tige mobile qui tourne ou pivote autour d'un point fixe.

9. La partie du levier qui mesure la distance entre le point d'appui et l'effort.
10. Une brouette est un exemple d'un levier de _____ genre.
11. Botter un ballon de soccer est un exemple d'un levier de _____ genre.
14. Les machines simples facilitent le travail mais ne le _____ pas.
15. La force qu'exerce un objet est aussi le _____ de ce même objet.
17. Un gain mécanique inférieur à 1 offre toujours un gain de _____ ou de distance.
20. Les leviers te permettent de changer l'intensité de la _____ que tu dois exercer pour déplacer un objet.
21. Si le BL est plus _____, tu dois exercer moins de force pour déplacer un objet.