

## Course (vitesses et trajectoires)

Un petit jeu de course dont le principe est très simple: Faire avancer un point en simulant vitesse et trajectoire.

Règle du jeu: (2-3 joueurs)

On déplace un point.

On reporte le déplacement effectué immédiatement après le dernier point.

On peut jouer sur tous les points autour du point défini.

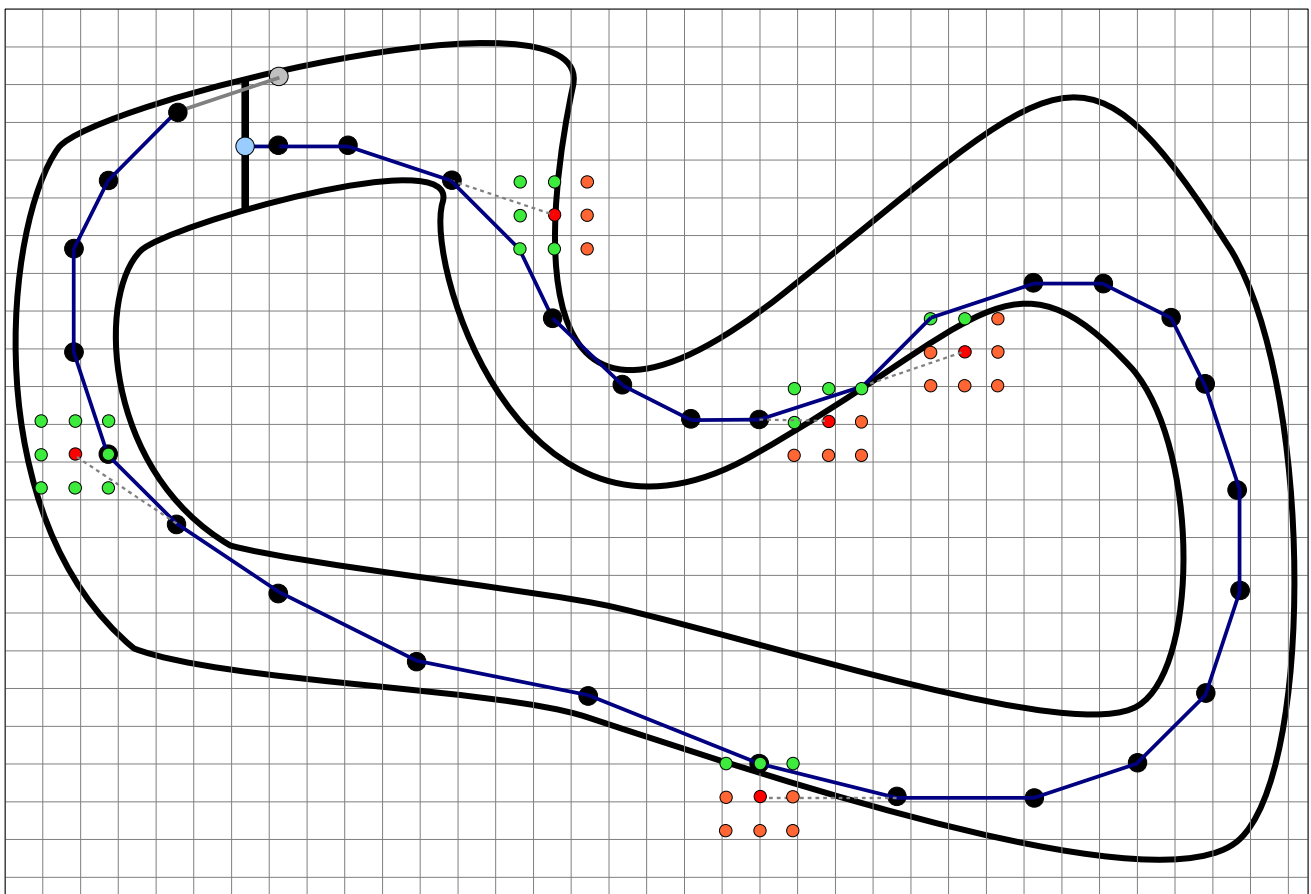
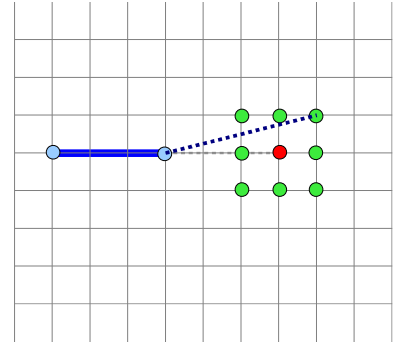
Il est donc possible d'accélérer, de freiner, et de tourner.

Deux joueurs ne peuvent pas être sur le même point

1 carreau équivaut à 50 km/h

En cas de sortie de route, la trajectoire doit être rectiligne jusqu'à 50km/h afin de pouvoir tourner.

La victoire se joue au nombre de coups pour parcourir le circuit. En cas d'égalité de coups, c'est celui qui passe la ligne avec la plus grande vitesse qui gagne.



D'un point de vue mécanique:

- On peut voir la notion de trajectoire.
- Notions de vitesse, accélération et freinage
- En traçant le vecteur vitesse entre chaque point, on met en évidence que le vecteur vitesse est tangent à la trajectoire