

3 相対速度

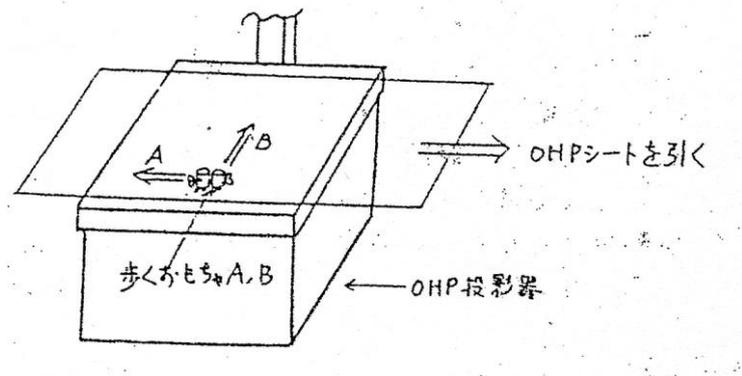
(戸田一郎)

(1) 準備するもの

- ① OHP 投影機
- ② OHP シート
- ③ (株) トミー製のねじ巻により歩くおもちゃ 2 個

(2) 使用方法

- ① OHP シート上の 1 点から、ねじを巻いた歩くおもちゃを 2 個 (1 方を A、他方を B と



する)、同時に互いに直角方向に歩かせる。

- ② おもちゃ A が動く方向と反対方向に、OHP シートをゆっくり引っ張る。おもちゃ A が常に OHP 投影機のガラス板上の 1 地点 (出発点) にあるようにする。
- ③ おもちゃ A, B が (同時に) 止まった時点でシートを引っ張ることを止め、A から見た B の相対速度をシート上に水性ペンで書き込むか、または、あらかじめ準備した 3 本の矢印棒を使ってベクトル表示する。