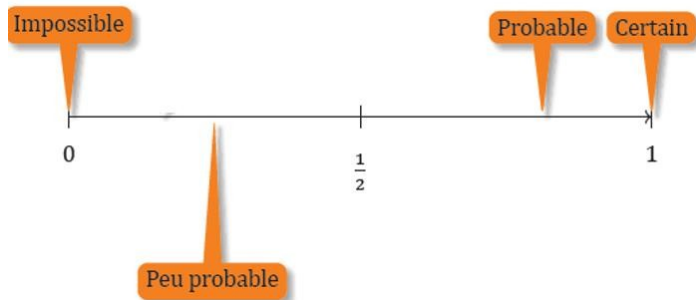




Exercice 1

Positionner les événements A à E sur une échelle de probabilité graduée de 0 à 1 comme celle ci-dessous.



- A : « Obtenir un 7 en lançant un dé à six faces classique »
- B : « Obtenir un nombre entier compris entre 1 et 6 inclus en lançant un dé à six faces »
- C : « Obtenir pile en lançant une pièce équilibrée »
- D : « ne pas obtenir la bonne combinaison au loto »
- E : « Obtenir 10 fois de suite la valeur 1 en lançant un dé à six faces »

Exercice 2

Calculer la probabilité d'obtenir une boule noire en piochant au hasard, sans regarder, une boule dans une urne contenant 3 boules noires et 7 boules blanches.

Exercice 3

Colorie chacune des billes, soit en rouge, soit en bleu, de façon à ce que la probabilité d'obtenir une bille bleue lorsqu'on tire au hasard, sans regarder, une bille du sac, soit égale à :

- a. 50 % dans le sac de gauche
- b. 0,25 dans le sac du milieu
- c. $\frac{5}{12}$ dans le sac de droite



Exercice 4

1. Lancer 20 fois de suite deux pièces de monnaie et noter à chaque lancer le résultat obtenu (qui peut être soit deux FACE, soit PILE et FACE soit deux PILE).
2. Calculer la proportion d'apparition de « deux PILE » parmi l'ensemble de tous les résultats obtenus.

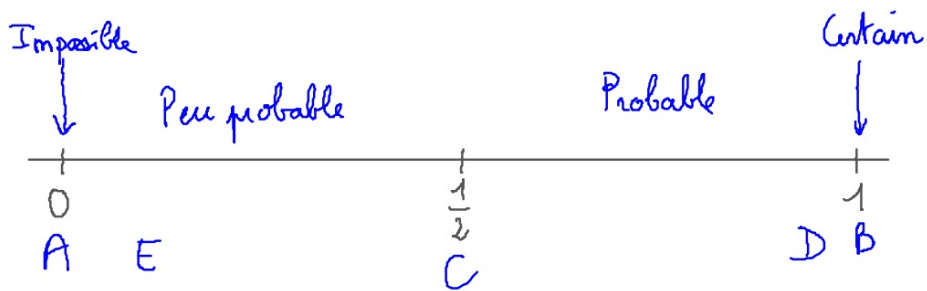
Excellent travail les minots !



Probabilités

La probabilité d'un événement est un nombre compris entre 0 et 1 inclus.

Exercice 1



Exercice 4

1. La classe a obtenu :

2 FACES	2 PILES	PILE-FACE	TOTAL
80	75	145	300

2. La proportion d'apparition de 2 PILES est :

$$\frac{75}{300} = \frac{15}{60} = \frac{1}{4} \text{ (environ, ça peut varier)}$$

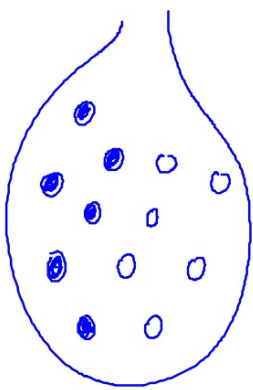
On dit que la probabilité d'obtenir 2 faces en lançant
deux pièces de monnaie est $\frac{1}{4}$ (environ)

Exercice 2

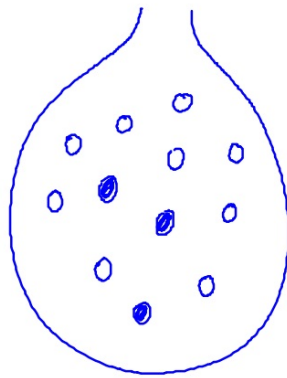
Dans ce cas, la probabilité de tirer une boule noire est égale à la proportion de boules noires dans

$$\text{l'urne : } \frac{3}{10} = 30\% = 0,3.$$

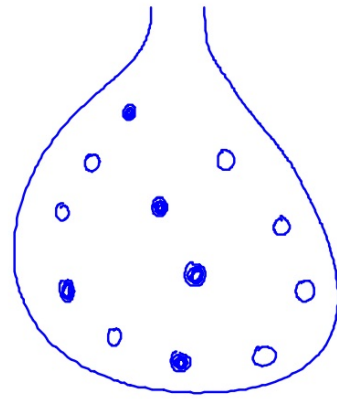
Exercice 3



$$a. 50\% = \frac{6}{12}$$



$$b. 0,25 = \frac{1}{4} = \frac{3}{12}$$



$$c. \frac{5}{12}$$