

Extrait d'un cahier d'élève de 3ème7

Année scolaire 2015-2016

Probabilité

Il y a forcément 2 pièces qui tombent du même côté.
Donc il y a soit 2 pièces qui tombent du même côté et une de l'autre côté, soit les 3 qui tombent du même côté. Il y a donc une chance sur deux.

Bilan de la Recherche:

Les différentes méthodes pour répondre à un problème de probabilité:

1. Réaliser l'expérience en faisant des essais
 - Il faut faire beaucoup d'essais pour avoir une idée de la réponse
 - Il faut faire attention aux conditions dans lesquelles on réalise les essais

Étape 1 - Simulation de l'expérience

Expérience en classe:

3 faces identiques	3 faces non identiques
6 - 7 - 3 - 1 - 2 - 3 - 4 - 3	4 - 3 - 7 - 9 - 9 - 7 - 6
6 - 4 - 3 - 5	7 - 4 - 6 - 7 - 15

D'après l'expérience, on conjecture qu'il y a plus de chance d'obtenir 3 faces identiques que 3 faces non identiques.

Fréquence de 3 faces identiques: $\frac{47}{131} \approx 0,36 = 36\%$

Fréquence de 3 faces non identiques: $\frac{84}{131} \approx 0,64 = 64\%$

$$\frac{1}{8} = 0,125 = 12,5\%$$

$$\frac{2}{8} = 0,25 = 25\%$$

Avec le tableur:

On simule 5000 lancers avec le tableur (on utilise la fonction =ALEA.ENTRE.BORNES(0;1))

On obtient 1275 lancers avec 3 faces identiques. La fréquence est $\frac{1275}{5000} = 0,255 = 25,5\%$

Bilan: Plus on augmente le nombre de lancers, plus la fréquence* se stabilise autour

Étude 2 - détermination de la probabilité:

1 on énumère toutes les possibilités:

	pièce 1	pièce 2	pièce 3
Elles sont équiprobables toutes les issues ont la même chance d'être réalisées.	P	P	P
	P	P	F
	F	F	P
	F	F	F
	P	F	P
	P	F	F
	F	F	F
	F	P	P
	F	P	F

Propriété: en situation d'équiprobabilité, la probabilité est la fraction:

$$\frac{\text{nombre de cas favorable}}{\text{nombre de cas possible}}$$

Étude 3 - approfondissement sur les probabilités:

Expériences aléatoires:

- On lance un dé à 6 faces.
 Les issues possibles: 1; 2; 3; 4; 5; 6
 Toutes ces issues sont équiprobables
 La probabilité d'une issue est $\frac{1}{6}$
- On lance deux dés à 6 faces, puis on ajoute le résultat des deux faces.
 Les issues possibles: 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
 y'a-t-il une issue plus favorable que les autres?

Énumération de toutes les possibilités:

	Dé 1	Dé 2
	1	1 - 2
- total 4	1	2 - 3
- total 3	1	3 - 4
- total 2	1	4 - 5
- total 5	1	5 - 6
- total 6	1	6 - 7
- total 7	2	1 - 3
- total 8	2	2 - 4
- total 9	2	3 - 5
- total 10	2	4 - 6
- total 11	2	5 - 7
- total 12	2	6 - 8

Dé 1

- 3
- 3
- 3
- 3
- 3
- 3
- 4
- 4
- 4
- 4
- 4
- 4
- 5
- 5
- 5
- 5
- 5
- 6
- 6
- 6
- 6
- 6
- 6

Dé 2

- 1 - 4
- 2 - 5
- 3 - 6
- 4 - 7
- 5 - 8
- 6 - 9
- 1 - 5
- 2 - 6
- 3 - 7
- 4 - 8
- 5 - 9
- 6 - 10
- 1 - 6
- 2 - 7
- 3 - 8
- 4 - 9
- 5 - 10
- 6 - 11
- 1 - 7
- 2 - 8
- 3 - 9
- 4 - 10
- 5 - 11
- 6 - 12

Probabilité de faire 2 : $\frac{1}{36}$

Probabilité de faire 3 : $\frac{2}{36}$

Probabilité de faire 4 : $\frac{3}{36}$

Probabilité de faire 5 : $\frac{4}{36}$

Probabilité de faire 6 : ~~$\frac{4}{36}$~~ $\frac{5}{36}$

Probabilité de faire 7 : $\frac{6}{36}$

Probabilité de faire 8 : $\frac{5}{36}$

Probabilité de faire 9 : $\frac{4}{36}$

Probabilité de faire 10 : $\frac{3}{36}$

Probabilité de faire 11 : $\frac{2}{36}$

Probabilité de faire 12 : $\frac{1}{36}$

En faisant l'expérience un très grand nombre de fois avec le tableur, on conjecture que le nombre 7 a la plus grande probabilité.

Exercice 1:

- a. $\frac{5}{23}$ Il y a une probabilité de $\frac{5}{23}$ qu'une boule blanche soit tirée.
- b. $\frac{8}{23}$ Il y a une probabilité de $\frac{8}{23}$ qu'une boule noire soit tirée.
- c. $\frac{3}{23}$ Il y a une probabilité de $\frac{3}{23}$ qu'une boule avec le numéro 4 soit tirée.
- d. $\frac{1}{23}$ Il y a une probabilité de $\frac{1}{23}$ qu'une boule avec le numéro 9 soit tirée.

Exercice 2:

cas d'équiprobabilité:

- la probabilité de ne rien gagner est $\frac{1}{24}$.
- la probabilité de gagner au moins 50€ est $\frac{5}{24}$.

Exercice 3:

cas d'équiprobabilité:

- a. la probabilité d'obtenir un carreau est $\frac{13}{52}$.
- b. la probabilité d'obtenir un valet est $\frac{4}{52}$.
- c. la probabilité d'obtenir un valet de carreau est $\frac{1}{52}$.

a. Non elle vont diminuer car le nombre de carte sera plus grand.

Exercice 4:

La probabilité de tirer une boule bleu est $\frac{3}{8}$.

La probabilité de faire un multiple de 3 est $\frac{2}{6}$.

La probabilité de gagner est

Exercice 5:

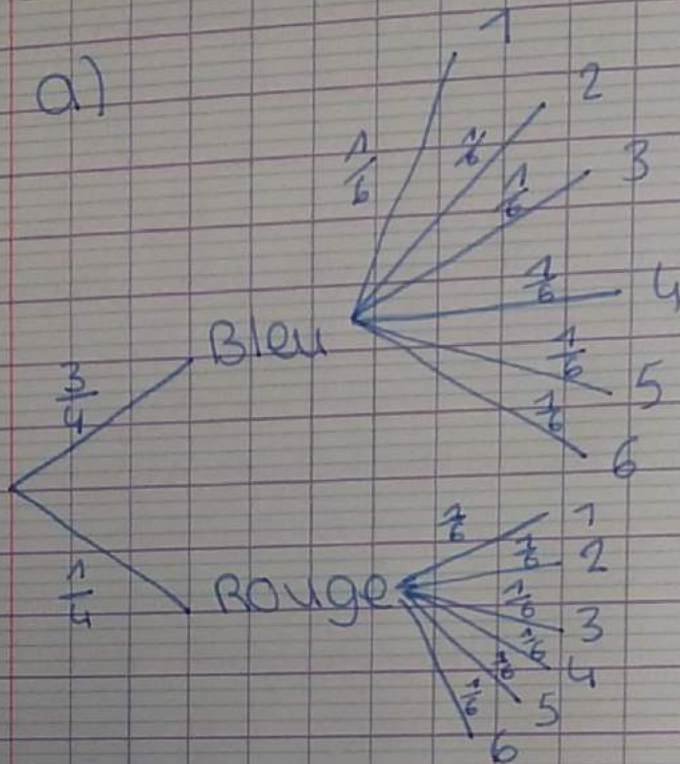
1. $\frac{13}{52}$ la probabilité de l'évènement A est

$$\frac{8}{32} = \frac{1}{4}$$

2. la fréquence de tirage de la famille coeur est $\frac{6}{24} = \frac{1}{4}$ et de la trèfle est $\frac{1}{3}$.

3. les deux évènements sont équiprobables car ils ont tous les deux une probabilité de $\frac{1}{4}$.

EXERCICE 6.



b) la probabilité de $(R; 1)$ est $\frac{1}{24}$

c) la probabilité de $(B; 4)$ est $\frac{3}{24}$

d) la probabilité d'obtenir bleu et un chiffre pair est $\frac{9}{24}$

e) Bleu: $\frac{3}{4}$ pair: $\frac{3}{24}$

f) la probabilité d'obtenir rouge et im-
pair est $\frac{3}{24}$

Extrait d'un cahier d'élève de 3ème7

Année scolaire 2015-2016

Probabilité

Bilan de la recherche :

Les différentes méthodes pour répondre à un problème d'incertitude :

- 1) Réaliser l'expérience en faisant des essais.
 - Il faut faire un grand nombre d'essais pour avoir une idée de la réponse.
 - Il faut faire attention aux conditions dans lesquelles on réalise les essais.

2) On peut énumérer toutes les possibilités et regarder quel est le nombre de possibilités favorables.

3) On peut utiliser les fractions et calculs.



Étude 1 Simulation de l'expérience

Exp. en classe

3 faces identiques	1 3 faces non identiques	
6 - 7 - 3 - 1 - 2 - 3	4 - 3 - 7 - 9 - 9 - 7	
4 - 3 - 6 - 4 - 3 - 5	6 - 7 - 4 - 6 - 7 - 15	
↳ total = 47	↳ total = 84	sur 131

Après l'expérience, on conjecture qu'il y a plus de chances d'obtenir 3 faces non identiques et 3 faces identiques.

Fréquence de 3 faces identiques = $\frac{47}{131} \approx 0,36 = 36\%$

Fréquence de 3 faces non identiques = $\frac{84}{131} \approx 0,64 = 64\%$

Avec le tableur

On simule 5000 lancers avec le tableur (on utilise la fonction =ALEA.ENTRE.BORNES(0;1) du tableur).

On obtient 1275 lancers avec 3 faces identiques.

La fréquence est $\frac{1275}{5000} = 0,255 = 25,5\%$

Bilan : plus on augmente le nombre de lancers, plus la fréquence se stabilise autour d'une valeur particulière qu'on appelle la probabilité.

Fréquence = $\frac{\text{Effectif}}{\text{Effectif total}}$ ← c'est un ab. compar. entre 0 et 1

⇒ Avec la simulation, on conjecture qu'on a 2 chances sur 8 ($\frac{2}{8} = 0,25$) d'obtenir 3 faces ident.

Etude 2 - Détermination de la probabilité :

On énumère toutes les possibilités :

Pièce n°1	Pièce n°2	Pièces n°3
P	P	P
P	P	F
P	P	F
P	P	F
P	F	P
P	F	F
P	F	F
F	P	P
F	P	F
F	P	F
F	F	P
F	F	F
X	X	X

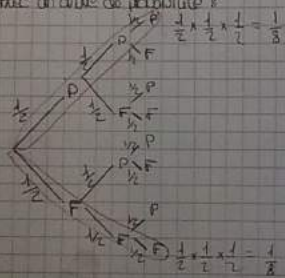
Toutes ces issues ont la même chance d'être réalisées, en d'autres termes, elles sont "équiprobables".

Propriété : En situation d'équiprobabilité, la probabilité est la fraction :

$$\frac{\text{Nb de cas favorables}}{\text{Nb de cas possibles}} = \frac{\text{Nombre de cas favorables} \times 2}{\text{Nombre de cas favorables} \times 8}$$

La probabilité d'obtenir 3 faces identiques est $\frac{2}{8} = 0,25 = 25\%$

② Avec un arbre de probabilité :



$\frac{1}{8} + \frac{1}{8} = \frac{2}{8}$ → On obtient la même probabilité

Etude n°3 - Approfondissement sur les problèmes de probabilité.

Expérience aléatoire :

X On lance 1 dé à six faces.

Issues possibles : 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Toutes ces issues sont équiprobables.

La probabilité d'une issue est $\frac{1}{6}$.

X On lance 2 dés à 6 faces, puis on ajoute le résultat des 2 dés.

Issues possibles : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

$5 = 1 + 4 = 2 + 3 = 3 + 2 = 4 + 1$
 $3 = 1 + 2 = 2 + 1$

→ 4 a-t-il une issue plus favorable que les autres ?



$\frac{1}{12} \rightarrow 5$ $\frac{1}{12} \rightarrow 2$

$\frac{2}{12} \rightarrow 3$ $\frac{3}{12} \rightarrow 4$

$\frac{4}{12} \rightarrow 5$ $\frac{5}{12} \rightarrow 6$

$\frac{6}{12} \rightarrow 7$ $\frac{8}{12} \rightarrow 8$

$\frac{8}{12} \rightarrow 9$ $\frac{10}{12} \rightarrow 10$

$\frac{10}{12} \rightarrow 11$ $\frac{12}{12} \rightarrow 12$

En faisant l'expérience, on remarque que le nombre 7 a la plus grande probabilité.

Pour obtenir 7 : (5, 2), (4, 3), (6, 1), (2, 5), (3, 4), (1, 6)

Pour obtenir 6 : (3, 3), (5, 1), (1, 5), (6, 2), (2, 4), (4, 2)

d1 \ d2	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7
2	3	4	5	6	7	8
3	4	5	6	7	8	9
4	5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10	11
6	7	8	9	10	11	12

La probabilité d'obtenir 7 est $\frac{6}{36}$

Car 10 est $\frac{3}{36}$

On est ici dans un cas d'équiprobabilité.

- x 5 blancs 1 à 5
- x 8 roses 1 à 8
- x 10 jaunes 1 à 10

- ~~5 de trèfle~~ a) la probabilité d'obtenir une blanche est $\frac{5}{23}$ ✓
~~8 de cœur~~ b) une rose est $\frac{8}{23}$ ✓
~~3 de carreau~~ c) un 4 est $\frac{3}{23}$ ✓
~~1 de pique~~ d) un 9 est $\frac{1}{23}$ ✓

On est dans un problème d'équiprobabilité.

- x la probabilité d'obtenir son dix est $\frac{9}{32}$
- x la probabilité " 50€ est $\frac{22}{32}$

~~10 de carreau~~ a) la probabilité d'obtenir carreau est $\frac{13}{32}$ ou $\frac{1}{2}$

- b) un valet est $\frac{4}{32}$ ou $\frac{1}{8}$
- c) un as de carreau $\frac{2}{32}$ ou $\frac{1}{16}$
- d) deux car 11 et deux plus de carte.

~~la probabilité d'obtenir un multiple de 3 est $\frac{2}{6}$ ou $\frac{1}{3}$~~

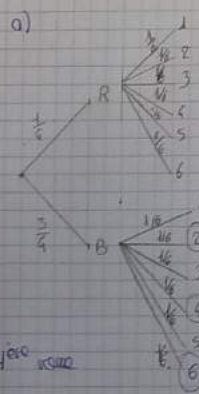
	R	O	B	P	V
1					
2					
3			0 5 5		
4					
5					
6			8 8 8		

la probabilité d'6
 $\frac{1}{11}$

1) la probabilité d'obtenir le trièfle est $\frac{3}{36} = \frac{2}{8} = \frac{1}{4}$

2) la fréquence d'une carte rouge est de $\frac{3}{2}$ est celle d'une carte trèfle est de $\frac{1}{3}$.

3) les deux événements sont équiprobables. Car ils sont tous les 2 une probabilité.



b) la probabilité d'obtenir R, 1 est de $\frac{1}{6} \times \frac{1}{6} = \frac{1}{36}$ ✓

c) la probabilité d'obtenir 6, 4 est de $\frac{1}{36}$
 $\frac{3}{4} \times \frac{1}{6} = \frac{3}{24} = \frac{1}{8}$ ✓

d) la probabilité d'obtenir Bleu et un nb pair est:
 $\frac{3}{4} \times (\frac{1}{6} + \frac{1}{6} + \frac{1}{6}) = \frac{3}{4} \times \frac{3}{6} = \frac{9}{24} = \frac{3}{8}$ ✓

e) Bleu est un chiffre pair:
 $\frac{3}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{3}{4} + \frac{1}{4} = \frac{4}{4} = 1$

2° issue

f) Rouge est chiffre impair:
 $\frac{1}{3} = \frac{1}{3} \times \frac{1}{3}$