

Exo

act 3 p.185

Leçon : Probabilités

I] Expérience aléatoire

Définition : Une expérience est aléatoire si son résultat n'est pas prévisible.

Exemple : regarder le résultat d'un lancer de dé
tirer une boule dans un paquet de 3 boules rouges
et 2 boules noires

Leçon : Probabilités

I] Expérience aléatoire

Définition : Une expérience est aléatoire si son résultat n'est pas prévisible.

Exemple : regarder le résultat d'un lancer de dé
tirer une boule dans un paquet de 3 boules rouges
et 2 boules noires

Définition : Les issues d'une expérience aléatoire sont les résultats possibles de cette expérience.

Exemples : obtenir 1; 2; 3; 4; 5; 6

tirer une boule rouge; tirer une boule noire

Exo

act 1 p.184

p.190 n°24, 25, 23

Définition : Dans une expérience aléatoire, un évènement est un ensemble d'issues.

Exemple : obtenir 3 ou plus
tirer une boule rouge

Exos

p.191 n°31

II] Probabilités

Définition : La probabilité d'un évènement est un nombre compris entre 0 et 1 qui exprime "la chance qu'a un évènement de se produire".

II] Probabilités

Définition : La probabilité d'un évènement est un nombre compris entre 0 et 1 qui exprime "la chance qu'a un évènement de se produire".

Définition : On dit qu'une situation est équiprobable, si toutes les issues ont la même chance de se produire.

Exemple : dans le lancer de dé
Attention, dans le cas du tirage de boules, nous ne sommes pas dans une situation d'équiprobabilité.

OFF

p.192 n°34, 35

p.193 n°47

p.192 n°41, p.193 n°78

pbs : p.199 n°86, 87

Exos

QCM p.194

Problèmes transversaux

p.304 n°2, p.306 n°6, p.307 n°11