Définitions : Lors d'une expérience aléatoire, on appelle univers et on note  $\Omega$  l'ensemble de tous les résultats possibles de cette expérience appelés issues. Un événement est un sous-ensemble de l'univers, c'est-à-dire un ensemble d'issues.

## E1 Complète

- **a.** On lance un dé à six faces, l'univers est  $\{\ldots\}$ .
- **b.** On lance une pièce de monnaie, l'univers est  $\{\ldots\}$ .
- **c.** On tire une carte d'un jeu de 32 cartes et on ne regarde que le symbole, l'univers est  $\{...\}$ .
- **d.** On tire une carte d'un jeu de 32 cartes et on ne regarde que la valeur, l'univers est {...}.
- Une urne contient 60 jetons numérotés de 1 à 12. On tire un jeton. Décrire les événements suivants sous la forme d'un ensemble.
- **a.**  $E_1 =$  «On tire un nombre pair».
- **b.**  $E_2 =$  «On tire un nombre multiple de 3».
- c.  $E_3$  = «On tire un nombre diviseur de 12».
- d.  $E_4$  = «On tire un nombre supérieur à 10».
- **e.**  $E_5 =$  «On tire un nombre premier».

**Définition :** On note  $A \cup B$  la réunion de deux événements A et B, c'est-à-dire l'événement qui se réalise si A ou B se réalise. On note  $A \cap B$  l'intersection de deux événements A et B, c'est-à-dire l'événement qui se réalise si A et B se réalisent en même temps.

On lance un dé à six faces. On considère les événements suivants :

- A = «On obtient un nombre pair»
- a.  $A \cup B$

b.  $A\cap B$ 

**Définition :** On note  $\overline{A}$  l'événement contraire de A, c'est-à-dire l'événement qui se réalise si A ne se réalise pas.

0n lance un dé à dix faces. On considère l'événement A= «On obtient un nombre premier». Décrire l'événement  $\overline{A}$  sous la forme d'un ensemble.

**Définition :** La **probabilité** d'un événement est un nombre compris entre 0 et 1 qui mesure la chance que cet événement se réalise.

- La probabilité d'un événement égal à l'univers  $\Omega$  est 1.
- La probabilité d'un événement égal à l'ensemble vide  $\varnothing$  est 0.
- La probabilité de l'événement contraire de A est 1 moins la probabilité de A.

- Un entreprise commercialise des feutres de quatre couleurs : rouge, vert, bleu et noir. On sait que :
  - la probabilité de tirer un feutre rouge est de  $\frac{1}{3}$  ;
  - la probabilité de tirer un feutre vert est de  $\frac{1}{4}$  ;
  - la probabilité de tirer un feutre bleu est de  $\frac{1}{6}$ .
- **a.** Quelle est la probabilité de tirer un feutre rouge ou vert ?
- **b.** Quelle est la probabilité de tirer un feutre rouge et vert ?
- **c.** Quelle est la probabilité de ne pas tirer un feutre bleu ?
- **d.** Quelle est la probabilité de tirer un feutre noir ?

**Propriété :** Si A et B sont deux événements alors on a :

$$P(A \cup B) + P(A \cap B) = P(A) + P(B)$$

On considère A et B deux événements d'une même expérience aléatoire tels que  $P(A)=\frac{1}{3},\ P(B)=\frac{1}{4}$  et  $P(A\cap B)=\frac{1}{6}$ . Calculez  $P(A\cup B)$ .

On considère A et B deux événements d'une même expérience aléatoire tels que  $P(A)=\frac{1}{3},\ P(B)=\frac{1}{2}$  et  $P(\overline{A}\cup B)=\frac{1}{6}$ . Calculez  $P(\overline{A}\cap B)$ .

**Définition :** On dit d'une expérience aléatoire qu'elle est **équiprobable** si toutes les issues ont la même probabilité d'apparaître.

## E8

- a. On tire une boule d'une urne contenant 3 boules rouges, 2 boules vertes et 5 boules bleues et on regarde la couleur. Comment peut-on rendre cette expérience équiprobable en ajoutant des boules ?
- **b.** On tire un jeton d'une urne contenant 60 jetons et pouvant avoir neuf couleurs différentes. Comment peut-on rendre cette expérience équiprobable sans ajouter de jetons mais en y inscrivant quelque chose sur chacun d'eux ?

Un expérience consiste à lancer une pièce et un dé tétraédrique en même temps.

- a. Quel est l'univers de cette expérience ?
- **b.** Est-ce une expérience équiprobable ?
- **c.** Quelle est la probabilité d'obtenir une issue de l'univers ?

**Définition :** On dit qu'une issue réalise un événement si cette issue appartient à cet événement.

Lors du lancer d'un dé à six faces, estce que l'issue 2 réalise l'événement «obtenir un nombre pair» ? «obtenir un nombre premier» ? «obtenir un diviseur de 15» ?