



## Séquence 2

**Probabilités**

## Activité 1

1. Estimer les probabilités pour chacune des situations suivantes :



On lance un dé à 6 faces, quelle est la probabilité d'obtenir un 6 ?

\_\_\_\_\_ =

(écrire la fraction sous  
forme décimale : *un*  
*nombre à virgule*  
*compris entre 0 et 1*)



On lance 2 pièces en l'air, quelle est la probabilité d'obtenir 2 piles ?

\_\_\_\_\_ =

(écrire la fraction sous  
forme décimale : *un*  
*nombre à virgule*  
*compris entre 0 et 1*)



Dans un jeu de 32 cartes, quelle est la probabilité d'obtenir une carte dame ?

\_\_\_\_\_ =

(écrire la fraction sous  
forme décimale : *un*  
*nombre à virgule*  
*compris entre 0 et 1*)



Dans une urne opaque, on a 1 boule rouge, 2 boules jaune, quelle est la probabilité d'obtenir 1 boule rouge ?

\_\_\_\_\_ =

(écrire la fraction sous  
forme décimale : *un*  
*nombre à virgule*  
*compris entre 0 et 1*)



A l'aide du simulateur Probabilités – téléchargeable sur **ELEVES** - faites apparaître la fréquence d'apparition

. du tirage de la carte Dame dans un jeu de 32 cartes. **Vous devez aussi l'exprimer sous forme d'un nombre décimale (compris entre 0 et 1)**

. En déduire la probabilité que l'on a de tirer une carte dame.

.....

. de 2 piles lorsqu'on lance 2 pièces de monnaies. **Vous devez aussi l'exprimer sous forme d'un nombre décimale (compris entre 0 et 1)**

. En déduire la probabilité que l'on a d'obtenir 2 piles.

.....

. du 6. **Vous devez aussi l'exprimer sous forme d'un nombre décimale (compris entre 0 et 1)**

. En déduire la probabilité que l'on a d'obtenir un 6.

.....

. d'une boule rouge **Vous devez aussi l'exprimer sous forme d'un nombre décimale (compris entre 0 et 1)**

. En déduire la probabilité que l'on a de tirer une boule rouge.