

# Probabilité

Lycée de Dindéfelo  
Mr BA

7 juin 2025

# I. Vocabulaire Et Notation

## 1. Expérience aléatoire

Une expérience est dite aléatoire si l'issue est impossible à prévoir.

### Exemple

1. On lance une pièce de monnaie. On ne peut pas prévoir que c'est une expérience aléatoire.
2. On lance un dé et on note le numéro de la face supérieure. On ne peut pas prévoir cette expérience. On dit que c'est une expérience aléatoire.

## 2. Univers des possibles

On appelle univers d'une expérience aléatoire noté  $\Omega$ , l'ensemble de tous les résultats possibles de cette expérience aléatoire .

### Exemple

- Lancer d' une pièce de monnaie .  
L'univers associé à cette expérience est  $\Omega = \{pile, face\}$
- Lancer un dé numéroté de 1 à 6 .  
L'univers associé à cette expérience est  $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

## 3. Evènement

Soit  $\Omega$  l'univers associé à une expérience aléatoire . On appelle évènement de  $\Omega$  toute partie ( ou sous ensemble ) de  $\Omega$  .

### Exemple

Soit le Lancer d'un dé numéroté de 1 à 6 .  
L'univers associé cette expérience est  $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ .  
 $A = \{2, 3, 4, 5, \}$  est un évènement de  $\Omega$  .  
 $B = \{1, 6\}$  est un évènement de  $\Omega$  .

## 4. Evènement Elémentaire

Soit  $\Omega$  un univers associé à l'expérience aléatoire. On appelle évènement élémentaire tout singleton de  $\Omega$

### Exemple

Soit le Lancer d'un dé numéroté de 1 à 6 .

L'univers associé à cette expérience est  $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ .  
 $A = \{1\}$ ,  $B = \{3\}$  et  $C = \{3\}$  sont des événements élémentaires  $\Omega$ .

## **5. Évènement réalisé**

Un événement est dit réalisé s'il contient le résultat de l'expérience .

### **Exemple**

Soit un dé numéroté de 1 à 6.

L'univers associé à cette expérience est  $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ .

$A = \{1, 2, 6\}$  est un événement de  $\Omega$ . Si au cours d'un lancé le numéro 2 apparaît on dit que A est réalisé.

## **6. Évènement certain**

Soit  $\Omega$  l'univers d'une expérience aléatoire. Un événement est dit certain s'il correspond à l'ensemble de l'univers, c'est-à-dire s'il inclut toutes les issues possibles de l'expérience.

### **Exemple**

Soit le Lancer d'un dé numéroté de 1 à 6 .

L'univers associé à cette expérience est  $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

L'événement « le numéro de la face apparue est inférieur à 7 » est  $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ . C'est l'événement certain.

## **7. Évènement incertain ou événement impossible**

Soit  $\Omega$  l'univers associé à une expérience aléatoire .

Lorsqu'un événement est l'ensemble vide, on l'appelle événement impossible .

Il ne se réalise jamais .

### **Exemple**

Soit le Lancer un dé numéroté de 1 à 6 .

L'univers associé à cette expérience est  $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

L'événement « le numéro de la face apparue est supérieur à 7 » est  $\emptyset$  .

C'est l'événement impossible. Il ne se réalise jamais.

## **8. Évènement contraire**

Soit  $\Omega$  l'univers associé à une expérience aléatoire .

Soit  $A$  un évènement de  $\Omega$ .

L'évènement contraire de  $A$  noté  $\overline{A}$ , est le complémentaire de  $A$  dans  $\Omega$ .

Autrement dit  $\overline{A} = C_{\Omega}^A$

### **Exemple**

Soit le Lancer d'un dé numéroté de 1 à 6.

L'univers associé à cette expérience est  $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

Supposons que lors du lancer d'un dé à six faces,  $A$  représente l'évènement "obtenir un nombre pair".

Alors, l'évènement contraire,  $\overline{A}$ , serait "obtenir un nombre impair".

En notation mathématique :

$$A = \{2, 4, 6\}$$

$$\overline{A} = \{1, 3, 5\}$$

Ainsi, si  $A$  est l'évènement "obtenir un nombre pair", alors  $\overline{A}$  est l'évènement "obtenir un nombre impair".

### **Remarque**

Si  $A$  et  $\overline{A}$  sont deux évènements contraires alors :

$$A \cap \overline{A} = \emptyset ; A \cup \overline{A} = \Omega$$

## **8. Évènements incompatibles**

Deux évènements sont incompatibles lorsque leur intersection est vide ; ils ne peuvent pas se réaliser en même temps.

### **Exemple**

Soit le Lancer d'un dé numéroté de 1 à 6.

$$A = \{\text{lancer un nombre pair}\} = \{2, 4, 6\}$$

$$B = \{\text{lancer un nombre impair}\} = \{1, 3, 5\}$$

Comme aucun nombre ne peut être à la fois pair et impair, les évènements  $A$  et  $B$  sont incompatibles.

### **Remarque**

Si  $A$  et  $B$  sont deux évènements incompatibles alors :  $A \cap B = \emptyset$

## II. Généralités sur la probabilité

### 1. Probabilité d'un évènement

Considérons un dé numéroté de 1 à 6.

Soit  $\Omega$  l'univers de cette expérience, donné par  $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ .

Supposons l'évènement  $A = \{5\}$ . Il y a une chance sur 6 de réaliser cette possibilité.

La probabilité de l'évènement  $A$  est donc égale à  $\frac{1}{6}$ , que l'on note

$$P(A) = \frac{1}{6}.$$

De même, considérons l'évènement  $B = \{1, 6\}$ . Il y a deux chances sur 6 de réaliser l'évènement  $B$ .

La probabilité de l'évènement  $B$  est donc égale à  $\frac{2}{6}$ . On note  $P(B) = \frac{1}{3}$ .

### 2. Probabilité uniforme

Lorsque les évènements **élémentaires** ont la même probabilité, on dit que on a une **équiprobabilité**.

Une probabilité est dite uniforme si tous les évènements élémentaire sont **équiprobables**.

### 3. Formule de probabilité uniforme

Soit  $\Omega$  un univers et  $p$  une probabilité définit dans cet univers.

$\Omega = \{w_1, w_2, \dots, w_n\}$  on suppose que on a une probabilité **uniforme**. Donc  $p\{w_1\} = p\{w_2\} = \dots = p\{w_n\}$

Comme  $\Omega$  est formé des évènements  $w_1, w_2, \dots, w_n$  Donc

$$p\{\Omega\} = p\{w_1\} + p\{w_2\} + \dots + p\{w_n\}$$

Puisqu'il y a équiprobabilité  $p\{\Omega\} = n \times p\{w_1\}$

Or  $\Omega$  est un évènement certain donc  $p(\Omega) = 1$

Ainsi,  $p\{w_1\} = \frac{1}{n}$  avec  $n = \text{card}(\Omega)$ ,  $p\{w_1\} = \frac{1}{\text{card}(\Omega)}$

De façon général,

$$P(A) = \frac{\text{Nombre d'issues favorables à } A}{\text{Nombre total d'issues dans } \Omega}$$

Autrement dit,

$$P(A) = \frac{\text{card}(A)}{\text{card}(\Omega)}$$

## Exercice d'application

Supposons que vous lanciez un dé équilibré à six faces. Calculez la probabilité des événements suivants :

1. Événement A : Obtenir un nombre pair.
2. Événement B : Obtenir un nombre impair.
3. Événement C : Obtenir un nombre inférieur ou égal à 3.

## Solution

Soit  $\Omega$  l'univers associé à cette expérience aléatoire on a  $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$  et  $\text{card}(\Omega) = 6$

1. Pour l'événement A (obtenir un nombre pair), les issues favorables sont 2, 4 et 6. On a  $A = \{2, 4, 6\}$  et  $\text{card}(A) = 3$   
Ainsi, la probabilité de l'événement A est :

$$P(A) = \frac{\text{card}(A)}{\text{card}(\Omega)} = \frac{3}{6} = \frac{1}{2}$$

2. Pour l'événement B (obtenir un nombre impair), les issues favorables sont 1, 3 et 5. On a  $B = \{1, 3, 5\}$  et  $\text{card}(B) = 3$   
Ainsi, la probabilité de l'événement B est également :

$$P(B) = \frac{\text{card}(B)}{\text{card}(\Omega)} = \frac{3}{6} = \frac{1}{2}$$

3. Pour l'événement C (obtenir un nombre inférieur ou égal à 3), les issues favorables sont 1, 2 et 3. On a  $C = \{1, 2, 3\}$  et  $\text{card}(C) = 3$ . La probabilité de l'événement C est donc :

$$P(C) = \frac{\text{card}(C)}{\text{card}(\Omega)} = \frac{3}{6} = \frac{1}{2}$$

Ainsi, dans tous les cas, la probabilité est  $\frac{1}{2}$ , ce qui est conforme à la notion de probabilité uniforme pour un dé équilibré à six faces.

## 4. Définition de Probabilité

Soit  $\Omega$  un univers associé à une expérience aléatoires.

On appelle probabilité sur un univers  $\Omega$  toute application  $p : \Omega \rightarrow [0; 1]$  vérifiant :

1.  $p(\Omega) = 1$
2. Si  $A$  et  $B$  deux évènements de  $\Omega$  et  
 $A \cap B = \emptyset \implies p(A \cup B) = p(A) + p(B)$

### Conséquence

1.  $\forall A$  la probabilité de l'évènement est compris entre  $[0, 1]$   
 $0 \leq p(A) \leq 1$
2.  $p(\emptyset) = 0$
3.  $p(\overline{A}) = 1 - p(A)$
4.  $p(A \cup B) = p(A) + p(B) - p(A \cap B)$

#### Exercice 1

On considère l'ensemble  $E$  des entiers de 20 à 40. On choisit l'un de ses nombres au hasard.

- $A$  est l'évènement : « le nombre est multiple de 3 »
- $B$  est l'évènement : « le nombre est multiple de 2 »
- $C$  est l'évènement : « le nombre est multiple de 6 ».

Calculer  $p(A)$ ,  $p(B)$ ,  $p(C)$ ,  $p(A \cap B)$ ,  $p(A \cup B)$ ,  $p(A \cap C)$  et  $p(A \cup C)$ .

## III. Probabilité conditionnelle et indépendance

### A. Probabilité conditionnelle

#### 1. Définition

Soit  $\Omega$  un univers, associe à une expérience aléatoire et  $p$  la probabilité définie dans cet univers.  $A$  et  $B$  deux évènements de  $\Omega$  tel que  $p(B) \neq 0$

$$p_{\frac{A}{B}} = p_B(A) = \frac{p(A \cap B)}{p(B)}$$

#### 1. Propriété

Dans une situation d'équiprobabilité, on a  $p_{\frac{A}{B}} = p_B(A) = \frac{\text{card}(A \cap B)}{\text{card}(B)}$

#### Exemple

Soit une expérience aléatoire comportant les évènements  $A$  et  $B$ . On sait que  $P(A)=0,4$ ,  $P(B)=0,7$  et  $P(A \cap B)=0,2$ . Calcule  $p_B(A)$  et  $p_A(B)$ .

Pour calculer la 1<sup>re</sup> probabilité conditionnelle, on utilise la formule.

$$p_{A/B} = p_B(A) = \frac{p(A \cap B)}{p(B)} = \frac{\text{card}(A \cap B)}{\text{card}(B)}$$

### **Solution**

Soit une expérience aléatoire comportant les évènements A et B.

On donne  $P(A)=0,4$ ,  $P(B)=0,7$  et  $P(A \cap B)=0,2$ . Calcule  $p_B(A)$  et  $p_A(B)$ .

Pour calculer la 1<sup>re</sup> probabilité conditionnelle ( $p_B(A)$ ), on utilise la formule.

$$p_B(A) = \frac{p(A \cap B)}{p(B)}$$

$$p_B(A) = \frac{0,2}{0,7}$$

$$p_B(A) = \frac{2}{7}$$

Pour calculer la 2<sup>e</sup> probabilité conditionnelle, on utilise aussi la formule. Il est important de remarquer que l'intersection est **commutative**, donc Pour calculer la 2<sup>e</sup> probabilité conditionnelle ( $p_A(B)$ ), on utilise aussi la formule. Il est important de remarquer que l'intersection est **commutative**, donc  $p(A \cap B) = p(B \cap A)$

$$p_A(B) = \frac{p(A \cap B)}{p(A)}$$

$$p_A(B) = \frac{0,2}{0,4}$$

$$p_A(B) = \frac{1}{2}$$

$$p_A(B) = 0,5$$

## **B.Arbre pondéré**

Un arbre pondéré permet de représenter une situation probabiliste qui comporte des probabilités conditionnelles.

### **Exemple**

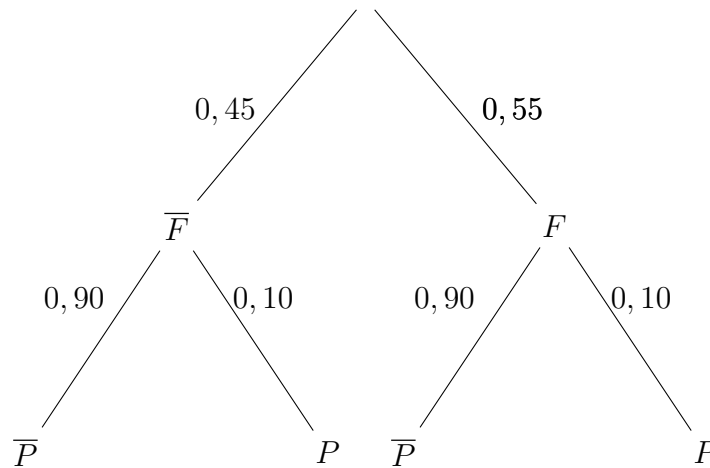
Dans un lycée comportant 800 élèves, 55% sont des filles. Parmi les filles, 10% sont des pensionnaires. Ce pourcentage est le même chez les garçons.

On choisit un élève au hasard dans ce lycée et admet que ces choix sont équiprobables.

On note F(resp. P) l'évènement "l'élève choisi est une fille (resp. une pensionnaire)".

On obtient l'arbre probabiliste suivante :





- La somme des probabilités des deux premières branches (c'est-à-dire issues de la racine) est 1.
- La somme des probabilités des branches issues du noeud  $F$  est 1.
- La somme des probabilités des branches issues du noeud  $\bar{F}$  est 1.

### **Propriété 1**

Quand plusieurs branches partent d'un même nœud dans un arbre de probabilités, les probabilités sur ces branches doivent toujours s'additionner pour donner 1, car elles représentent toutes les issues possibles à ce moment-là.

### **Propriété 2**

Lorsqu'on suit un chemin dans un arbre pondéré, la probabilité de l'événement associé à ce chemin est égale au produit des probabilités indiquées sur les branches empruntées.

En considérant l'exemple précédent, la probabilité de l'événement  $F \cap \bar{P}$  est :

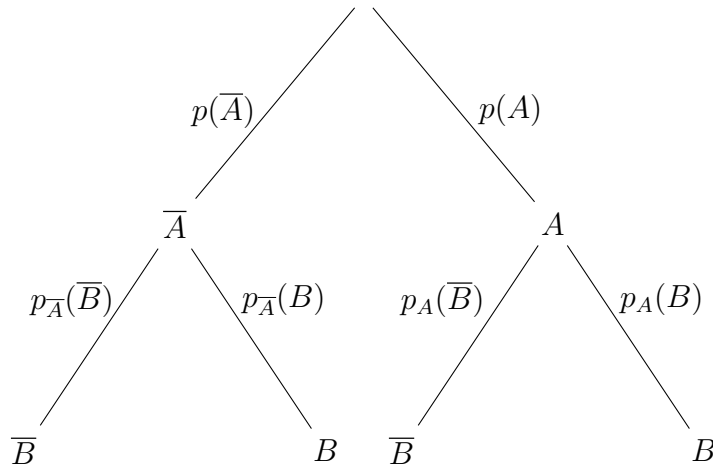
$$p(F \cap \bar{P}) = p(F) \times p_F(\bar{P})$$

On obtient :

$$p(F \cap \bar{P}) = 0,55 \times 0,90$$

$$p(F \cap \bar{P}) = 0,495$$

### **La lecture d'un arbre pondéré**



La probabilité de  $\bar{A}$  et  $\bar{B}$  est :  $p(\bar{A} \cap \bar{B}) = p_{\bar{A}}(\bar{B}) \times p(\bar{A})$

La probabilité de  $\bar{A}$  et  $B$  est :  $p(\bar{A} \cap B) = p_{\bar{A}}(B) \times p(\bar{A})$

La probabilité de  $A$  et  $\bar{B}$  est :  $p(A \cap \bar{B}) = p_A(\bar{B}) \times p(A)$

La probabilité de  $A$  et  $B$  est :  $p(A \cap B) = p_A(B) \times p(A)$

### **Propriété 3 : Probabilités totales**

Soit l'univers  $\Omega$  d'une expérience aléatoire  $A_1, A_2, \dots, A_n$  des événements tels que  $\{A_1, A_2, \dots, A_n\}$  forme une partition de l'univers  $\Omega$ .

Alors, pour tout événement  $B$ , on a :

$$p(B) = p(B \cap A_1) + p(B \cap A_2) + \dots + p(B \cap A_n).$$

**Cette formule est appelé formule des probabilité totale**

Et, si pour tout  $p(A_i) \neq 0$ , alors :

$$p(B) = p(A_1) \times p_{A_1}(B) + p(A_2) \times p_{A_2}(B) + \dots + p(A_n) \times p_{A_n}(B)$$

## **C.L'indépendance de deux événements**

### **1.Définition**

Deux événements sont dits indépendants lorsque le fait que l'un se produise n'a aucune influence sur la probabilité que l'autre se produise.

Si  $A$  et  $B$  sont deux événements sont indépendants probabilités non nulles alors :  $p(A \cap B) = p(A) \times p(B)$

### **propriété**

Soient  $A$  et  $B$  sont deux événements tels que  $P(A) \neq 0$  et  $P(B) \neq 0$  et qui sont indépendants, on a :

$$p_B(A) = p(A)$$

- $p_A(B) = p(B)$
- $p(A \cap B) = p(A) + p(B) - p(A) \times p(B)$

### Exemple

En considérant l'exemple précédent, montre que F et P sont deux événements indépendants.

### Solution

**Already solve but think first**

On a :

- $p(F) = 0,55$
- $p(F \cap P) = p(F) \times p_F(p) = 0,55 \times 0,10$
- $p(\overline{F} \cap P) = p(\overline{F}) \times p_{\overline{F}}(p) = 0,45 \times 0,10$

L'ensemble  $\{F, \overline{F}\}$  formant une partition de l'univers, on a, d'après la formule des probabilités totales :

$$p(P) = p(F \cap P) + p(\overline{F} \cap P)$$

Alors :

- $p(F \cap P) = 0,055$
- $p(F) \times p(P) = 0,55 \times 0,10$

Les événements  $F$  et  $P$  sont donc indépendants

### Exercice

Soit  $A$  et  $B$  deux événements indépendants de probabilité non nulle.

Montrer que  $\overline{A}$  et  $\overline{B}$  sont aussi indépendants.

## IV. Variable aléatoires

### a.Définition

### Remarque

### b.Loi de probabilité

### Remarque

### c.Espérance mathématique

### Remarque

### d.Variance et Ecart-type :

Soit  $X$  une variable aléatoire d'univers image  $X(\Omega) = \{x_1, x_2, \dots, x_n\}$ .

On appelle variance de  $X$ , le nombre réel positif

$$V(X) = \mathbb{E}((X - \mathbb{E}(X))^2) = \mathbb{E}(X^2) - (\mathbb{E}(X))^2$$

$$V(X) = \sum_{i=1}^n x_i^2 P_i - (\mathbb{E}(X))^2$$

On appelle écart-type de  $X$  le nombre réel positif défini par

$$\sigma(X) = \sqrt{V(X)}$$

### **Exemple**

Soit  $X$  une variable aléatoire de loi de probabilité :

$X_i$	0	1	2
$P_i$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{2}$

Calculez l'espérance, la variance et l'écart-type

#### **Solution**

- **L'espérance :**

$$E(X) = \left(0 \times \frac{1}{4}\right) + \left(1 \times \frac{1}{4}\right) + \left(2 \times \frac{2}{4}\right)$$

$$E(X) = \frac{5}{4}$$

- **La variance :**

$$V(X) = \left(0^2 \times \frac{1}{4}\right) + \left(1^2 \times \frac{1}{4}\right) + \left(2^2 \times \frac{2}{4}\right) - \left(\frac{5}{4}\right)^2$$

$$V(X) = \frac{11}{16}$$

- **L'écart-type :**

$$\sigma_X = \sqrt{\frac{11}{16}}$$

$$\sigma_X = \frac{\sqrt{11}}{4}$$

### **e.Fonction de répartition :**

Soit  $X$  une variable aléatoire d'univers image  $X(\Omega) = \{\alpha_1, \alpha_2, \dots, \alpha_n\}$ .

On appelle fonction de répartition de la variable aléatoire  $X$  la fonction

$$f : \mathbb{R} \rightarrow [0, 1], \quad x \mapsto P(X \leq x)$$

Si la loi de probabilité est donnée telle que  $x_1 < x_2 < \dots < x_n$ , alors on peut organiser les valeurs comme suit :

$X_i$	$x_1$	$x_2$	$\dots$	$x_n$
$P_i$	$P_1$	$P_2$	$\dots$	$P_n$

La fonction de répartition  $F$  est définie par :

$$\forall x \in ]-\infty, x_1[, F(x) = 0$$

$$\forall x \in [x_1, x_2[, F(x) = P_1$$

$$\forall x \in [x_2, x_3[, F(x) = P_1 + P_2$$

$$\forall x \in [x_{n-1}, x_n[, F(x) = P_1 + P_2 + \dots + P_{n-1}$$

$$\forall x \in [x_n, +\infty[, F(x) = 1$$

### **Remarque**

La fonction de répartition est une fonction définie par morceaux, elle est croissante.

$$\lim_{x \rightarrow -\infty} F(x) = 0$$

$$\lim_{x \rightarrow +\infty} F(x) = 1$$

### **Exemple :**

Soit  $X$  une variable aléatoire de loi de probabilité ci-dessous.

$X_i$	$-3$	$-1$	$0$	$2$	$3$
$P_i$	$\frac{1}{10}$	$\frac{3}{10}$	$\frac{1}{16}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{3}{16}$

1. Définir la fonction de répartition.
2. Représenter  $\mathcal{CF}$  dans un espace d'unité 10 cm.

### **Solution :**

$$\forall x \in [-\infty, -3[, F(x) = 0$$

$$\forall x \in [-3, -1[, F(x) = \frac{1}{10}$$

$$\forall x \in [-1, 0[, F(x) = \frac{1}{10} + \frac{3}{10} = \frac{4}{10}$$

$$\begin{aligned}\forall x \in [0, 2[, F(x) &= \frac{4}{10} + \frac{1}{10} = \frac{5}{10} \\ \forall x \in [2, 3[, F(x) &= \frac{5}{10} + \frac{2}{10} = \frac{7}{10} \\ \forall x \in [3, +\infty[, F(x) &= 1\end{aligned}$$

$$F(x) = \begin{cases} 0 & \text{si } x \in ]-\infty, -3] \\ \frac{1}{10} & \text{si } x \in [-3, -1[ \\ \frac{4}{10} & \text{si } x \in [-1, 0[ \\ \frac{5}{10} & \text{si } x \in [0, 2[ \\ \frac{7}{10} & \text{si } x \in [2, 3[ \\ 1 & \text{si } x \in [3, +\infty[ \end{cases}$$

### **Remarque**

Soit  $X$  une fonction aléatoire de fonction de répartition  $F$  :

$$P(X > a) = 1 - P(X \leq a)$$

$$P(X > a) = 1 - F(a)$$

## **2. Loi de Binomiale**

### **a. Loi de Bernoulli**

Une variable aléatoire qui présente que 2 résultats possibles : succès ( $S$ ) et échec ( $\bar{S}$ ). Soit  $X$  la variable aléatoire qui prend 1 si ( $S$ ) se réalise et 0 si ( $\bar{S}$ ) se réalise. On note par  $p = P(X = 1)$  et  $q = P(X = 0)$ , on dit que  $X$  suit une loi de Bernoulli de paramètre  $p$ . On note  $X \sim B(p)$ .

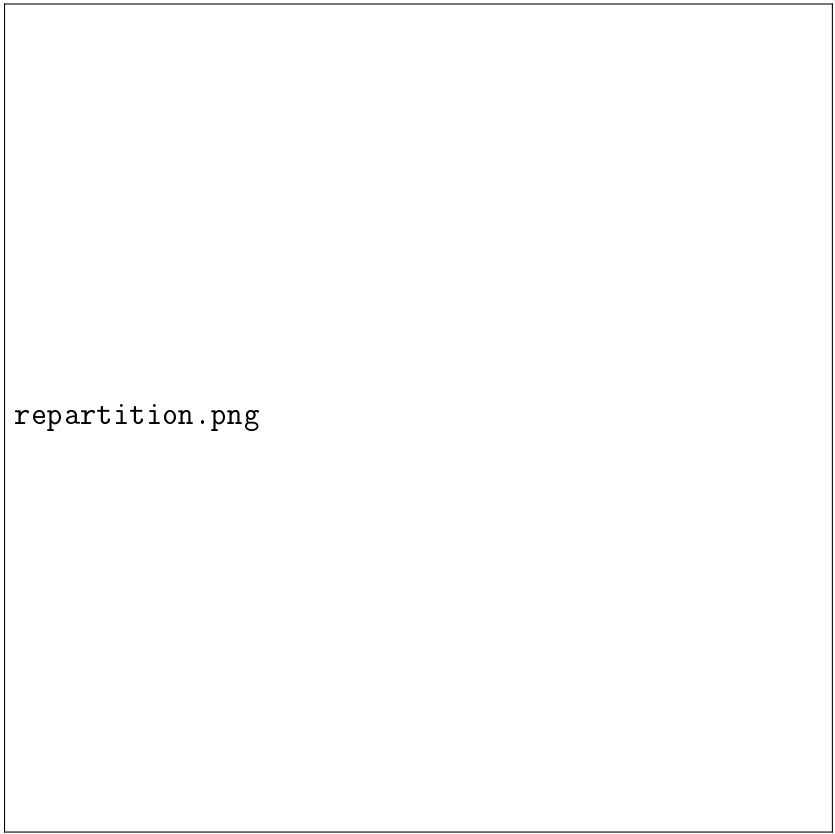
**Loi de probabilité de  $X$  :**

$X_i$	0	1
$P_i$	$p$	$q$

$$p + q = 1 \Rightarrow q = 1 - p$$

$$E(X) = p$$

$$V(X) = p - p^2 = pq$$



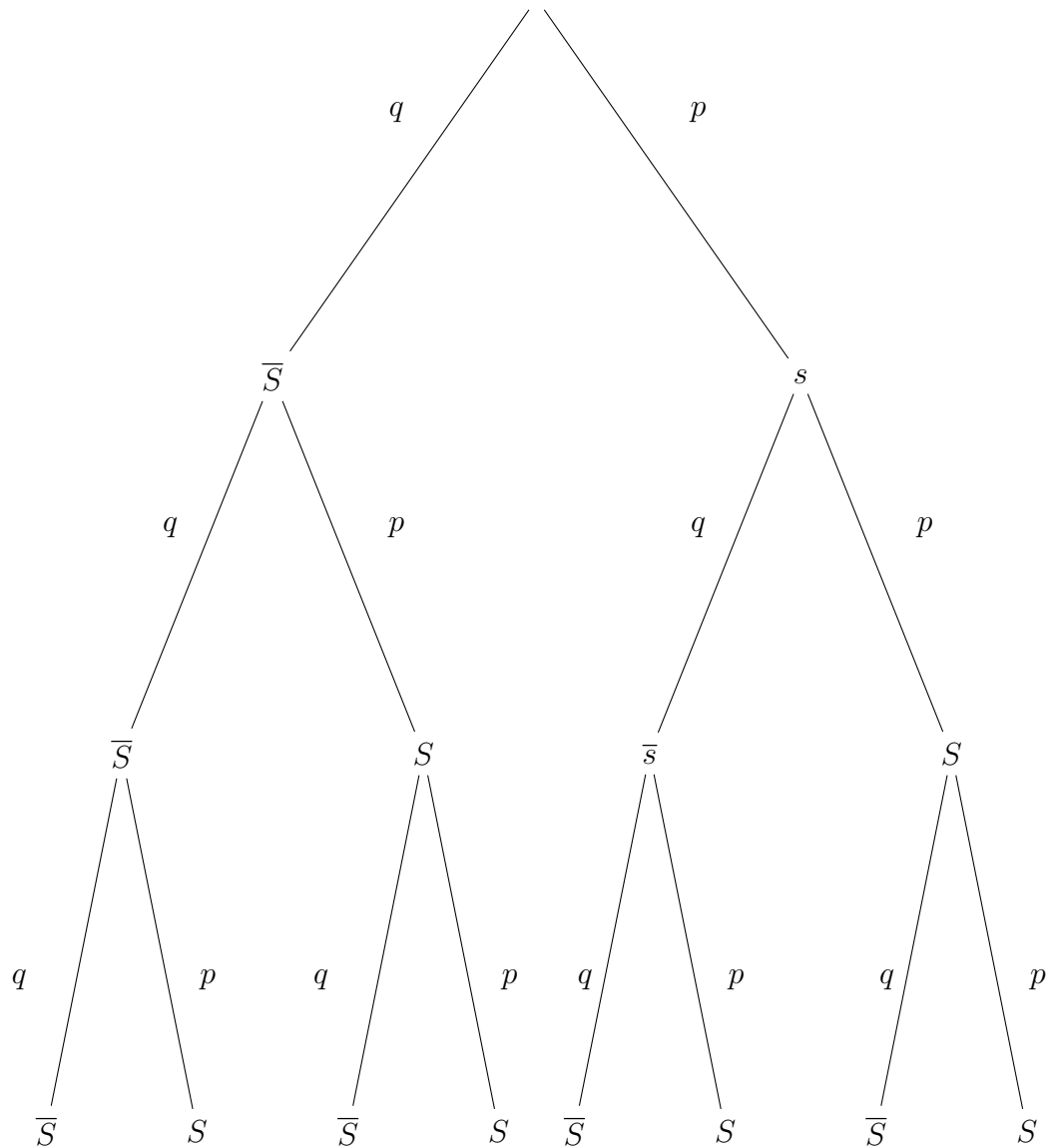
repartition.png

### **Remarque**

Dans toute épreuve aléatoire, il est possible de définir une variable aléatoire qui suit une loi de Bernoulli. Il suffit de prendre un événement et son événement contraire.

### **b.Schéma de Bernoulli**

Soit une épreuve aléatoire qui présente 2 issues possibles  $S$  et  $\bar{S}$ ,  $n \in \mathbb{N}$ . Si la répétition successive et indépendante  $n$  fois de la même épreuve aléatoire est appelée schéma de Bernoulli.



La variable aléatoire  $X$  qui prend le nombre de fois où l'événement succès s'est réalisé durant ces  $n$  répétitions suit une loi binomiale de paramètres  $n$  et  $p$ , on note :  $X \sim B(n, p)$

$$X(\Omega) = \{0, 1, 2, \dots, n\} \forall k \in X(\Omega)$$

$$P(X = k) = C_n^k p^k q^{n-k}$$



$X_i$	0	1	2	$\dots$	$n$
$P(X_i)$	$q^n$	$C_n^1 p^1 q^{n-1}$	$C_n^2 p^2 q^{n-2}$	$\dots$	$p^n$

$$E(X) = np$$

$$E(X) = npq$$

**Exemple BAC 2004**