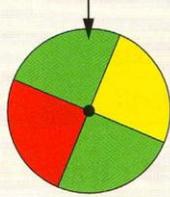


On réalise les trois expériences suivantes.

On lance une pièce de monnaie équilibrée et on regarde sa face supérieure.	On lance un dé à 6 faces équilibré et on regarde le nombre de points inscrits sur sa face supérieure.	On fait tourner une roue de loterie équilibrée, on attend qu'elle se stabilise et on regarde la couleur désignée par la flèche.
		

I) Vocabulaire et probabilités

1) Issues

Chacun des résultats possibles d'une expérience est de l'expérience.

La pièce de monnaie	Le dé à 6 faces	La roue de loterie
---------------------	-----------------	--------------------

2) Evènements

Un évènement est une condition qui peut être, ou ne pas être, réalisée lors d'une expérience.

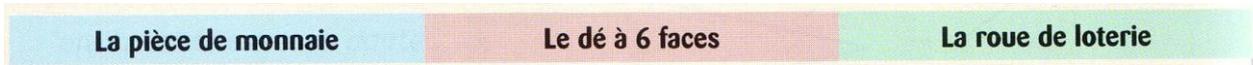
Un évènement peut être réalisé par une ou plusieurs issues de cette expérience.

Un évènement réalisé par une seule issue est un

La pièce de monnaie	Le dé à 6 faces	La roue de loterie
« on obtient pile » est un évènement élémentaire.	<ul style="list-style-type: none"> • « on obtient un nombre pair » est un évènement réalisé par les issues 2, 4 et 6. • « on obtient 4 » est un évènement élémentaire. 	<ul style="list-style-type: none"> • « la flèche désigne une couleur primaire » est un évènement réalisé par deux issues : rouge et jaune. • « la flèche désigne le jaune » est un évènement élémentaire.

3) Expérience aléatoire

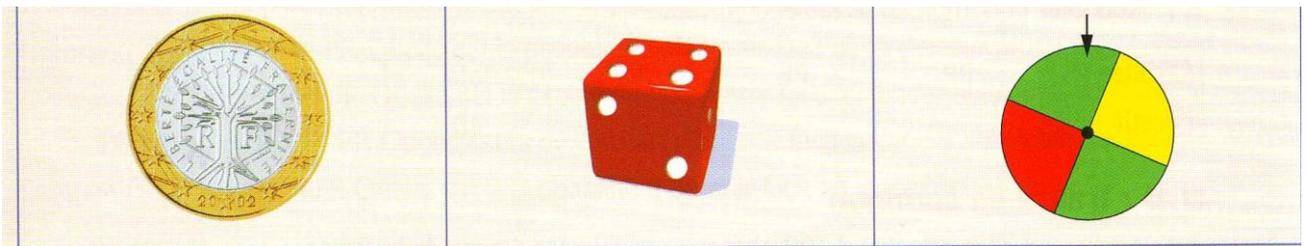
Une expérience est dite **aléatoire** lorsque chaque issue ne dépend pas des issues des expériences précédentes.



Une expérience aléatoire est uniquement due

Une expérience aléatoire peut être réalisée **autant de fois que l'on veut**, dans les mêmes conditions.

4) Arbres des possibles



... issues sont possibles

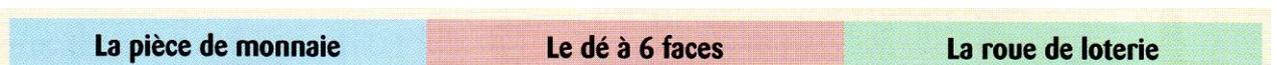
..... issues sont possibles

..... issues sont possibles

II) Notions de probabilités

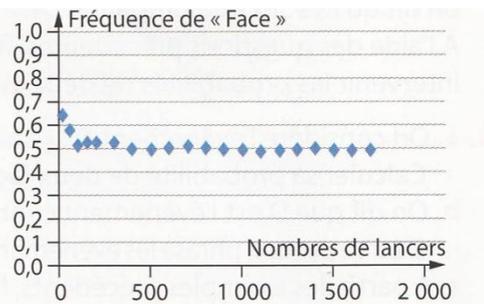
1) Définition

Lorsqu'on effectue **un très grand nombre de fois une expérience aléatoire**, la fréquence de réalisation d'un événement se rapproche d'une « fréquence théorique » appelée **probabilité**.



Exemple

On a lancé un grand nombre de fois une pièce de monnaie équilibrée. On constate que la fréquence de « Face » se stabilise autour de 0,5, ce qui est bien la probabilité d'obtenir « Face ».



2) Notation

Soit A un évènement, on note $p(A)$

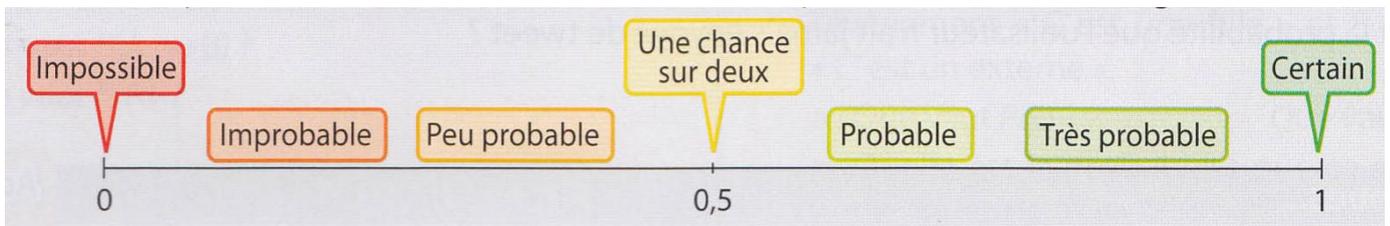
3) Propriétés

Une probabilité est un nombre compris

Un évènement dont la probabilité est est un

Un évènement dont la probabilité est est un

La somme des probabilités de **tous les évènements élémentaires** est égale à



III) Equiprobabilité

1) Définition

Lorsque tous **les évènements élémentaires ont la même probabilité** d'être réalisées, on dit qu'il s'agit d'une situation

Dans une **situation d'équiprobabilité**, tous les évènements élémentaires ont la **même probabilité**.

La pièce de monnaie	Le dé à 6 faces	La roue de loterie
---------------------	-----------------	--------------------

2) Propriété

On désigne par n le nombre d'issues d'une expérience aléatoire

Dans une situation d'équiprobabilité, la probabilité d'un évènement élémentaire est égale à

La pièce de monnaie

Le dé à 6 faces

La roue de loterie

3) Exemple

On fait tourner une roue équilibrée et divisée en huit secteurs de même aire. les issues 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, sont équiprobables

La probabilité de chacune d'entre elles vaut....., soit%



IV) Déterminer la probabilité d'un évènement

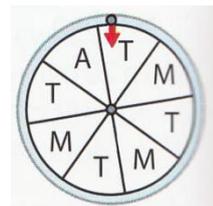
1) Définition et propriété

Selon le résultat d'une expérience aléatoire, on dit qu'un évènement est réalisé ou non.

la probabilité d'un évènement est égale à la somme des probabilités des issues qui le réalisent. C'est un nombre compris entre 0 et 1.

Exemple

On fait tourner la roue ci-contre divisée en huit secteurs de même aire
Quelle est la probabilité d'obtenir une consonne ?



Propriété

Dans une expérience aléatoire où toutes les issues sont équiprobables, la probabilité d'un évènement A est égale à :

$$P(A) = \frac{\text{nombre de secteurs réalisant } A}{\text{nombre total de secteurs}}$$

Exemple

On lance un dé cubique équilibré, on a 6 issues équiprobables : 1, 2, 3, 4, 5, 6

On note A l'évènement « obtenir un nombre plus grand que 4 »

Quelle est la probabilité d'obtenir l'évènement A ?

3) Événements incompatibles

On dit que deux évènements sont s'ils ne peuvent pas se réaliser en même temps.

Si deux évènements A et B sont incompatibles alors $P(A \text{ ou } B) = \dots\dots\dots$

Exemple

Lorsqu'on tire une carte dans un jeu de 32 cartes, les évènements A « obtenir une carte rouge » et B « obtenir un pique » ne peuvent pas se réaliser en même temps. A et B sont incompatibles.

Quelle est la probabilité d'obtenir l'évènement « obtenir une carte rouge ou obtenir un pique » ?

4) Événements contraires

L'évènement contraire d'un évènement A est l'évènement qui se réalise lorsque A n'est pas réalisé.

On le note \bar{A} . Sa probabilité $P(\bar{A}) = \dots\dots\dots$

Exemple

On tire au sort le nom d'un mois de l'année.
On considère l'évènement A « le nom du mois contient la lettre O »
l'évènement contraire de A est \bar{A} : « le nom du mois ne contient pas la lettre O »

Quelle est la probabilité d'obtenir l'évènement A, l'évènement \bar{A} ?

V) Expérience aléatoire à deux épreuves

La succession de deux expériences aléatoires constitue une expérience aléatoire à deux épreuves.

Exemples

Un sac contient 3 jetons de forme identique. Chacun comporte une lettre A,B,C.

- On tire un premier jeton au hasard, on note la lettre obtenue, puis on le remet dans le sac.
- On tire ensuite un second jeton et on note la lettre obtenue.

Cette expérience aléatoire est constituée de deux épreuves, chaque tirage constituant une épreuve.

Une des issues de cette expérience est par exemple : « Obtenir la lettre A puis obtenir la lettre C ». On peut noter cette issue : (A ; C).

- a) Construire un tableau afin de faire apparaître toutes les issues de l'expérience.
- b) Déterminer la probabilité d'obtenir au moins une fois la lettre A.

a)

Il y a doncissues au total toutes équiprobables.

La probabilité d'obtenir par exemple l'issue (A ;C) vaut donc

b)On considère l'événement « On obtient au moins une fois la lettre A ».

..... issues réalisent cet événement : les issues

La probabilité de cet événement est donc :

