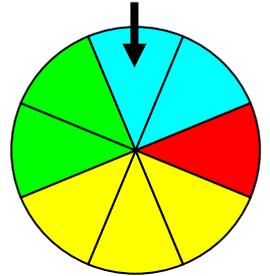


# Chapitre 5 14 Découvrir la notion de Probabilité

## I. Expérience aléatoire



- On lance une pièce de monnaie et on regarde la face supérieure.
- On lance un dé à six faces et on regarde le nombre de points inscrits sur la face du dessus.
- On fait tourner une roue marquée sur ses secteurs de couleurs différentes et on regarde le secteur marqué par la flèche.



Une expérience (*lancé un dé par exemple*) est aléatoire lorsque :

- l'on connaît tous les résultats ou issues possibles (*pile ou face*)
- le résultat n'est pas prévisible
- l'expérience est reproductible dans les mêmes conditions

## II Probabilités

La probabilité d'obtenir « Pile » lorsque l'on jette une pièce de monnaie est  $\frac{1}{2}$

La probabilité d'obtenir « 6 » lorsque l'on jette un dé est  $\frac{1}{6}$

La probabilité d'une issue est un nombre compris entre 0 et 1

Lorsque chaque issue a la même chance de se réaliser on dit qu'il y a équiprobabilité.

Lorsque l'on jette un dé ou une pièce il y a équiprobabilité.

Lorsque l'on fait tourner la roue ci-dessus il n'y a pas équiprobabilité.