

## Probabilités – Activités - Correction

**Activité 1 :** Soit  $[MN]$  un segment de longueur 10 cm. On considère l'expérience suivante :

« Choisir au hasard un point  $P$  du segment  $[MN]$  puis mesurer la longueur  $[MP]$  (arrondie au mm près) »



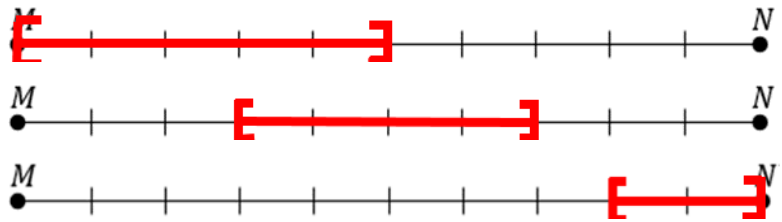
- 1) a. Par exemple :  $MP \approx 4.3$
- b. Car on ne peut pas prévoir le résultat à l'avance.
- c. L'univers de cette expérience est l'intervalle  $\Omega = [0; 10]$

2) Question a. et b. pour les évènements  $A$ ,  $B$  et  $C$  :

$$A = [0; 5] ; P(A) = \frac{5}{10} = \frac{1}{2} = 0.5 ;$$

$$B = [3; 7] ; P(B) = \frac{4}{10} = \frac{2}{5} = 0.4 ;$$

$$C = [8; 10] ; P(C) = \frac{2}{10} = \frac{1}{5} = 0.2 ;$$



c. La fréquence de réalisation au sein de la classe est proche de la probabilité calculé.

3) Représenter les évènements, puis écrire ces évènements sous forme d'ensemble.

$$A \cap B = [3; 5] :$$

$$A \cup B = [0; 7] :$$

$$\bar{C} = [0; 8[ :$$

- 4)  $\bar{A} = ]5; 10]$ ,  $\bar{B} = [0; 3[ \cup ]7; 10]$ ,  $A \cap C = \emptyset$ ,  $B \cup C = [3; 7] \cup [8; 10]$ ,  $\bar{A} \cap B = [5; 7]$ ,  
 $A \cup B \cup C = [0; 7] \cup [8; 10]$

**Activité 2 :** Choisir 3 expériences aléatoires, puis les décrire en utilisant le vocabulaire vu précédemment.

- Expérience 1 : Lancer un dé à 6 faces
- Expérience 2 : Lancer une pièce de monnaie.
- Expérience 3 : Piocher une carte dans un jeu de 52 cartes

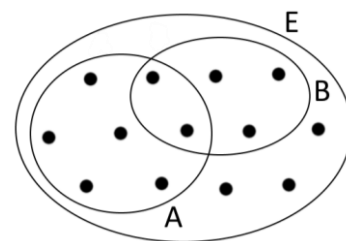
Vocabulaire	Expérience 1	Expérience 2	Expérience 3
<b>Univers</b>	$\Omega = \{1; 2; 3; 4; 5; 6\}$	$\Omega = \{Pile; Face\}$	$\Omega = \text{Les 52 cartes}$
<b>Issue</b>	« 1 »	« Pile »	« $A\heartsuit$ »
<b>Evènements</b>	$A = \text{« Obtenir un chiffre pair »}$ $A = \{2; 4; 6\}$ $B = \text{« Obtenir 6 »} = \{6\}$	$A = \text{« Obtenir pile »}$ $A = \text{« Obtenir face »}$	$A = \text{« Obtenir une figure »}$ $B = \text{« Obtenir un trèfle »}$
<b>Evènement impossible</b>	« Obtenir 7 »	« Tomber sur la tranche »	« Obtenir le $17\heartsuit$ »
<b>Evènement certain</b>	« Obtenir un chiffre »	« Obtenir une des faces »	« Obtenir une carte du jeu »



**Activité 3 :** Le but de cette activité est de trouver une méthode pour compter les éléments de  $A \cup B$ .

1) Sur le schéma ci-contre

- $n_A = 7$ .
- $n_B = 5$ .
- Ceux qui sont dans  $A$  et dans  $B$  c'est à dire ceux de  $A \cap B$
- En déduire une formule pour compter les éléments de  $A \cup B$  :

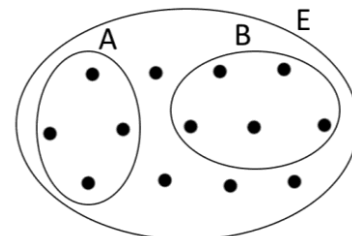


$$n_{A \cup B} = n_A + n_B - n_{A \cap B} \quad (10 = 7 + 5 - 2)$$

2) Dans le cas où  $A$  et  $B$  sont incompatibles :

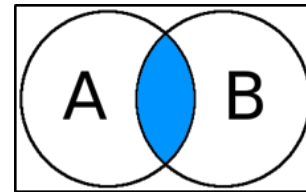
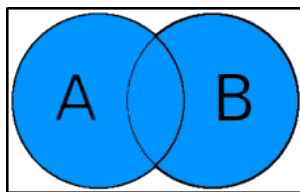
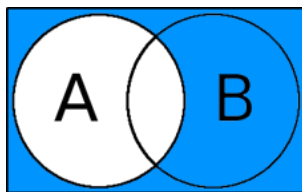
- $n_{A \cap B} = 0$
- Dans ce cas, que devient la formule précédente ?

$$n_{A \cup B} = n_A + n_B \quad (9 = 5 + 4)$$

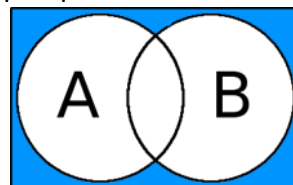
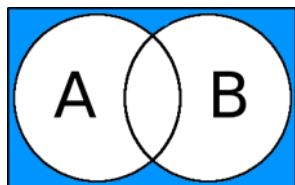


**Activité 4 :** Coloriage

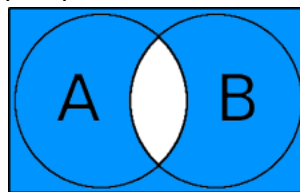
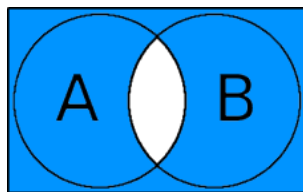
1) a. Colorier les ensembles  $\bar{A}$ ,  $A \cup B$  et  $A \cap B$



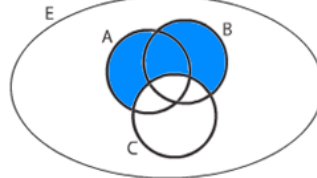
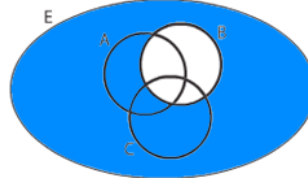
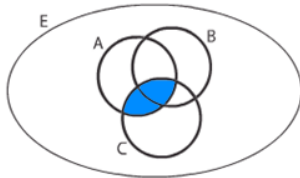
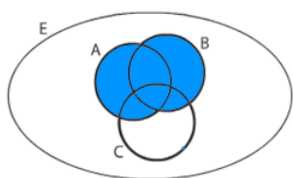
b. Colorier les ensembles  $\bar{A} \cap \bar{B}$  et  $\overline{A \cup B}$ . On remarque que  $\bar{A} \cap \bar{B} = \overline{A \cup B}$  (Formule de Morgan)



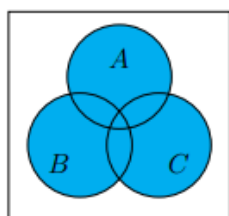
c. Colorier les ensembles  $\bar{A} \cup \bar{B}$  et  $\overline{A \cap B}$ . On remarque que  $\bar{A} \cup \bar{B} = \overline{A \cap B}$  (Formule de Morgan)



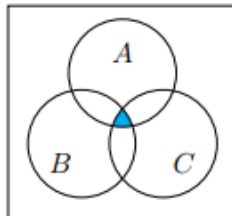
2) a. Colorier les ensembles  $A \cup B$ ,  $A \cap C$ ,  $\bar{B}$ ,  $(A \cup B) \cap \bar{C}$



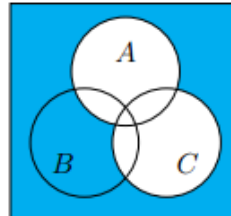
b. Pour chacun des schémas ci-dessous, écrire la notation des ensembles hachurés.



$$A \cup B \cup C$$



$$A \cap B \cap C$$



$$\bar{A} \cup \bar{C} = \overline{A \cap C}$$

