



Expérience aléatoire à une épreuve — Expérience aléatoire à deux épreuves

**PARTIE 1**

Dans cette première partie, on lance un dé bien équilibré à six faces numérotées de 1 à 6, puis on note le numéro de la face du dessus.

1. Donner sans justification les issues possibles.
2. Quelle est la probabilité de l'évènement **A** : « On obtient 2 » ?
3. Quelle est la probabilité de l'évènement **B** : « On obtient un nombre impair » ?

**PARTIE 2**

Dans cette deuxième partie, on lance simultanément deux dés bien équilibrés à six faces, un rouge et un vert. On appelle « score » la somme des numéros obtenus sur chaque dé.

1. Quelle est la probabilité de l'évènement **C** : « le score est 13 » ?  
Comment appelle-t-on un tel événement ?
2. Dans le tableau à double entrée donné en **ANNEXE**, on remplit chaque case avec la somme des numéros obtenus sur chaque dé.
  - 2.a. Compléter, sans justifier, le tableau donné en **ANNEXE** à rendre avec la copie.
  - 2.b. Donner la liste des scores possibles.
- 3.a. Déterminer la probabilité de l'évènement **D** : « le score est 10 ».
- 3.b. Déterminer la probabilité de l'évènement **E** : « le score est un multiple de 4 ».
- 3.c. Démontrer que le score obtenu a autant de chance d'être un nombre premier qu'un nombre strictement plus grand que 7.



## CORRECTION

### PARTIE 1

1. Il y a six issues possibles : « Obtenir 1 », « Obtenir 2 », « Obtenir 3 », « Obtenir 4 », « Obtenir 5 », « Obtenir 6 »

2. Nous sommes dans une situation d'équiprobabilité puisque le dé est équilibré. Il y a donc une chance sur six pour chaque issue.

La probabilité d'obtenir 2 est  $\frac{1}{6} \approx 0,167$  soit environ 16,7 %

3. L'événement **B** est constitué de trois issues : « Obtenir 1 », « Obtenir 3 » et « Obtenir 5 ».

La probabilité de l'événement **B** est  $\frac{3}{6} = \frac{1}{2} = 0,5$  soit 50 %.

### PARTIE 2

1. Le plus grand « score » possible en faisant la somme de deux dés numérotés de 1 à 6 est 12.

La probabilité de l'événement **C** est 0 : c'est l'événement impossible.

2.a.

Dé rouge \ Dé vert	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7
2	3	4	5	6	7	8
3	4	5	6	7	8	9
4	5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10	11
6	7	8	9	10	11	12

2.b. Les scores possibles sont : 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10 — 11 — 12

3.a. On constate en regardant le tableau qu'il y a 36 issues équiprobables possibles. L'événement **D** est constitué des trois issues suivantes : 6 + 4, 5 + 5 et 4 + 6.

La probabilité de l'événement **D** est  $\frac{3}{36} = \frac{1}{12} \approx 0,083$  soit environ 8,3 %

3.b. Le score est un multiple de 4 si il vaut 4, 8 ou 12.

L'événement **E** est constitué des neuf issues suivantes : 1 + 3 = 4, 2 + 2 = 4, 3 + 1 = 4, 2 + 6 = 8, 3 + 5 = 8, 4 + 4 = 8, 5 + 3 = 8, 6 + 2 = 8 et 6 + 6 = 12.

La probabilité de l'événement **E** est  $\frac{9}{36} = \frac{1}{4} = 0,25$  soit 25 %.

3.c. L'événement « le score est un nombre premier » est constitué des scores 2, 3, 5, 7 et 11.

Les issues pour obtenir ces scores sont : 1 + 1 = 2, 1 + 2 = 3, 2 + 1 = 3, 1 + 4 = 5, 2 + 3 = 5, 3 + 2 = 5, 4 + 1 = 5, 1 + 6 = 7, 2 + 5 = 7, 3 + 4 = 7, 4 + 3 = 7, 5 + 2 = 7, 6 + 1 = 7, 5 + 6 = 11 et 6 + 5 = 11. Il y a 15 issues!

L'événement « le score est strictement plus grand que 7 » est constitué des scores 8, 9, 10, 11 et 12.

Les issues pour obtenir ces scores sont : 2 + 6 = 8, 3 + 5 = 8, 4 + 4 = 8, 5 + 3 = 8, 6 + 2 = 8, 3 + 6 = 9, 4 + 5 = 9, 5 + 4 = 9, 6 + 3 = 9, 4 + 6 = 10, 5 + 5 = 10, 6 + 4 = 10, 5 + 6 = 11, 6 + 5 = 11 et 6 + 6 = 12. Il y a 15 issues!

15 issues favorables : les probabilités des deux événements sont égales à  $\frac{15}{36} = \frac{5}{12} \approx 0,417$  soit environ 41,7 %