

1ère séance :

un dé : 30 lancers par élève

Pour chaque élève, faire réaliser un tableau pour faire apparaître les fréquences de chaque face puis un graphique pour les représenter (courbe brisée)

Rassembler les résultats par groupe de 4 puis 2ème graphique (courbe moins brisée)

Rassembler les résultats en classe entière puis 3ème graphique (segment presque horizontal)

« T'as combien de chances d'obtenir un 1 ? » (On peut également poser cette question en début de séance).

Remarque : $\frac{1}{6} \approx 0,166$

2ème séance :

Les probabilités s'appliquent à des expériences aléatoires (qui relèvent du hasard)

Exemple 1 : dans un jeu de 32 de cartes, piocher une carte.

a) on s'intéresse à l'évènement A « obtenir un as »

probabilité d'obtenir un as = $P(A) = \frac{4}{32} = \frac{1}{8} = 0,125$

b) B évènement « tirer un carreau » : $P(B) = \frac{8}{32} = \frac{1}{4} = 0,25$

c) C évènement « obtenir une carte noire ou rouge » : évènement certain : $P(C) = 1$

d) D évènement « » : évènement impossible : $P(D) = 0$

e) une probabilité est un nombre .(à caractériser).....

f) évènement contraire de B : _ soit ils le calculent : $\frac{24}{32} = \frac{3}{4}$

_ soit évènement « ne pas choisir un carreau » = non B :
 $1 - P(B) = \frac{3}{4}$

Exemple 2 : à construire !

Réinvestissement de tout ce vocabulaire dans un deuxième exemple.