

Matière	Maths	Module	Probabilités
Capacité(s)	M_STATPROB_PROB_1 - Représenter par un arbre de probabilités pondéré une situation aléatoire donnée		

ACTIVITE

1. PREREQUIS

Cocher la case correspondant à votre réponse :

Question 1 : Quelle est la probabilité d'avoir un "6" en lançant un dé à 6 faces ?

A : 0,16666667 ☐ B : 6 ☐ C : 1 ☐
D : 16% ☐

Question 2 : Une probabilité se compte obligatoirement entre 0 et 100%

VRAI ☐ FAUX ☐

Question 3 On note une probabilité par P(X)

VRAI ☐ FAUX ☐

Question 4 : Pour un lancer de dés, la probabilité « d'avoir un 4 » s'écrit P(4).

VRAI ☐ FAUX ☐

Question 5 : Si la probabilité d'avoir un 6 aux dés est de 0.16666...7 alors la probabilité de ne pas avoir 6 est de

A : 0 ☐ B : 1 ☐ C : 0,83 ☐

Score : / 5

2. SITUATION

Un groupe d'amis apprennent l'existence d'un jeu de dés dont les règles sont :

- **Nombre de joueurs** : 2 à 4 joueurs
- Chaque joueur a trois lancers :
 - Premier lancé : Le joueur doit obtenir un « 1 » ou un « 2 »
 - Deuxième lancé : le joueur doit obtenir un nombre pair
 - Troisième lancé : le joueur doit obtenir un « 5 » ou un « 6 »
- Pour gagner un point le joueur doit réunir toutes les conditions.
- Le jeu dure 10 minutes

Problématique : Un membre du groupe d'ami pense qu'il est impossible de gagner un minimum de 5 points. A-t-il raison ?

3. TRAVAIL DE RECHERCHE

1. **Noter** les informations importantes dans le cadre ci-dessous
2. **Expliquer** simplement comment vous pour répondre à la question ?

3. Appliquer votre méthode afin de répondre à la problématique.

Essai du jeu - Tableau des scores

Noms				
Scores				

5. CONCLUSION

CE QU'IL FAUT RETENIR DE L'ACTIVITE