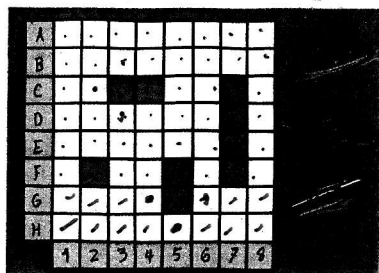


DM : LES PROBABILITES

Exercice 1 :

Sur cette grille d'un jeu de bataille navale, les cases grisées représentent des bateaux.



a) Quelle est la probabilité qu'un joueur puisse, lors du premier coup, toucher un bateau ?

b) Arnaud vient de toucher un bateau. Son adversaire lui annonce que c'est un bateau de 2 carreaux. Quelle est la probabilité qu'Arnaud détruise ce bateau au coup suivant ? On suppose bien sûr qu'il joue intelligemment !

Exercice 2 :

Une usine fabrique des stylos de trois couleurs différentes : noirs, bleu et rouge. Pour chacune de ces couleurs, il y a deux types de stylos : des stylos rétractables et des stylos non rétractables.

Voici un tableau qui précise le nombre de stylos fabriqués en une heure.

1 H	Noirs	Bleus	Rouges
Rétractables	150	100	80
Non rétractables	80	60	50

Dans ce lot, on tire au hasard un stylo, pour le tester.

a) Calculer la probabilité des événements suivants :

- (1) Ce stylo est noir.
- (2) Ce stylo est rétractable
- (3) Ce stylo est non rétractable
- (4) Ce stylo est noir et non rétractable

b) Sachant qu'on a tiré un stylo rétractable, quelle est la probabilité qu'il soit noir ?

c) Sachant qu'on a tiré un stylo noir, quelle est la probabilité qu'il soit rétractable ?

Exercice 3 :

Un jeu consiste à tirer au hasard une boule du sac A (composé de 3 boules jaunes et 4 boules rouges).

Si on tire une boule jaune alors on a le droit de tirer une boule dans le sac B (composé de 3 boules bleues et 2 boules jaunes).

On gagne si on tire une boule bleue du sac B.

Calculer la probabilité de gagner à ce jeu.

On pourra établir un tableau à double entrée pour identifier tous les résultats possibles et répondre à la question.