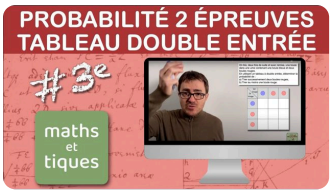
# Probabilité et tableau à double entrée

Exercices corrigés PDF · Troisième




**Le cours en vidéo**

et les exercices en version interactive, corrigés pas à pas.

Vidéo et exercices

## Exercice 1

Vidéo et exercices

On lance deux dés équilibrés à quatre faces numérotées de $1$ à $4$ et on fait la somme des deux résultats.

**1)** Compléter le tableau à double entrée des sommes.

| $+$ | $1$ | $2$ | $3$ | $4$ |
|---|---|---|---|---|
| $1$ | | | | |
| $2$ | | | | |
| $3$ | | | | |
| $4$ | | | | |

**1)** Calculer la probabilité que la somme soit égale à $3$.

## Exercice 2

Vidéo et exercices

On lance deux dés équilibrés à quatre faces numérotées de $1$ à $4$ et on fait le produit des deux résultats.

**1)** Compléter le tableau à double entrée des produits.

| $\times$ | $1$ | $2$ | $3$ | $4$ |
|---|---|---|---|---|
| $1$ | | | | |
| $2$ | | | | |
| $3$ | | | | |
| $4$ | | | | |

**1)** Calculer la probabilité que le produit soit égal à $3$.

## Exercice 3

Vidéo et exercices

On lance deux dés cubiques équilibrés (faces de $1$ à $6$) et on calcule l'écart entre les deux résultats (le plus grand moins le plus petit, $0$ s'ils sont égaux).

**1)** Construire le tableau à double entrée des écarts.

**2)** Calculer la probabilité que l'écart soit égal à $1$.

**3)** Calculer la probabilité que l'écart soit inférieur ou égal à $3$.

## Exercice 4

Vidéo et exercices

À une kermesse, une roue est partagée en $15$ secteurs de même mesure : $3$ bleus, $2$ verts, $4$ rouges et $6$ jaunes. On fait tourner la roue.

Recopier et compléter le tableau.

| **Couleur** | Bleu | Vert | Rouge | Jaune |
|---|---|---|---|---|
| **Probabilité** | | | | |

## Exercice 5

Vidéo et exercices

Pierre a le choix entre deux roues dont les secteurs sont de même mesure. Il gagne si la roue s'arrête sur un secteur coloré.

- Roue 1 : $10$ secteurs, dont $4$ colorés.
- Roue 2 : $6$ secteurs, dont $2$ colorés.

**1)** Calculer la probabilité de gagner avec la roue 1.

**2)** Calculer la probabilité de gagner avec la roue 2.

**3)** Quelle roue Pierre doit-il choisir ? Justifier.

## Exercice 6

Vidéo et exercices

Compléter la définition : « Une expérience aléatoire est une expérience dont les résultats possibles sont …… sans que l'on puisse prédire avec …… lequel sera réalisé. »

## Exercice 1

**1)**

| $+$ | $1$ | $2$ | $3$ | $4$ |
|---|---|---|---|---|
| $1$ | $2$ | $3$ | $4$ | $5$ |
| $2$ | $3$ | $4$ | $5$ | $6$ |
| $3$ | $4$ | $5$ | $6$ | $7$ |
| $4$ | $5$ | $6$ | $7$ | $8$ |

**2)** $16$ issues équiprobables ; la somme $3$ apparaît $2$ fois : $P = \frac{2}{16} = \boxed{\frac{1}{8}}$.

---

## Exercice 2

**1)**

| $\times$ | $1$ | $2$ | $3$ | $4$ |
|---|---|---|---|---|
| $1$ | $1$ | $2$ | $3$ | $4$ |
| $2$ | $2$ | $4$ | $6$ | $8$ |
| $3$ | $3$ | $6$ | $9$ | $12$ |
| $4$ | $4$ | $8$ | $12$ | $16$ |

**2)** Le produit $3$ apparaît $2$ fois sur $16$ : $P = \frac{2}{16} = \boxed{\frac{1}{8}}$.

---

## Exercice 3

**1)**

| **écart** | $1$ | $2$ | $3$ | $4$ | $5$ | $6$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| $1$ | $0$ | $1$ | $2$ | $3$ | $4$ | $5$ |
| $2$ | $1$ | $0$ | $1$ | $2$ | $3$ | $4$ |
| $3$ | $2$ | $1$ | $0$ | $1$ | $2$ | $3$ |
| $4$ | $3$ | $2$ | $1$ | $0$ | $1$ | $2$ |
| $5$ | $4$ | $3$ | $2$ | $1$ | $0$ | $1$ |
| $6$ | $5$ | $4$ | $3$ | $2$ | $1$ | $0$ |

**2)** $36$ issues équiprobables ; l'écart $1$ apparaît $10$ fois : $P = \frac{10}{36} = \boxed{\frac{5}{18}}$.

**3)** Les écarts $4$ ($4$ cases) et $5$ ($2$ cases) ne conviennent pas : $36 - 6 = 30$ cases favorables, $P = \frac{30}{36} = \boxed{\frac{5}{6}}$.

## Exercice 4

Les secteurs sont de même mesure : situation d'équiprobabilité, $P = \dfrac{\text{nombre de secteurs de la couleur}}{15}$.

| **Couleur** | Bleu | Vert | Rouge | Jaune |
|---|---|---|---|---|
| **Probabilité** | $\dfrac{3}{15} = \dfrac{1}{5}$ | $\dfrac{2}{15}$ | $\dfrac{4}{15}$ | $\dfrac{6}{15} = \dfrac{2}{5}$ |

Vérification : $\boxed{\dfrac{3+2+4+6}{15} = 1}$.

## Exercice 5

**1)** $P_1 = \dfrac{4}{10} = \boxed{\dfrac{2}{5}}$

**2)** $P_2 = \dfrac{2}{6} = \boxed{\dfrac{1}{3}}$

**3)** $\dfrac{2}{5} = \dfrac{6}{15}$ et $\dfrac{1}{3} = \dfrac{5}{15}$, donc $P_1 > P_2$ : $\boxed{\text{la roue 1}}$.

## Exercice 6

Une expérience aléatoire est une expérience dont les résultats possibles sont $\boxed{\text{connus}}$ sans que l'on puisse prédire avec $\boxed{\text{certitude}}$ lequel sera réalisé.

**Tableau à double entrée probabilité : exercices corrigés PDF (Troisième).** Ces exercices corrigés de 3e montrent comment calculer une probabilité avec un tableau à double entrée, notamment pour le lancer de deux dés. Le tableau de probabilité permet de compter toutes les issues sans en oublier. Cours en vidéo et exercices interactifs corrigés sur galilee.ac.