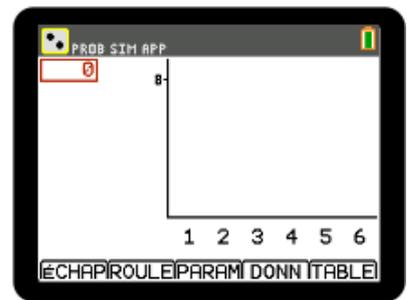
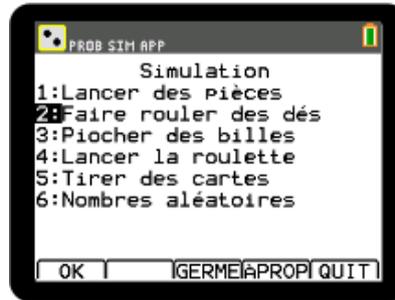
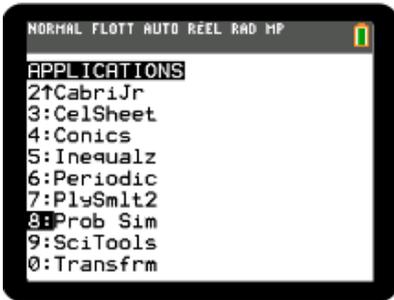


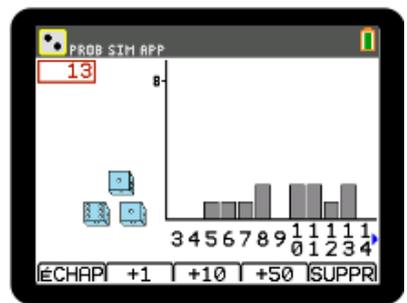
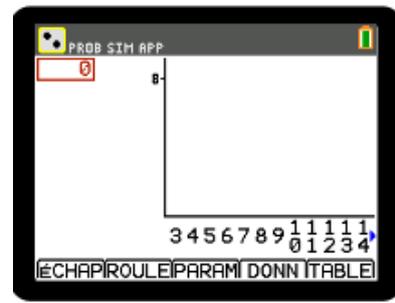
4. Conduite de l'activité

Pour simuler le lancer de trois dés, on va utiliser la calculatrice. Utiliser les touches **2nde** **résol** pour rentrer dans le menu « APPLICATIONS », sélectionner « Prob Sim» puis choisir « Faire rouler des dés ».



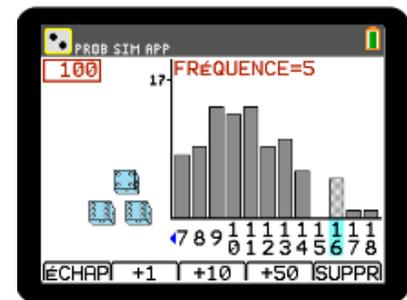
Pour naviguer dans les menus en bas, utiliser les touches **f(x)** **fenêtre** **zoom** **trace** **graphe**. Entrer alors dans le menu « PARAM » et fixer le nombre de dés à lancer à 3, appuyer sur **entrer**. Valider avec « OK » puis faire « ROULE ».

Réaliser alors quelques lancers avec « +1 ».



Supprimer alors les premiers essais avec « SUPPR » puis réaliser une série de 100 tirages.

Utiliser la touche **▸** pour se déplacer dans le graphe et obtenir le nombre d'issues égales à 9 ou 10.



Recommencer plusieurs fois et noter pour chaque série les fréquences du 9 et du 10.

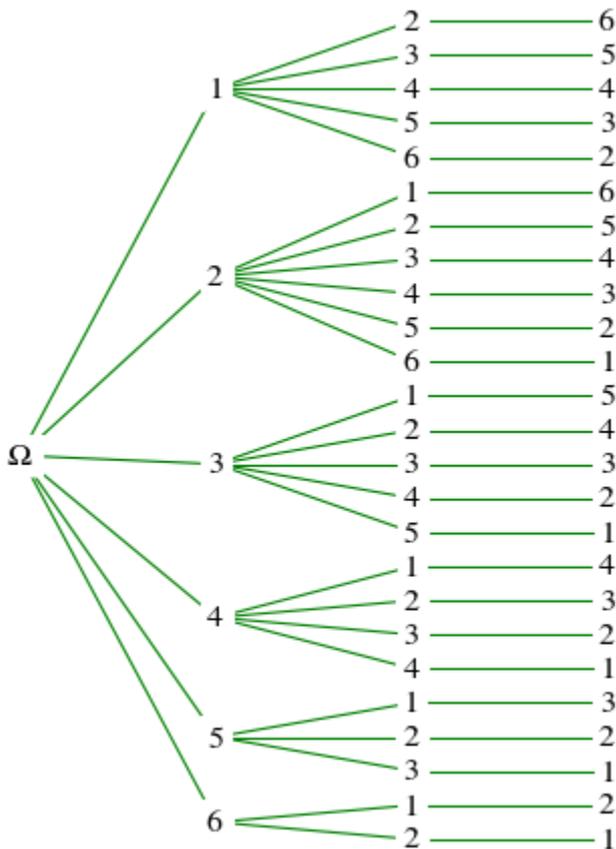
	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8	Moyenne
Fréquence du 9									
Fréquence du 10									

5. Élucidation

1) Quel est l'univers de cette expérience et quel est son cardinal ?

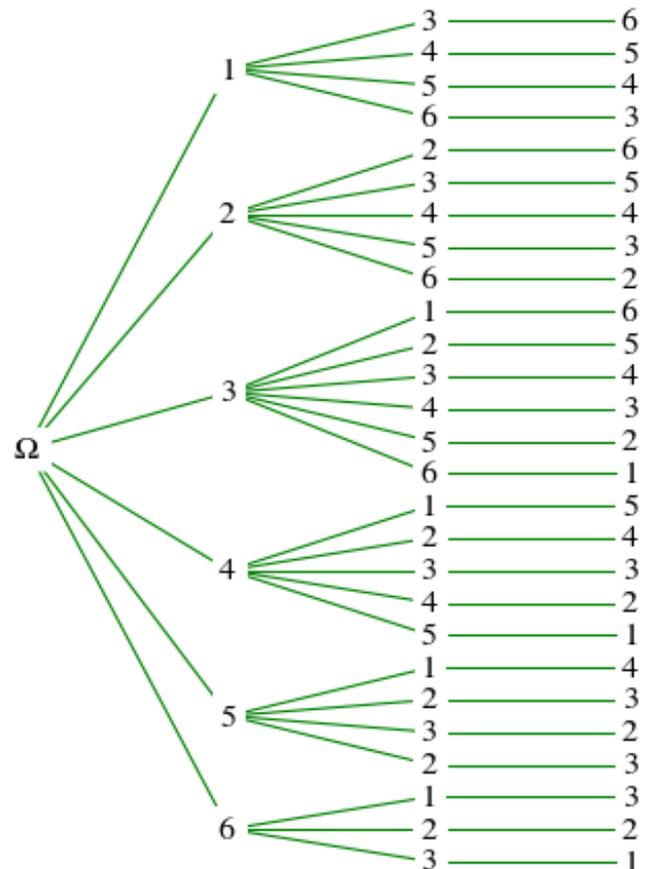
L'univers est composé des $6 \times 6 \times 6 = 216$ différents lancers.

2) Faire un arbre pour déterminer combien de lancers différents permettent d'obtenir 9. Quelle est la probabilité d'obtenir 9 ?



On dénombre ainsi 25 lancers qui permettent d'obtenir le 9, ce qui fait une probabilité de $\frac{25}{216} \approx 0,116$.

3) Faire un arbre pour déterminer combien de lancers différents permettent d'obtenir 10. Quelle est la probabilité d'obtenir 10 ?



On dénombre ainsi 27 lancers qui permettent d'obtenir le 10, ce qui fait une probabilité de $\frac{27}{216} = 0,125$.