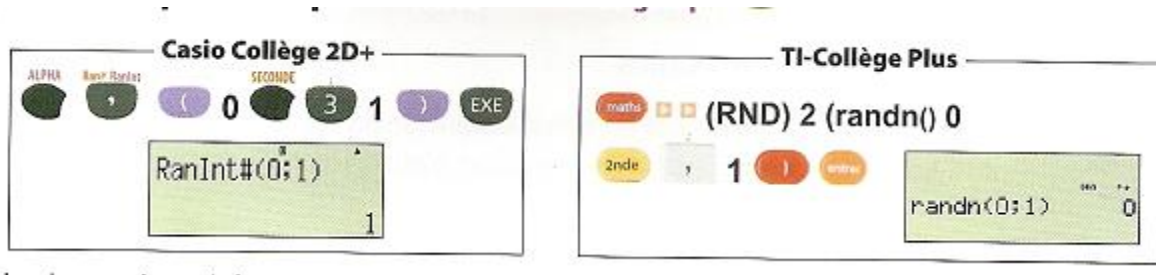


Probabilité	Simulation du lancer d'une pièce	Nom : Classe : Troisième ...
-------------	----------------------------------	---------------------------------

On va simuler sur la calculatrice le lancer d'une pièce.
L'affichage du chiffre 0 correspondra à pile et l'affichage du chiffre 1 correspondra à face

Les instructions ci-dessous permettent d'afficher un nombre "aléatoire" égal à 0 ou 1



Partie I : Expérimentation

- Appuyer 50 fois sur entrer et noter à chaque fois le résultat obtenu
- Compléter le tableau suivant

Issues possibles	0	1	Total
Effectif			50
Fréquence			
Effectif de la classe			50 x
Fréquence de la classe			

Partie II : Théorie

Lors de cette expérience de lancer de pièce, quelle est la probabilité de réaliser chacune des issues ?

Partie III : Conclusion

- Comparer votre fréquence d'apparition des issues avec la théorie
- Comparer la fréquence d'apparition des issues dans la classe avec la théorie