

Chapitre 9

Activité

✳ Référence historique :

Le véritable début des probabilités date de Pierre de Fermat et Blaise Pascal vers 1654 avec un problème proposé par Antoine Gombaud dit le chevalier de Méré (1607/1684) lors de leurs échanges de réflexions sur les jeux de hasard et leurs affaires.

Voici un jeu qui se joue avec deux dés à six faces numérotées de 1 à 6 :

« Un joueur annonce un nombre compris entre 2 et 12 puis il jette les deux dés. Si la somme des dés est égale au nombre annoncé il gagne, sinon il perd. »

Peut-on trouver une stratégie pour gagner le plus souvent possible à ce jeu ?

1. Par groupe de deux, lancez 1 fois les dés et notez le résultat (la somme des deux dés).
2. Par groupe de deux, lancez 10 fois les dés et notez le résultat.
3. Peut-on déduire une stratégie pour gagner ?
4. Simulation de 1 000 lancers. Que peut-on observer ?
5. Explications :

Somme	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

On peut imaginer un autre jeu avec le produit et non la somme des dés.

▷ Sur quel nombre faudrait-il parier ?

Produit	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						