





















































LES PROBABILITÉS EN NOTATION FRACTIONNAIRE, DÉCIMALE OU EN POURCENTAGE

La **probabilité** qu'un événement se produise est le rapport entre le nombre de résultats favorables et le nombre de résultats possibles d'une expérience aléatoire.

Quand tu piges une carte dans un jeu de cartes, il y a 52 résultats possibles.

	As	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Valet	Dame	Roi
Piques													
Carreaux													
Cœurs													
Trèfles													

Il y a 13 résultats favorables pour l'événement «piger un pique ».

En notation fractionnaire, la probabilité de piger un pique est de $\frac{13}{52}$

On peut simplifier cette fraction et dire également que la probabilité de piger un pique est de $\frac{1}{4}$.

En pourcentage, on dira que la probabilité de piger un pique est de 25%

puisque $25\% = \frac{25}{100} = \frac{1}{4}$.

En notation décimale, la probabilité de piger un pique est de 0,25

puisque $0,25 = \frac{25}{100}$.