Expert 3 : Comment compléter un tableau d’effectifs et calculer une probabilité conditionnelle

**Situation :** Une enquête a été réalisée auprès de jeunes sur leur utilisation de deux jeux vidéo, « Pokémon » et « Animal Crossing ». Un panel de 494 lycéens devait répondre à deux questions :

* « As-tu plus ou moins de 16 ans ? »
* « Quel est ton jeu préféré entre « Pokémon » et « Animal Crossing » ?

L’enquête montre que :

* 172 lycéens jouent à « Pokémon » ;
* 94 lycéens ont moins de 16 ans ;
* 72% de plus de 16 ans jouent à « Animal Crossing ».

**Problématique : Quelle est la probabilité de tirer au hasard un lycéen qui jouent à Animal Crossing sachant qu’il a moins de 16 ans ?**

1. Indiquer le but de l’activité.

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1. Indiquer le nombre de lycéens ayant répondu à l’étude.

…………………………………………………………………………………………………………………

1. A l’aide de la situation, compléter le tableau suivant (arrondir à l’unité) :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Moins de 16 ans | Plus de 16 ans | Total |
| Pokémon |  |  |  |
| Animal Crossing |  |  |  |
| Total |  |  |  |

On définit les évènements suivants :

C: « Le joueur joue à Animal Crossing »

A: « Le joueur a moins de 16 ans »

1. Calculer la probabilité de l’événement , notée .
2. Définir par une phrase l’événement .

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1. Calculer la probabilité
2. Choisir la probabilité à calculer pour répondre à la problématique.

1. Calculer la probabilité choisie.
2. Répondre à la problématique.

…………………………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………………………

…………………………………………………………………………………………………………………

**Formulaire**

avec