3ème	Comprendre et utiliser des notions élémentaires de probabilités	
	Tracer un arbre pondéré	Ch1 / Ch2 / Ch4 / Mo2 / Mo3 / Re1 / Ra1 / Ra3 / Ca1 / Co2 / Co3

Indication : L'arbre pondéré est un outil mathématique permettant de calculer une probabilité dans le cas d'expériences aléatoires à deux épreuves.

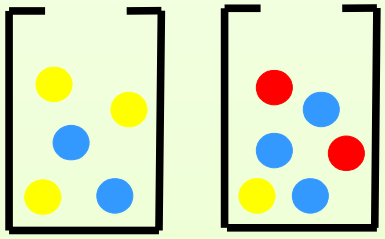
Méthode avec un exemple :

Description de l'expérience :

L'urne A contient trois boules jaunes et deux boules bleues.

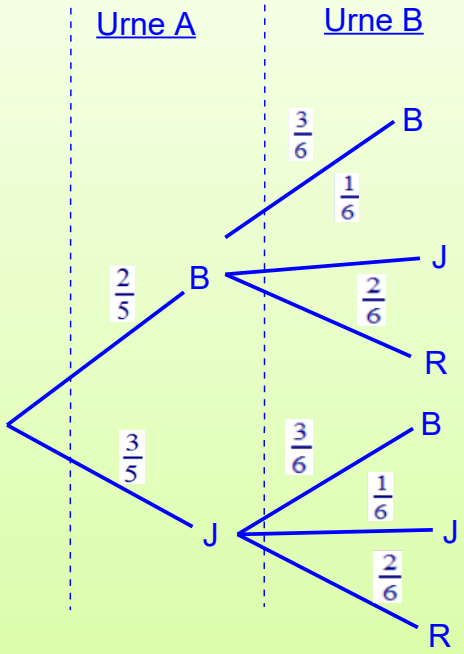
L'urne B contient trois boules bleues, deux boules rouges, une boule jaune.

L'expérience consiste à piocher une boule au hasard dans l'urne A puis une boule au hasard dans l'urne B.



Etape 1	Si l'énoncé ne donne pas de nom pour les événements, il faut nommer les événements.	J'appelle R : « la boule est rouge » ; J : « la boule est jaune » et B : « la boule est bleue ».
Etape 2	Pour construire un arbre pondéré, on doit respecter l'ordre des épreuves de l'expérience. Le premier embranchement représente la première épreuve. On trace autant de branches qu'il y a d'issues à cette première épreuve. Au bout de chaque branche, on écrit la lettre correspondant à l'événement. Au-dessus de chaque branche, on écrit la probabilité d'avoir l'issue qui correspond à la branche tracée.	Dans l'urne A, on peut piocher 2 couleurs différentes, donc On trace deux branches. Dans l'urne A, il y a 2 boules Bleues, donc la probabilité de tirer une boule bleue est $\frac{2}{5}$. urne A $\frac{2}{5}$ B $\frac{3}{5}$

J

Etape 3

A partir de chaque issue de la première expérience, on développe la deuxième expérience suivant la même procédure que l'étape 2.