

# Chapitre :

## Pourcentages et taux



### I. Proportion et pourcentage

---

► **Exercices** : 1-11p274

**Définition** Soit  $E$  un ensemble, dont le nombre d'éléments (non nul) est  $N$ .  
 $N$  peut être appelé l'effectif total.

Soit  $A$  une partie de l'ensemble  $E$ , dont le nombre d'éléments est  $n$ .

La **proportion** de  $A$  dans  $E$  est le nombre  $p = \frac{n}{N}$ .

On retient : « effectif divisé par effectif total ».

En statistiques, la proportion est aussi appelée **fréquence**.

**Remarque** Une proportion est un nombre compris entre 0 et 1.

Pour obtenir une proportion en pourcentage, il suffit de multiplier cette proportion par 100.

**Exemple** Une tablette de chocolat de 180g contient 72g de sucre.

La proportion de sucre dans la tablette est donc  $\frac{72}{180} = 0,4$ , soit 40%.

Si l'on connaît la proportion (ou le pourcentage) et l'effectif total, on peut retrouver l'effectif.

**Exemple** On suppose que dans la même tablette de chocolat, le cacao constitue 55% de la tablette.

La masse de cacao présente est alors  $\frac{55}{100} \times 180 = 99$  (55% de 180).

Il y a donc 99g de cacao dans la tablette.

► **Exercices** : 12-17p282, 35-39p284, 41-45p284

⊗ **Activité** : 1p276

**Propriété** (Pourcentage de pourcentage) Dans un ensemble  $F$  non vide de référence, on considère une partie non vide  $E$ . Dans la partie  $E$  on considère une partie  $A$ . Si  $p_1$  est la proportion de  $A$  dans  $E$  et si  $p_2$  est la proportion de  $E$  dans  $F$ , alors la proportion de  $A$  dans  $F$  est  $p_1 \times p_2$  : on fait le produit des proportions.

**Exemple** On estime que 53% des français jouent régulièrement à des jeux vidéo.

Parmi ces personnes, 47% sont des femmes.

Ainsi, la proportion de femmes qui jouent régulièrement à des jeux vidéo en France est :

$\frac{47}{100} \times \frac{53}{100} = 0,2491$ , soit 24,91%.

► **Exercices** : 19-21p282-283, 49-51p285, 55p285

## II. Variations

---

⊗ **Activité** : 3p277

**Définition** Une quantité a une valeur initiale  $V_i$ . Elle varie pour atteindre une valeur finale  $V_f$ . La **variation absolue** est  $V_f - V_i$ .

La **variation relative**, autrement dit le **taux de variation**, est la nombre  $t = \frac{V_f - V_i}{V_i}$ .

**Remarque** Le taux de variation peut être négatif; on peut le donner en pourcentage en multipliant par 100.

**Exemple** Un prix passe de 110€ à 132€.

Le taux d'évolution est donc  $\frac{132 - 110}{110} = \frac{22}{110} = 0,2$ .

Le prix a donc augmenté de 20%.

**Propriété** | Soit  $t$  le taux de variation (pas en pourcentage!) qui permet de passer de  $V_i$  à  $V_f$ . Alors  $V_f = (1 + t) \times V_i$ .

Le nombre  $CM = 1 + t$  est appelé **coefficient multiplicateur** associé au taux  $t$ .

Si  $t$  est en pourcentage, alors  $CM = 1 + \frac{t}{100}$ .

Ainsi,  $V_f = CM \times V_i$ .

De plus, si l'on connaît  $CM$ , on obtient  $t$  en pourcentage par la formule :  $t = (CM - 1) \times 100$ .

**Propriété** | Dans le cas d'une hausse,  $t$  est positif et  $CM > 1$ .

Dans le cas d'une baisse,  $t$  est négatif et  $0 \leq CM < 1$ .

**Exemples** On considère une valeur initiale de 110.

Pour une hausse de 15%, le coefficient multiplicateur associé est  $1 + \frac{15}{100} = 1,15$ . La valeur finale est alors  $110 \times 1,15 = 126,5$ .

Pour une baisse de 5%, le coefficient multiplicateur associé est  $1 - \frac{5}{100} = 1 - 0,05 = 0,95$ . la valeur finale est alors  $110 \times 0,95 = 104,5$ .

**Remarque** Si on connaît  $CM$  et la valeur finale, alors la valeur initiale est  $V_i = \frac{V_f}{CM}$ .

► **Exercices** : 22-27p283, 58,61,62,66,67p286, 71-75p287

## III. Évolutions successives

---

⊗ **Activité** : 4p277

**Propriété** | Lorsqu'une quantité subit des évolutions successives de taux  $t_1, t_2, \dots, t_n$  elle subit une évolution globale  $t$ .

Notons  $CM_1, CM_2, \dots, CM_n$  les coefficients multiplicateurs associés aux taux successifs, et  $CM$  le coefficient multiplicateur associé au taux global. Alors :

$$CM = CM_1 \times CM_2 \times \dots \times CM_n$$

Autrement dit on multiplie les coefficient multiplicateurs  
On rappelle qu'alors  $t = (CM - 1) \times 100$  (en pourcentage).



Faire attention au fait que l'on n'ajoute pas les pourcentages.

► **Exercices** : 28-31p283, 83-88p288, 92-94p289

## IV. Taux réciproques

---

**Propriété** | Soit  $t$  le taux permettant de passer d'une valeur  $V_i$  à une valeur  $V_f$ .  
On appelle **taux réciproque** de  $t$  le taux  $t'$  permettant de passer de  $V_f$  à  $V_i$ .  
En notant  $CM$  le coefficient multiplicateur associé à  $t$ , et  $CM'$  celui associé à  $t'$ , alors

$$CM' = \frac{1}{CM}$$

En effet,  $V_f = CM \times V_i$ , donc  $V_i = \frac{V_f}{CM} = \frac{1}{CM} \times V_f$ .

**Exemple** On cherche le taux réciproque d'une augmentation de 60%.

On a  $CM = 1,6$ , donc  $CM' = \frac{1}{1,60} = 0,625$ .

Alors le taux réciproque est  $t' = (CM' - 1) \times 100 = (0,625 - 1) \times 100 = -37,5$ .

Autrement dit, après une hausse de 60%, il faut une baisse de 37,5% pour revenir à la valeur initiale.

► **Exercices** : 32-34p283, 96,98,99p289