

1 Décrire une expérience aléatoire

Définitions

- Une expérience aléatoire est une expérience dans laquelle intervient le hasard : on ne peut pas en prévoir le résultat à l'avance.
- Les différents résultats possibles d'une expérience aléatoire sont appelés des issues.

Exemple 1

On lance une pièce de monnaie et on observe la face du dessus.



Exemple 2

On lance un dé à six faces et on observe le numéro inscrit sur la face du dessus.



Définitions

- Selon l'issue obtenue lors d'une expérience aléatoire, un évènement peut être réalisé ou non.
- On peut décrire un évènement par une phrase ou en donnant la liste des issues qui le réalisent.

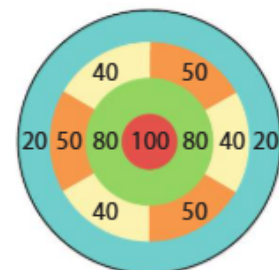
Exemples

Lancer de dé

Lors d'un lancer de dé à six faces, on s'intéresse à la question suivante : « Le résultat obtenu est-il pair ? ».

Lancer de fléchettes

On tire une fléchette les yeux bandés vers la cible ci-contre et on observe le nombre de points obtenus. Si la fléchette ne se plante pas dans la cible, on n'obtient aucun point. On s'intéresse à la question suivante : « Le nombre de points obtenus est-il supérieur à 60 ? »



Remarques

- Certains évènements peuvent être impossibles :
- Certains évènements peuvent être certains :