

Cours et méthodes

1. Vocabulaire (partie 1)

Le QR Code et le lien ci-contre renvoient vers une vidéo. À partir de cette vidéo (et des ressources de ton choix), complète les définitions et exemples suivants.



tinyurl.com/yceufrk7

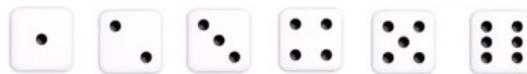
Expérience aléatoire : Une expérience aléatoire est une expérience renouvelable à l'identique, dont les résultats possibles sont connus sans qu'on puisse déterminer à l'avance quel est celui qui va se réaliser.

trois exemples d'expériences aléatoires :

- jouer à pile ou face avec une pièce non truquée ;
- 2. lancer un dé à six faces non truqué ;
- 3. piocher au hasard une carte dans un jeu de 32 cartes.

Issue d'une expérience : On appelle « issue » chacun des résultats possibles dans l'expérience.

exemple : Les issues lors du lancer d'un dé à six faces sont : 1, 2, 3, 4, 5 ou 6.



Événement : C'est une condition qui peut être ou ne pas être réalisée lors de l'expérience.

exemples dans un lancer de dé à six faces :

- « Obtenir un résultat pair. » est un événement qui se réalise quand on obtient 2, 4 ou 6. Il y a trois issues qui « marchent ».
- « Obtenir 6. » est un événement élémentaire, c'est à dire qu'il correspond à une seule issue.

remarque : Pour pouvoir y faire référence plus rapidement ensuite, on donne souvent des noms aux événements. On peut par exemple appeler E l'événement « Obtenir plus de 4. » dans l'exemple précédent.

Événement contraire : L'événement contraire d'un événement E est l'événement qui se réalise quand E ne se réalise pas.

exemple : Quand on tire une carte dans un jeu de 32 cartes, l'événement « Obtenir une carte rouge. » est l'événement contraire de « Obtenir une carte noire. »