



Lancers de dés

Une **expérience aléatoire** est une expérience renouvelable dont le résultat ne peut être prévu, et qui ne donne pas forcément le même résultat à chaque renouvellement.

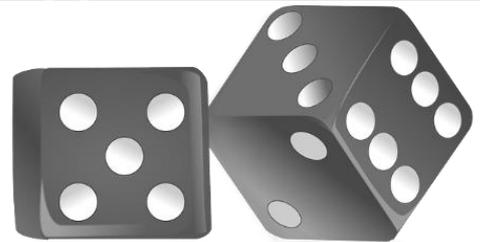
Activité n°1 : lancer d'un dé non pipé

L'expérience aléatoire consiste à lancer un dé équilibré et à noter la face obtenue.

- ▶ 1. Quelles sont les **issues ou occurrences** possibles ? Quel est l'**univers** de cette expérience aléatoire ?
- ▶ 2. Quels sont les **événements élémentaires** ?
- ▶ 3. Quel est l'**événement contraire** de E : « La face est paire » ?
- ▶ 4. Citer deux événements **disjoints** ou **incompatibles**.
- ▶ 5. La situation est-elle une situation d'**équiprobabilité** ?
- ▶ 6. Quelles sont les probabilités des événements E , F : « La face est un nombre premier » et G : « La face est un diviseur de 12 » ?
- ▶ 7. Quelles sont les probabilités des événements \bar{E} , \bar{F} et \bar{G} ?
- ▶ 8. Quelles sont les probabilités des événements $E \cap F$ et $E \cup F$?

Activité n°2 : lancer de deux dés non pipés

L'expérience aléatoire consiste à lancer deux dés équilibrés et à noter la différence entre la face la plus élevée et la face la moins élevée.



- ▶ 1. Réaliser cette expérience aléatoire, sur quelle différence parieriez-vous ?

Mon pari :

- ▶ 2. Par binôme, réaliser dix fois cette expérience aléatoire, quelles différences avez-vous obtenues ?

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- ▶ 3. Quel est l'**univers** de cette expérience aléatoire ?
- ▶ 4. Regroupons toutes les valeurs de la classe :

Différence									TOTAL
Nombre d'apparition									
Fréquence d'apparition									

- ▶ 5. Souhaitez-vous changer votre vote ? Peut-on prédire quelle différence sera la plus probable ?