

Expérience aléatoire :

Une **expérience aléatoire** est une expérience dans laquelle intervient le hasard : on ne peut pas prévoir le résultat à l'avance.

Les différents résultats possibles d'une expérience aléatoire sont appelés des **issues**.

Exemples :

On lance une pièce de monnaie et on regarde la face du dessus. Il y a deux issues possibles : pile ou face	On lance un dé à 6 faces et on observe le numéro écrit sur la face du dessus. Il y a 6 issues possibles : 1 ; 2 ; 3 ; 4 ; 5 ou 6
---	---

Évènements :

Selon le résultat d'une expérience aléatoire, on dit qu'un **évènement** est **réalisé** ou non.

Exemple :

Lorsqu'on lance un dé, on s'intéresse à la question suivante :

« Le résultat obtenu est-il pair ? »

On parle alors de l'évènement « obtenir un résultat pair », c'est-à-dire « obtenir 2 ; 4 ou 6 »

- Si on obtient l'une des issues 2 ; 4 ou 6, on dit que l'évènement est réalisé.
- Si on obtient l'une des issues 1 ; 3 ou 5, on dit que l'évènement n'est pas réalisé.

Quand un évènement n'est réalisé que par une seule issue, on dit que c'est un évènement élémentaire.

Exemple :

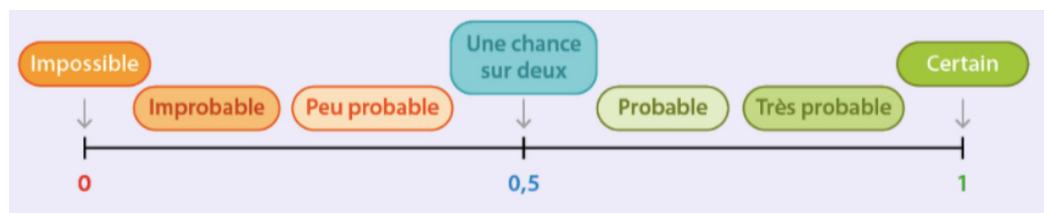
Lorsqu'on lance un dé, l'évènement suivant est un évènement élémentaire :

« Obtenir le chiffre 3 »

Probabilité :

La **probabilité** d'un évènement peut s'interpréter comme la « proportion de chances » que cet évènement se réalise. **C'est un nombre compris entre 0 et 1**, que l'on écrit souvent sous la forme d'une fraction.

- Plus un évènement a de chances de se réaliser, plus sa probabilité est proche de 1.
- Moins il a de chances de se réaliser, plus sa probabilité est proche de 0.

Remarque :

On peut exprimer une probabilité sous plusieurs formes : un nombre décimal, une fraction, un pourcentage, ...

Exemples :

Lorsqu'on lance un dé, il y a 1 chance sur 6 d'obtenir chaque chiffre.

La probabilité d'obtenir le chiffre 4 est $\frac{1}{6}$.

La probabilité d'obtenir un nombre pair est $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$.