

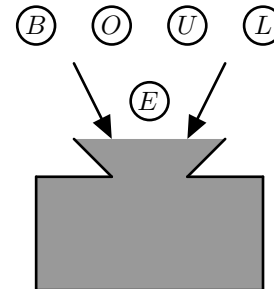
I. Vocabulaire d'une expérience aléatoire :**1. Expérience aléatoire :****Définition 1**

- 1) Une **expérience aléatoire** est une expérience lorsqu'on ne peut pas prévoir ses résultats.
- 2) Les résultats d'une expérience aléatoire sont également appelés **issues**

Exemple :

On place dans une urne opaque cinq boules. Chacune d'elles porte une lettre du mot *BOULE*. Une expérience aléatoire consiste à tirer au hasard une boule de l'urne et à lire la lettre inscrite sur celle-ci.

L'expérience a cinq issues possibles. Il s'agit des lettres *B*; *O*; *U*; *L* et *E*.

**2. Événement :****Définition 2**

- 1) Un événement d'une expérience aléatoire est un ensemble d'issues de cette expérience aléatoire.
- 2) On dit que les issues qui composent un événement réalisent cet événement.

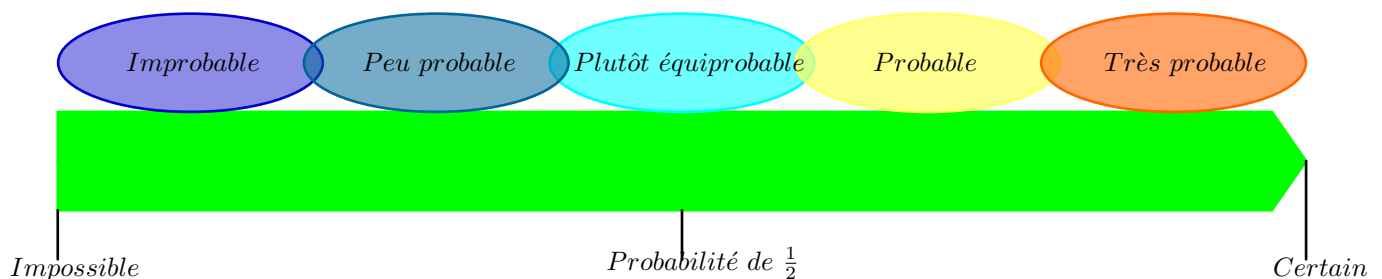
Exemple : En reprenant l'exemple précédent, l'événement "On tire une voyelle" est composé des issues *O*; *U* et *L*.

II. Probabilité d'une issue, d'un événement :

Dans l'expérience ci-dessus :

- La probabilité de tirer le *B* est de $\frac{1}{5} = 0.2$.
- La probabilité de tirer le *O* est de $\frac{1}{5} = 0.2$.
- La probabilité de tirer le *U* est de $\frac{1}{5} = 0.2$.
- La probabilité de tirer le *L* est de $\frac{1}{5} = 0.2$.
- La probabilité de tirer le *E* est de $\frac{1}{5} = 0.2$.

La probabilité d'un événement est comprise entre 0 et 1.



Un événement dont la probabilité vaut 0 est dit **impossible**, il ne se réalisera pas.

Un événement dont la probabilité vaut 1 est dit **certain**, il se réalisera.

Exemple : En reprenant, encore, l'exemple précédent :

La probabilité de l'événement "On tire une voyelle" est de $\frac{3}{5} = 0.6$