

Chapitre 9 : Probabilités

Évaluation 1 : Décrire une expérience aléatoire : Corrigé

Compétences évaluées	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
Reconnaitre une expérience aléatoire				
Décrire une expérience aléatoire				

Exercice N°1

On dispose d'un jeu de cartes de belote. Ce jeu est un jeu dans lequel on a gardé les cartes suivantes : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8 et 7.

On tire une carte au hasard.

Est-ce une expérience aléatoire ?

Oui, il s'agit d'une expérience aléatoire.

Combien d'issues a cette expérience ?

Il y a 32 issues.

Donner un événement composé de 4 issues.

Tirer un roi.

Exercice N°2

On place dans un sac, 5 boules jaunes, 4 boules rouges et une boule bleue.

On mélange, on tire une boule au hasard et on note sa couleur.

Est-ce une expérience aléatoire ?

Oui, il s'agit d'une expérience aléatoire.

Quelles sont les issues possibles de cette expérience ?

Les issues possibles sont Jaune, Rouge, Bleu.

Citer un événement impossible.

Tire une boule verte.

Exercice N°3

On lance deux dés à six faces et on calcule la somme des nombres inscrits sur leur face supérieure.

Citer les issues de cette expérience.

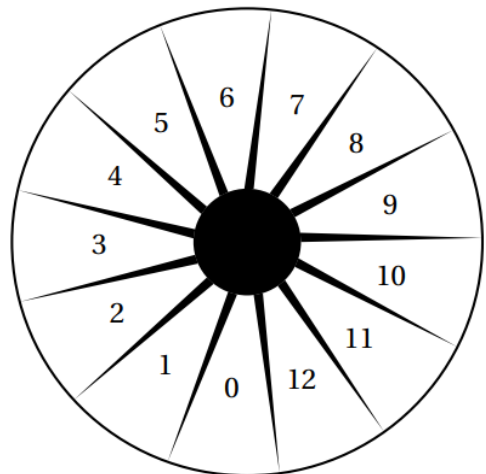
Les issues de cette expérience sont : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Donner un exemple d'événement élémentaire.

Obtenir 2.

Exercice N°4

On considère un jeu composé d'un plateau tournant et d'une boule. Représenté ci-dessous, ce plateau comporte 13 cases numérotées de 0 à 12. On lance la boule sur le plateau, la boule finit par s'arrêter au hasard sur une case numérotée. La boule a la même probabilité de s'arrêter sur chaque case.



Citer les issues de cette expérience.

Les issues de cette expérience sont : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Donner un exemple d'événement composé de 7 issues.

Obtenir un nombre pair.

Donner un exemple d'événement composé de 3 issues.

Obtenir un multiple de 4.

Donner un événement impossible.

Obtenir 16.

Exercice N°5

On écrit sur les faces d'un dé, à six faces, bien équilibré chacune des lettres du prénom EYTHAN.

On lance ce dé et on regarde la lettre inscrite sur sa face supérieure.

- Est-ce une expérience aléatoire ?

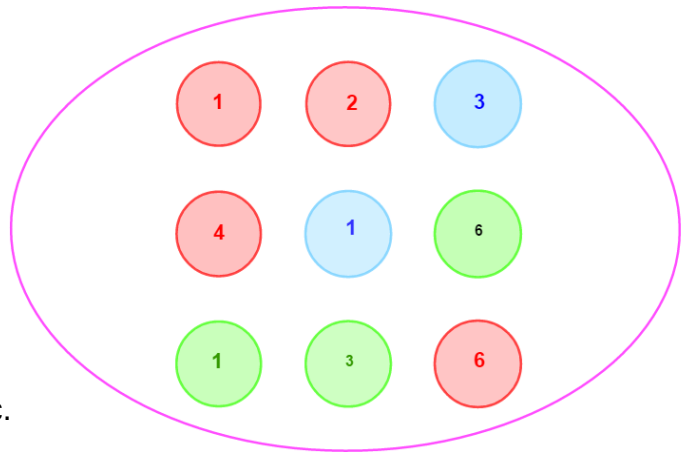
Oui, c'est une expérience aléatoire.

- Donner un exemple d'événement

Obtenir une voyelle.

Exercice N°6

Un sac opaque contient des jetons comme l'indique le dessin ci-dessous.



On tire un jeton au hasard dans ce sac.

- Si on ne tient compte que de la couleur du jeton, combien de résultats peut-on obtenir ?

On peut obtenir 3 résultats, rouge, vert, bleu.

- Si on ne tient compte que du numéro du jeton, combien de résultats peut-on obtenir ?

On peut obtenir 5 résultats : 1, 2, 3, 4, 6.

- Si on tient compte de la couleur et du numéro du jeton, combien de résultats peut-on obtenir ?

On peut obtenir 9 résultats. Chaque boule étant différente, chaque boule représente alors une issue.

Ce document PDF gratuit à imprimer est issu de la page :

- [Evaluations 1ere Secondaire Mathématiques : Gestion des données Probabilités Décrire une expérience aléatoire - PDF à imprimer](#)

Le lien ci-dessous vous permet de télécharger cette évaluation avec un énoncé vierge

- [Décrire une expérience aléatoire - Probabilités - Examen Evaluation, bilan, contrôle avec la correction : 1ere Secondaire](#)

Les évaluations des catégories suivantes pourraient également vous intéresser :

- [Evaluations 1ere Secondaire Mathématiques : Gestion des données Probabilités Calculer une probabilité simple - PDF à imprimer](#)

- [Evaluations 1ere Secondaire Mathématiques : Gestion des données Probabilités Calcul de probabilités - PDF à imprimer](#)

Besoin d'approfondir en : 1ere Secondaire Mathématiques : Gestion des données Probabilités Décrire une e

- [Cours 1ere Secondaire Mathématiques : Gestion des données Probabilités Décrire une expérience aléatoire](#)

- [Exercices 1ere Secondaire Mathématiques : Gestion des données Probabilités Décrire une expérience aléatoire](#)

- [Séquence / Fiche de prep 1ere Secondaire Mathématiques : Gestion des données Probabilités Décrire une expérience aléatoire](#)