



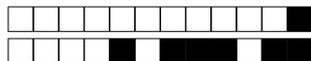
REEMPLIR avec un stylo NOIR la ou les cases pour chaque question. Si vous devez modifier un choix, NE PAS chercher à redessiner la case cochée par erreur, mettez simplement un coup de "blanc" dessus.

Les questions qui ne commencent PAS par le symbole ☹ n'ont qu'une SEULE case correcte. Les questions qui commencent par le symbole ☹☹ PEUVENT comporter plusieurs cases correctes (mais ce n'est pas obligatoire).

Attention, la plupart des questions nécessitent des calculs qui sont à faire au brouillon. Il est fortement déconseillé de répondre au hasard !

PARTIE A : Probabilités**(20 min)**

- 1 ☹☹** Cocher les conditions qui doivent être remplies pour qu'une expérience soit aléatoire :
- certains résultats apparaissent plus souvent que d'autres
 - le résultat est un nombre
 - on ne connaît pas à l'avance le résultat
 - on peut connaître à l'avance le résultat précis
 - on connaît tous les résultats possibles
 - le résultat est une phrase
 - l'expérience peut être reproduite dans les mêmes conditions
- 2 ☹☹** Cocher parmi les situations suivantes les expériences aléatoires :
- tirer une carte à l'aveugle
 - lancer une pièce
 - déterminer le périmètre d'un cercle
 - prévoir la météo
 - faire un tour de "magie"
 - tirer à am'stram'gram quand on est adulte
 - lancer un dé et regarder sa face supérieure
- 3 ☹☹** On tire au hasard une carte d'un paquet bien mélangé de 52 cartes. L'événement qui consiste à obtenir un roi de couleur quelconque peut s'écrire :
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 13 | <input type="checkbox"/> comme un quotient |
| <input type="checkbox"/> "tirer un roi" | <input type="checkbox"/> (Roi de cœur ; Roi de Carreau ; Roi de Pique ; Roi de Trèfle) |
| <input type="checkbox"/> $\frac{4}{52}$ | <input type="checkbox"/> $\frac{1}{13}$ |
| <input type="checkbox"/> { Roi de cœur ; Roi de Carreau ; Roi de Pique ; Roi de Trèfle } | <input type="checkbox"/> $\frac{52}{4}$ |
- 4 ☹☹** On tire au hasard une carte d'un paquet bien mélangé de 52 cartes. La **probabilité** de l'événement qui consiste à obtenir un 7 de couleur quelconque peut s'écrire :
- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> "tirer un 7" | <input type="checkbox"/> { 7 de cœur ; 7 de Carreau ; 7 de Pique ; 7 de Trèfle } |
| <input type="checkbox"/> $\frac{4}{52}$ | <input type="checkbox"/> (7 de cœur ; 7 de Carreau ; 7 de Pique ; 7 de Trèfle) |
| <input type="checkbox"/> 13 | <input type="checkbox"/> $\frac{1}{13}$ |
| <input type="checkbox"/> $\frac{52}{4}$ | |
| <input type="checkbox"/> comme un quotient compris entre 0 et 1 | |
- 5 ☹☹** Cocher les conditions qui doivent être remplies pour qu'une expérience soit aléatoire :
- on ne connaît pas à l'avance le résultat
 - le résultat est un nombre
 - certains résultats apparaissent plus souvent que d'autres
 - le résultat est une phrase
 - l'expérience peut être reproduite dans les mêmes conditions
 - on peut connaître à l'avance le résultat précis
 - on connaît tous les résultats possibles



6 ☹☹☹ Cocher parmi les situations suivantes les expériences aléatoires :

- faire un tour de "magie"
- déterminer le périmètre d'un cercle
- lancer un dé et regarder sa face supérieure
- prévoir la météo
- tirer à am'stram'gram quand on est adulte
- tirer une carte à l'aveugle
- lancer une pièce

7 En probabilité, on appelle l'univers :

- quelque chose que on note souvent Ψ
- la plus grande issue possible
- aucune des autres réponses
- plusieurs issues décrites par une phrase
- l'ensemble des issues possibles

8 ☹☹☹ Lorsqu'on étudie une expérience aléatoire, un événement :

- peut être décrit par une phrase
- est toujours constitué d'une unique issue
- est une liste d'issues
- aucune des autres réponses
- est un quotient
- est un nombre compris entre 0 et 1

9 ☹☹☹ La probabilité d'un événement :

- est une liste d'issues
- est toujours constitué d'une unique issue
- aucune des autres réponses
- est un nombre compris entre 0 et 1
- peut être décrit par une phrase
- est un quotient

PROJET