

Une **expérience aléatoire** est une expérience dont on connaît tous les résultats possibles, mais qui ne donne pas toujours le même résultat quand on la répète dans les mêmes conditions.

Ex 1 :

On lance un dé équilibré à six faces et on observe le numéro inscrit sur la face du dessus.

Ex 2 :

On lance une pièce de monnaie non truquée et on observe la face du dessus.

Ex 3 :



On lance une fléchette sur la cible ci-contre et on regarde le nombre de points obtenus. Si la fléchette n'atteint pas la cible, on n'obtient aucun point.

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

Suite ex 1 :

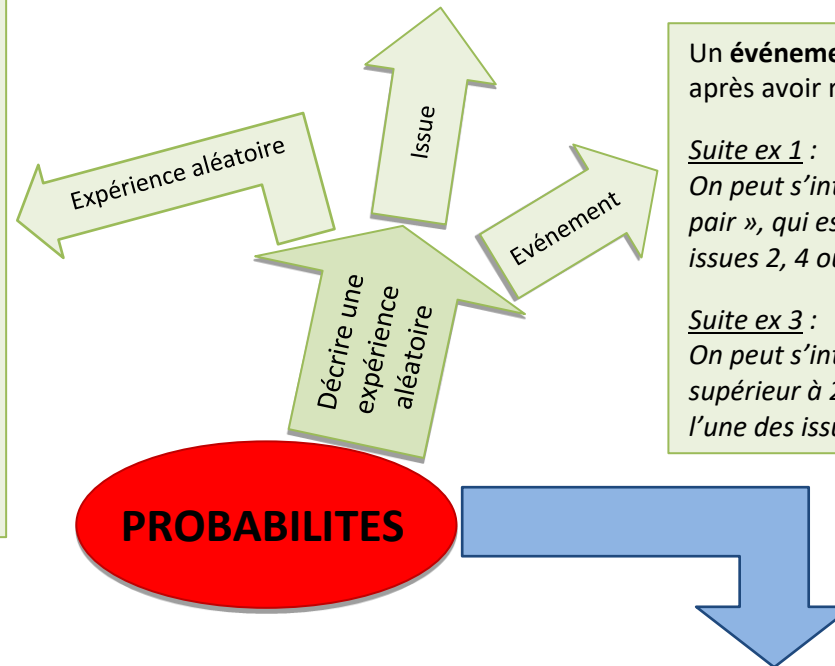
Il y a 6 issues possibles : 1, 2, 3, 4, 5 et 6.

Suite ex 2 :

Il y a 2 issues possibles : P (pile) et F (face).

Suite ex 3 :

Il y a 6 issues possibles : 0, 5, 10, 20, 30 et 50.



Un **événement** est un ensemble d'issues dont on peut dire, après avoir réalisé l'expérience, s'il est réalisé ou non.

Suite ex 1 :

On peut s'intéresser à l'événement « obtenir un nombre pair », qui est réalisé uniquement si on obtient l'une des issues 2, 4 ou 6.

Suite ex 3 :

On peut s'intéresser à l'événement « obtenir un résultat supérieur à 25 », qui est réalisé uniquement si on obtient l'une des issues 30 ou 50.