

Test de compréhension du cours : Probabilité

Consignes :

Cette fiche mélange deux types d'exercices :

- ☞ **QCM** : Coche la bonne réponse (une seule réponse correcte).
- ☞ **Phrases à compléter** : Remplis les blancs avec le mot ou le nombre qui convient.

Partie 1 : Définitions et vocabulaire

1. **QCM** - Une expérience est dite aléatoire quand :

- ☐ On connaît déjà le résultat à l'avance.
- ☐ Elle ne peut pas être répétée plusieurs fois.
- ☐ Elle a plusieurs résultats possibles que l'on ne peut pas prévoir.
- ☐ Elle dépend uniquement de la volonté de la personne.

2. **QCM** - On lance un dé à 6 faces. Quelles sont les issues possibles ?

- ☐ 1, 2, 3, 4, 5 et 6
- ☐ 0, 1, 2, 3, 4 et 5
- ☐ 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7
- ☐ 1, 2, 3, 4 et 5

3. **QCM** - On note un évènement par :

- ☐ Une lettre minuscule
- ☐ Un chiffre
- ☐ Une lettre majuscule
- ☐ Un symbole au choix

4. **Phrase à compléter** - Un évènement est une qui peut être ou non réalisée lors d'une Il est souvent noté par une lettre majuscule.

5. **Phrase à compléter** - L'évènement « obtenir un nombre pair » en lançant un dé est constitué de 3 issue(s) : 2, 4 et 6

Partie 2 : Échelle des probabilités

6. **QCM** - Une probabilité est toujours :

- ☐ Supérieure à 1.
- ☐ Comprise entre 0 et 1.
- ☐ Égale à 0 ou à 1 uniquement.
- ☐ Positive ou négative.

7. **QCM** - Un évènement certain a une probabilité égale à :

- ☐ 0
- ☐ 0,5
- ☐ 1
- ☐ 2

8. QCM - Un évènement impossible a une probabilité égale à :

- ☐ 0
- ☐ - 1
- ☐ 0,5
- ☐ 1

9. Phrase à compléter - Sur l'échelle des probabilités, 0 signifie que l'évènement est impossible , et 1 signifie qu'il est certain

10. Phrase à compléter - Quand on lance un dé à 6 faces, l'évènement « obtenir un 7 » est un évènement *impossible* , et « obtenir un nombre inférieur ou égal à 6 » est un évènement certain

Partie 3 : Calculer une probabilité

11. QCM - La probabilité « a chances sur b » d'un évènement se note :

- ☐ $a \times b$
- ☐ $a + b$
- ☐ $a \div b$
- ☐ $b \div a$

12. QCM - Dans une situation équiprobable, la probabilité d'un évènement est égale à :

- ☐ nombre total d'issues $\div$ nombre d'issues qui réalisent l'évènement
- ☐ nombre d'issues qui réalisent l'évènement $\div$ nombre total d'issues
- ☐ nombre total d'issues $\times$ nombre d'issues qui réalisent l'évènement
- ☐ $1 \div$ nombre total d'issues

13. QCM - On tire une boule au hasard dans une urne contenant 3 boules bleues, 4 boules rouges et 5 boules vertes (12 boules au total). Quelle est la probabilité d'obtenir une boule bleue ?

- ☐ $3/12$, soit $1/4$
- ☐ $4/12$, soit $1/3$
- ☐ $5/12$
- ☐ $3/5$

14. Phrase à compléter - Dans une situation équiprobable, toutes les issues ont la de se réaliser.

15. Phrase à compléter - La probabilité d'un évènement peut s'exprimer sous forme de fraction , de nombre décimal ou de pourcentage

Partie 4 : Répétition d'expériences

16. QCM - Pour représenter toutes les issues de deux expériences successives, on peut utiliser :

- ☐ Un graphique uniquement.
- ☐ Un tableau à une entrée uniquement.
- ☐ Un arbre ou un tableau à double entrée.
- ☐ Une liste ordonnée uniquement.

17. QCM - On lance deux fois successivement une pièce équilibrée. Combien d'issues y a-t-il au total ?

- ☐ 2
- ☐ 4
- ☐ 6
- ☐ 8

18. QCM - On lance deux fois une pièce équilibrée. Quelle est la probabilité d'obtenir deux fois « Pile » ?

- ☐ 1/2
- ☐ 1/3
- ☐ 1/4
- ☐ 2/4

19. Phrase à compléter - Pour construire un arbre de probabilités, on part d'un *point initial* , puis on trace une branche pour chaque issue possible. On prolonge ensuite chaque branche avec les issues possibles de *l'étape suivante*

20. Phrase à compléter - Dans un tableau à double entrée, on écrit les issues d'un caractère en *lignes* et celles de l'autre en *colonnes* Chaque case correspond au croisement d'une ligne et d'une colonne.