

Situation 1 : On lance une fois un dé cubique non truqué et on note le nombre de points figurant sur la face supérieure lorsque le dé s'est immobilisé.

Situation 2 : On lance une fois un dé cubique non truqué portant un disque vert sur trois faces, un disque rouge sur une face, la lettre H sur une face et le chiffre 2 sur une face ; on note le résultat obtenu sur la face supérieure du dé lorsqu'il s'est immobilisé.

Situation 3 : On tire au hasard une carte d'un jeu de 32 cartes.

Dans chacune de ces situations on dispose de certaines informations mais le résultat ne peut pas être prévu à l'avance car le hasard intervient : il s'agit d'expériences aléatoires.

Situation 1 : On lance une fois un dé cubique non truqué et on note le nombre de points figurant sur la face supérieure lorsque le dé s'est immobilisé.

Situation 2 : On lance une fois un dé cubique non truqué portant un disque vert sur trois faces, un disque rouge sur une face, la lettre H sur une face et le chiffre 2 sur une face ; on note le résultat obtenu sur la face supérieure du dé lorsqu'il s'est immobilisé.

Situation 3 : On tire au hasard une carte d'un jeu de 32 cartes.

Dans chacune de ces situations on dispose de certaines informations mais le résultat ne peut pas être prévu à l'avance car le hasard intervient : il s'agit d'expériences aléatoires.

Situation 1 : On lance une fois un dé cubique non truqué et on note le nombre de points figurant sur la face supérieure lorsque le dé s'est immobilisé.

Situation 2 : On lance une fois un dé cubique non truqué portant un disque vert sur trois faces, un disque rouge sur une face, la lettre H sur une face et le chiffre 2 sur une face ; on note le résultat obtenu sur la face supérieure du dé lorsqu'il s'est immobilisé.

Situation 3 : On tire au hasard une carte d'un jeu de 32 cartes.

Dans chacune de ces situations on dispose de certaines informations mais le résultat ne peut pas être prévu à l'avance car le hasard intervient : il s'agit d'expériences aléatoires.

Situation 1 : On lance une fois un dé cubique non truqué et on note le nombre de points figurant sur la face supérieure lorsque le dé s'est immobilisé.

Situation 2 : On lance une fois un dé cubique non truqué portant un disque vert sur trois faces, un disque rouge sur une face, la lettre H sur une face et le chiffre 2 sur une face ; on note le résultat obtenu sur la face supérieure du dé lorsqu'il s'est immobilisé.

Situation 3 : On tire au hasard une carte d'un jeu de 32 cartes.

Dans chacune de ces situations on dispose de certaines informations mais le résultat ne peut pas être prévu à l'avance car le hasard intervient : il s'agit d'expériences aléatoires.