

EVALUATION DIAGNOSTIQUE

1- Tirer une carte dans un jeu de 52 cartes est

- ☐ une expérience hasardeuse ☐ une expérience quelconque
☐ une expérience aléatoire



2- Lancer un dé est une expérience aléatoire

- ☐ vrai ☐ faux



3- Le nombre d'issues possibles pour l'expérience "lancer un dé cubique" sont :

- ☐ 6 ☐ 8 ☐ 5

4- Les issues de l'expérience aléatoire lancer un dé sont :

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

5- Les issues 1,3,5 correspondent à l'événement "obtenir un nombre"

- ☐ pair ☐ impair ☐ double

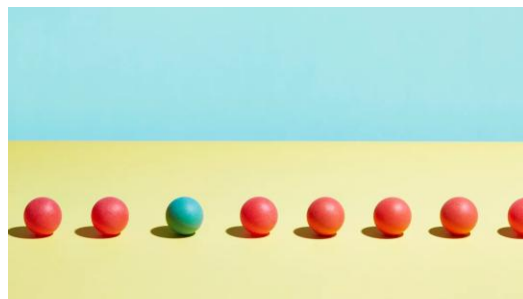
6- Obtenir un 7 est un événement

- ☐ impossible ☐ improbable

7- Une urne contient 1 boule bleue et 7 boules rouges.

La probabilité de tirer la boule bleue est

- ☐ $P(\text{bleue}) = \frac{2}{8}$ ☐ $P(\text{bleue}) = \frac{1}{8}$
☐ $P(\text{bleue}) = \frac{8}{1}$ ☐ $P(\text{bleue}) = \frac{1}{7}$



8- On lance un dé 100 fois. On tombe 3 fois sur le 6. La fréquence de 6 est $\frac{6}{100}$

- ☐ vrai ☐ faux

CORRECTION EVALUATION DIAGNOSTIQUE

1- Tirer une carte dans un jeu de 52 cartes est

- ☐ une expérience hasardeuse ☐ une expérience quelconque
☒ une expérience aléatoire

2- lancer un dé est une expérience aléatoire

- ☒ vrai ☐ faux



3- le nombre d'issues possibles pour l'expérience "lancer un dé cubique" sont:

- ☒ 6 ☐ 8 ☐ 5

4- les issues de l'expérience aléatoire lancer un dé sont:

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

5- les issues 1,3,5 correspondent à l'événement "obtenir un nombre"

- ☐ pair ☒ impair ☐ double

6- obtenir un 7 est un événement

- ☒ impossible ☐ improbable

7- 1 boule bleue et 7 boules rouges. La probabilité de tirer la boule bleue est

- ☐ $P(\text{bleue}) = \frac{2}{8}$ ☒ $P(\text{bleue}) = \frac{1}{8}$
☐ $P(\text{bleue}) = \frac{8}{1}$ ☐ $P(\text{bleue}) = \frac{1}{7}$



8- On lance un dé 100 fois. On tombe 3 fois sur le 6. La fréquence de 6 est $\frac{6}{100}$

- ☐ vrai ☒ faux