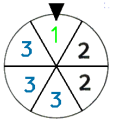


I. Notion de probabilité :**Définition 1 (Expérience aléatoire et issues)**

Exemple 1 : On tourne la roue bien équilibré ci-dessous et on relève le numéro du secteur qui s'arrête en face du repère.
Donner l'arbre des possibles ainsi que l'arbre pondéré par des probabilité associé à cette expérience aléatoire.

**Proposition 1**

Exemple :

Définition 2 (Evénement)**Proposition 2 (Probabilité d'un événement)**

Exemple :

Proposition 3

Exemple :

II. Événements incompatibles et événements contraires :**Définition 3 (*Evénements incompatibles*)****Proposition 4**

Exemple :

Définition 4 (*Evénement contraire*)**Proposition 5**

Exemple :

III. Expérience aléatoire à deux épreuves :**Définition 5 (*Chemin*)****Proposition 6**

Exemple : On joue à Pile (noté P) ou Face (noté F) avec une pièce bien équilibrée; ensuite, on fait tourner la roue de loterie de l'**exemple 1**. Déterminer la probabilité des issues $(F; 3)$ et $(P; 2)$.