



MES JEUX DE VOCABULAIRE

1 Imbattable au Scrabble™

Placer sur le plateau du Scrabble™ des lettres pour former des mots liés aux probabilités, en utilisant les définitions données et en commençant par le joueur 1.



2

Mots cachés

Retrouver les mots cachés dans la grille à partir de leur définition.

K	G	H	T	T	R	Q	C	W	L	E	O	K	E	P
O	O	X	W	J	F	K	W	L	M	B	P	I	Q	R
B	M	O	D	Y	R	F	M	H	B	M	I	S	U	O
I	U	O	Q	E	Z	K	U	I	A	Y	W	S	I	B
N	E	P	R	E	U	V	E	S	M	C	D	U	P	A
F	R	E	Q	U	E	N	C	E	P	C	K	E	R	B
X	O	F	D	M	I	N	Q	J	Q	E	U	N	O	L
Z	D	Z	I	T	Q	V	P	J	W	O	X	Y	B	E
D	L	Q	B	E	N	P	L	Y	T	T	P	R	A	J
L	L	F	T	K	X	Z	J	N	Y	V	F	L	B	O
J	W	A	C	E	R	T	A	I	N	X	B	F	L	D
C	O	N	T	R	A	I	R	E	A	V	C	K	E	X
J	M	B	I	M	P	O	S	S	I	B	L	E	S	B
F	A	L	E	A	T	O	I	R	E	Q	J	Z	T	D
P	R	O	B	A	B	I	L	I	T	R	B	Z	Z	

► Nombre qui exprime la proportion de chances qu'une issue se réalise :

.....

► Qualifie une expérience dont les résultats sont soumis au hasard :

.....

► Quotient de l'effectif par l'effectif total :

.....

► Qualifie un évènement réalisé par toutes les issues :

.....

► Qualifie des issues qui ont la même probabilité :

.....

► Qualifie l'évènement « Obtenir un nombre pair » par rapport à l'évènement « Obtenir un nombre impair » :

.....

► Résultat possible d'une expérience aléatoire :

.....

► Si l'expérience en compte deux, alors on pourra réaliser un tableau à double entrée :

.....

► Qualifie un évènement dont la probabilité est égale à 0 :

.....

Aide Mots à trouver, dans le désordre.

probabilité / impossible / équiprobables / certain / aléatoire / épreuves / issue / fréquence / contraire

3

Phrases à compléter

Compléter les phrases suivantes.

a. Dans une expérience aléatoire, les résultats ne sont pas prévisibles. Ils sont soumis au

b. Si je lance un dé à 6 faces :

– 1, 2, 3, 4, 5 et 6 sont les

– « Obtenir 7 » est un évènement

– « Obtenir un nombre entier compris entre 1 et 6 » est un évènement

– « Obtenir un nombre pair » et « Obtenir un nombre impair » sont des évènements

..... ;

c. Si je lance une pièce de monnaie équilibrée et que je note la face visible une fois que la pièce est retombée, les issues « face » et « pile » ont la même On dit que ces issues sont

d. Si on répète un très grand nombre de fois une expérience aléatoire, alors la d'apparition d'une issue se rapproche de la probabilité de cette issue.