

Une **expérience aléatoire** est une expérience dont on connaît tous les résultats possibles, mais qui ne donne pas toujours le même résultat quand on la répète dans les mêmes conditions.

Ex 1 :
On lance un dé équilibré à six faces et on observe le numéro inscrit sur la face du dessus.

Ex 2 :
On lance une pièce de monnaie non truquée et on observe la face du dessus.

Ex 3 :
On lance une fléchette sur la cible ci-contre et on regarde le nombre de points obtenus. Si la fléchette n'atteint pas la cible, on n'obtient aucun point.



Les différents résultats possibles d'une expérience aléatoire sont appelés les **issues**.

Suite ex 1 :
Il y a 6 issues possibles : 1, 2, 3, 4, 5 et 6.

Suite ex 2 :
Il y a 2 issues possibles : P (pile) et F (face).

Suite ex 3 :
Il y a 6 issues possibles : 0, 5, 10, 20, 30 et 50.

