

Test d'un dé tétraédrique

Situation

Avant d'entamer un jeu utilisant un dé tétraédrique, un joueur décide de tester le dé, comportant quatre faces numérotées de 1 à 4, afin de savoir s'il est bien équilibré ou s'il est pipé.

Pour cela il confronte les résultats de certaines simulations à ceux d'une expérience préalable.

Compétences évaluées

- Simuler une expérience aléatoire.
 - Utiliser des fonctions statistiques d'un tableur.
 - Utiliser le test d'adéquation à une loi équirépartie.
 - Caractéristiques de dispersion d'une série statistique.
-