

**Exercise 1**

Calc. : ✖

Un dé bien équilibré a 6 faces numérotées 1, 1, 2, 2, 3, 3.

Un joueur lance ce dé deux fois et ajoute les nombres obtenus pour calculer un score. En utilisant un tableau à 2 dimensions ou n'importe quelle autre méthode :

1. **Calculer** la probabilité que le score final soit de 4.

2 marks

2. Sachant que le premier lancer a donné un nombre pair, **calculer** la probabilité que le score final soit impair.

3 marks