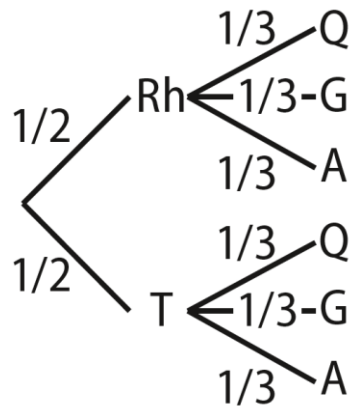


1 a. Ludo choisit un jeu à un joueur puis un jeu à deux joueurs.

Les deux choix de jeu sont indépendants.

Pour le choix du jeu à un joueur (que l'on désignera par RH et T), la probabilité de prendre chacun des deux jeux est égale à $\frac{1}{2}$; pour le choix du jeu à deux joueurs (que l'on désignera par Q, G et A), la probabilité de prendre chacun des trois jeux est égale à $\frac{1}{3}$.

L'arbre représentant la situation est le suivant :



b. L'issue correspondant aux jeux Rush Hour et Tangram est (RH, Q).

La probabilité d'une issue représentée par un chemin est le produit des probabilités inscrites sur chaque branche de ce chemin.

Donc la probabilité cherchée est égale à $\frac{1}{2} \times \frac{1}{3} = \frac{1}{6}$.