




## Cycle 2 / Code

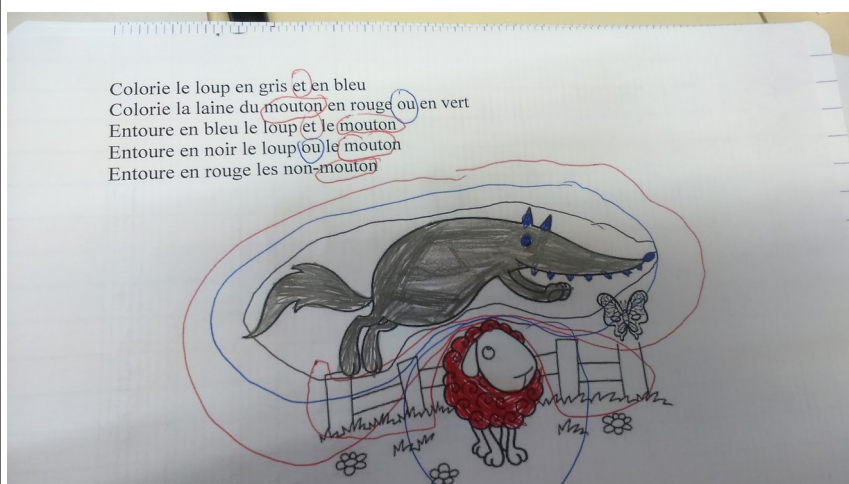
# Titre : Connecteurs logiques

Domaine	Domaine 1 : Langages mathématiques, scientifiques informatiques.		
Compétences	Connaître les outils linguistiques spécifiques aux consignes : système des temps, rôle des liens logiques.		
Objectifs	Objectif : être capable de comprendre une consigne complexe utilisant les connecteurs logiques "et/ou/non"		
Durée	1h	Matériel	Carte « ET » « OU » « NON » et un cercle et un triangle
Déroulement	<p>Le savoir fondamental implicite</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Intersection ET AND +</p>  <p><b>A AND B</b> = <b>C</b></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Union OU OR  </p>  <p><b>A OR B</b> = <b>A C B</b></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Exclusion SAUF AND NOT -</p>  <p><b>A AND NOT B</b> = <b>a</b></p> </div> </div> <p>Tracer au sol un cercle et un triangle imbriqués En 2 groupes : Groupe 1 : construit une consigne avec les cartes Groupe 2 : applique la consigne</p>		

Exemple :  
Se placer dans : « rond ET NON triangle »



En classe proposer des consignes utilisant  
ET / OU / NON  
Exemple CP :



Liens

<https://algorithio.blogspot.fr/2015/10/connecteurs-booleens.html>