CAP
Vêtement de peau

178 Fiches de Révision

CAP Vêtement de peau

Vêtement de peau

- Fiches de révision
- Fiches méthodologiques
- Tableaux et graphiques
- Retours et conseils

Conforme au Programme Officiel

Garantie Diplômé•e ou Remboursé•e

4,6/5 selon l'Avis des Étudiants

capvetementpeau.fr

Préambule

1. Le mot de la formatrice :



Hello, moi c'est **Ines** 👋

D'abord, je tiens à te remercier de m'avoir fait confiance et d'avoir choisi www.capvetementpeau.fr pour tes révisions.

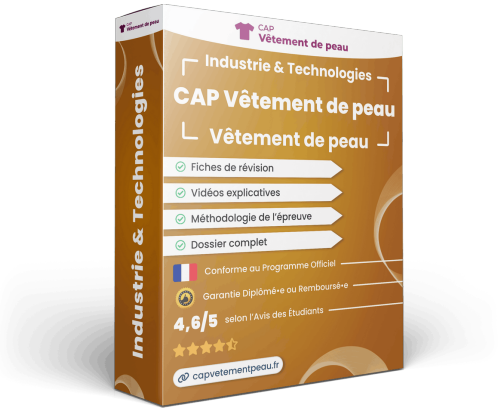
Si tu lis ces lignes, tu as fait le choix de la **réussite**, bravo.

Dans cet E-Book, tu découvriras comment j'ai obtenu mon **CAP Vêtement de peau** avec une moyenne de **16,22/20**.

2. Pour aller beaucoup plus loin :

Vous avez été très nombreux à nous demander de créer une **formation 100 % vidéo** dédiée au domaine **Industrie & Technologies** pour maîtriser toutes les notions.

Chose promise, chose due : Nous avons créé cette formation unique composée de **5 modules ultra-complets** (1h14 au total) afin de t'aider à **réussir les épreuves** du CAP.



3. Contenu du dossier Industrie & Technologies :

1. **Vidéo 1 - Comprendre la production industrielle et les procédés (15 min) :** Vue globale des procédés et de la chaîne de production.

2. **Vidéo 2 - Maintenance, fiabilité et sécurité des systèmes (14 min) :** Principes pour fiabiliser et sécuriser les équipements.

3. **Vidéo 3 - Électricité, automatisme et pilotage des installations (14 min) :** Bases pour comprendre et piloter les systèmes automatisés.

4. **Vidéo 4 - Qualité, métrologie, contrôle et traçabilité (17 min) :** Repères pour contrôler, mesurer et tracer la qualité.

5. **Vidéo 5 - Organisation industrielle, flux, amélioration continue et projets (14 min) :** Outils pour améliorer les flux et les méthodes de travail.

➔ Découvrir

Table des matières

Français ..... Aller

Chapitre 1 : Se dire et s'affirmer à travers les textes ..... Aller

Chapitre 2 : S'informer, informer et communiquer avec rigueur ..... Aller

Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer des univers littéraires ..... Aller

Chapitre 4 : Maîtriser la langue pour écrire et prendre la parole ..... Aller

Histoire-géographie ..... Aller

Chapitre 1 : La France de 1789 à l'affirmation démocratique ..... Aller

Chapitre 2 : La France et la construction européenne depuis 1950 ..... Aller

Chapitre 3 : Transports et mobilités à différentes échelles ..... Aller

Chapitre 4 : Espaces urbains : acteurs, mutations et enjeux ..... Aller

Enseignement moral et civique ..... Aller

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité ..... Aller

Chapitre 2 : Information et responsabilité des citoyens ..... Aller

Chapitre 3 : Environnement, biodiversité et débat ..... Aller

Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité, solidarité ..... Aller

Chapitre 5 : République, nation et citoyenneté ..... Aller

Mathématiques ..... Aller

Chapitre 1 : Calcul numérique et proportionnalité ..... Aller

Chapitre 2 : Équations et fonctions affines ..... Aller

Chapitre 3 : Statistiques et probabilités en situations simples ..... Aller

Chapitre 4 : Géométrie et mesures dans le plan et l'espace ..... Aller

Physique-chimie ..... Aller

Chapitre 1 : Mouvement et équilibre des objets au quotidien ..... Aller

Chapitre 2 : Solutions aqueuses : composition et sécurité ..... Aller

Chapitre 3 : Température et transferts d'énergie thermique ..... Aller

Chapitre 4 : Signaux électriques, lumineux et sonores ..... Aller

Langue vivante étrangère : Anglais ..... Aller

Chapitre 1 : Comprendre des documents écrits et oraux ..... Aller

Chapitre 2 : Échanger à l'oral et rédiger des messages ..... Aller

Chapitre 3 : Communiquer au travail et découvrir les cultures ..... Aller

Éducation physique et sportive ..... Aller

Chapitre 1 : Course : progresser et se préparer ..... Aller

Chapitre 2 : Escalade : choisir un trajet et assurer la sécurité ..... Aller

Chapitre 3 : Danse : composer et présenter une création ..... Aller

Chapitre 4 : Sports collectifs : coopérer, jouer et arbitrer ..... Aller
Chapitre 5 : Doser l'effort et préserver ta santé ..... Aller
Arts appliqués et cultures artistiques ..... Aller
Chapitre 1 : Arts, cultures et histoire du costume féminin ..... Aller
Chapitre 2 : Découvrir les objets, les images et les espaces ..... Aller
Chapitre 3 : Analyser une demande et proposer une esthétique ..... Aller
Chapitre 4 : Croquis, couleurs et présentation d'une intention ..... Aller
Prévention santé environnement ..... Aller
Chapitre 1 : Hygiène de vie et parcours de santé au quotidien ..... Aller
Chapitre 2 : Sexualité : contraception et prévention des IST ..... Aller
Chapitre 3 : Ressources, bruit et risques majeurs ..... Aller
Chapitre 4 : Travail : droits, prévention et premiers secours ..... Aller
Chapitre 5 : Consommer, gérer ton budget et défendre tes droits ..... Aller
Définition et préparation du produit ..... Aller
Chapitre 1 : Analyser la demande et les documents techniques ..... Aller
Chapitre 2 : Morphologie et mesures pour construire les formes ..... Aller
Chapitre 3 : Tracé, moulage et transformation des patronnages ..... Aller
Chapitre 4 : Choisir les procédés et ordonner la fabrication ..... Aller
Connaissance des matières d'œuvre ..... Aller
Chapitre 1 : Origine et propriétés des cuirs et des textiles ..... Aller
Chapitre 2 : Fournitures et compatibilité des assemblages ..... Aller
Chapitre 3 : Traitements et étiquetage des matières d'œuvre ..... Aller
Matériels et organisation du poste de travail ..... Aller
Chapitre 1 : Choisir et régler les matériels de confection ..... Aller
Chapitre 2 : Organiser un poste sûr et ergonomique ..... Aller
Chapitre 3 : Entretenir les machines au premier niveau ..... Aller
Coupe et réalisation du vêtement ..... Aller
Chapitre 1 : Placement, coupe et préparation des éléments ..... Aller
Chapitre 2 : Assemblages piqués et finitions des bords ..... Aller
Chapitre 3 : Montage des poches et fermetures ..... Aller
Chapitre 4 : Mise en forme et montage des cols et manches ..... Aller
Chapitre 5 : Doublage, repassage et finitions du vêtement ..... Aller
Gestion des réalisations et communication en atelier ..... Aller
Chapitre 1 : Organisation de l'atelier et rôle des personnels ..... Aller
Chapitre 2 : Coût de production et temps alloués ..... Aller
Chapitre 3 : Contrôle de qualité et correction des malfaçons ..... Aller

Chapitre 4 : Communiquer et travailler en équipe ..... Aller

Français

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, le Français t'apprend à comprendre des textes, organiser tes idées et **t'exprimer avec précision**, à l'écrit comme à l'oral. Tu développes aussi ta capacité à justifier ton avis.

Cette matière participe à l'épreuve de Français et d'Histoire-géographie-EMC, de **coefficient global 3**. En CCF, l'évaluation se déroule en dernière année, avec un écrit en 3 étapes de 40 minutes et un oral de 10 minutes.

En examen final ponctuel, le Français comprend un **écrit de 2 heures** et un oral de 10 minutes.

Conseil :
Prévois **15 minutes de révision** régulières. Lis un texte court, résume son idée principale et justifie ta réponse par un passage précis. Relis ensuite tes phrases pour corriger les accords et la ponctuation.

Pour préparer l'oral, entraîne-toi à expliquer une réalisation, comme un blouson en cuir. Présente les étapes, une difficulté et ta solution. Je te conseille de t'enregistrer pour repérer les passages confus, sans chercher à tout réciter.

Table des matières

Chapitre 1 : Se dire et s'affirmer à travers les textes ..... Aller
1. Comprendre comment un texte exprime une identité ..... Aller
2. Exprimer ton point de vue clairement ..... Aller
Chapitre 2 : S'informer, informer et communiquer avec rigueur ..... Aller
1. Rechercher et vérifier une information ..... Aller
2. Informer clairement à l'écrit et à l'oral ..... Aller
3. Transmettre une information sans erreur ..... Aller
Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer des univers littéraires ..... Aller
1. Entrer dans un univers littéraire ..... Aller
2. Analyser les rêves et l'imaginaire ..... Aller
3. Créer et rédiger ton propre univers ..... Aller
Chapitre 4 : Maîtriser la langue pour écrire et prendre la parole ..... Aller
1. Lire et comprendre un texte ..... Aller
2. Rédiger un message clair ..... Aller
3. Prendre la parole avec assurance ..... Aller

Chapitre 1 : Se dire et s'affirmer à travers les textes

1. Comprendre comment un texte exprime une identité :

Se dire dans un texte :
Se dire, c'est parler de soi, de son histoire, de ses goûts ou de ses projets. Un texte personnel peut prendre la forme d'un récit, d'une lettre, d'un témoignage ou d'un poème. À toi de repérer ce que la personne veut faire comprendre.

Repérer les indices importants :
Pour comprendre le point de vue, observe qui parle, à qui, et dans quelle situation. Repère les pronoms comme « je » et « nous », les mots qui expriment une émotion, puis les faits ou les souvenirs qui appuient le message.

Indice à repérer	Question à te poser	Exemple
Le locuteur	Qui s'exprime ?	« Je » désigne la personne qui parle.
Le destinataire	À qui le texte s'adresse-t-il ?	Une lettre peut s'adresser à un proche ou à un employeur.
Le ton et les émotions	Que ressent la personne ?	« Je suis fier » exprime la fierté.
Les faits racontés	Quel événement explique son point de vue ?	Un stage peut faire naître un projet professionnel.

Exemple d'analyse d'un témoignage :
« Je pensais manquer de patience. Pendant mon stage, j'ai appris à reprendre une couture sans me décourager. » Le « je » raconte une expérience précise et montre une évolution. La personne s'affirme en expliquant ce qu'elle a appris.

Une méthode de lecture en 3 étapes :

- Lis une première fois pour comprendre le sujet général.
- Relis et souligne le locuteur, les émotions et les événements importants.
- Résume le message en une phrase, sans recopier tout le texte.

2. Exprimer ton point de vue clairement :

Affirmer une idée avec des raisons :
S'affirmer, ce n'est pas imposer son avis. C'est dire clairement ce que tu penses et expliquer pourquoi. Pour convaincre, appuie-toi sur une raison, un exemple concret ou un fait vécu. Cette méthode sert aussi dans une lettre ou un compte rendu de stage.

Construire un texte simple :

Commence par présenter ton sujet, puis développe 2 idées avec leurs explications. Termine par une phrase qui rappelle ton point de vue. Des connecteurs comme « d'abord », « ensuite » et « donc » aident ton lecteur à suivre.

Exemple de formulation :
« Je préfère travailler avec méthode. D'abord, cela évite les oublis. Ensuite, je contrôle chaque étape avant de rendre une pièce. » Le point de vue est annoncé, puis soutenu par 2 raisons concrètes.

Mini-cas : raconter une réussite en stage :
Après une journée de stage, tu rédiges un témoignage de 6 à 8 phrases sur une tâche réussie. Tu présentes le contexte, les étapes suivies et le résultat, puis tu expliques ce que cette expérience t'a appris. Le livrable attendu est un paragraphe relu et prêt à partager.

Ta check-list de rédaction :

- Choisis une idée principale et note-la en une phrase.
- Ajoute 2 raisons ou détails précis pour l'expliquer.
- Utilise au moins 2 connecteurs, comme « d'abord » et « ensuite ».
- Relis les accords, les verbes et la ponctuation.
- Vérifie que ton exemple aide vraiment à comprendre ton point de vue.

Une erreur fréquente à éviter :
Évite les phrases vagues comme « c'était bien » ou « je suis motivé ». Dis plutôt ce que tu as fait et ce que tu en as retiré. En stage, un détail précis rend ton récit plus crédible et montre mieux tes qualités.

Ce qu'il faut retenir

Pour comprendre un texte personnel, repère qui parle, à qui, dans quelle situation et avec quelles émotions. Pour t'affirmer, exprime ton point de vue et justifie-le avec des raisons ou des exemples concrets.

- Identifie le **locuteur et le destinataire**, les émotions et les faits racontés.
- Présente une idée principale, puis développe-la avec des raisons précises.
- Utilise des connecteurs et relis ton texte pour le rendre clair et crédible.

Un récit de stage précis montre ce que tu as fait, appris et réussi. Ainsi, tu exprimes clairement ton identité et ton point de vue.

Chapitre 2 : S'informer, informer et communiquer avec rigueur

1. Rechercher et vérifier une information :

Repérer les informations utiles :
Au travail, tu peux recevoir une consigne à l'oral, lire une fiche technique ou consulter une étiquette. Avant d'agir, repère qui donne l'information, ce qu'elle demande et quand il faut la mettre en pratique.

Vérifier avant d'utiliser :
Une information incomplète ou mal comprise peut entraîner une erreur de coupe, abîmer une peau ou faire perdre du temps. Vérifie les mesures, les unités, la date du document et, si besoin, demande une confirmation.

- Repère la source de l'information.
- Vérifie la date et les chiffres.
- Compare avec la fiche technique ou la consigne écrite.
- Demande une précision si un point reste flou.

Exemple de vérification :
Une fiche indique une longueur de 42 cm, mais ton responsable te demande 45 cm. Tu ne choisis pas au hasard. Tu relis la fiche, puis tu confirmes la mesure avant de couper.

2. Informer clairement à l'écrit et à l'oral :

Organiser ton message :
Pour informer quelqu'un, commence par l'essentiel. Précise le sujet, les faits observés et ce qu'il faut faire. Utilise des phrases courtes et des mots précis. Des connecteurs comme « d'abord », « ensuite » et « enfin » rendent les étapes plus faciles à suivre.

Choisir les bons mots :
Évite les messages vagues comme « ça ne va pas ». Décris plutôt le problème avec un détail vérifiable. À l'oral, parle assez fort, écoute la réponse et reformule la consigne pour vérifier que tu l'as comprise.

Situation	Message précis
Une pièce est abîmée	« J'ai repéré une rayure de 3 cm près du bord gauche. »
Une consigne est floue	« Tu veux que je vérifie la mesure avant l'assemblage ? »
Un travail est terminé	« Les 4 pièces sont assemblées et prêtes pour le contrôle. »

Exemple de message professionnel :

« La couture de la manche gauche est terminée. J'ai vérifié les 2 extrémités. Il reste à contrôler la régularité du point avant de poursuivre. » Ce message indique clairement l'avancement et l'action attendue.

3. Transmettre une information sans erreur :

Prendre des notes et reformuler :
En stage, note les consignes importantes dès que possible, surtout les mesures, les délais et l'ordre des opérations. Reformule ensuite avec tes mots. Cette habitude évite de confondre deux pièces ou d'oublier une étape.

Mini cas et livrable attendu :
À 9 h, tu reçois la consigne de préparer 6 pièces pour 10 h. Tu vérifies la fiche, repères une mesure manquante, puis demandes confirmation avant de commencer. Tu notes la réponse et contrôles chaque pièce.

Résultat attendu : 6 pièces préparées, contrôlées et prêtes à l'heure. Le livrable est une fiche de suivi indiquant la quantité réalisée, les mesures vérifiées et toute difficulté signalée.

Ta check-list sur le terrain :

- J'ai identifié la personne ou le document à l'origine de la consigne.
- J'ai vérifié les mesures, les unités et les quantités.
- J'ai demandé une précision si un élément était flou.
- J'ai noté l'information utile et reformulé la consigne.
- J'ai transmis le résultat avec des faits précis.

Ce qu'il faut retenir

Avant d'agir, identifie la source et vérifie l'information pour éviter les erreurs. Pour transmettre une consigne, privilégie un **message clair et précis**.

- Vérifie les dates, mesures, unités et quantités auprès de la fiche ou de la personne concernée.
- Demande confirmation si un élément est flou, puis note et reformule la consigne.
- Décris les faits observés et l'action attendue, à l'écrit comme à l'oral.
- Transmets le résultat et les difficultés avec des éléments vérifiables.

En contrôlant et en transmettant les informations avec rigueur, tu limites les erreurs et facilites le travail de l'équipe.

Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer des univers littéraires

1. Entrer dans un univers littéraire :

Repérer les premières pistes :
Quand tu découvres un texte, commence par repérer son titre, son auteur, sa date et le lieu de l'action, s'ils sont indiqués. Ces indices t'aident à comprendre dans quel univers tu entres, avant même d'en analyser les détails.

Observer ce qui rend l'univers particulier :
Un univers littéraire peut ressembler au monde réel ou s'en éloigner. Observe les lieux, l'époque, les personnages et les règles qui organisent leur vie. Un détail étrange peut annoncer un récit fantastique, merveilleux ou de science-fiction.

Exemple de première lecture :
Dans un récit, une apprentie découvre un manteau qui murmure le nom de ses futurs propriétaires. Le décor d'un atelier paraît réaliste, mais cet objet impossible installe une ambiance fantastique. Tu peux relever les mots qui créent cette surprise.

2. Analyser les rêves et l'imaginaire :

Comprendre les effets produits :
Un rêve, une créature ou un lieu inventé peut exprimer une peur, un désir ou une idée. Demande-toi ce que le personnage ressent et comment le texte te le fait comprendre. Appuie ta réponse sur un mot ou une courte citation.

Repérer les procédés d'écriture :
Les comparaisons, les images et les détails sensoriels rendent un univers plus vivant. Note aussi les verbes d'action et les mots liés aux couleurs, aux sons ou aux matières. Ces observations t'aident à expliquer l'effet du texte, sans raconter toute l'histoire.

Indice à repérer	Question utile	Effet possible
Un lieu inconnu	Qu'est-ce qui le rend différent ?	Il intrigue ou inquiète.
Une comparaison	Quelle image crée-t-elle ?	Elle rend une scène plus parlante.
Un objet étrange	Quelle règle inhabituelle suggère-t-il ?	Il fait basculer le récit dans l'imaginaire.

Exemple d'analyse :
Si le texte dit que « la doublure frissonne sous les doigts », tu peux relever une sensation tactile et une personnification. Explique ensuite que ce détail donne vie au vêtement et rend l'atelier mystérieux.

3. Créer et rédiger ton propre univers :

Préparer ton récit :
Avant d'écrire, choisis un personnage, un lieu et une règle originale. Prévois ensuite un problème qui oblige ton personnage à agir. Un plan en 3 étapes suffit souvent : situation de départ, événement inattendu, nouvelle situation.

Faire avancer la scène :
Pour rendre ton récit clair, utilise des connecteurs comme « d'abord », « soudain », « ensuite » et « enfin ». Varie les verbes et ajoute quelques détails précis. Évite d'empiler les idées sans expliquer ce que fait ou ressent ton personnage.

Vérifier ton texte :

- Vérifie que ton lieu et tes personnages sont faciles à imaginer.
- Relis les temps des verbes et les accords.
- Ajoute des connecteurs pour guider ton lecteur.
- Supprime les détails qui ne servent pas l'histoire.
- Vérifie que la fin répond au problème posé.

Exemple de mini-cas concret :
En 30 minutes, imagine une apprentie qui trouve une peau capable de conserver les souvenirs. En 3 paragraphes, présente l'atelier, fais apparaître un souvenir inattendu, puis montre le choix du personnage. Livrable attendu : un récit d'environ 150 mots avec un titre et une fin claire. C'est un format pratique pour t'entraîner sans te perdre dans une histoire trop longue.

Ce qu'il faut retenir

Pour comprendre un univers littéraire, observe les indices du texte et explique leurs effets en t'appuyant sur des mots précis.

- Repère le **cadre et les personnages**, ainsi que les règles qui distinguent l'univers du réel.
- Analyse les rêves, les objets étranges et les procédés d'écriture pour comprendre l'ambiance ou les émotions.
- Pour créer ton récit, imagine une règle originale, un problème et des étapes claires, puis relis ton texte.

Des détails sensoriels et des connecteurs rendent ton récit plus vivant et facile à suivre. Garde seulement les éléments utiles à l'histoire.

Chapitre 4 : Maîtriser la langue pour écrire et prendre la parole

1. Lire et comprendre un texte :

Repérer les informations utiles :
Quand tu lis une consigne, un message ou une fiche de travail, commence par repérer le sujet et ce qu'on te demande. Souligne les mots importants, puis cherche qui parle, à qui, pourquoi et dans quel contexte.

Reformuler avec tes mots :
Après ta lecture, résume l'idée principale en une phrase. Cette étape te permet de vérifier que tu as bien compris. Évite de recopier tout le texte, car tu risques de perdre de vue la demande.

Exemple d'analyse d'une consigne :
La consigne dit : « Rédige un message pour signaler qu'une couture s'est ouverte sur une manche. » Tu repères le destinataire, le problème et l'action attendue. Tu peux ensuite résumer : « Je dois prévenir la personne concernée de la réparation à effectuer. ».

2. Rédiger un message clair :

Organiser tes idées :
Avant d'écrire, note 2 ou 3 idées dans l'ordre. Présente d'abord le contexte, explique ensuite le problème ou la demande, puis termine par l'action attendue. Les connecteurs « d'abord », « ensuite » et « enfin » aident ton lecteur à suivre.

Choisir les bons mots :
Préfère des phrases courtes et précises. Dans un message professionnel, indique le vêtement, la partie concernée et le défaut observé. Relis les accords, les accents et la ponctuation, surtout quand tu rédiges rapidement pendant un stage.

Exemple de message professionnel :
« Bonjour, la couture de la manche gauche de la veste est ouverte sur environ 3 cm. Je l'ai mise de côté pour éviter d'aggraver le défaut. Peux-tu vérifier la réparation à prévoir ? » Le message donne le fait et une information mesurable.

Avant d'envoyer ton texte ou de le rendre, utilise ce mémo. Il t'évite les oublis les plus fréquents et rend ton message plus facile à comprendre.

À vérifier	Question à te poser
La consigne	Ai-je répondu à ce qui est demandé ?
Les informations	Ai-je précisé le vêtement et le défaut ?
Les phrases	Sont-elles courtes et compréhensibles ?

La relecture	Ai-je vérifié les accords et les accents ?
Le ton	Mon message est-il poli et adapté ?

3. Prendre la parole avec assurance :

Préparer ton intervention :
Pour présenter un travail, prépare une introduction, 2 idées principales et une phrase de fin. Note seulement quelques mots-clés plutôt qu'un texte entier. Tu pourras ainsi parler plus naturellement et garder le contact avec les personnes qui t'écoutent.

Parler clairement :
Prends le temps de respirer, articule et parle assez fort pour être entendu. Si tu perds le fil, regarde tes notes et reprends avec un connecteur comme « ensuite ». Une courte pause vaut mieux qu'une phrase précipitée.

Exemple de présentation orale :
Tu disposes de 2 minutes pour présenter une retouche. Tu annonces le vêtement et le défaut, tu expliques les étapes réalisées, puis tu indiques le résultat. Livrable attendu : une présentation orale de 2 minutes, avec 3 étapes annoncées dans l'ordre.

Ce qu'il faut retenir

Pour bien communiquer, comprends la demande, organise tes idées et adapte ton message à la situation.

- Repère le sujet, le destinataire et l'action attendue, puis reformule l'essentiel avec tes mots.
- Rédige avec des **phrases courtes et précises**, en donnant les informations utiles et en relisant accords, accents et ton.
- À l'oral, prépare quelques mots-clés, annonce tes idées dans l'ordre et parle clairement.

Une préparation simple et une **relecture attentive** rendent tes messages plus compréhensibles et tes interventions plus assurées.

Histoire-géographie

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, tu étudies la France depuis 1789, la construction européenne, les transports et les espaces urbains. Tu apprends à **analyser des documents** et à situer les événements.

Cette matière rejoint l'épreuve de Français, Histoire-géographie et EMC, de **coefficient global 3**. L'oral dure 15 minutes maximum en CCF, en dernière année. En examen final, il dure 15 minutes, dont 5 de préparation. L'évaluation est notée sur 20.

Conseil :
Je te conseille de réviser **15 minutes régulièrement** plutôt que tout apprendre la veille. Prépare des fiches avec les dates, les lieux et les notions essentielles. Pour chaque document, entraîne-toi à présenter son auteur, son contexte et son idée principale.

Enregistre-toi pour **t'entraîner à l'oral**. Évite de réciter sans expliquer. Si tu hésites, respire et reformule calmement. Demande à ton enseignant de vérifier tes documents et tes repères avant l'évaluation.

Table des matières

Chapitre 1 : La France de 1789 à l'affirmation démocratique ..... Aller
1. De la révolution aux changements de régime ..... Aller
2. La démocratie progresse, sans être complète ..... Aller
Chapitre 2 : La France et la construction européenne depuis 1950 ..... Aller
1. Les débuts de la construction européenne ..... Aller
2. Une europe qui se transforme ..... Aller
Chapitre 3 : Transports et mobilités à différentes échelles ..... Aller
1. Comprendre les mobilités et les échelles ..... Aller
2. Choisir un transport adapté ..... Aller
3. Relier les transports à ton quotidien ..... Aller
Chapitre 4 : Espaces urbains : acteurs, mutations et enjeux ..... Aller
1. Comprendre les espaces urbains ..... Aller
2. Identifier les acteurs et les mutations ..... Aller
3. Repérer les enjeux et agir sur le terrain ..... Aller

Chapitre 1 : La France de 1789 à l'affirmation démocratique

1. De la révolution aux changements de régime :

Les grandes dates :
En 1789, la Révolution française met fin à l'Ancien Régime, où le roi gouverne et où la société est divisée en ordres. Le 14 juillet, la prise de la Bastille devient un symbole de la contestation populaire.

Des droits nouveaux, mais incomplets :
Dans la nuit du 4 août 1789, les députés votent la fin de nombreux privilèges. Le 26 août, la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen affirme notamment la liberté et l'égalité en droits. Mais les femmes ne votent pas et l'égalité réelle reste limitée.

Date	Événement	Ce que tu dois retenir
1789	Révolution et Déclaration des droits	Les privilèges sont contestés et des libertés sont affirmées.
1792	Proclamation de la Première République	La monarchie est renversée.
1804	Napoléon devient empereur	La France revient à un pouvoir impérial.
1848	Deuxième République	Le suffrage universel masculin est instauré.
1870	Proclamation de la Troisième République	La République s'installe durablement.

Des régimes qui se succèdent :
Après la Première République, la France connaît plusieurs régimes, dont l'Empire de Napoléon Ier, des monarchies et la Deuxième République. Retenir cette succession t'aide à comprendre que la démocratie ne s'installe pas d'un seul coup.

Exemple d'étude de document :
Tu observes une reproduction de la Déclaration de 1789. Repère la date, le lieu, les auteurs et 2 droits affirmés, puis note qui reste exclu du vote. Livrable attendu : une fiche d'analyse de 4 lignes.

2. La démocratie progresse, sans être complète :

Le vote s'élargit :
En 1848, la Deuxième République instaure le suffrage universel masculin. Cela signifie que les hommes adultes peuvent voter sans condition de richesse. Les femmes restent exclues, elles n'obtiendront le droit de vote en France qu'en 1944.

La république s'affirme :
Le 4 septembre 1870, après la défaite de Napoléon III face à la Prusse, la Troisième République est proclamée à Paris. Elle renforce peu à peu les pratiques républicaines, notamment par les élections et le débat politique.

Ce que cela change pour toi :
Ces événements expliquent des principes encore présents aujourd'hui : les citoyens participent aux choix politiques et la loi s'applique à tous. Dans ton quotidien, cela rappelle aussi que les droits se sont construits progressivement et que l'égalité reste un principe à défendre.

Exemple de mini cas :
En stage, tu prépares une présentation de 3 minutes sur le vote en 1848. Tu écris 3 repères, 1848, suffrage masculin, exclusion des femmes, puis tu expliques cette limite en une phrase. Livrable attendu : une fiche mémo de 3 dates ou notions.

Ta check-list pour analyser un document :

- Repère la date et le lieu.
- Identifie l'auteur ou les acteurs.
- Résume l'événement en une phrase.
- Dis qui bénéficie des droits et qui en est exclu.
- Relie le document à une date du tableau.

Questions rapides :

- Quel événement symbolique a lieu le 14 juillet 1789 ?
- Quel droit politique est instauré pour les hommes en 1848 ?
- Pourquoi peut-on dire que la démocratie reste incomplète à cette époque ?

Ce qu'il faut retenir

La Révolution de 1789 renverse l'Ancien Régime et proclame de nouveaux droits, mais l'égalité politique reste limitée. La démocratie française se construit progressivement au fil des changements de régime.

- En 1792, la Première République remplace la monarchie ; Napoléon devient empereur en 1804.
- En 1848, le **suffrage universel masculin** est instauré, mais les femmes ne votent pas.
- La Troisième République est proclamée en 1870 et s'installe durablement.

- La Déclaration de 1789 affirme la **liberté et l'égalité** en droits, sans garantir leur application complète.

Pour analyser un document, repère sa date, ses acteurs et les personnes qui bénéficient des droits ou en sont exclues. Les droits démocratiques se sont acquis peu à peu et restent à défendre.

Chapitre 2 : La France et la construction européenne depuis 1950

1. Les débuts de la construction européenne :

Un projet de paix :
Après la Seconde Guerre mondiale, les pays européens veulent éviter un nouveau conflit. Le 9 mai 1950, le ministre français Robert Schuman propose de mettre en commun la production de charbon et d'acier, deux ressources importantes pour fabriquer des armes et reconstruire les villes.

Les premières étapes :
En 1951, la France, l'Allemagne de l'Ouest, l'Italie, la Belgique, les Pays-Bas et le Luxembourg signent le traité créant la Communauté européenne du charbon et de l'acier. En 1957, les traités de Rome fondent la Communauté économique européenne, la CEE.

Les dates à retenir :

Date	Événement	Pourquoi c'est important
9 mai 1950	Déclaration de Robert Schuman	La France propose une coopération pour préserver la paix.
1951	Création de la CECA	6 pays gèrent ensemble le charbon et l'acier.
1957	Traités de Rome	La CEE organise une coopération économique plus large.

Exemple de lecture d'une frise :
Si tu dois retenir 3 repères pour un contrôle, note 1950 pour la proposition de Schuman, 1951 pour la CECA et 1957 pour la CEE. Cette suite montre le passage d'un projet de paix à une coopération économique.

2. Une europe qui se transforme :

De la CEE à l'union européenne :
Au fil du temps, les pays membres développent leurs échanges et prennent des décisions communes. Le traité de Maastricht, signé en 1992 et entré en vigueur en 1993, crée l'Union européenne. La monnaie euro est ensuite mise en circulation sous forme de billets et de pièces en 2002.

Des effets dans la vie quotidienne :
La coopération européenne concerne le travail, les achats et les déplacements. Pour toi, elle peut faciliter un séjour de formation dans un autre pays membre ou l'achat de

matières et de vêtements venus d'ailleurs en Europe. Les règles communes influencent aussi les échanges commerciaux.

Une étude de cas : suivre un vêtement :
Imagine qu'un atelier français achète 12 peaux à un fournisseur d'un autre pays de l'Union européenne. Tu repères le pays d'origine sur la facture, tu vérifies la quantité et tu notes la date de réception. Cela relie les échanges européens à une situation professionnelle concrète.

Check-list pour analyser un document :

- Repère la date et le lieu.
- Identifie les acteurs, comme Robert Schuman ou les 6 pays fondateurs.
- Relève l'objectif de la coopération.
- Explique une conséquence pour les échanges ou la vie quotidienne.
- Note le document attendu : une réponse de 4 phrases avec 2 dates et 1 conséquence.

Questions rapides :
1. Pourquoi le charbon et l'acier sont-ils mis en commun ? 2. Quels sont les 6 pays fondateurs ? 3. Que créent les traités de Rome en 1957 ? Pour t'entraîner, réponds en phrases courtes et appuie-toi sur une date précise.

Ce qu'il faut retenir

Après la Seconde Guerre mondiale, la France soutient la coopération européenne pour préserver la paix et développer les échanges.

- En 1950, Robert Schuman propose de mettre en commun le charbon et l'acier. La **CECA est créée** en 1951 par six pays fondateurs.
- Les traités de Rome créent la **CEE en 1957**, puis le traité de Maastricht fonde l'Union européenne en 1993.
- L'euro circule sous forme de pièces et de billets à partir de 2002. La coopération influence les déplacements, le travail et les achats.

Pour analyser un document, repère les dates, les acteurs, l'objectif et les conséquences de la coopération. Tu peux ainsi relier **l'histoire européenne** à des situations concrètes d'échange.

Chapitre 3 : Transports et mobilités à différentes échelles

1. Comprendre les mobilités et les échelles :

Des déplacements variés :
Une mobilité, c'est un déplacement d'une personne ou d'une marchandise. Elle peut être quotidienne, comme le trajet entre ton domicile et ton lieu de stage, ou plus rare, comme un voyage de vacances.

Du quartier au monde :
On étudie les transports à plusieurs échelles. À l'échelle locale, on observe une ville ou un quartier. À l'échelle régionale, on regarde les déplacements entre plusieurs villes, puis à l'échelle nationale ou mondiale, les grands réseaux.

Représentation visuelle



Mesurer le tour de poitrine est essentiel pour la coupe précise d'un vêtement

Des modes de transport différents :
Tu peux te déplacer à pied, à vélo, en voiture, en bus, en train ou en avion. Le choix dépend de la distance, du temps, du coût et des possibilités disponibles. Les marchandises voyagent aussi par camion, train, bateau ou avion.

Exemple de trajet à plusieurs échelles :
Pour rejoindre un stage situé à 25 km, tu peux marcher jusqu'à l'arrêt de bus, prendre un car jusqu'à la gare, puis un train régional. Ton trajet commence à l'échelle locale et se poursuit à l'échelle régionale.

2. Choisir un transport adapté :

Comparer avant de partir :
Pour organiser un trajet, vérifie la distance, la durée, le prix, les horaires et les correspondances. Pense aussi à prévoir une marge en cas de retard. Arriver quelques minutes avant le début du stage évite de commencer ta journée dans le stress.

Échelle	Exemple de transport	À vérifier
Locale	Marche, vélo, bus	Arrêts et horaires
Régionale	Car ou train régional	Correspondances et durée
Nationale ou mondiale	Train, avion ou bateau	Distance, coût et réservation

Une mobilité plus responsable :
Quand c'est possible, les transports en commun, la marche ou le vélo permettent de réduire l'usage de la voiture individuelle. Pour un long trajet, le train peut être une solution pratique. Le meilleur choix dépend toutefois de ton lieu de départ et des horaires.

Exemple d'organisation pour un stage :
Tu dois parcourir 12 km et arriver à 8 h 30. Le bus met 35 minutes, puis il reste 10 minutes à pied. En partant à 7 h 30, tu gardes une marge pour un retard ou un arrêt manqué.

3. Relier les transports à ton quotidien :

Des effets sur les territoires :
Les réseaux de transport relient les habitants aux établissements scolaires, aux emplois et aux commerces. Une gare ou une ligne de bus peut faciliter les déplacements, tandis qu'un secteur mal desservi rend certains trajets plus longs ou difficiles.

Un cas concret à étudier :
Document de travail : Lina habite à 8 km de son lieu de stage. Elle peut prendre un bus direct en 30 minutes ou être conduite en voiture en 15 minutes. Le bus passe toutes les 30 minutes et coûte 2 € par trajet.

Mini étude de cas :
Compare les 2 solutions selon la durée, le prix et l'organisation. Pour 5 jours de stage, le bus coûte 20 € aller-retour au tarif indiqué. Ton livrable attendu est un tableau comparatif de 2 lignes, suivi d'un choix justifié en 2 phrases.

Ta vérification avant le départ :

- Repère l'adresse exacte et l'arrêt le plus proche.
- Vérifie les horaires aller et retour.
- Calcule la durée totale, correspondances comprises.

- Prévois une marge et garde une solution de secours.
- Note le coût du trajet sur une semaine.

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre une mobilité locale et une mobilité régionale ?
- Quels 3 critères peux-tu comparer avant un trajet ?
- Pourquoi Lina peut-elle choisir le bus malgré un trajet plus long ?

Ce qu'il faut retenir

Une mobilité désigne le déplacement d'une personne ou d'une marchandise. Elle s'observe à différentes échelles et repose sur des modes de transport variés.

- Choisis un transport selon la **distance et la durée**, le coût, les horaires et les correspondances.
- Avant de partir, vérifie l'adresse, les horaires, le coût total et prévois une marge ainsi qu'une solution de secours.
- Marche, vélo, transports en commun ou train peuvent favoriser une **mobilité plus responsable**.

Les réseaux facilitent l'accès aux études, aux emplois et aux commerces. Compare les options pour retenir celle qui répond le mieux à tes besoins.

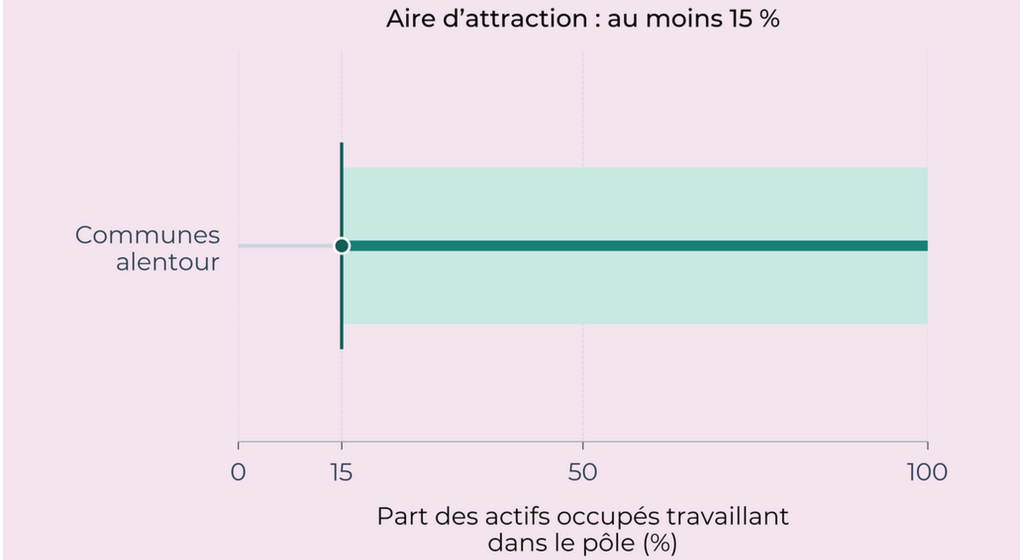
Chapitre 4 : Espaces urbains : acteurs, mutations et enjeux

1. Comprendre les espaces urbains :

Définition et organisation :
Un espace urbain rassemble des habitants, des logements, des commerces, des services et des emplois. Il comprend un centre, des quartiers autour et parfois une couronne périurbaine, où beaucoup d'habitants vivent tout en travaillant en ville.

Une ville qui dépasse ses limites :
L'Insee utilise la notion d'aire d'attraction des villes. Elle comprend un pôle et des communes alentour, dont au moins 15 % des actifs occupés travaillent dans le pôle. Cela montre que les déplacements relient la ville à son territoire.

Graphique chiffré



Exemple autour de paris :
Une personne peut habiter dans une commune de la couronne et rejoindre Paris chaque jour pour travailler. La ville influence donc les transports, les commerces et les choix de logement bien au-delà de son centre.

2. Identifier les acteurs et les mutations :

Les acteurs de la ville :
Les élus et les services publics organisent les transports, les logements et les espaces verts. Les entreprises créent des emplois, les associations défendent des besoins locaux, et les habitants participent aux décisions qui changent leur quartier.

Des quartiers qui se transforment :
Une ancienne zone industrielle peut accueillir des logements, des bureaux, des commerces et des équipements. La rénovation améliore parfois le cadre de vie, mais elle peut aussi augmenter les loyers et éloigner des habitants modestes.

Exemple d'étude de cas, lyon confluence :
Au sud de la presqu'île de Lyon, un ancien secteur industriel et logistique est transformé en quartier urbain. La reconversion illustre le rôle des collectivités, des aménageurs, des entreprises et des habitants dans un projet de ville.

3. Repérer les enjeux et agir sur le terrain :

Des enjeux liés au quotidien :
La ville doit proposer des logements accessibles, des déplacements pratiques et des espaces publics agréables. Elle doit aussi limiter la pollution, protéger la nature et mieux résister aux fortes chaleurs. Ces choix ont un effet concret sur ta vie de tous les jours.

Mini cas concret et livrable attendu :
Imagine que ton quartier prévoit de réaménager une rue de 300 mètres. En 30 minutes, repère les commerces, les arrêts de bus, les passages piétons et les zones sans arbres, puis note 2 améliorations possibles.

Ton livrable attendu est une fiche d'observation d'une page avec un croquis légendé, 3 constats et 2 propositions. Cette méthode t'aide à décrire un lieu avec des faits avant de donner ton avis.

Check-list d'observation :
Quand tu étudies une rue ou un quartier, avance dans cet ordre. Cette petite routine évite de te concentrer uniquement sur les bâtiments et t'aide à voir les usages, les acteurs et les besoins des habitants.

À observer	Question à te poser
Logements et bâtiments	Quels usages vois-tu ?
Transports	Comment les habitants se déplacent-ils ?
Espaces publics	Y a-t-il des arbres et des lieux de pause ?
Acteurs	Qui décide ou utilise les lieux ?
Transformations	Qu'est-ce qui change, et pour qui ?

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre un pôle et une couronne ?
- Donne 2 acteurs qui participent aux transformations urbaines.

- Cite un enjeu lié aux transports et un enjeu lié au logement.

Ce qu'il faut retenir

Un espace urbain comprend un centre, des quartiers et parfois une couronne périurbaine. Son influence dépasse ses limites grâce aux déplacements quotidiens.

- L'**aire d'attraction des villes** relie un pôle aux communes dont les actifs y travaillent.
- Élus, entreprises, associations et habitants participent aux **transformations urbaines**.
- Les projets doivent concilier logements accessibles, transports, espaces agréables et protection de la nature.

Pour étudier ton quartier, observe les usages, les acteurs et les changements avant de proposer des améliorations fondées sur des faits.

Enseignement moral et civique

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, l'EMC t'aide à comprendre les **valeurs de la République**, les libertés et les responsabilités. Tu apprends à argumenter et à respecter les différences.

Cette matière participe à l'épreuve de Français, Histoire-géographie et Enseignement moral et civique, de **coefficient 3** pour l'ensemble, sans coefficient distinct pour l'EMC.

L'oral d'Histoire-géographie-EMC dure 15 minutes maximum en CCF, en dernière année. L'EMC compte pour 8 points sur 20. En examen final ponctuel, l'oral dure 15 minutes, dont 5 de préparation.

Conseil :
Prévois **10 minutes de révision** chaque semaine. Prépare une fiche par notion avec une définition et un exemple. Tu peux imaginer une discrimination dans un atelier de confection et expliquer comment réagir.

Entraîne-toi à présenter un document sans lire tes notes. Identifie son auteur, son message et les valeurs concernées. Je te conseille de **justifier chaque idée** par un exemple précis. Avance progressivement, sans chercher à tout réciter.

Table des matières

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité ..... Aller
1. Comprendre l'état de droit et les libertés ..... Aller
2. Appliquer la laïcité au quotidien ..... Aller
Chapitre 2 : Information et responsabilité des citoyens ..... Aller
1. T'informer avant de te faire une opinion ..... Aller
2. Exprimer ton avis sans nuire aux autres ..... Aller
3. Agir de façon responsable au quotidien ..... Aller
Chapitre 3 : Environnement, biodiversité et débat ..... Aller
1. Comprendre les enjeux ..... Aller
2. Délibérer en institution ..... Aller
3. Agir et rendre compte ..... Aller
Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité, solidarité ..... Aller
1. Comprendre la cohésion sociale ..... Aller
2. Égalité et solidarité au quotidien ..... Aller
3. Repérer et combattre les discriminations ..... Aller
Chapitre 5 : République, nation et citoyenneté ..... Aller

1. Comprendre la république et la nation ..... Aller
2. Voter et participer à la vie citoyenne ..... Aller

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité

1. Comprendre l'état de droit et les libertés :

Un cadre commun :
En France, l'État de droit signifie que tout le monde doit respecter la loi, y compris les personnes qui gouvernent. La Constitution et les tribunaux protègent les droits de chacun. Tu peux contester une décision injuste en utilisant les démarches prévues par la loi.

Des libertés protégées :
La Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789 affirme notamment la liberté et l'égalité en droits. Tu as aussi le droit de t'exprimer, de croire ou de ne pas croire, et de choisir tes convictions, dans le respect des droits d'autrui et des règles communes.

Un équilibre à respecter :
Une liberté n'autorise pas à mettre quelqu'un en danger ou à l'empêcher d'exercer ses propres droits. En atelier, les consignes de sécurité peuvent donc limiter certains gestes ou certaines tenues, si la règle est justifiée par le travail ou la protection des personnes.

Notion	Ce que ça signifie	Exemple concret
État de droit	La loi s'applique à tous.	Une décision administrative peut être contestée.
Liberté fondamentale	Un droit essentiel protégé par la loi.	Tu peux exprimer une opinion sans insulter ni menacer.
Égalité	Les droits ne dépendent pas de l'origine ou des convictions.	Une candidature ne doit pas être écartée pour une religion.

Exemple en atelier :
Tu remarques qu'une règle de sécurité est appliquée différemment à 2 élèves sans raison liée au travail. Note les faits, la date et les personnes présentes, puis demande conseil à ton enseignant ou à ton tuteur. Ce relevé constitue un premier élément concret pour expliquer la situation.

2. Appliquer la laïcité au quotidien :

Un principe républicain :
La loi du 9 décembre 1905 sépare les organisations religieuses et l'État, tout en garantissant la liberté de conscience et le libre exercice des cultes. La laïcité impose la neutralité aux institutions publiques, elle protège les croyants comme les personnes sans religion.

À l'école et au travail :

Dans un établissement public, les agents représentent le service public et doivent rester neutres dans leurs fonctions. Pour les élèves, les règles dépendent du cadre scolaire. En entreprise privée, la laïcité ne s'applique pas automatiquement comme dans un service public, mais des restrictions peuvent exister si elles sont prévues et justifiées.

Mini cas concret :
En stage de 5 jours dans un atelier de retouche, tu constates qu'une consigne interdit les bijoux près des machines. Demande si elle concerne tout le monde et quel risque elle évite. Note la consigne, son motif et la réponse du tuteur dans un compte rendu d'une page.

Livrable attendu : un compte rendu daté de 5 à 8 lignes, avec le contexte, les faits observés, la règle expliquée et une question à poser si un doute demeure. Le but est de distinguer une exigence de sécurité d'un jugement sur les convictions d'une personne.

Questions rapides :

- Qui doit respecter la loi dans un État de droit ?
- La laïcité protège-t-elle aussi le droit de ne pas croire ?
- Quel détail faut-il noter pour décrire une situation de façon précise ?

Astuce de terrain :
Quand une situation te semble injuste, évite de répondre sous le coup de la colère. Décris les faits sans insulte, demande le motif de la règle et parle à un adulte référent. Cette méthode aide à régler le problème sans confondre désaccord, discrimination et consigne de sécurité.

Check-list avant d'agir :

- Repère la règle concernée et le lieu où elle s'applique.
- Vérifie si elle est expliquée et appliquée de la même façon à tous.
- Note la date, les faits et les paroles utiles, sans interprétation.
- Demande conseil à ton enseignant, ton tuteur ou un référent.
- Respecte les règles de sécurité pendant que tu cherches une réponse.

Ce qu'il faut retenir

L'État de droit garantit que **la loi s'applique à tous** et protège tes libertés et ton égalité en droits. Ces libertés s'exercent dans le respect des autres et des règles justifiées, notamment de sécurité.

- La laïcité protège la liberté de conscience et le droit de croire ou de ne pas croire.

- Les institutions publiques sont neutres ; en entreprise privée, les restrictions doivent être prévues et justifiées.
- Face à une situation injuste, note les faits et demande conseil à un référent.

Vérifie le motif et l'application de la règle avant de réagir. Distingue une exigence de sécurité d'un jugement sur les convictions d'une personne.

Chapitre 2 : Information et responsabilité des citoyens

1. T'informer avant de te faire une opinion :

Comprendre l'information :
Une information rapporte des faits que l'on peut vérifier. Une opinion exprime plutôt un avis ou un jugement. En démocratie, l'accès à des informations variées t'aide à comprendre les débats et à te faire ta propre idée.

Vérifier une publication :
Sur un réseau social, une photo ou un titre accrocheur ne suffit pas à prouver qu'une affirmation est vraie. Regarde qui publie, à quelle date, et si d'autres sources fiables confirment l'information.

- Repère l'auteur et le média.
- Vérifie la date et le contexte.
- Compare avec au moins une autre source.
- Distingue les faits des commentaires.

Je me méfiais surtout des messages très alarmants, parce qu'ils donnent envie de partager vite. Prends quelques minutes pour vérifier avant de relayer. Une erreur répétée peut tromper d'autres personnes et compliquer un débat.

Exemple de vérification :
Tu lis qu'un atelier de ta ville ferme définitivement. Avant de partager, vérifie la date de l'annonce, consulte le site de la mairie et cherche une confirmation auprès de l'atelier. Si tu ne trouves rien, ne présente pas la rumeur comme un fait.

2. Exprimer ton avis sans nuire aux autres :

Liberté et limites :
En France, la loi du 29 juillet 1881 pose un repère historique important pour la liberté de la presse. Tu peux exprimer une opinion, mais cette liberté ne permet pas de harceler, d'insulter ou de diffuser n'importe quelle accusation contre une personne identifiable.

Assumer ce que tu publies :
Un commentaire en ligne reste une prise de parole. Une accusation portant sur un fait précis peut relever de la diffamation, tandis qu'une expression méprisante sans fait précis peut relever de l'injure. Dans le doute, décris le problème sans attaquer la personne.

Protéger l'image et les données :
Avant de publier une photo prise au lycée ou en stage, demande l'accord des personnes reconnaissables et respecte les règles de ton établissement ou de ton lieu de travail. Évite aussi de montrer des noms, des coordonnées ou des documents professionnels.

Une publication peut circuler au-delà de ton groupe et rester accessible longtemps. La CNIL rappelle que les contenus en ligne participent à la réputation numérique d'une personne. Pense donc à relire ton message comme si un futur employeur pouvait le voir.

Réflexes avant de partager :

- Est-ce vérifié et à jour ?
- Est-ce que je respecte les personnes concernées ?
- Ai-je le droit de diffuser cette photo ou ce document ?
- Est-ce que je serais à l'aise si mon maître de stage le lisait ?

3. Agir de façon responsable au quotidien :

Ton rôle de citoyen :
Tu contribues à la qualité de l'information en vérifiant, en corrigeant une erreur que tu as partagée et en signalant un contenu qui semble dangereux ou illégal. Si une situation te dépasse, garde une trace et demande conseil à un adulte de confiance.

Étude de cas et livrable attendu :
En stage dans un atelier de confection, tu vois une publication affirmant qu'une entreprise locale utilise une matière interdite. Tu as 15 minutes pour examiner le message sans le relayer, retrouver sa source et vérifier si un document fiable confirme l'affirmation.

Note le nom de la source, la date, les éléments vérifiés et ce qui reste incertain. Par exemple, consulte une annonce officielle ou demande à ton responsable, sans publier de photo ni de document interne.

Mini tableau de vérification :

Question	Action
Qui publie ?	Note le nom de la source.
Quand ?	Vérifie la date de publication.
Quelle preuve ?	Cherche un document ou une source fiable.
Que faire ?	Ne partage pas si le doute persiste.

Livrable attendu :
Rédige une fiche de vérification de 4 lignes : source, date, preuve trouvée et décision. Résultat attendu : tu peux expliquer en 1 minute pourquoi l'affirmation est confirmée, infirmée ou encore incertaine, sans exposer d'informations confidentielles.

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre un fait et une opinion ?

- Quel détail vérifies-tu en premier dans une publication ?
- Pourquoi faut-il demander l'accord avant de publier une photo d'une personne ?

Ce qu'il faut retenir

Pour participer à un débat démocratique, informe-toi avant de partager et distingue les faits des opinions.

- Vérifie **la source et la date**, puis compare avec d'autres sources fiables.
- Exprime ton avis sans harceler, insulter ni diffuser d'accusations non vérifiées.
- Protège **l'image et les données** des personnes : demande leur accord avant de publier une photo.
- En cas de doute, ne partage pas, corrige une erreur et demande conseil si nécessaire.

Chaque publication peut circuler longtemps et affecter ta réputation comme celle des autres. Agis avec prudence et responsabilité.

Chapitre 3 : Environnement, biodiversité et débat

1. Comprendre les enjeux :

Environnement et biodiversité :
L'environnement comprend les éléments qui nous entourent, comme l'air, l'eau, les sols et les êtres vivants. La biodiversité désigne la variété des espèces et des milieux naturels. Protéger l'une aide souvent à préserver l'autre.

Un sujet qui concerne ton métier :
Dans le vêtement de peau, les choix de matières, les chutes et les produits utilisés peuvent avoir des effets sur l'environnement. En EMC, tu apprends à examiner ces enjeux et à discuter des décisions collectives sans réduire le sujet à une seule opinion.

Exemple d'enjeu professionnel :
Un atelier de 6 personnes constate qu'il jette chaque semaine plusieurs morceaux de cuir et de tissu. L'équipe peut réfléchir au tri, à la réutilisation des chutes et aux consignes à proposer à l'établissement.

2. Délibérer en institution :

Le sens de la délibération :
Délibérer, c'est examiner un problème à plusieurs, écouter des points de vue différents, puis chercher une décision. Une institution, comme une mairie ou un établissement scolaire, permet d'organiser cette discussion et de rendre les choix plus collectifs.

Des arguments et des règles :
Pour participer utilement, appuie-toi sur des faits, explique les conséquences possibles et laisse chacun s'exprimer. Un bon débat ne consiste pas à parler plus fort. Il sert à comparer les solutions et à comprendre les désaccords.

Exemple de délibération :
Au conseil de vie lycéenne, 12 élèves discutent d'un bac de tri pour les chutes de matières. Ils comparent le coût, la place nécessaire et les consignes. Leur proposition est ensuite transmise à la direction, qui peut décider de la suite.

3. Agir et rendre compte :

Étude de cas :
Dans un lycée professionnel, une classe remarque que les chutes de cuir et de doublure sont mélangées aux déchets ordinaires. En 20 minutes, 4 élèves préparent une proposition à présenter à la direction et aux représentants des élèves.

Étapes et livrable attendu :

La classe observe la situation, relève les types de chutes, puis échange sur plusieurs solutions. Le livrable attendu est une fiche d'une page avec le problème, 2 options, leurs avantages et une proposition argumentée.

À vérifier	Action concrète
Le problème	Décris ce que tu as observé, sans exagérer.
Les faits	Note une quantité ou une fréquence si tu peux la mesurer.
Les solutions	Compare au moins 2 options et leurs contraintes.
La discussion	Écoute les avis et réponds avec des arguments.
Le livrable	Présente une fiche claire avec une proposition précise.

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre environnement et biodiversité ?
- À quoi sert une délibération en institution ?
- Quel fait pourrais-tu présenter pour appuyer ta proposition ?

Sur le terrain, une erreur fréquente est de proposer une solution avant d'avoir bien défini le problème. Prends quelques minutes pour observer et noter les faits. Ça rend ton intervention plus claire et aide le groupe à choisir une action réaliste.

Représentation visuelle



Vérification des mesures essentielles pour la confection de vêtements.

Ce qu'il faut retenir

L'environnement et la biodiversité sont liés. Dans ton métier, les matières, les chutes et les produits utilisés peuvent avoir des effets écologiques. Pour agir efficacement, appuie-toi sur des faits et participe à une **délibération collective**.

- Observe et définis précisément le problème avant de proposer une solution.
- Compare au moins deux options, leurs avantages et leurs contraintes.
- Écoute les différents avis et présente une proposition argumentée.

Une fiche claire, fondée sur des observations, aide ton groupe ou ton établissement à choisir une action réaliste pour réduire les déchets et protéger l'environnement.

Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité, solidarité et discriminations

1. Comprendre la cohésion sociale :

Une société où chacun a sa place :
La cohésion sociale, c'est ce qui aide les personnes à vivre ensemble et à se sentir intégrées. Elle repose notamment sur le respect des règles, l'entraide et la possibilité de participer à la vie collective. En atelier, cela commence par le respect de chaque personne.

Des repères communs :
En France, la devise républicaine « Liberté, Égalité, Fraternité » rappelle des principes importants. L'égalité signifie que les droits sont les mêmes pour toutes et tous. La fraternité encourage l'entraide. Ces principes s'appliquent aussi dans ton établissement et pendant tes périodes de stage.

Exemple en atelier :
Tu remarques qu'un camarade a manqué une démonstration à cause d'un rendez-vous médical. Tu peux lui expliquer les étapes du montage après avoir fini ta tâche. Ce geste simple favorise l'entraide sans faire le travail à sa place.

2. Égalité et solidarité au quotidien :

Des droits égaux, des besoins parfois différents :
L'égalité ne signifie pas que tout le monde reçoit exactement la même aide. Elle peut demander des aménagements pour que chacun puisse apprendre et travailler dans de bonnes conditions. Dans un atelier, les consignes de sécurité et le respect des personnes concernent toute l'équipe.

Des gestes de solidarité utiles :
La solidarité consiste à soutenir quelqu'un qui rencontre une difficulté, sans le rabaisser. Tu peux proposer une explication, partager une consigne ou prévenir un adulte si une situation devient injuste. En stage, demande conseil à ton tuteur plutôt que de laisser un problème s'aggraver.

Exemple de situation :
Une élève a besoin de davantage de temps pour lire une fiche de consignes. Le tuteur peut lui laisser quelques minutes supplémentaires, tout en gardant les mêmes objectifs de sécurité et de qualité que pour les autres stagiaires.

3. Repérer et combattre les discriminations :

Reconnaître une discrimination :

Une discrimination, c'est un traitement défavorable fondé sur un critère interdit par la loi, comme l'origine, le sexe, le handicap, l'âge ou la religion. Une remarque blessante peut aussi signaler un problème, même si elle ne suffit pas, à elle seule, à établir juridiquement une discrimination.

Réagir et demander de l'aide :
Si tu es témoin d'une situation injuste, note les faits avec précision : date, lieu, paroles entendues et personnes présentes. Évite les rumeurs et les insultes en retour. Parle à un adulte de confiance, à ton enseignant ou à ton tuteur de stage.

Étude de cas :
En stage, une responsable refuse de confier une tâche à Samira en disant que « ce travail n'est pas pour les filles ». Samira note la date, les mots prononcés et les témoins, puis en parle à son tuteur. Le livrable attendu est un compte rendu factuel de 4 éléments, sans jugement ni rumeur.

Questions rapides :

- Quel principe est concerné par un refus fondé sur le sexe ?
- Quels 2 faits Samira peut-elle noter immédiatement ?
- À quel adulte de confiance peut-elle en parler ?

Sur le terrain	Ton réflexe
Une remarque humiliante	Ne ris pas avec le groupe, note les faits et cherche de l'aide.
Une consigne mal comprise	Demande une reformulation avant de commencer.
Un camarade isolé	Propose-lui de rejoindre le groupe sans parler à sa place.
Un incident en stage	Note la date, le lieu, les paroles et les témoins.

Ce qu'il faut retenir

La cohésion sociale repose sur le respect, l'entraide et la participation de chacun. **Égalité et solidarité** permettent à tous d'apprendre et de travailler dans de bonnes conditions, avec des aménagements adaptés si nécessaire.

- Une discrimination est un traitement défavorable fondé sur un critère interdit par la loi, comme le sexe, l'origine ou le handicap.
- Face à une injustice, note les faits précisément : date, lieu, paroles et témoins.

- Demande de l’aide à un adulte de confiance, à ton enseignant ou à ton tuteur de stage.

Respecte les autres, évite les rumeurs et agis avec **des faits précis** pour contribuer à un cadre juste et solidaire.

Chapitre 5 : République, nation et citoyenneté

1. Comprendre la république et la nation :

La république française :
Depuis le 4 octobre 1958, la France vit sous la Ve République. Sa Constitution la définit comme une République indivisible, laïque, démocratique et sociale. Ces mots résument des règles qui protègent les droits de chacun et organisent la vie commune.

Les valeurs et les symboles :
La liberté, l'égalité et la fraternité sont les valeurs républicaines. La laïcité garantit la liberté de conscience et la neutralité de l'État envers les religions. Le drapeau bleu, blanc, rouge, la Marseillaise et la devise rappellent l'histoire et les principes partagés.

Au travail comme en formation, ces valeurs ont un effet concret. Tu dois respecter tes collègues, même s'ils ont des opinions, des origines ou des croyances différentes. La liberté d'expression existe, mais elle n'autorise ni les insultes ni les discriminations.

La nation et les citoyens :
La nation rassemble des personnes qui vivent sur un même territoire politique et partagent des droits, des devoirs et une histoire commune. Les citoyens participent aux décisions collectives, notamment en votant. La citoyenneté implique aussi le respect des lois et des droits d'autrui.

Exemple historique :
En 1848, le suffrage universel masculin est instauré en France, mais les femmes n'ont pas encore le droit de vote. Elles l'obtiennent en 1944 et votent pour la première fois lors des élections municipales de 1945. Cette évolution montre que les droits politiques se sont construits progressivement.

2. Voter et participer à la vie citoyenne :

Le vote, un droit et un choix :
En France, un citoyen français peut voter à partir de 18 ans s'il est inscrit sur les listes électorales et dispose de ses droits civiques. Le vote est personnel, égal et secret. Chaque bulletin compte pour une voix, sans que tu aies à révéler ton choix.

Les différents moyens de s'engager :
Voter n'est pas la seule façon de participer. Tu peux t'informer, discuter sans agressivité, rejoindre une association, participer à une consultation locale ou aider à organiser une action solidaire. Même une action à petite échelle peut améliorer la vie d'un groupe ou d'un quartier.

Pour choisir, compare les programmes et vérifie les informations avant de les partager. En atelier, tu peux aussi proposer une règle de sécurité ou une action contre le gaspillage, puis en parler avec ton groupe ou ton établissement.

Exemple d'engagement dans un atelier :
Dans un atelier de 12 élèves, tu remarques que des chutes de tissu sont jetées chaque semaine. Avec 2 camarades, tu proposes pendant 1 mois de les trier dans 3 bacs : réutilisable, à recycler et à jeter. Vous notez les résultats chaque vendredi et présentez un bilan à la classe.

Le livrable attendu est une fiche de bilan d'une page indiquant le nombre de bacs utilisés, les quantités récupérées et une proposition d'amélioration. Cette démarche ne remplace pas un vote, mais elle montre comment tu peux agir concrètement et collectivement.

Situation	Action à retenir
Tu veux voter	Vérifie ton inscription sur les listes électorales.
Tu lis une information politique	Vérifie sa source et sa date avant de la partager.
Un débat devient tendu	Écoute, argumente et respecte les personnes.
Tu repères un problème collectif	Propose une action réalisable et demande l'avis du groupe.

Questions rapides :

- En quelle année la Ve République a-t-elle été fondée ?
- Pourquoi le vote est-il secret ?
- Donne un exemple d'engagement citoyen dans ton établissement.

Ce qu'il faut retenir

La République française repose sur des principes qui organisent la vie commune et protègent les droits de chacun.

- Liberté, égalité, fraternité et laïcité guident les relations et interdisent les discriminations.
- La **citoyenneté implique des droits**, comme voter dès 18 ans sous conditions, et des devoirs, dont le respect des lois.
- Tu peux contribuer à la vie collective en t'informant, en votant ou en menant une **action citoyenne concrète**.

Respecte les opinions d'autrui, vérifie les informations et propose des initiatives utiles à ton groupe ou à ton quartier.

Mathématiques

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, les Mathématiques t'aident à travailler les mesures, les proportions et les surfaces utiles à la confection. Tu apprends notamment à utiliser des **pourcentages et des échelles** dans des situations professionnelles.

L'épreuve de Mathématiques et Physique-chimie, de **coefficient 2**, comprend 45 minutes de Mathématiques sur 12 points. Tu passes un CCF en dernière année, avec échanges oraux, ou un examen final écrit de 1 h 30 pour l'ensemble, en fonction de ton statut.

Conseil :
Prévois **15 minutes de révision** régulières pour reprendre les conversions et les calculs d'aires. Relie chaque exercice à l'atelier, par exemple en calculant la surface d'une pièce rectangulaire de cuir. Avance progressivement, sans te décourager.

Pour chaque problème, repère les données, écris ton calcul et **vérifie les unités**. Entraîne-toi avec ta calculatrice et explique ta démarche à voix haute. Note tes erreurs dans un carnet pour les retravailler.

Table des matières

Chapitre 1 : Calcul numérique et proportionnalité ..... Aller
1. Calculer avec des nombres et des mesures ..... Aller
2. Résoudre un problème de proportionnalité ..... Aller
Chapitre 2 : Équations et fonctions affines ..... Aller
1. Résoudre une équation du premier degré ..... Aller
2. Utiliser une fonction affine ..... Aller
Chapitre 3 : Statistiques et probabilités en situations simples ..... Aller
1. Organiser et lire des données ..... Aller
2. Comprendre les probabilités ..... Aller
Chapitre 4 : Géométrie et mesures dans le plan et l'espace ..... Aller
1. Mesurer et tracer dans le plan ..... Aller
2. Calculer des périmètres et des surfaces ..... Aller
3. Comprendre les volumes et organiser le travail ..... Aller

Chapitre 1 : Calcul numérique et proportionnalité

1. Calculer avec des nombres et des mesures :

Les opérations utiles :
En atelier, tu additionnes des longueurs, tu soustrais les chutes et tu multiplies des quantités. Avant de calculer, repère les unités. Pour additionner des centimètres et des mètres, convertis-les d'abord dans la même unité.

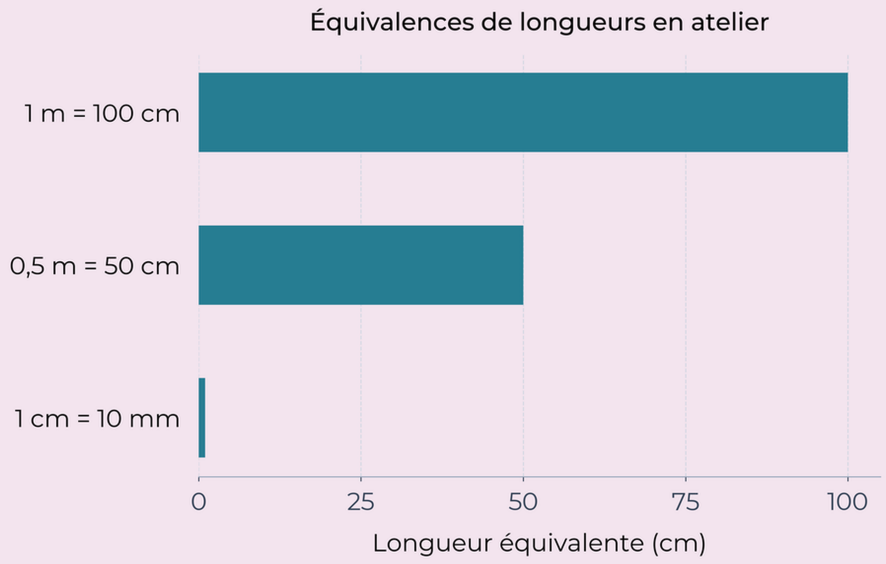
Ordre et vérification :
Dans un calcul, les parenthèses passent d'abord, puis les multiplications et les divisions, et enfin les additions et les soustractions. Vérifie que ton résultat est plausible, une manche ne mesure pas plusieurs mètres.

Exemple de calcul de matière :
Pour 2 empiècements de 35 cm et 1 de 28 cm, calcule 2 × 35 cm + 28 cm = 98 cm. Il te faut donc 98 cm de longueur, hors marge de couture et pertes de coupe.

Repères de conversion :
Garde les unités visibles jusqu'à la fin du calcul. Ce réflexe m'a souvent évité une erreur en atelier, surtout quand une fiche donne une longueur en mètres et que le patron indique des centimètres.

Mesure	Équivalence	Utilité en atelier
1 m	100 cm	Convertir une longueur de matière
0,5 m	50 cm	Estimer une petite pièce à couper
1 cm	10 mm	Lire une mesure précise

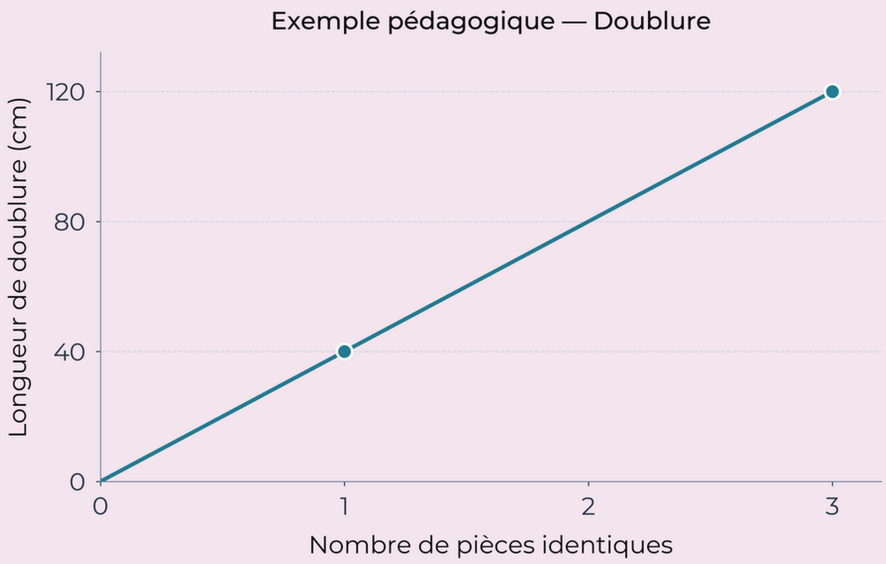
Graphique chiffré



2. Résoudre un problème de proportionnalité :

Reconnaître la proportionnalité :
Deux quantités sont proportionnelles quand elles augmentent ou diminuent dans le même rapport. Si 1 pièce demande 40 cm de doublure, 3 pièces identiques en demandent 3 fois plus, soit 120 cm.

Graphique chiffré



Calculer un prix ou une quantité :
Pour trouver une valeur manquante, tu peux passer par 1 unité, puis multiplier. Cette méthode est simple à contrôler et fonctionne pour les prix, les longueurs de matière et les temps de travail.

Exemple de mini-cas en atelier :
Tu prépares 4 pièces identiques. Une pièce utilise 0,6 m de peau et coûte 18 €. Calcule 4 × 0,6 m = 2,4 m et 4 × 18 € = 72 €. Le résultat prévoit 2,4 m de matière et 72 € de coût. Livrable attendu : une fiche de coupe chiffrée indiquant les quantités et le coût total.

Contrôle avant de noter le résultat :
Sur le terrain, j'ai appris à relire la question avant de rendre une fiche. Vérifie les unités, le nombre de pièces et le sens du résultat. Un calcul juste avec une mauvaise unité reste une erreur.

- Repère les données et les unités.
- Vérifie si les quantités sont proportionnelles.
- Pose le calcul avant d'utiliser la calculatrice.
- Note le résultat avec son unité.
- Compare le résultat à la situation réelle.

Ce qu'il faut retenir

Pour calculer des mesures ou des coûts, garde les **unités visibles** et convertis-les avant d'effectuer les opérations. Respecte l'ordre des calculs et vérifie que le résultat est plausible.

- Repère les données et harmonise les unités.
- Pour une situation proportionnelle, passe par une unité puis multiplie.
- Indique l'unité du résultat et vérifie qu'il correspond à la situation.

Ces réflexes t'aident à produire une fiche de coupe fiable, avec les quantités et le coût total correctement calculés.

Chapitre 2 : Équations et fonctions affines

1. Résoudre une équation du premier degré :

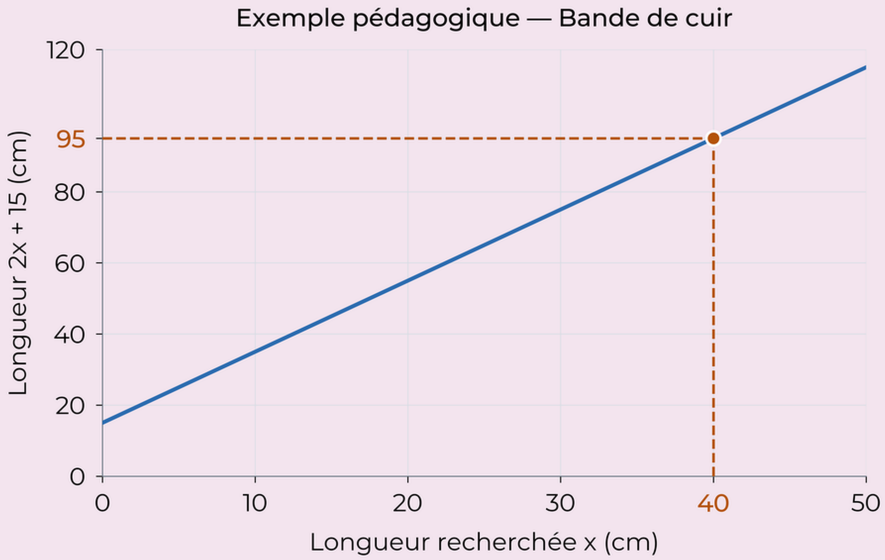
Comprendre le principe :
Une équation est une égalité avec un nombre inconnu, souvent noté x. Résoudre l'équation, c'est trouver la valeur de x qui rend l'égalité vraie. Imagine une balance : pour la garder équilibrée, tu fais la même opération des 2 côtés.

Les étapes de calcul :
Pour isoler x, commence par supprimer les nombres qui l'accompagnent. Utilise l'opération contraire, puis vérifie ta réponse en remplaçant x dans l'équation de départ. Cette vérification évite bien des erreurs, surtout quand tu calcules vite.

- Si un nombre est ajouté, soustrais-le des 2 côtés.
- Si x est multiplié par un nombre, divise les 2 côtés par ce nombre.

Exemple de calcul de métrage :
Une bande de cuir mesure 2x + 15 = 95 cm. Soustrais 15 des 2 côtés, donc 2x = 80 cm. Divise par 2, donc x = 40 cm. La longueur recherchée est de 40 cm.

Graphique chiffré



2. Utiliser une fonction affine :

Lire la formule et le tableau :

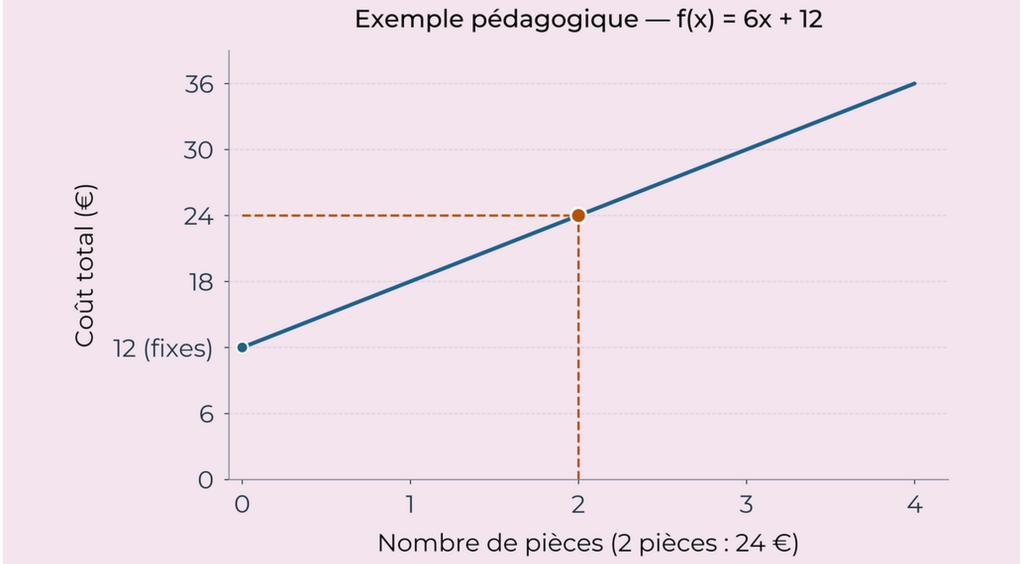
Une fonction affine s'écrit f(x) = ax + b. Elle décrit une situation où une valeur change régulièrement. Le nombre a indique le changement pour chaque unité supplémentaire, et b correspond à la valeur de départ.

Dans ton métier, x peut représenter le nombre de pièces à préparer et f(x) le coût total en euros. Un tableau de valeurs t'aide à comparer rapidement plusieurs quantités, sans refaire toute l'explication à chaque fois.

Pièces préparées, x	Coût, f(x), en euros
0	12
1	18
2	24

Exemple de coût d'atelier :
Un atelier facture 12 € de préparation, puis 6 € par pièce. La formule est f(x) = 6x + 12. Pour 2 pièces, calcule 6 × 2 + 12 = 24 €. Le coût total est de 24 €, dont 12 € de frais fixes.

Graphique chiffré



Mini cas concret et vérification :
En stage, tu dois préparer 5 pièces de vêtement en cuir. Le coût suit la formule f(x) = 6x + 12. Calcule 6 × 5 + 12 = 42 €. Tu prévois donc 42 € au budget, puis tu vérifies le nombre de pièces et le tarif.

Le livrable attendu est une fiche de calcul indiquant la formule, le détail des opérations, le coût total de 42 € et l'unité. C'est utile pour transmettre un résultat clair à ton équipe et repérer rapidement une erreur de saisie.

À vérifier	Geste à faire
L'inconnue	Repérer ce que représente x.
Les unités	Noter cm, pièces ou euros.
Le calcul	Faire la même opération des 2 côtés.
Le résultat	Remplacer x pour vérifier.

Ce qu'il faut retenir

Pour résoudre une équation, isole **l'inconnue x** en appliquant la même opération des deux côtés, puis vérifie le résultat.

- Utilise l'opération contraire pour isoler x : soustrais un nombre ajouté ou divise par le coefficient de x.
- Une fonction affine s'écrit **f(x) = ax + b** : a représente la variation par unité et b la valeur de départ.
- Identifie ce que représente x, note les unités et détaille les opérations pour calculer un coût ou une quantité.

Tu obtiens ainsi un résultat fiable et facile à transmettre, comme le coût de 42 € pour cinq pièces dans l'exemple.

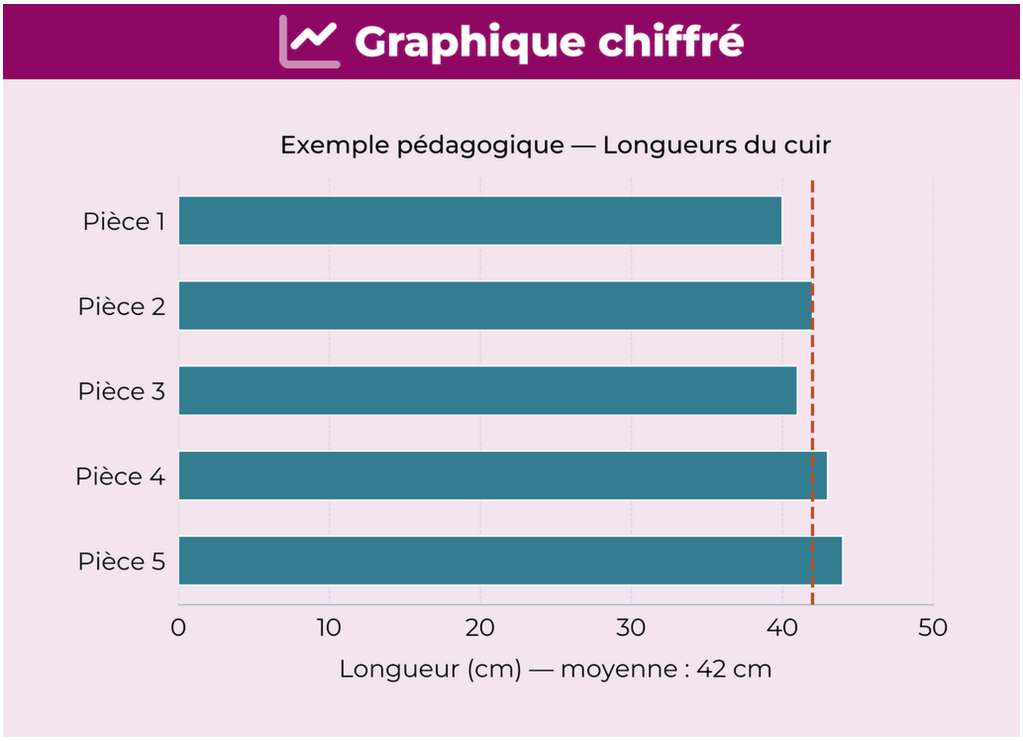
Chapitre 3 : Statistiques et probabilités en situations simples

1. Organiser et lire des données :

À quoi servent les statistiques :
Les statistiques t'aident à résumer une série de données pour mieux la comprendre. Dans un atelier, tu peux relever des mesures, compter les articles contrôlés ou noter les défauts repérés sur des vêtements.

Calculer une moyenne et une fréquence :
Pour calculer une moyenne, additionne les valeurs, puis divise le total par leur nombre. Une fréquence indique la part d'un résultat dans l'ensemble. Pour l'obtenir en pourcentage, divise l'effectif observé par l'effectif total, puis multiplie par 100.

Exemple de contrôle de mesures :
Tu relèves 5 longueurs de pièces en cuir : 40 cm, 42 cm, 41 cm, 43 cm et 44 cm. La moyenne est (40 + 42 + 41 + 43 + 44) ÷ 5 = 42 cm. Cette valeur t'aide à comparer les pièces à la mesure demandée.



Outil	Calcul	À quoi ça sert à l'atelier
Moyenne	Somme des valeurs ÷ nombre de valeurs	Comparer plusieurs mesures
Fréquence en pourcentage	Effectif observé ÷ effectif total × 100	Repérer la part de pièces présentant un défaut

Mini cas concret :
Tu contrôles 20 pièces et tu repères 3 coutures irrégulières. Le calcul est 3 ÷ 20 × 100 = 15 %. Tu notes ce résultat sur la fiche de contrôle pour signaler la fréquence des défauts. Le livrable attendu est une fiche avec l'effectif contrôlé, le nombre de défauts et le pourcentage.

2. Comprendre les probabilités :

Mesurer une chance :
Une probabilité décrit la chance qu'un événement se produise. Dans une situation simple, elle se calcule en divisant le nombre de résultats favorables par le nombre de résultats possibles. Le résultat se situe entre 0 et 1, ou s'exprime en pourcentage.

Faire attention au hasard :
Un événement impossible a une probabilité de 0. Un événement certain a une probabilité de 1, soit 100 %. Une probabilité de 50 % signifie que l'événement a une chance sur 2 de se produire, mais ne garantit pas le résultat d'un essai particulier.

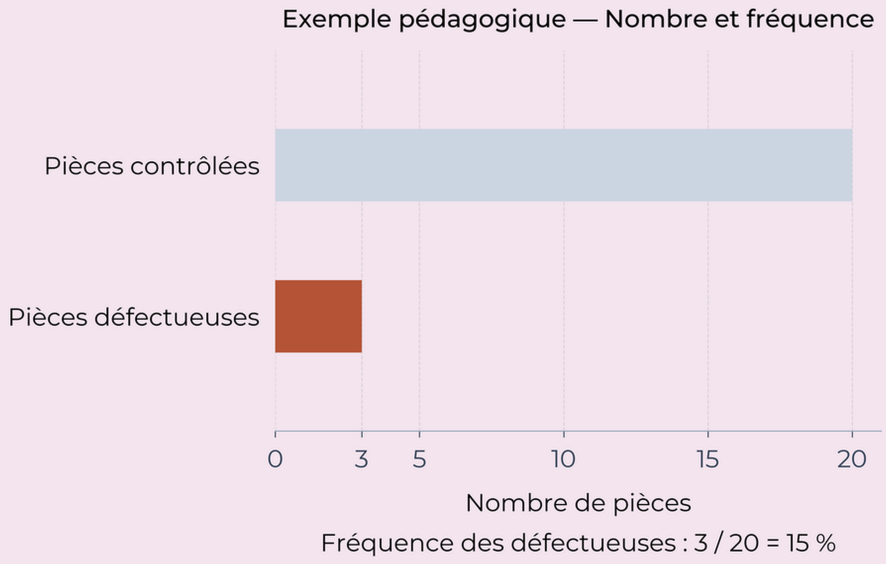
Exemple de choix d'un échantillon :
Dans une boîte, il y a 4 boutons noirs et 6 boutons bruns, tous de même taille. La probabilité de tirer un bouton noir est 4 ÷ 10 = 0,4, soit 40 %. Cette estimation est utile pour prévoir le choix d'un bouton, mais un tirage unique peut donner une autre couleur.

Checklist avant de présenter ton résultat :

- Compte toutes les valeurs ou les objets concernés.
- Vérifie que le nombre retenu correspond bien à la question.
- Pose l'opération avant de calculer, surtout pour un pourcentage.
- Indique l'unité, comme cm, ou le symbole %, quand il convient.
- Explique en une phrase ce que le résultat signifie pour le travail.

Une erreur fréquente à éviter :
Ne confonds pas le nombre de défauts avec leur fréquence. Si 3 pièces sur 20 sont défectueuses, le nombre est 3 et la fréquence est 15 %. Je conseille de noter les 2 informations, car elles ne répondent pas à la même question.

Graphique chiffré



Ce qu'il faut retenir

Les statistiques résument des données pour t'aider à les interpréter et à contrôler une production.

- Calcule la **moyenne des valeurs** en divisant leur somme par leur nombre.
- Exprime une fréquence en pourcentage avec : effectif observé ÷ effectif total × 100.
- Une probabilité vaut résultats favorables ÷ résultats possibles, entre 0 et 1.

Distingue toujours le nombre de défauts de leur fréquence. Présente tes calculs avec l'unité adaptée et explique ce que le résultat signifie, sans oublier que le hasard ne garantit pas un tirage particulier.

Chapitre 4 : Géométrie et mesures dans le plan et l'espace

1. Mesurer et tracer dans le plan :

Longueurs et unités :
En géométrie, tu mesures des segments avec une règle ou un mètre ruban. Pour un vêtement, note tes mesures en centimètres et garde la même unité pendant tout ton calcul. Une erreur de conversion peut décaler une pièce au moment de l'assemblage.

Formes et tracés :
Un patron se construit avec des lignes droites, des angles et des courbes. La règle t'aide à tracer les segments, tandis qu'une équerre sert à vérifier un angle droit. Je te conseille de vérifier les mesures avant de découper, car le cuir se corrige difficilement.

Exemple de mesure :
Tu dois tracer une pièce rectangulaire de 18 cm sur 12 cm. Mesure d'abord les côtés, puis vérifie les angles avec l'équerre. Son périmètre vaut 18 + 12 + 18 + 12 = 60 cm. Il correspond à la longueur du bord extérieur.

2. Calculer des périmètres et des surfaces :

Périmètre :
Le périmètre est la longueur du contour d'une forme. Pour un rectangle, additionne la longueur et la largeur, puis multiplie le résultat par 2. Cette mesure t'aide à prévoir une bande de bordure ou à vérifier la longueur d'une couture.

Aire :
L'aire mesure la surface couverte par une pièce. Pour un rectangle, multiplie la longueur par la largeur. Elle s'exprime en centimètres carrés ou en mètres carrés. Pense à écrire l'unité au carré, car une aire n'est pas une simple longueur.

Mesure	Calcul	Résultat
Périmètre d'un rectangle	2 × (18 + 12)	60 cm
Aire d'un rectangle	18 × 12	216 cm²
Conversion	216 ÷ 10 000	0,0216 m²

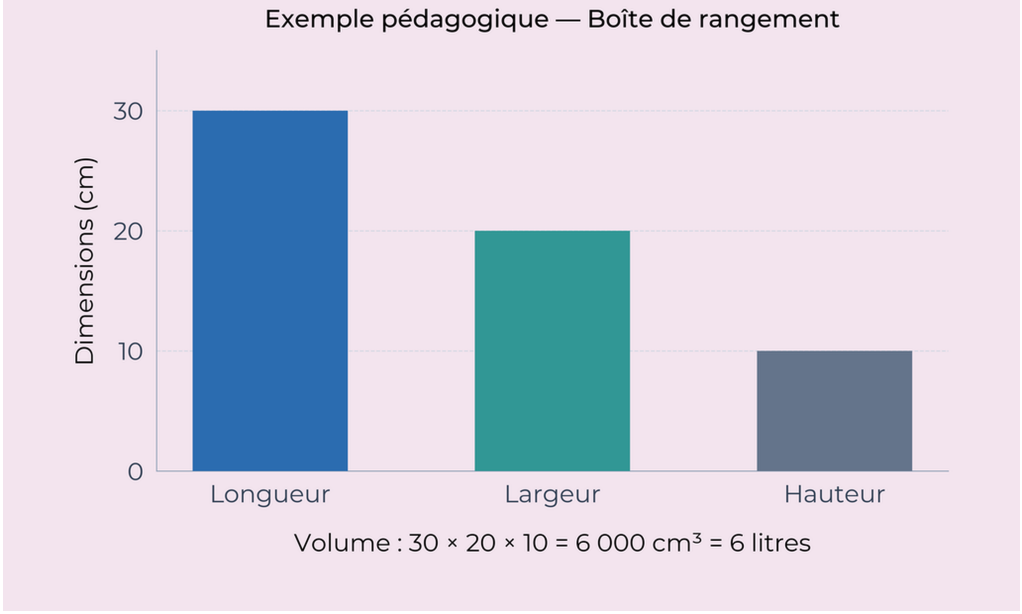
Exemple de calcul de matière :
Une pièce mesure 18 cm sur 12 cm. Son aire est de 216 cm², soit 0,0216 m². Ce résultat indique la surface minimale nécessaire pour cette pièce, sans compter les marges de couture ni les pertes de découpe.

3. Comprendre les volumes et organiser le travail :

Objets dans l'espace :
Un objet en volume possède une longueur, une largeur et une hauteur. Pour un pavé droit, multiplie ces 3 dimensions pour obtenir son volume. Le résultat s'exprime en centimètres cubes ou en mètres cubes, selon la taille de l'objet.

Mini cas concret :
Tu prépares une boîte de rangement pour protéger des chutes de cuir. Elle mesure 30 cm de longueur, 20 cm de largeur et 10 cm de hauteur. Son volume est de 30 × 20 × 10 = 6 000 cm³, soit 6 litres.

Graphique chiffré



Étapes : mesure les 3 dimensions, vérifie qu'elles sont en centimètres, puis multiplie-les. Résultat : la boîte offre un volume de 6 litres. Livrable attendu : une fiche de mesures indiquant les dimensions, le calcul et le volume.

Checklist de vérification :

- Choisis une seule unité avant de commencer tes calculs.
- Note chaque mesure sur ton patron ou ta fiche de travail.
- Vérifie les angles droits avec une équerre.
- Contrôle le périmètre avant de prévoir une bordure.
- Ajoute les marges nécessaires avant de découper.

Exemple d'astuce en atelier :
Avant de couper dans une peau, reporte d'abord les dimensions sur une feuille ou une chute. Je faisais cette vérification à chaque fois, surtout pour les petites pièces. Elle permet de repérer un oubli de marge sans gaspiller de matière.

Ce qu'il faut retenir

Pour réussir tes tracés et limiter le gaspillage, prends des mesures précises et vérifie-les avant de découper.

- Garde une **unité constante** et note chaque mesure sur ton patron.
- Utilise une règle et une équerre pour tracer et contrôler les angles droits.
- Calcule le **périmètre du rectangle** avec 2 × (longueur + largeur) et son aire avec longueur × largeur.
- Pour un volume, multiplie longueur, largeur et hauteur, en indiquant les unités adaptées.

Ajoute les marges de couture et vérifie ton tracé sur une feuille ou une chute avant de couper la matière.

Physique-chimie

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, tu étudies la sécurité, l'électricité et les transformations chimiques. Tu apprends à mesurer, expérimenter et interpréter des résultats, avec des applications possibles aux équipements de l'atelier.

Cette matière conduit à l'épreuve de **Mathématiques et Physique-chimie**, de coefficient 2. La Physique-chimie représente 8 points sur 20 et dure 45 minutes.

En CCF, l'évaluation expérimentale comporte des échanges oraux durant la dernière année. En examen final, elle est écrite, dans une épreuve globale de 1 h 30.

Conseil :
Je te conseille de prévoir **2 séances hebdomadaires** de 15 minutes. Reprends une expérience réalisée en classe, puis explique son objectif et ses résultats avec tes mots. Tu peux progresser sans tout réussir immédiatement.

Prépare une fiche avec les **grandeurs et unités**, les formules étudiées et les pictogrammes. Pour chaque exercice, souligne les données utiles, détaille ton calcul et vérifie ton résultat. En manipulation, relis toujours les consignes avant d'agir.

Table des matières

Chapitre 1 : Mouvement et équilibre des objets au quotidien ..... Aller
1. Décrire le mouvement d'un objet ..... Aller
2. Comprendre l'équilibre des objets ..... Aller
Chapitre 2 : Solutions aqueuses : composition et sécurité ..... Aller
1. Comprendre la composition d'une solution ..... Aller
2. Observer et mesurer une solution ..... Aller
3. Travailler en sécurité avec les solutions ..... Aller
Chapitre 3 : Température et transferts d'énergie thermique ..... Aller
1. Comprendre la température ..... Aller
2. Repérer les transferts thermiques ..... Aller
3. Mesurer et appliquer au vêtement ..... Aller
Chapitre 4 : Signaux électriques, lumineux et sonores ..... Aller
1. Reconnaître les signaux ..... Aller
2. Mesurer un signal électrique ..... Aller
3. Comprendre les signaux lumineux et sonores ..... Aller

Chapitre 1 : Mouvement et équilibre des objets au quotidien

1. Décrire le mouvement d'un objet :

Repère et trajectoire :
Pour décrire un mouvement, choisis d'abord un repère, c'est-à-dire un objet ou un endroit qui sert de référence. Un vêtement posé sur une table ne bouge pas par rapport à la table, mais il bouge par rapport à une personne qui marche.

Représentation visuelle



Assemblage de pièces de cuir avec une machine à coudre professionnelle.

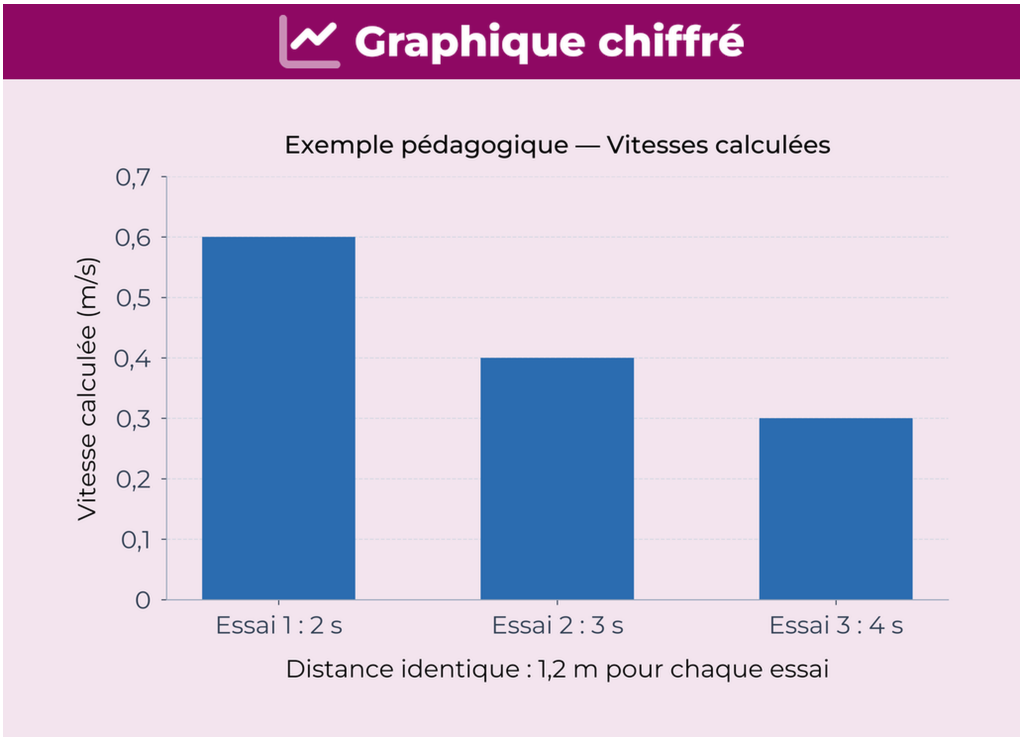
Vitesse et calcul :
La vitesse indique la distance parcourue pendant une durée donnée. Tu peux la calculer avec la formule : vitesse = distance ÷ durée. Si tu mesures la distance en mètres et la durée en secondes, tu obtiens une vitesse en mètres par seconde, notée m/s.

Pour obtenir des kilomètres par heure, multiplie la vitesse en m/s par 3,6. En atelier, ces calculs peuvent t'aider à comparer le déplacement d'un chariot ou d'un rouleau de tissu. Note toujours les unités pour éviter les confusions.

Manipulation et mesures :
Prends un petit objet, un mètre ruban et un chronomètre. Fais-le glisser sur une table sur une distance de 1,2 m, mesure la durée, puis calcule sa vitesse. Recommence 3 fois pour voir si les résultats se ressemblent.

Essai	Distance	Durée	Vitesse calculée

1	1,2 m	2 s	0,6 m/s
2	1,2 m	3 s	0,4 m/s
3	1,2 m	4 s	0,3 m/s



Plus la durée est longue pour la même distance, plus la vitesse calculée est faible. Les écarts entre essais peuvent venir d'une poussée différente ou d'une mesure imprécise. Chronomètre toujours le même trajet, du départ jusqu'à l'arrivée.

Exemple d'observation en atelier :
Tu pousses un rouleau de tissu sur 2 m en 5 s. Sa vitesse moyenne est de 2 ÷ 5 = 0,4 m/s. Si tu le pousses plus fort, il peut aller plus vite, mais veille à garder le passage dégagé.

2. Comprendre l'équilibre des objets :

Forces et équilibre :
Une force peut pousser ou tirer un objet, le mettre en mouvement, le ralentir ou le déformer. Un objet est en équilibre quand il reste immobile et que les forces qui s'exercent sur lui se compensent. Il ne suffit donc pas qu'il soit posé quelque part.

Un objet posé sur une table est attiré vers le bas par son poids. La table exerce une force vers le haut. Si ces forces se compensent, l'objet reste immobile. Si tu le pousses assez fort, il peut se déplacer.

Manipulation et interprétation :

Pose une boîte sur une table stable. Pousse-la doucement avec un doigt, puis relâche. Observe si elle reste immobile ou glisse. La table exerce une force de frottement qui peut empêcher le mouvement, tandis que ta poussée tend à le provoquer.

Pour comparer les situations, utilise une boîte, 2 petites masses identiques et une règle. Place les masses au centre, puis près d'un bord. Observe si la boîte reste stable ou bascule. Une charge mal centrée peut déplacer l'équilibre.

Vérification rapide en atelier :

- Vérifie que la table ou le support est stable.
- Pose la charge près du centre, surtout si elle est lourde.
- Éloigne les rouleaux et les outils du bord.
- Déplace les objets sans les pousser brusquement.
- Arrête-toi si un support penche ou glisse.

Exemple de mini-cas en atelier :
Tu dois installer 3 rouleaux de tissu sur une table pour préparer une coupe. Place-les au centre, vérifie que la table ne bouge pas, puis retire chaque rouleau un par un. Le livrable attendu est un poste prêt à travailler, avec les 3 rouleaux stables et aucun objet au bord.

Ce qu'il faut retenir

Pour décrire un déplacement, choisis un repère et mesure la distance ainsi que la durée. La **vitesse moyenne** se calcule avec la formule distance ÷ durée.

- Convertis les m/s en km/h en multipliant par 3,6, et note toujours les unités.
- Un objet est en **équilibre** lorsque les forces qui s'exercent sur lui se compensent.
- En atelier, garde les charges centrées et les objets éloignés des bords pour limiter les risques.

Prends des mesures précises et vérifie la stabilité des supports avant de travailler.

Chapitre 2 : Solutions aqueuses : composition et sécurité

1. Comprendre la composition d'une solution :

Les mots à connaître :
Une solution aqueuse est un mélange homogène dont le liquide principal est l'eau. La substance dissoute s'appelle le soluté, et le liquide qui la dissout s'appelle le solvant. Une fois le mélange fait, tu ne distingues généralement plus le soluté à l'œil nu.

Lire une dilution :
Diluer, c'est ajouter du solvant pour rendre une solution moins concentrée. La quantité de soluté ne change pas, mais elle se répartit dans un plus grand volume. Pour préparer un mélange, lis toujours l'étiquette et suis les consignes données.

Exemple de solution aqueuse :
Dans 1 L d'eau, tu dissous 10 g de sel. L'eau est le solvant et le sel est le soluté. Le mélange obtenu est une solution aqueuse salée. En atelier, une préparation à base d'eau peut servir à certaines opérations de nettoyage ou de finition, selon le produit utilisé.

Élément	Rôle	Exemple
Solvant	Liquide qui dissout	Eau
Soluté	Substance dissoute	Sel
Solution aqueuse	Mélange homogène avec de l'eau	Eau salée

2. Observer et mesurer une solution :

Une manipulation simple :
Pour observer une dissolution, prends un bécher, 100 mL d'eau, une spatule, 2 g de sel et une balance. Verse l'eau, ajoute le sel, puis mélange avec une baguette. Note l'aspect avant et après, sans goûter le mélange.

Interpréter les observations :
Si les grains ne sont plus visibles après agitation, le sel s'est dissous. La solution paraît uniforme, mais elle contient toujours du sel. Si des grains restent au fond, tu as peut-être ajouté trop de soluté ou pas assez mélangé.

Exemple de mesure :
Tu ajoutes 2 g de sel à 100 mL d'eau et tu observes un mélange limpide après agitation. Tu peux conclure que le sel s'est dissous dans les conditions de l'essai. Cette observation ne permet pas, à elle seule, de déterminer la quantité maximale dissoute.

Mini cas en atelier :

Tu dois préparer 500 mL d'une solution de rinçage autorisée par la fiche de travail. Tu vérifies le nom du produit et sa dilution, mesures l'eau avec un récipient gradué, puis ajoutes le produit selon la consigne. Tu identifies le flacon et notes la préparation.

Résultat attendu : 500 mL de solution conforme à la consigne, sans ajout improvisé. Le livrable est une fiche de préparation indiquant le produit, le volume final, la date et ton nom. Si la consigne est absente ou floue, tu demandes confirmation avant de commencer.

3. Travailler en sécurité avec les solutions :

Les bons réflexes :
Avant d'utiliser un produit, lis son étiquette et les consignes de sécurité de l'atelier. Porte les équipements demandés, par exemple des gants ou des lunettes. Garde les produits dans leur emballage identifié et ne les transvase jamais dans un contenant alimentaire.

Les erreurs à éviter :
Ne mélange jamais des produits différents sans consigne explicite. Certains mélanges peuvent dégager des substances dangereuses. Évite aussi de respirer les vapeurs ou de toucher un produit à mains nues. En cas d'éclaboussure, préviens immédiatement ton enseignant et suis la procédure affichée.
Astuce de terrain :
Avant chaque préparation, je prends quelques secondes pour vérifier le nom du produit, la dilution et les protections nécessaires. Cette habitude évite les confusions, surtout quand plusieurs flacons se ressemblent. Une étiquette illisible, c'est une raison suffisante pour arrêter et demander de l'aide.

Check-list avant de commencer :

- Vérifie le nom du produit et lis l'étiquette.
- Repère la consigne de dilution et le volume à préparer.
- Mets les protections indiquées, comme les gants ou les lunettes.
- Utilise un récipient propre, adapté et clairement identifié.
- Range le produit et signale tout incident ou doute.

Ce qu'il faut retenir

Une solution aqueuse est un mélange homogène où l'eau dissout une substance. En dilution, tu ajoutes du solvant : la quantité de soluté reste identique, mais la solution devient moins concentrée.

- Le **solvant dissout le soluté**, qui peut devenir invisible à l'œil nu.
- Observe et mesure avec du matériel adapté, puis identifie ta préparation.

- Lis l’étiquette, respecte la dilution et porte les protections indiquées.
- Ne mélange jamais des produits sans consigne et demande de l’aide en cas de doute.

Une préparation sûre exige de suivre les consignes sans improviser. Si une information manque ou si un incident survient, arrête-toi et préviens ton enseignant.

Chapitre 3 : Température et transferts d'énergie thermique

1. Comprendre la température :

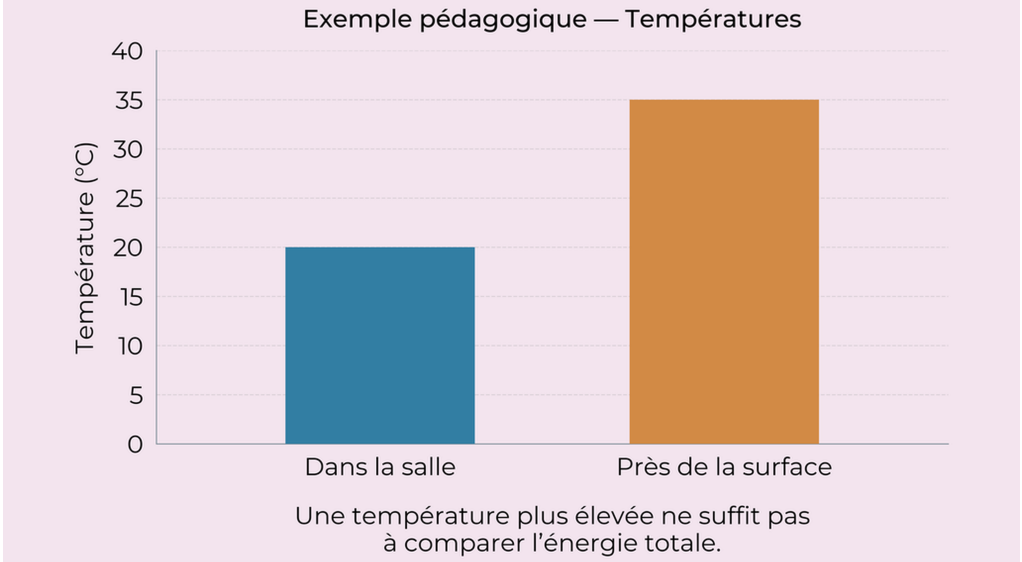
Température et sensation :
La température indique si un objet est plus ou moins chaud. Elle se mesure avec un thermomètre, en degrés Celsius (°C). Ta main donne une impression, mais ce n'est pas un instrument fiable, surtout après avoir touché une surface froide.

Température et énergie :
La température et l'énergie thermique sont liées, mais ce n'est pas la même chose. La température décrit l'état thermique d'un objet. L'énergie transférée dépend aussi de sa masse et de sa matière. Ne déduis donc pas la quantité d'énergie d'un seul chiffre de température.

Mesurer correctement :
Pour comparer deux températures, utilise le même thermomètre et attends que la valeur se stabilise. Note l'unité et le moment de la mesure. En atelier, cette habitude aide à vérifier si un vêtement ou un outil a refroidi avant manipulation.

Exemple de mesure :
Un thermomètre indique 20 °C dans la salle et 35 °C près d'une surface tiède. La seconde valeur est plus élevée, mais ne signifie pas à elle seule que cette surface contient plus d'énergie au total.

Graphique chiffré



2. Repérer les transferts thermiques :

Sens du transfert :
L'énergie thermique se transfère spontanément de la zone la plus chaude vers la zone la plus froide. Le transfert continue tant qu'il existe une différence de température. À l'équilibre thermique, les températures deviennent égales et le transfert net s'arrête.

Trois modes de transfert :

Mode	Comment ça fonctionne	Exemple
Conduction	L'énergie passe par contact, surtout dans les solides.	Une table se réchauffe au contact d'un objet chaud.
Convection	L'énergie est transportée par un liquide ou un gaz en mouvement.	L'air chaud circule autour d'un vêtement près d'un radiateur.
Rayonnement	L'énergie est transmise à distance, sans contact direct.	Tu ressens la chaleur du soleil ou d'une lampe chauffante.

Ce qui change le transfert :
Le transfert est généralement plus rapide quand l'écart de température est grand. La matière, l'épaisseur et la durée comptent aussi. Une couche de tissu peut ralentir les échanges, mais elle ne bloque pas toute chaleur et ne remplace pas une consigne de sécurité.

Exemple en atelier :
Un outil chaud posé sur un établi lui transmet de l'énergie par conduction. Si tu le laisses en contact pendant 2 minutes, la zone touchée peut se réchauffer. Utilise un support adapté plutôt que de vérifier la chaleur avec la main.

3. Mesurer et appliquer au vêtement :

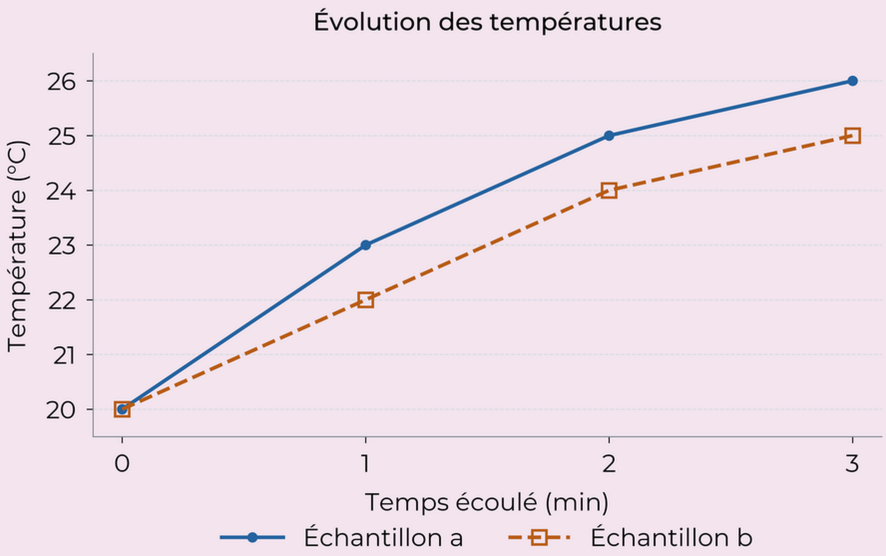
Manipulation courte :
Avec l'accord de ton enseignant, prends 2 échantillons de tissu identiques, un thermomètre et une source tiède sans contact direct. Mesure leur température au départ, puis après 1, 2 et 3 minutes. Note chaque valeur et garde la même distance.

Lire les résultats :
Compare les températures de départ et d'arrivée. Une hausse montre que l'échantillon a reçu de l'énergie thermique. Si les 2 échantillons sont placés à des distances différentes, la comparaison est moins fiable. Garde donc les mêmes conditions pour chaque mesure.

Temps de mesure	Échantillon a	Échantillon b
Départ	20 °C	20 °C

Après 1 minute	23 °C	22 °C
Après 2 minutes	25 °C	24 °C
Après 3 minutes	26 °C	25 °C

Graphique chiffré



Cas concret et livrable :
En atelier, tu dois vérifier si 2 échantillons reçoivent la chaleur de la même façon. Tu mesures chacun pendant 3 minutes, tu compares les valeurs et tu notes les conditions. Le résultat attendu est une fiche de mesures avec un tableau et une phrase d'interprétation.

Check-list de terrain :

- Repère la zone chaude et la zone froide.
- Choisis un thermomètre adapté et lis l'unité.
- Note la température de départ et l'heure.
- Garde la même distance et la même durée pour comparer.
- Ne touche pas une surface chaude pour tester sa température.

Ce qu'il faut retenir

La température décrit l'état thermique d'un objet, mais ne suffit pas à déterminer son énergie totale. Mesure-la avec un thermomètre et compare les échantillons dans des conditions identiques.

- L'énergie passe du **plus chaud au plus froid** jusqu'à l'équilibre thermique.
- Les transferts se font par **conduction, convection ou rayonnement**.
- L'écart de température, la matière, l'épaisseur et la durée influencent le transfert.
- Note les mesures, l'unité, la durée et la distance, sans toucher les surfaces chaudes.

Des mesures régulières et comparables t'aident à interpréter l'effet de la chaleur sur un vêtement en toute sécurité.

Chapitre 4 : Signaux électriques, lumineux et sonores

1. Reconnaître les signaux :

À quoi sert un signal :
Un signal transporte une information. Il peut t'indiquer qu'une machine fonctionne, qu'un réglage est terminé ou qu'un danger est présent. En atelier, savoir reconnaître ces signaux t'aide à travailler efficacement et à réagir au bon moment.

Les 3 types de signaux :
Un signal électrique circule dans un circuit et peut alimenter un voyant. Un signal lumineux se voit, tandis qu'un signal sonore s'entend. Certains appareils associent plusieurs types pour transmettre la même information de façon plus claire.

- Un voyant vert peut signaler qu'une machine est prête.
- Un voyant rouge peut indiquer un arrêt ou une anomalie.
- Un bip peut prévenir que le temps de réglage est écoulé.

Exemple en atelier :
Sur une machine à coudre, tu appuies sur la commande électrique et le moteur démarre. Un voyant s'allume, puis un signal sonore peut t'avertir si la machine détecte un problème. Tu arrêtes alors le travail avant de vérifier la situation.

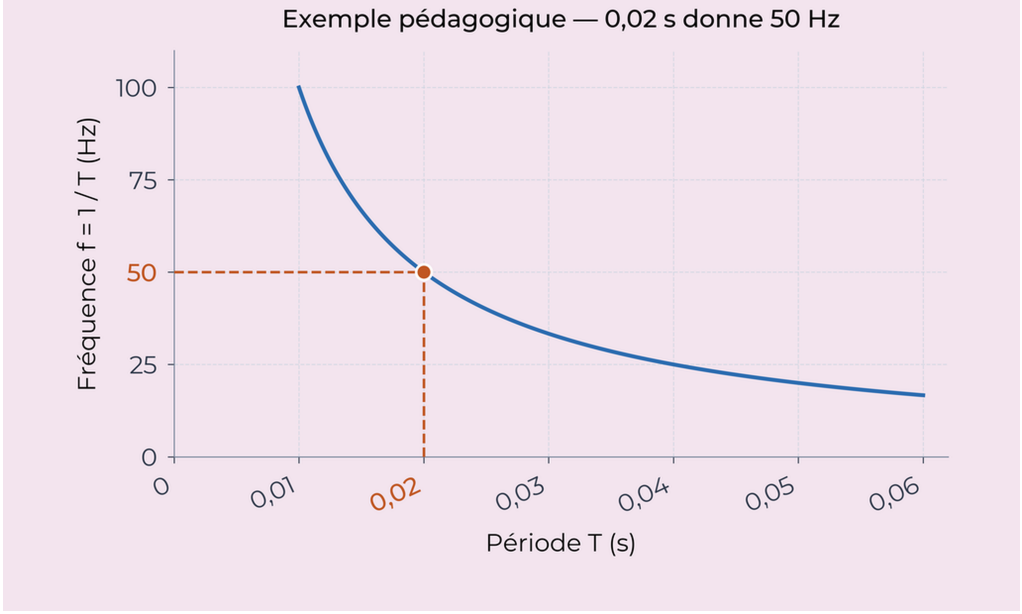
2. Mesurer un signal électrique :

La tension et sa mesure :
La tension électrique se mesure en volts, notés V. Pour observer une tension qui varie au cours du temps, on peut utiliser un oscilloscope. Il affiche une courbe, avec le temps à l'horizontale et la tension à la verticale.

La période et la fréquence :
Un signal périodique se répète régulièrement. La durée d'un motif complet s'appelle la période, notée T et mesurée en secondes. La fréquence, notée f et mesurée en hertz, indique le nombre de répétitions par seconde. La formule utile est f = 1 ÷ T.

Exemple de mesure :
Tu observes un signal qui se répète toutes les 0,02 seconde. Le calcul donne f = 1 ÷ 0,02 = 50 Hz. Cela signifie que le motif se répète 50 fois par seconde. Pense toujours à écrire l'unité avec ton résultat.

Graphique chiffré



Une manipulation courte :
Avec un générateur basse tension, un oscilloscope et des cordons adaptés, branche le montage en suivant les consignes de ton enseignant. Affiche le signal, mesure la durée d'un motif, puis calcule sa fréquence. Ne manipule jamais une prise secteur ou un circuit sous tension.

Mesure	Résultat	Interprétation
Durée d'un motif	0,02 s	C'est la période T
Fréquence calculée	50 Hz	50 motifs par seconde
Tension affichée	3 V	Valeur lue sur l'écran

3. Comprendre les signaux lumineux et sonores :

Le signal lumineux :
La lumière se propage jusqu'à ton œil et rend l'information visible. Un voyant peut être fixe ou clignotant. Un clignotement régulier peut attirer ton attention, mais vérifie toujours la consigne affichée ou les règles de l'atelier avant d'agir.

Le signal sonore :
Le son se propage dans l'air sous forme de vibrations. Un bip bref attire souvent l'attention, tandis qu'une alarme répétée signale une situation qui demande une réaction. Le volume et la répétition sont utiles, mais ne remplacent jamais les consignes de sécurité.

Exemple de mini-cas :
Après 10 minutes de travail, le voyant rouge d'une machine à coudre s'allume et une alarme sonne. Tu cesses de coudre, éloignes tes mains des parties mobiles, puis préviens ton enseignant. Le livrable attendu est une fiche de contrôle avec l'heure, les 2 signaux observés et l'action réalisée.

Ta vérification sur le terrain :
Avant de reprendre une activité, prends quelques secondes pour vérifier les signaux et appliquer la procédure prévue. Cette petite habitude évite de confondre un simple indicateur de fonctionnement avec une alerte.

- Repère si le signal est électrique, lumineux ou sonore.
- Lis la couleur et observe si le voyant clignote.
- Écoute si le son est bref ou répété.
- Arrête-toi en cas d'alerte et suis la consigne de sécurité.
- Note l'observation et l'action si une fiche est demandée.

Ce qu'il faut retenir

Un signal transmet une information et peut être électrique, lumineux ou sonore. Pour interpréter une alerte, observe le voyant et écoute le signal, puis applique la consigne de sécurité.

- La **tension électrique** se mesure en volts (V) ; l'oscilloscope affiche son évolution.
- La **période et fréquence** décrivent un signal répétitif : f = 1 ÷ T, avec T en secondes et f en hertz.
- Face à une alerte, arrête ton activité, éloigne-toi des parties mobiles et préviens la personne responsable.

Vérifie les signaux avant de reprendre le travail et ne manipule jamais un circuit sous tension secteur.

Langue vivante étrangère : Anglais

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, l'Anglais t'aide à **communiquer au quotidien** et dans ton environnement professionnel. Tu travailles la compréhension et l'expression, à l'oral comme à l'écrit. L'enseignement associe situations courantes et vocabulaire du métier.

Attention, le règlement de ce diplôme ne prévoit **aucune épreuve spécifique** d'Anglais, obligatoire ou facultative. Aucun coefficient ni aucune durée ne sont donc attribués à cette matière. Il n'existe pas d'évaluation certificative d'Anglais en CCF ou à l'examen final pour ce CAP.

Conseil :
Consacre **10 minutes par jour** à l'Anglais. Prépare des fiches avec les mots du cuir, des outils et des vêtements. Associe chaque mot à une image et à une phrase simple que tu comprends.

Entraîne-toi **à voix haute** à présenter un blouson ou ton travail en atelier. Enregistre-toi, puis écoute-toi pour repérer une difficulté. Je te conseille de privilégier des phrases courtes. Tu peux te tromper, l'important reste d'oser parler.

Table des matières

Chapitre 1 : Comprendre des documents écrits et oraux ..... Aller
1. Repérer les informations dans un document écrit ..... Aller
2. Comprendre un message oral ..... Aller
Chapitre 2 : Échanger à l'oral et rédiger des messages ..... Aller
1. Prendre la parole ..... Aller
2. Rédiger des messages simples ..... Aller
Chapitre 3 : Communiquer au travail et découvrir les cultures ..... Aller
1. Parler au travail ..... Aller
2. Échanger avec un client ..... Aller
3. Découvrir les cultures ..... Aller

Chapitre 1 : Comprendre des documents écrits et oraux

1. Repérer les informations dans un document écrit :

Avant de lire en détail :
En anglais, commence par observer le titre, les images, les mots en gras et la présentation. Ils donnent souvent le sujet général. Ensuite, repère les noms, les chiffres, les dates et les unités, qui sont plus faciles à identifier.

Ne cherche pas à traduire chaque mot. Appuie-toi sur les mots que tu connais et sur le contexte. Au début, je voulais tout traduire, mais je perdais du temps et je comprenais moins bien le message.

Mots utiles en atelier :
Apprends d'abord les mots qui reviennent dans les consignes, les fiches et les échanges au travail. Tu peux les noter dans un petit carnet et les revoir quelques minutes avant une séance ou un stage.

Anglais	Français
Leather	Cuir
Seam	Couture
Sleeve	Manche
Measure	Mesurer
Cut	Couper
Care instructions	Conseils d'entretien
Size	Taille

Exemple de lecture d'une consigne :
"Cut 2 leather pieces, 30 centimetres long." (Coupe 2 pièces de cuir de 30 centimètres de long.) Tu repères l'action "cut", la quantité "2" et la mesure "30 centimetres". Même sans comprendre chaque mot, tu peux extraire l'essentiel.

2. Comprendre un message oral :

Écouter les informations clés :
Lors d'un échange ou d'un enregistrement, écoute une première fois pour comprendre la situation générale. À la deuxième écoute, concentre-toi sur les mots importants, les nombres, les couleurs, les tailles et les actions demandées.

Si tu ne comprends pas tout, ne décroche pas. Note ce que tu as entendu, puis utilise le contexte pour compléter. En atelier, une consigne peut concerner une pièce, un outil ou une étape de fabrication.

Représentation visuelle



Mesurer le tour de poitrine est crucial pour un ajustement parfait

Faire préciser une consigne :
Tu as le droit de demander de répéter ou de parler plus lentement. Ces phrases simples t'aident à vérifier une information avant d'agir. C'est particulièrement utile quand une mesure ou une quantité doit être exacte.

- "Could you repeat, please?" (Tu peux répéter, s'il te plaît ?)
- "Could you speak more slowly?" (Tu peux parler plus lentement ?)
- "Do you mean 2 pieces?" (Tu veux dire 2 pièces ?)

Mini-dialogue en atelier :
"Please measure the sleeve, then write the length on the label." (Mesure la manche, puis écris la longueur sur l'étiquette.)"Do you mean the left sleeve?" (Tu veux dire la manche gauche ?)"Yes, the left sleeve. It is 52 centimetres long." (Oui, la manche gauche. Elle mesure 52 centimètres.)

Erreurs fréquentes :
Attention aux mots qui se ressemblent ou aux détails qu'on croit avoir compris trop vite. En anglais, "fifteen" signifie 15, tandis que "fifty" signifie 50. Réécoute le nombre et confirme-le si la mesure te semble inhabituelle.

- À éviter : "Cut 15 pieces" compris comme « Coupe 50 pièces ».

- À faire : “Do you mean fifteen pieces?” (Tu veux dire 15 pièces ?)
- À éviter : agir sans avoir compris une consigne orale.
- À faire : demander une répétition ou reformuler l’information entendue.

Cas pratique et livrable :
En stage, tu reçois une fiche en anglais pour préparer 3 pièces de cuir. Tu repères les mots connus, puis tu écoutes la consigne et vérifies la longueur demandée. Note les étapes dans l’ordre pour éviter d’oublier une mesure ou une pièce.

Résultat attendu : les 3 pièces sont préparées selon les indications. Ton livrable est une fiche de suivi complétée avec la quantité, la longueur en centimètres et les étapes réalisées.

Check-list avant d’agir :

À vérifier	Ta question
L’action	Qu’est-ce que je dois faire ?
La quantité	Combien de pièces sont demandées ?
La mesure	Quelle longueur ou quelle taille dois-je noter ?
La pièce	De quelle partie du vêtement parle-t-on ?
La vérification	Dois-je faire répéter ou confirmer une information ?

Ce qu’il faut retenir

Pour comprendre des documents et consignes en anglais, cherche d’abord les indices utiles plutôt que de tout traduire.

- Observe le titre, les images et la présentation, puis repère les **noms et chiffres**.
- Dans un message oral, écoute d’abord le contexte, puis vérifie les actions, quantités et mesures.
- Si une information est incertaine, demande de répéter ou de parler plus lentement.
- Avant d’agir, confirme la **pièce concernée**, la quantité et la mesure demandée.

Note les étapes et les données importantes pour éviter les erreurs. Le contexte et quelques mots clés suffisent souvent à comprendre l’essentiel.

Chapitre 2 : Échanger à l'oral et rédiger des messages

1. Prendre la parole :

Préparer ce que tu veux dire :
Avant de parler, pense à ton objectif : te présenter, poser une question ou expliquer un problème. Prépare quelques mots-clés plutôt qu'un long texte à apprendre. C'est plus naturel et tu retrouveras plus facilement tes idées si tu perds le fil.

Formules utiles :
Pour commencer, salue la personne et présente-toi simplement. Parle assez lentement et articule. Si tu ne comprends pas, demande de répéter ou de parler moins vite. En stage, mieux vaut vérifier une consigne que faire une erreur sur une pièce de vêtement.

En anglais	En français
Hello, my name is Léa.	Bonjour, je m'appelle Léa.
Could you repeat, please?	Pourriez-vous répéter, s'il vous plaît ?
Could you speak more slowly?	Pourriez-vous parler plus lentement ?
I work with leather and fabric.	Je travaille le cuir et le tissu.
What should I do next?	Que dois-je faire ensuite ?

Dialoguer en atelier :
Dans un échange professionnel, écoute jusqu'au bout avant de répondre. Tu peux reformuler une consigne pour vérifier que tu l'as comprise. Cette habitude m'a souvent évité de recommencer une couture ou de couper une pièce dans le mauvais sens.

Exemple de dialogue :
Supervisor: Please check the seam on this jacket. (Responsable : Vérifie la couture de cette veste, s'il te plaît.)

Student: Should I check the sleeve seam first? (Élève : Est-ce que je dois d'abord vérifier la couture de la manche ?)

2. Rédiger des messages simples :

Organiser ton message :
Un message professionnel va droit au but. Commence par une salutation, indique pourquoi tu écris, ajoute les informations nécessaires, puis termine poliment. Relis-le avant l'envoi, surtout les noms, les dates et les horaires.

Écrire un courriel court :

Choisis un objet précis et garde des phrases simples. Utilise une formule adaptée au destinataire. Pour un responsable de stage, reste poli et évite les abréviations ou les messages trop familiers.

Exemple de courriel :
Subject: Appointment on Tuesday (Objet : Rendez-vous mardi)

Hello, I will arrive at 9 a.m. on Tuesday. (Bonjour, j'arriverai mardi à 9 h.)

Best regards, Léa (Cordialement, Léa)

Éviter les erreurs fréquentes :
Une traduction mot à mot du français donne parfois une phrase incorrecte en anglais. Pour une question, utilise l'ordre des mots anglais et pense au point d'interrogation. En cas de doute, choisis une formule courte que tu maîtrises.

- À éviter : "I am agree." À écrire : "I agree." (Je suis d'accord.)
- À éviter : "Repeat, please." À écrire : "Could you repeat, please?" (Pourriez-vous répéter, s'il vous plaît ?)
- À éviter : "I have 16 years." À écrire : "I am 16 years old." (J'ai 16 ans.)

Mini-cas et vérification avant l'envoi :
En stage, tu dois prévenir ton tuteur que tu arriveras avec 10 minutes de retard. Écris un message de 2 phrases, indique l'heure prévue et présente tes excuses. Livrable attendu : un courriel court en anglais, relu et prêt à envoyer.

- Vérifie que tu as salué le destinataire.
- Explique le motif de ton message en une phrase.
- Indique clairement l'heure ou la date utile.
- Termine par une formule polie et ton prénom.

Ce qu'il faut retenir

Pour communiquer en anglais, prépare quelques mots-clés, parle clairement et vérifie que tu as compris les consignes en les reformulant.

- À l'oral, écoute jusqu'au bout et demande poliment de répéter ou de parler plus lentement.
- Dans un message, va droit au but : **salutation, motif et informations utiles**, puis formule de politesse.
- Relis ton courriel et privilégie des phrases simples plutôt qu'une traduction mot à mot.

Une communication claire et une **relecture attentive** t'aident à éviter les erreurs et à rester professionnel.

Chapitre 3 : Communiquer au travail et découvrir les cultures

1. Parler au travail :

Se présenter et saluer :
Au travail, une salutation simple et un ton calme donnent une bonne première impression. En anglais, pense à dire bonjour, à te présenter et à préciser ton rôle. Ces phrases sont utiles en stage, avec un client ou un collègue anglophone.

Anglais	Français
Hello, my name is Léa.	Bonjour, je m'appelle Léa.
I am a trainee.	Je suis en stage.
I work in the workshop.	Je travaille dans l'atelier.
Nice to meet you.	Enchanté, ou enchantée.

Demander et vérifier une information :
Si tu n'as pas compris une consigne, ne fais pas semblant. Demande à la personne de répéter ou de parler plus lentement. J'ai appris en stage qu'une question courte évite souvent une erreur sur une mesure ou une pièce de vêtement.

Exemple de demande de précision :
Could you repeat that, please? (Peux-tu répéter, s'il te plaît ?) Is this the right measurement? (Est-ce la bonne mesure ?) Ces formulations te permettent de vérifier avant de couper ou d'assembler une pièce.

2. Échanger avec un client :

Écouter et répondre avec politesse :
Dans un atelier ou une boutique, laisse le client terminer sa demande avant de répondre. Utilise des mots simples et un ton respectueux. Si tu hésites, explique que tu vas vérifier plutôt que de donner une information incertaine.

Mini-dialogue pour une retouche :
Customer: Can you shorten these sleeves? (Client : Peux-tu raccourcir ces manches ?)Student: Yes. How many centimetres should I take off? (Élève : Oui. Combien de centimètres dois-je enlever ?)Customer: Two centimetres, please. (Client : Deux centimètres, s'il te plaît.)Student: I'll write that down. (Élève : Je vais le noter.)

Éviter les erreurs fréquentes :
En anglais, l'ordre des mots peut être différent du français. Pour poser une question, commence souvent par "Can you" ou "Could you". Une phrase courte et correctement prononcée est plus utile qu'une phrase longue que tu ne maîtrises pas.

- À éviter : “You can repeat?” (Tu peux répéter ?)
- À dire : “Can you repeat, please?” (Peux-tu répéter, s’il te plaît ?)
- À éviter : “I am agree.” (Je suis d’accord.)
- À dire : “I agree.” (Je suis d’accord.)

3. Découvrir les cultures :

Observer sans juger :
Les habitudes de politesse, les horaires ou la façon de s’adresser à un collègue varient selon les personnes et les cultures. Observe d’abord, écoute et demande avec respect si tu ne connais pas une habitude. Évite de croire qu’une seule façon de faire est la bonne.

At work, people may have different customs. (Au travail, les personnes peuvent avoir des habitudes différentes.) Could you explain this custom? (Peux-tu m’expliquer cette habitude ?) Ces phrases montrent ton intérêt sans te moquer ni tirer de conclusion trop vite.

Mini-cas et livrable attendu :
En stage, un client anglophone demande une retouche sur une veste en cuir. En 5 minutes, tu le salues, demandes la longueur souhaitée, répètes la mesure pour la confirmer, puis la notes sur la fiche de suivi.

Résultat attendu : une fiche remplie avec le nom du client, la retouche demandée et la mesure confirmée. Livrable : une fiche de suivi lisible, avec “2 cm” noté clairement et la demande reformulée en anglais ou en français.

Check-list avant de répondre :

- Salue le client et présente-toi.
- Écoute toute la demande sans interrompre.
- Demande de répéter si une information t’échappe.
- Répète la mesure ou la retouche pour confirmer.
- Note la demande sur la fiche de suivi.

Ce qu’il faut retenir

Au travail, privilégie une communication **simple et polie** : salue, présente-toi et écoute avant de répondre.

- Demande de répéter ou de parler plus lentement si tu ne comprends pas.
- Confirme les mesures et les demandes, puis note-les clairement.
- Pour poser une question, utilise « Can you… » ou « Could you… ».

- Observe les différences culturelles avec **respect et curiosité**, sans juger.

Une phrase courte et une information vérifiée t'aident à éviter les erreurs et à bien servir le client. Si tu hésites, dis que tu vas vérifier.

Éducation physique et sportive

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, l'Éducation physique et sportive développe ta motricité, ton autonomie et le respect des règles. Tu apprends à **t'entraîner et coopérer**.

L'épreuve pratique, de **coefficient 1**, se déroule en CCF durant la dernière année, sur 2 activités de champs différents, notées sur 20.

En fonction de ton statut, un examen final sur une activité remplace le CCF. La durée dépend de l'activité, sans durée globale unique.

Conseil :
Pour réussir, mise sur la **régularité de l'entraînement** plutôt que sur une préparation précipitée. Demande les critères d'évaluation à ton professeur et note un objectif précis après chaque séance, comme mieux gérer ton allure en course.

Prépare ta tenue la veille et respecte les consignes d'échauffement. Consacre 5 minutes après le cours à noter tes réussites et tes difficultés. Ne te compare pas systématiquement aux autres, concentre-toi sur tes progrès.

Table des matières

Chapitre 1 : Course : progresser et se préparer ..... Aller
1. Préparer ta séance de course ..... Aller
2. Gérer ton effort et mesurer tes progrès ..... Aller
Chapitre 2 : Escalade : choisir un trajet et assurer la sécurité ..... Aller
1. Choisir et prévoir ton trajet ..... Aller
2. Assurer la sécurité avant et pendant la grimpe ..... Aller
Chapitre 3 : Danse : composer et présenter une création ..... Aller
1. Composer une courte création ..... Aller
2. Répéter et régler la chorégraphie ..... Aller
3. Présenter ta création au public ..... Aller
Chapitre 4 : Sports collectifs : coopérer, jouer et arbitrer ..... Aller
1. Coopérer et jouer en équipe ..... Aller
2. Respecter les règles et arbitrer ..... Aller
Chapitre 5 : Doser l'effort et préserver ta santé ..... Aller
1. Adapter l'effort à tes capacités ..... Aller
2. Récupérer et protéger ta santé ..... Aller

Chapitre 1 : Course : progresser et se préparer

1. Préparer ta séance de course :

Objectif et préparation :
En course, progresser ne veut pas dire partir le plus vite possible. Tu apprends à gérer ton effort, à observer tes sensations et à choisir une allure que tu peux tenir. Cette méthode t'aide aussi à mieux connaître tes capacités.

Tenue et sécurité :
Choisis des chaussures adaptées et des vêtements qui te laissent bouger librement. Avant de partir, vérifie que l'espace est dégagé et respecte les consignes de ton enseignant. Préviens-le si tu te sens mal ou si tu as une douleur inhabituelle.

Prends le temps de t'échauffer. Selon Manger Bouger, un échauffement de faible intensité de 5 à 10 minutes aide à préparer le corps à l'activité. Commence tranquillement, puis augmente progressivement l'allure.

Repères pour t'organiser :
Avant la séance, fixe un objectif simple et mesurable, comme courir 12 minutes sans accélérer brusquement. Pendant l'effort, surveille ton souffle et ta régularité. Après, note la durée, les distances ou tours réalisés et tes sensations.

Moment	À faire
Avant	Vérifier ta tenue et écouter les consignes
Échauffement	Courir doucement pendant 5 à 10 minutes
Pendant	Garder une allure régulière et surveiller ton souffle
Après	Ralentir, récupérer et noter tes résultats

Exemple de préparation :
Avant une course de 12 minutes, tu vérifies tes chaussures, puis tu trottines doucement 6 minutes. Tu fais ensuite quelques mouvements dynamiques, puis tu démarres à une allure modérée. Ton livrable est une fiche indiquant ton objectif, la durée courue et ton ressenti sur 5.

2. Gérer ton effort et mesurer tes progrès :

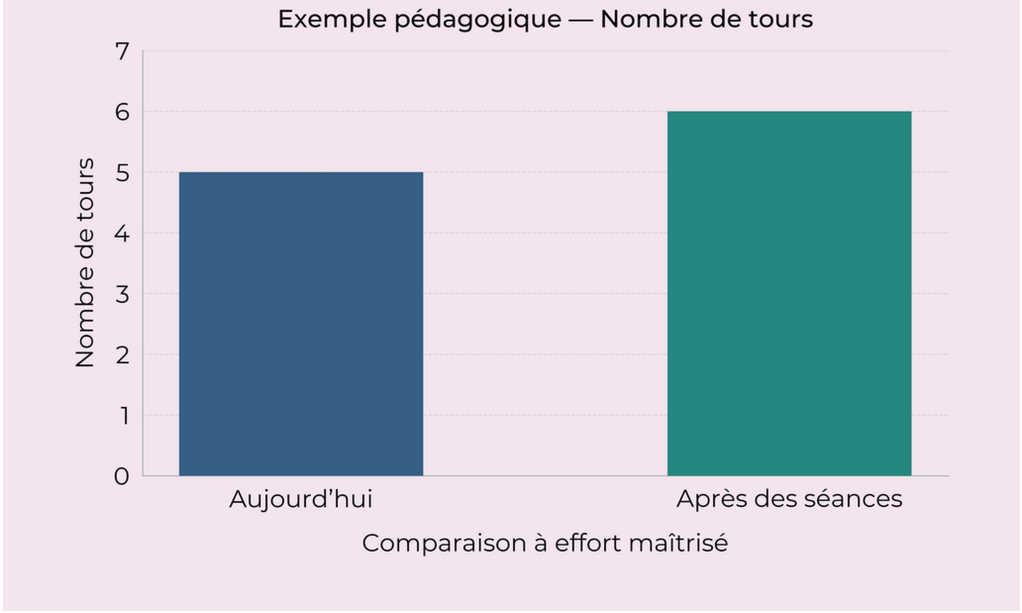
Choisir ton allure :
Pars à une vitesse qui te permet de continuer sans t'essouffler trop vite. Si tu accélères fortement dès les premières minutes, tu risques de ralentir ou de t'arrêter ensuite. J'ai souvent vu qu'un départ maîtrisé donne une course plus régulière.

Progresser avec des repères :
Compare tes résultats d'une séance à l'autre, sans te juger sur une seule performance. Note le temps, la distance ou le nombre de tours, mais aussi ton état de forme. En EPS, l'objectif est d'apprendre à s'entraîner de façon réfléchie et autonome, selon les ressources Eduscol consacrées au CAP.

Mini cas concret :
Tu cours sur une boucle de 200 mètres pendant 12 minutes. Tu vises 6 tours à allure régulière. Après 4 minutes, tu vérifies ton souffle, puis tu ajustes légèrement si tu es déjà très essoufflé. Résultat attendu : terminer sans sprint final ni arrêt.

Le livrable attendu est un relevé de séance avec ton objectif, ton nombre de tours, la durée et une note de ressenti sur 5. Par exemple, tu peux comparer 5 tours aujourd'hui avec 6 tours après plusieurs séances, à effort maîtrisé.

Graphique chiffré



À retenir sur le terrain :

- Écoute les consignes et vérifie l'espace avant de courir.
- Échauffe-toi progressivement, sans transformer l'échauffement en course rapide.
- Pars à une allure que tu peux tenir.
- Note tes résultats et tes sensations après la séance.
- Signale une douleur ou un malaise à ton enseignant.

Ce qu'il faut retenir

Pour progresser en course, prépare ta séance et vise une allure que tu peux maintenir sans t'épuiser. Observe tes sensations et compare tes résultats au fil du temps.

- Vérifie ta tenue et l'espace, puis suis les consignes de sécurité.
- Échauffe-toi doucement pendant **5 à 10 minutes**.
- Garde une **allure régulière** et surveille ton souffle.
- Après l'effort, note ta durée, tes tours ou ta distance, ainsi que ton ressenti.

Fixe un objectif simple, adapte ton effort à tes sensations et signale toute douleur ou tout malaise à ton enseignant.

Chapitre 2 : Escalade : choisir un trajet et assurer la sécurité

1. Choisir et prévoir ton trajet :

Observer la voie :
Avant de grimper, prends quelques instants pour regarder le mur depuis le sol. Repère les prises de la couleur choisie, les changements de direction et les zones où tu pourrais te reposer. Choisis une voie adaptée à ton niveau et aux consignes de ton professeur.

Préparer tes déplacements :
Imagine un chemin possible, sans chercher à tout prévoir. Privilégie les prises accessibles et pense à poser tes pieds avant de tirer avec tes bras. Si tu bloques, regarde autour de toi et ajuste ton trajet plutôt que de te précipiter.

Exemple de choix de trajet :
Tu repères une voie de 8 mètres avec des prises bleues. Une prise semble loin sur la droite, alors tu prévois de monter d'abord le pied gauche sur une prise plus haute. Ce placement peut t'aider à atteindre la prise sans te déséquilibrer.

Faire le bilan de ta tentative :
Après la descente, note ce qui t'a aidé et l'endroit où tu as hésité. Lors d'un stage, j'ai souvent vu des élèves se fatiguer parce qu'ils regardaient seulement les prises pour les mains. Penser aussi aux pieds aide à grimper plus calmement.

2. Assurer la sécurité avant et pendant la grimpe :

Vérifier le matériel et les rôles :
Avant le départ, ton partenaire et toi vérifiez ensemble le baudrier, le nœud d'encordement et l'installation du système d'assurage. L'assureur vérifie aussi que la corde passe correctement dans son appareil et suit les consignes du professeur. Le contrôle se fait à deux, sans se presser.

Point à contrôler	Ce que tu vérifies
Baudrier	Il est bien ajusté et fermé selon les consignes reçues.
Nœud	Il relie la corde au baudrier comme le professeur l'a appris.
Assurage	L'appareil est installé correctement et la corde est tenue côté freinage.
Communication	Vous êtes prêts et vous utilisez les consignes convenues.
Zone de grimpe	Personne ne passe sous le grimpeur et la corde n'est pas emmêlée.

Rester attentif pendant l'ascension :
L'assureur garde les yeux sur le grimpeur et reste prêt à agir, sans lâcher le brin de freinage. Le grimpeur avance à son rythme et signale clairement s'il veut s'arrêter ou redescendre. En cas de doute, vous vous arrêtez et vous appelez le professeur.

Exemple de mise en situation :
Par binôme, vous préparez une voie de 8 mètres. Vous prenez 1 minute pour contrôler le matériel, puis le grimpeur annonce son départ. L'assureur reste concentré jusqu'à la descente. Le livrable attendu est une fiche de 4 cases cochées, une pour chaque vérification du tableau, avec une phrase sur le trajet choisi.

Ce qu'il faut retenir

Avant de grimper, choisis une voie adaptée et imagine un trajet sans chercher à tout prévoir. Pense à utiliser tes pieds et ajuste tes déplacements si tu bloques.

- Observe les prises, les changements de direction et les possibilités de repos.
- Avec ton partenaire, vérifie le **baudrier et le nœud**, l'assurage, la communication et la zone de grimpe.
- Pendant l'ascension, l'assureur reste attentif et ne lâche jamais le brin de freinage.
- En cas de doute, arrêtez-vous et appellez le professeur.

Après ta tentative, repère ce qui t'a aidé et ce que tu peux améliorer. La **sécurité à deux** et une progression réfléchie rendent la grimpe plus sereine.

Chapitre 3 : Danse : composer et présenter une création

1. Composer une courte création :

Choisir une intention :
Pour créer une danse, pars d'une idée simple, comme la fatigue, la joie ou un geste de ton quotidien. Ton intention t'aide à choisir des mouvements cohérents et à les transmettre au public sans avoir besoin de parler.

Organiser les mouvements :
Choisis 3 à 5 mouvements, puis varie leur vitesse, leur direction et leur niveau. Pense aussi à l'espace utilisé et aux moments d'arrêt. Une création lisible n'a pas besoin d'être compliquée, elle doit surtout avoir un fil conducteur.

Exemple de composition :
Avec 3 camarades, tu crées une danse de 1 minute sur l'entraide. Vous avancez chacun à votre tour, reproduisez un même geste, puis terminez en cercle. Le livrable attendu est une chorégraphie mémorisée, avec un début, un milieu et une fin.

2. Répéter et régler la chorégraphie :

Se repérer dans le temps :
Découpe ta danse en séquences courtes, par exemple 4 fois 8 temps. Compte à voix basse ou utilise un repère musical régulier. Au début, je trouvais ça un peu scolaire, mais compter aide vraiment à rester ensemble.

Vérifier l'espace et la sécurité :
Répète dans une zone dégagée et garde une distance suffisante avec les autres. Vérifie que tes déplacements ne se croisent pas au mauvais moment. Si un mouvement provoque une douleur, arrête-toi et propose une variante plus confortable.

Exemple d'ajustement :
Après une première répétition de 2 minutes, vous remarquez que 2 danseurs se heurtent pendant un déplacement. Vous décalez leur départ de 4 temps, puis refaites la séquence 3 fois. Le livrable attendu est une version synchronisée et réalisable sans collision.

Repères de répétition :

Repère	À vérifier
Départ	Tout le monde connaît son signal de départ.
Espace	Les trajets restent dégagés et sans collision.
Rythme	Les mouvements suivent le compte ou la musique.

Fin	La dernière pose est tenue quelques secondes.

3. Présenter ta création au public :

Soigner le début et la fin :
Avant de danser, place-toi calmement et attends le signal prévu. Pendant la présentation, garde ton intention en tête et évite de regarder le sol en permanence. À la fin, tiens ta pose 2 secondes, puis sors sans te presser.

Faire le point après le passage :
Après la présentation, demande un retour précis à ton groupe ou à ton enseignant. Note 1 point réussi et 1 élément à améliorer. Cette habitude permet de progresser sans réduire ton travail à une simple note.

Exemple de retour :
Ton groupe présente une danse de 1 minute devant la classe. Les spectateurs comprennent bien l'idée d'entraide, mais signalent que la fin manque de netteté. Vous décidez de tenir la pose finale 2 secondes lors du prochain passage. Le livrable attendu est la prestation accompagnée d'un bref bilan oral.

Ce qu'il faut retenir

Pour créer une danse, pars d'une **intention claire** et compose un enchaînement simple, avec un début, un milieu et une fin.

- Choisis 3 à 5 mouvements et varie rythme, direction et niveau.
- Répète avec des repères de temps, en vérifiant l'espace et la sécurité.
- Pour présenter ta chorégraphie, soigne le départ et tiens la pose finale.
- Après le passage, relève un point réussi et un élément à améliorer.

Une **chorégraphie lisible**, répétée et ajustée en groupe, aide à transmettre ton idée au public. Les retours te permettent ensuite de progresser.

Chapitre 4 : Sports collectifs : coopérer, jouer et arbitrer

1. Coopérer et jouer en équipe :

Le but du jeu :
Dans un sport collectif, tu joues avec ton équipe pour atteindre un objectif commun, comme marquer un but ou faire parvenir un ballon dans une zone. Pour réussir, chacun participe et respecte les règles fixées pour la séance.

Les gestes utiles :
Regarde autour de toi avant de recevoir le ballon, puis choisis une action simple : passer, avancer ou tirer. Déplace-toi ensuite pour offrir une nouvelle solution à tes partenaires. Une équipe efficace communique sans crier et partage le jeu.

Exemple d'entraînement en équipe :
À 5 contre 5, ton équipe doit réussir 4 passes avant de tirer dans une zone-cible. Après chaque passe, déplace-toi vers un espace libre. Si tu gardes le ballon trop longtemps, un partenaire risque de se retrouver sans solution.

Mini-cas concret :
Vous disposez de 10 minutes pour préparer une séquence de jeu à 4 contre 4. Répartissez les rôles, effectuez 3 minutes d'essais, puis jouez une manche de 5 minutes. Le livrable attendu est un plan simple indiquant les rôles et 2 règles de coopération.

Repères pendant le jeu :

Situation	Action utile
Tu as le ballon	Cherche un partenaire libre
Tu n'as pas le ballon	Démarque-toi dans un espace libre
Ton équipe perd le ballon	Reviens défendre sans pousser

2. Respecter les règles et arbitrer :

Le rôle de l'arbitre :
L'arbitre aide le jeu à se dérouler dans de bonnes conditions. Il observe, signale les fautes et annonce la reprise du jeu. Il doit rester attentif, juste et calme, même si un joueur conteste sa décision.

Une décision claire :
Quand tu arbitres, place-toi de façon à bien voir l'action. Siffle ou annonce l'arrêt, explique brièvement la règle, puis indique à quelle équipe revient le ballon. Si tu hésites, demande une courte pause plutôt que d'inventer une règle.

Exemple d'arbitrage :
Au cours d'un match, le ballon sort sur le côté après avoir touché un joueur de l'équipe bleue. Tu annonces la sortie, puis tu rends le ballon à l'équipe adverse pour la remise en jeu, conformément à la règle choisie.

Check-list sur le terrain :

- Vérifie que l'espace de jeu est dégagé et que le matériel est adapté.
- Rappelle les 2 ou 3 règles principales avant le début du match.
- Observe les actions et annonce les fautes d'une voix calme.
- Après le jeu, échange avec les équipes sur une réussite et un point à améliorer.

Le respect avant le résultat :
Un désaccord peut arriver, surtout quand le score est serré. Écoute la décision, demande une explication sans insulter et reprends le jeu. J'ai souvent vu qu'une équipe joue mieux quand chacun se sent respecté, même après une erreur.

Ce qu'il faut retenir

Dans un sport collectif, tu contribues à un **objectif commun** en communiquant et en te déplaçant pour aider tes partenaires.

- Avant de recevoir le ballon, observe le jeu et choisis entre passer, avancer ou tirer.
- Sans ballon, démarque-toi dans un espace libre. Quand ton équipe le perd, reviens défendre sans pousser.
- Comme arbitre, reste **attentif et impartial** : annonce clairement les fautes et les reprises.
- En cas de désaccord, échange calmement et respecte la décision pour préserver le **respect du jeu**.

La coopération et des règles comprises par tous permettent à chacun de jouer sereinement et de progresser en équipe.

Chapitre 5 : Doser l'effort et préserver ta santé

1. Adapter l'effort à tes capacités :

Pourquoi doser ton effort ?
À l'entraînement, tu progresses en sollicitant ton corps sans l'épuiser. Si tu pars trop vite ou trop fort, tu risques de perdre ta technique, de te fatiguer rapidement et de te blesser. J'ai appris qu'un effort régulier vaut mieux qu'un départ spectaculaire.

Repérer les bons signes :
Tu peux évaluer ton effort avec ta respiration et tes sensations. Pendant un exercice modéré, tu dois pouvoir parler par petites phrases. Si tu es essoufflé au point de ne plus pouvoir répondre, ralentis ou prends une pause.

Exemple d'effort progressif :
Tu fais un circuit de 3 exercices pendant 20 secondes chacun, puis tu récupères 40 secondes. Après 2 tours, tu te sens bien et tu gardes des gestes précis. Tu peux continuer à ce rythme, sans chercher à aller plus vite.

Faire le lien avec ton métier :
En atelier, rester longtemps penché ou répéter les mêmes gestes peut aussi fatiguer ton corps. Alterne les positions quand tu le peux, relâche tes épaules et fais une courte pause pour éviter de laisser la tension s'installer.

2. Récupérer et protéger ta santé :

Préparer et terminer ta séance :
Commence par quelques minutes d'échauffement, avec des mouvements faciles qui deviennent progressivement plus dynamiques. À la fin, ralentis et respire calmement. Cette routine aide ton corps à passer d'un effort soutenu au repos sans changement brutal.

Écouter les signaux d'alerte :
Une fatigue passagère peut arriver, mais une douleur vive, un malaise ou un essoufflement inhabituel ne sont pas à ignorer. Arrête l'exercice et préviens ton enseignant. Reprendre malgré une douleur peut aggraver le problème.

Exemple de séance et de suivi :
Tu prévois 5 minutes d'échauffement, 3 tours d'un circuit de 4 exercices et 5 minutes de retour au calme. Après chaque tour, tu notes ton effort de 1 à 10. Si tu atteins 8 ou plus, tu réduis l'intensité ou tu récupères davantage. Le livrable attendu est une fiche indiquant les exercices, les durées et tes sensations.

Ta vérification sur le terrain :

Avant, pendant et après l'effort, prends quelques secondes pour vérifier ces points. Cette habitude simple m'a évité de transformer une séance ordinaire en course contre la montre, surtout quand je voulais suivre le rythme des autres.

Moment	À vérifier
Avant	Tenue adaptée, espace dégagé et échauffement commencé
Pendant	Respiration contrôlée et gestes maîtrisés
Si tu fatigues	Ralentir, récupérer ou arrêter si tu as mal
Après	Retour au calme et bilan de tes sensations

Ce qu'il faut retenir

Pour progresser sans t'épuiser, adapte l'intensité à tes capacités et reste attentif à tes sensations.

- Garde une **respiration contrôlée** et des gestes précis. Ralentis si tu ne peux plus parler par petites phrases.
- Échauffe-toi, puis termine par un retour au calme et une **récupération adaptée**.
- En cas de douleur vive, de malaise ou d'essoufflement inhabituel, arrête-toi et préviens ton enseignant.
- Au travail, varie les positions et fais des pauses pour limiter les tensions.

Écouter ton corps avant, pendant et après l'effort t'aide à préserver ta santé et à progresser durablement.

Arts appliqués et cultures artistiques

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, tu explores l'histoire du costume, la mode et les choix esthétiques. Tu apprends à adapter un projet de vêtement et à représenter tes idées par des **croquis lisibles**.

L'évaluation graphique est intégrée à l'épreuve **Préparation du travail et technologie**, coefficient 6. Les arts appliqués représentent 5 points sur 20. Tu passes le CCF en dernière année ou l'examen final de 5 à 8 heures pour l'ensemble. Aucune durée distincte n'est fixée pour cette partie.

Conseil :
Je te conseille de consacrer **20 minutes par semaine** à ton carnet de recherches. Dessine, par exemple, 2 variantes de poches pour un blouson. Ajoute des indications de couleurs et de matières pour expliquer tes intentions.

Avant chaque projet, relis la demande et souligne les contraintes. Préfère une **proposition simple et soignée** à un dessin compliqué. Si tu hésites, demande un retour à ton enseignant puis améliore ton croquis, sans chercher immédiatement la perfection.

Table des matières

Chapitre 1 : Arts, cultures et histoire du costume féminin ..... Aller
1. Lire les silhouettes à travers l'histoire ..... Aller
2. Analyser et créer à partir d'une référence ..... Aller
Chapitre 2 : Découvrir les objets, les images et les espaces ..... Aller
1. Observer les objets et les images ..... Aller
2. Comprendre les espaces ..... Aller
3. Passer de l'observation à l'idée ..... Aller
Chapitre 3 : Analyser une demande et proposer une esthétique ..... Aller
1. Comprendre la demande ..... Aller
2. Construire une proposition esthétique ..... Aller
3. Vérifier et présenter le projet ..... Aller
Chapitre 4 : Croquis, couleurs et présentation d'une intention ..... Aller
1. Chercher et préparer ton idée ..... Aller
2. Dessiner et choisir les couleurs ..... Aller
3. Présenter clairement ton intention ..... Aller

Chapitre 1 : Arts, cultures et histoire du costume féminin

1. Lire les silhouettes à travers l'histoire :

Le costume, reflet d'une époque :
Un vêtement raconte les goûts, les techniques et les habitudes d'une société. Pour l'étudier, observe sa forme, ses matières, ses ornements et la façon dont il accompagne les mouvements. En atelier, cette lecture t'aide à comprendre pourquoi une coupe a été pensée ainsi.

Quelques repères dans le temps :
Au 18e siècle, les paniers élargissent les jupes sur les côtés. Vers la fin du siècle, certaines robes adoptent une ligne plus simple et une taille remontée. Au 19e siècle, la crinoline donne du volume, puis la tournure concentre l'ampleur à l'arrière.

À partir de 1858, le couturier Charles Frederick Worth développe sa maison à Paris et contribue à faire connaître la haute couture. Ces changements ne sont pas que décoratifs, ils montrent aussi l'évolution des usages et des moyens de fabrication.

Repère	Silhouette ou détail à observer	Piste pour ton métier
18e siècle	Jupe très large sur les côtés	Repère le rôle des structures sous la robe
Fin du 18e siècle	Ligne plus fluide, taille remontée	Compare le placement de la taille
19e siècle	Crinoline, puis volume à l'arrière	Observe où se répartit l'ampleur

Exemple d'observation :
Sur une image de robe du 19e siècle, note 3 éléments : la forme de la jupe, la position de la taille et la matière visible. En 10 minutes, tu obtiens une fiche utile pour préparer un croquis sans recopier tous les détails.

2. Analyser et créer à partir d'une référence :

La démarche créative :
Commence par rechercher des images datées et compare leurs formes. Ensuite, réalise 2 croquis rapides, puis choisis une silhouette et une palette de 3 couleurs. Enfin, sélectionne des matières adaptées au rendu recherché, en tenant compte de leur toucher, de leur tombé et de leur entretien.

Pour un vêtement de peau, ne copie pas automatiquement une matière historique. Traduis plutôt un détail, comme un col montant ou une ligne de taille, avec une matière

actuelle. Cette adaptation garde l'idée de départ tout en respectant les contraintes de confection.

Étude de cas et livrable attendu :
Tu dois proposer une veste courte inspirée d'une silhouette du 19e siècle pour une présentation en classe. En 45 minutes, choisis une image, relève 3 détails, dessine 2 croquis et sélectionne une matière principale ainsi qu'une couleur d'accent.

Ton livrable est une planche A4 avec l'image de référence, les 2 croquis annotés et une courte justification de 3 phrases. Pendant mon apprentissage, j'ai compris qu'indiquer la date et la source évite de mélanger des détails de périodes différentes.

Vérifications avant de rendre ton travail :

À vérifier	Ta question
Référence	Ai-je noté la date ou la période ?
Silhouette	Ai-je repéré la forme et le volume ?
Croquis	Ai-je produit 2 propositions lisibles ?
Matière	Est-elle cohérente avec la forme choisie ?
Présentation	Mon livrable est-il propre et annoté ?

Ce qu'il faut retenir

Le costume révèle les goûts, les techniques et les usages d'une époque. En observant sa forme, ses matières et ses volumes, tu peux comprendre sa construction et nourrir tes créations.

- Au 18e siècle, les paniers élargissent les jupes, puis la taille remonte et la silhouette s'assouplit.
- Au 19e siècle, la crinoline précède la tournure, qui concentre le volume à l'arrière.
- Pour créer à partir d'une référence, relève des détails, fais deux croquis et choisis des matières adaptées.

Note la période et la source, puis présente une planche claire avec des croquis annotés et une justification. Tu traduis ainsi une **silhouette historique** sans copier ses détails ni négliger les contraintes de confection.

Chapitre 2 : Découvrir les objets, les images et les espaces

1. Observer les objets et les images :

Regarder avant de juger :
En arts appliqués, tu apprends à observer avec attention. Repère la forme, la couleur, la matière, les dimensions et l'usage d'un objet. Pour une image, regarde aussi le cadrage, les motifs, les contrastes et l'impression générale.

Faire le lien avec le vêtement :
Cette observation t'aide à trouver des idées pour un vêtement de peau. Un objet, une photographie ou une affiche peut inspirer une coupe, une texture, une couleur ou un détail décoratif. Note ce que tu remarques avant de commencer à dessiner.

Exemple d'observation :
Tu observes une vieille sacoche en cuir. Tu notes sa forme rectangulaire, ses coutures visibles, sa fermeture métallique et sa couleur brun foncé. Ces détails peuvent t'inspirer une poche ou une finition pour une veste.

2. Comprendre les espaces :

Repérer l'organisation :
Un espace se comprend en regardant sa taille, ses limites, la place des objets et la circulation. Observe ce qui attire d'abord ton regard, puis les éléments placés au second plan. Tu peux faire un petit croquis pour garder une trace.

Choisir les informations utiles :
En atelier, un espace bien organisé facilite le travail et évite de perdre du temps. Garde les matières à portée de main, sépare les outils des pièces coupées et laisse libre le passage. Un poste encombré peut abîmer le cuir ou mélanger les éléments.

Exemple d'aménagement :
Pour préparer une pièce de cuir de 60 cm sur 40 cm, tu dégages la table, poses le patron à plat et places les outils sur un côté. Tu gardes ainsi la matière visible et tu limites les risques de rayure.

Repères pour observer sur le terrain :

Élément à observer	Question à te poser
Objet	À quoi sert-il et comment est-il assemblé ?
Image	Quelles formes, couleurs et matières vois-tu ?
Espace	Comment les éléments sont-ils organisés ?

Circulation	Peux-tu te déplacer sans gêner le travail ?

Ta check-list d'observation :

- Repère 3 formes ou détails intéressants.
- Note 2 couleurs dominantes.
- Observe la matière et son aspect.
- Fais un croquis rapide de l'objet ou de l'espace.
- Écris une idée que tu pourrais réutiliser dans un vêtement.

3. Passer de l'observation à l'idée :

Suivre une démarche créative :
Commence par rechercher des références, puis sélectionne les détails utiles. Fais plusieurs croquis simples, compare les formes et choisis une piste. Enfin, imagine les matières et les couleurs. Cette méthode t'évite de partir dans tous les sens.

Choisir une solution adaptée :
Une idée doit être jolie, mais aussi réalisable et adaptée à l'usage du vêtement. Pour un vêtement de peau, pense au poids, à la souplesse, à l'entretien et à la solidité des assemblages. Un détail trop fragile risque de s'abîmer rapidement.

Exemple de mini-projet :
Tu as 30 minutes pour imaginer un détail de poche inspiré d'une feuille. Tu observes sa silhouette, réalises 3 croquis, puis choisis une forme simple à découper dans une chute de cuir. Le livrable attendu est une planche avec 3 croquis annotés, 2 couleurs et la matière choisie.

Astuce de préparation :
Garde tes références et tes croquis dans un même dossier. Écris quelques mots près de chaque image, comme « bord arrondi », « contraste mat-brillant » ou « couture apparente ». Tu retrouveras plus facilement tes idées au moment de fabriquer.

Ce qu'il faut retenir

Observe soigneusement les objets, les images et les espaces pour repérer des idées réutilisables dans un vêtement.

- Analyse les **formes et les matières**, les couleurs, les détails et l'usage.
- Repère l'organisation de l'espace et aménage ton poste pour travailler efficacement et protéger les matériaux.
- Transforme tes observations en croquis, puis choisis une idée **adaptée à l'usage**, réalisable et durable.

Conserve tes références et tes croquis annotés : ils t’aideront à passer de l’inspiration à la fabrication.

Chapitre 3 : Analyser une demande et proposer une esthétique

1. Comprendre la demande :

Les informations à recueillir :
Avant de dessiner, clarifie ce que la personne attend. Demande à qui est destiné le vêtement, quand il sera porté, dans quel contexte et quelles préférences comptent le plus. Une demande bien comprise t'évite de partir dans la mauvaise direction.

Les contraintes à repérer :
Note les éléments qui peuvent guider ou limiter tes choix : la coupe souhaitée, le confort, la saison, le budget, l'entretien et les matières disponibles. Distingue les demandes indispensables des idées simplement appréciées.

À préciser	Question utile
Usage	Quand et où le vêtement sera-t-il porté ?
Style	La personne préfère-t-elle un style discret ou marqué ?
Matière	Quelle matière convient à l'usage et au confort attendus ?
Budget	Quel montant ne faut-il pas dépasser ?

Exemple de demande à préciser :
Une cliente veut une veste pour l'automne. Tu vérifies si elle souhaite la porter chaque jour, si elle préfère une coupe ajustée et si elle est d'accord avec une matière qui demande un entretien particulier.

2. Construire une proposition esthétique :

La recherche de références :
Observe des vêtements, des images, des détails de coupe et des associations de couleurs. Choisis quelques références qui correspondent vraiment à la demande. L'objectif n'est pas de copier, mais de repérer des idées utiles pour créer une proposition cohérente.

Les croquis et les choix de matières :
Commence par 2 ou 3 croquis simples. Fais apparaître la silhouette, les grandes lignes, les détails importants et les couleurs. Compare ensuite les matières selon leur aspect, leur tenue, leur toucher et leur adéquation avec l'usage prévu.

Exemple de proposition esthétique :
Pour une veste d'automne portée en ville, tu proposes une coupe courte et sobre, une teinte brun foncé et une matière résistante. Sur ton croquis, tu notes les poches et le col, puis tu ajoutes un échantillon pour montrer le rendu.

Présenter ton idée :
Explique simplement le lien entre la demande et tes choix. Présente les couleurs, les matières et les détails en précisant leur intérêt. De mon expérience, montrer un croquis annoté et un échantillon aide la personne à se représenter le vêtement.

3. Vérifier et présenter le projet :

Le mini cas concret :
Contexte : un client demande une veste pratique pour ses trajets à vélo, dans une limite de 120 euros. En 30 minutes, tu notes ses besoins, réalises 2 croquis et compares 2 matières adaptées à un usage fréquent.



Créer des croquis aide à visualiser les idées et à répondre aux besoins du client

Les étapes et le livrable attendu :
Tu retiens le croquis le plus lisible, tu vérifies que ses détails répondent à la demande et tu expliques ton choix de couleur et de matière. Le livrable attendu est une planche de proposition avec 1 croquis annoté, 2 échantillons et le budget estimé.

Ta check-list sur le terrain :

- Note l'usage, le style souhaité et le budget.
- Vérifie les contraintes de confort et d'entretien.
- Prépare 2 ou 3 références visuelles cohérentes.
- Compare les matières avant de fixer ton choix.
- Présente un croquis annoté et explique tes décisions.

Évite de choisir une matière uniquement parce qu'elle est jolie. Vérifie aussi si elle convient à la coupe et à l'usage. En stage, garde tes notes près de tes croquis, cela t'aide à justifier tes choix sans oublier la demande de départ.

Ce qu'il faut retenir

Avant de concevoir un vêtement, clarifie les attentes et les contraintes pour bâtir une proposition cohérente.

- Précise l'usage, le style, le confort, l'entretien et le budget.
- Repère quelques références visuelles sans les copier, puis réalise **deux ou trois croquis**.
- Compare les matières selon leur aspect, leur toucher et leur adéquation à l'usage.
- Présente un **croquis annoté**, des échantillons et justifie tes choix.

Vérifie que chaque détail répond à la demande initiale. Tes notes t'aident à expliquer et défendre ta proposition esthétique.

Chapitre 4 : Croquis, couleurs et présentation d'une intention

1. Chercher et préparer ton idée :

Observer le sujet :
Avant de dessiner, repère la demande, la personne qui portera le vêtement et son usage. Note 3 mots pour guider tes choix, par exemple « souple », « chaud » et « élégant ». Cette recherche t'évite de partir dans une idée jolie, mais hors sujet.

Rassembler des références :
Observe des vêtements, des détails de peaux, des formes et des couleurs. Tu peux faire de petits croquis ou réunir des images dans une planche. Garde seulement les références qui servent ton idée, comme une fermeture, un col ou une découpe.

Exemple de recherche :
Tu dois imaginer un blouson court pour l'hiver. Tu choisis une coupe près du corps, un col montant et une teinte brun foncé. Ces 3 choix deviennent le fil conducteur de ton croquis.

2. Dessiner et choisir les couleurs :

Construire ton croquis :
Commence par une silhouette simple, puis dessine le vêtement par-dessus. Place les grandes formes avant les détails : longueur, volume, manches et col. Fais 2 ou 3 essais rapides, puis reprends le dessin le plus clair pour le rendre plus précis.

Montrer la matière et les couleurs :
Colorie sans cacher les coutures ni les découpes. Utilise des hachures ou de petites zones d'ombre pour suggérer le relief et l'aspect de la peau. Limite ta palette à 3 ou 4 couleurs pour que ton intention reste lisible.

Exemple de choix de couleurs :
Pour ton blouson d'hiver, tu peux associer un brun foncé pour le corps, un brun clair pour le col et une petite touche crème pour la doublure visible. Ajoute une légende pour préciser la matière ou la finition imaginée.

3. Présenter clairement ton intention :

Organiser ta planche :
Présente ton croquis principal en grand, puis ajoute quelques détails utiles, comme une vue de dos ou un zoom sur une fermeture. Indique le nom du modèle, les couleurs et les matières envisagées. Une planche bien rangée aide les autres à comprendre ton idée rapidement.

Vérifier ton travail :

Quand j'étais en formation, je pensais que le dessin devait être parfait. En réalité, il doit surtout expliquer ton projet. Avant de rendre ta planche, vérifie que les proportions, les annotations et les couleurs se comprennent sans explication orale.

Exemple de mini cas concret :
En 45 minutes, tu prépares l'intention d'un blouson court pour une cliente qui cherche un vêtement chaud et facile à porter. Tu fais 3 croquis rapides, tu en sélectionnes 1, puis tu ajoutes 3 couleurs et 2 détails agrandis. Le résultat est une planche A3 annotée, avec le croquis final, la palette, les matières et une vue de détail. C'est le livrable attendu.

Checklist avant de rendre ta planche :

À vérifier	Question à te poser
Sujet	Mon idée répond-elle à la demande ?
Croquis	La forme du vêtement se comprend-elle ?
Couleurs	Ma palette reste-t-elle cohérente ?
Matières	Ai-je précisé les matières et les finitions ?
Présentation	Ma planche est-elle propre et lisible ?

Ce qu'il faut retenir

Pour concevoir une intention pertinente, pars de la demande et choisis des références qui la servent. Ton croquis doit rendre le vêtement compréhensible, sans viser la perfection.

- Définis **trois mots-guides** selon la personne et l'usage.
- Essaie plusieurs formes, puis sélectionne le croquis le plus clair.
- Limite ta palette à **trois ou quatre couleurs** et indique matières et finitions.
- Organise une planche lisible avec croquis principal et détails utiles.

Avant de rendre ton travail, vérifie que le sujet, les proportions, les annotations et les couleurs se comprennent sans explication orale.

Prévention santé environnement

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, la PSE t'apprend à préserver ta santé, protéger l'environnement et prévenir les **risques en atelier**. Tu relies ces apprentissages aux situations de coupe, de couture et d'utilisation des machines.

L'épreuve a un **coefficient 1**. En CCF, elle comprend une évaluation pratique et orale de secourisme, puis un écrit de 50 minutes en dernière année. En examen final, c'est un écrit d'une heure, noté sur 20.

Conseil :
Prévois **2 révisions hebdomadaires** de 15 minutes. Je te conseille de créer des fiches courtes reliant chaque danger à une mesure de prévention concrète.

Entraîne-toi à **analyser une situation** de coupe du cuir. Repère le danger, explique le dommage possible et propose une protection adaptée. Justifie toujours ta réponse.

Ne cherche pas seulement à réciter. Reprends tes erreurs calmement, puis demande une explication si nécessaire. Avance régulièrement, sans te décourager.

Table des matières

Chapitre 1 : Hygiène de vie et parcours de santé au quotidien ..... Aller
1. Prendre soin de ta santé au quotidien ..... Aller
2. Suivre ton parcours de santé ..... Aller
Chapitre 2 : Sexualité : contraception et prévention des IST ..... Aller
1. Choisir une contraception ..... Aller
2. Se protéger des IST ..... Aller
3. Agir si la protection a échoué ..... Aller
Chapitre 3 : Ressources, bruit et risques majeurs ..... Aller
1. Préserver les ressources à l'atelier ..... Aller
2. Repérer et réduire le bruit ..... Aller
3. Réagir face à un risque majeur ..... Aller
Chapitre 4 : Travail : droits, prévention et premiers secours ..... Aller
1. Comprendre tes droits et tes devoirs ..... Aller
2. Repérer les risques et les prévenir ..... Aller
3. Réagir face à un accident ..... Aller
Chapitre 5 : Consommer, gérer ton budget et défendre tes droits ..... Aller
1. Préparer et suivre ton budget ..... Aller

2. Acheter sans dépasser tes moyens ..... Aller
3. Faire valoir tes droits de consommateur ..... Aller

Chapitre 1 : Hygiène de vie et parcours de santé au quotidien

1. Prendre soin de ta santé au quotidien :

Les habitudes qui comptent :
Ton hygiène de vie, c'est l'ensemble des habitudes qui aident à préserver ta santé : dormir suffisamment, manger varié, boire de l'eau, bouger et garder des moments de repos. Pas besoin de tout changer d'un coup. De petites habitudes régulières sont plus faciles à tenir.

Sommeil et activité physique :
Le sommeil aide ton corps et ton attention à récupérer. Selon l'Assurance Maladie, un adulte dort en moyenne entre 7 et 8 heures par nuit. Essaie de garder des horaires réguliers et de limiter les écrans avant de dormir, surtout si tu te sens fatigué en cours ou en atelier.

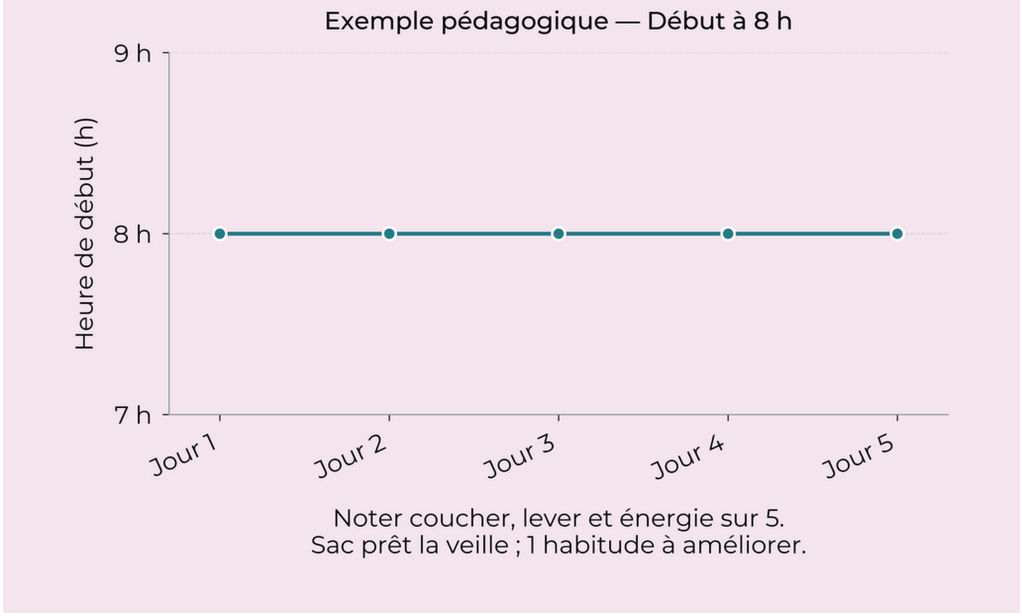
D'après le ministère chargé de la Santé, les adultes peuvent viser au moins 30 minutes d'activité physique dynamique par jour. Commence à ton rythme et fais aussi des pauses si tu restes longtemps assis. En atelier, alterner les positions et bouger quelques minutes aide à éviter de rester immobile trop longtemps.

Repères pratiques :

Habitude	Repère simple	Geste au quotidien
Sommeil	Des horaires aussi réguliers que possible	Prépare tes affaires avant le coucher
Activité physique	Jusqu'à 30 minutes par jour pour un adulte	Marche une partie du trajet si tu le peux
Repas et hydratation	Des repas variés et de l'eau régulièrement	Prends une gourde propre avec toi

Exemple d'organisation avant une journée d'atelier :
Tu commences à 8 h et tu as souvent la tête lourde le matin. Pendant 5 jours, tu notes ton heure de coucher, ton heure de lever et ton niveau d'énergie sur 5. Tu prépares aussi ton sac la veille. Le livrable attendu est un relevé de 5 jours avec une habitude à améliorer.

Graphique chiffré



2. Suivre ton parcours de santé :

Les professionnels et la prévention :
Ton parcours de santé comprend les professionnels que tu consultes, les soins reçus et les démarches de prévention. Le médecin traitant peut suivre ta santé, te conseiller et t'orienter vers un autre professionnel si nécessaire. Les pharmaciens, infirmiers et dentistes ont aussi un rôle selon tes besoins.

La prévention consiste à agir avant qu'un problème ne s'aggrave : faire les vaccinations recommandées, participer aux dépistages adaptés à ton âge et demander conseil quand tu as un doute. Ne modifie pas un traitement et ne laisse pas traîner un symptôme qui t'inquiète.

Réagir et demander de l'aide :
Si tu te sens régulièrement épuisé, si tu dors mal ou si une douleur persiste, parle-en à un professionnel de santé. Note depuis quand le problème existe, à quelle fréquence il apparaît et ce qui semble l'aggraver. Ces informations rendent l'échange plus concret.

- En cas de symptôme inhabituel, contacte un professionnel de santé pour demander conseil.
- En cas d'urgence ou de danger immédiat, appelle le 15 ou le 112.
- Au travail ou en stage, préviens rapidement ton responsable si ton état ne te permet pas de continuer en sécurité.

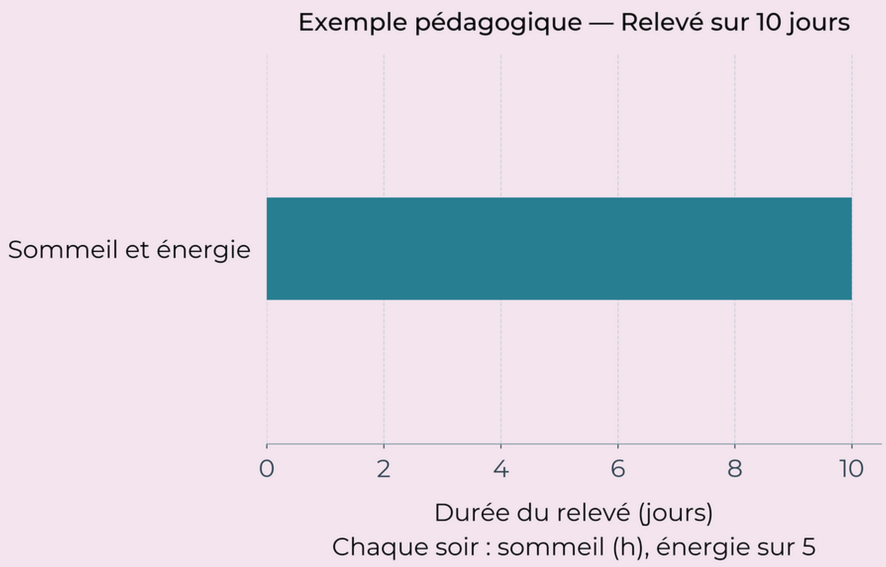
Ta check-list santé :

Avant une semaine de cours ou de stage, prends quelques minutes pour vérifier ces 5 points. Cette routine ne remplace pas un avis médical, mais elle t'aide à repérer ce qui mérite ton attention et à mieux t'organiser.

- J'ai prévu de l'eau et un repas ou une collation adaptée à ma journée.
- Je sais à quelle heure je dois me coucher pour préserver mon sommeil.
- Je peux expliquer clairement un symptôme qui me préoccupe.
- Je sais qui prévenir si je me sens mal en atelier ou en stage.
- Je note mes questions pour les poser à un professionnel de santé.

Exemple de suivi d'une fatigue qui dure :
Depuis 10 jours, tu te sens épuisé en atelier malgré des nuits régulières. Tu notes chaque soir tes heures de sommeil et ton énergie sur 5, puis tu prends rendez-vous avec ton médecin traitant. Le livrable attendu est un relevé daté de 10 jours et une liste de 3 questions à poser.

Graphique chiffré



Ce qu'il faut retenir

Ta santé se préserve grâce à des habitudes simples et régulières. Un **rythme de vie équilibré** favorise ton énergie et ton bien-être.

- Dors suffisamment, garde des horaires réguliers, mange varié, bois de l'eau et bouge chaque jour à ton rythme.
- Consulte les professionnels de santé pour le suivi, la prévention et tout symptôme qui t'inquiète.

- Note la durée et la fréquence des symptômes pour en parler clairement. En urgence, appelle le 15 ou le 112.

Prends soin de toi progressivement et demande conseil sans attendre si un problème persiste. Un **suivi attentif** t'aide à agir au bon moment.

Chapitre 2 : Sexualité : contraception et prévention des IST

1. Choisir une contraception :

À quoi ça sert :
La contraception sert à éviter une grossesse. Il existe plusieurs méthodes, comme la pilule, l'implant, le dispositif intra-utérin (DIU) et le préservatif. Le choix dépend de ta santé, de tes habitudes et de tes préférences.

Bien choisir :
Un médecin, une sage-femme ou un centre de santé sexuelle peut t'aider à comparer les méthodes. Certaines demandent un geste régulier, comme prendre la pilule chaque jour. D'autres, comme l'implant, agissent plus longtemps.

Exemple de choix :
Si tu oublies souvent de prendre un comprimé, tu peux demander conseil sur une méthode qui ne nécessite pas une prise quotidienne. Ne choisis pas seul un traitement hormonal, un professionnel vérifiera ce qui te convient.

2. Se protéger des IST :

Les bons réflexes :
Les infections sexuellement transmissibles, ou IST, peuvent se transmettre lors de rapports sexuels. Certaines ne provoquent aucun signe visible. Le préservatif externe ou interne réduit le risque d'IST et aide aussi à éviter une grossesse.

Dépistage et vaccination :
Un dépistage peut être utile après un rapport non protégé, en cas de symptômes ou avant d'arrêter le préservatif avec un nouveau partenaire. Un professionnel de santé ou un CeGIDD peut t'orienter. Pense aussi à demander conseil sur les vaccins contre l'hépatite B et le papillomavirus.

Exemple après un rapport à risque :
Tu remarques une lésion ou ressens une douleur après un rapport sans préservatif. N'attends pas que le signe disparaisse, contacte rapidement un professionnel pour savoir quel dépistage faire. Un résultat négatif ne dispense pas de suivre les conseils sur le délai adapté au test.

3. Agir si la protection a échoué :

Réagir rapidement :
Si un préservatif se déchire ou si une contraception a été oubliée, demande vite conseil à une pharmacie, une sage-femme ou un médecin. La contraception d'urgence est à utiliser le plus tôt possible. Selon la méthode, le délai maximal est de 3 ou 5 jours.

Ne pas confondre les protections :
La contraception d'urgence réduit le risque de grossesse, mais ne protège pas des IST. Si tu crains une exposition au VIH, rends-toi immédiatement aux urgences ou dans un centre spécialisé. Le traitement post-exposition doit commencer au plus vite, au maximum dans les 48 heures.

Check-list après un incident :

Situation	Réflexe
Préservatif déchiré	Demande rapidement conseil en pharmacie ou à un professionnel de santé.
Risque de grossesse	Renseigne-toi sans attendre sur la contraception d'urgence, possible jusqu'à 3 ou 5 jours selon la méthode.
Risque d'exposition au VIH	Va immédiatement aux urgences ou dans un centre spécialisé, le délai maximal pour débuter le traitement est de 48 heures.
Doute sur une IST	Demande quel dépistage réaliser et à quel moment.
Besoin d'aide	Contacte un médecin, une sage-femme, une pharmacie ou un CeGIDD.

Mini cas pratique :
En sortant d'un atelier, tu apprends qu'un préservatif s'est déchiré lors d'un rapport la veille. Tu notes l'heure approximative, contactes une pharmacie pour la contraception d'urgence et demandes un rendez-vous de dépistage. Si le VIH est une inquiétude, tu vas immédiatement aux urgences. Livrable attendu : une liste de 3 actions, avec leur ordre et le délai à respecter.

Ce qu'il faut retenir

Choisis ta contraception avec un professionnel, selon ta santé et tes habitudes. Le préservatif réduit le risque d'IST et aide à prévenir une grossesse.

- Après un rapport à risque, demande conseil rapidement et renseigne-toi sur le **dépistage des IST**.
- En cas de protection défaillante, la **contraception d'urgence** peut être prise jusqu'à 3 ou 5 jours selon la méthode.
- Si tu crains une exposition au VIH, consulte immédiatement : le traitement doit commencer au plus tard dans les 48 heures.

La contraception d'urgence ne protège pas des IST. Un professionnel de santé ou un CeGIDD peut t'orienter sur les démarches et les délais adaptés.

Chapitre 3 : Ressources, bruit et risques majeurs

1. Préserver les ressources à l'atelier :

Les ressources utilisées :
Dans un atelier de vêtement de peau, tu utilises de l'électricité, de l'eau, du fil, des aiguilles, du cuir ou d'autres matériaux. Bien gérer ces ressources évite le gaspillage et aide à maîtriser les coûts de fabrication.

Les gestes utiles :
Avant de commencer, prépare seulement la matière nécessaire. Trie les chutes selon les consignes de l'atelier, éteins les machines inutilisées et signale une fuite ou un équipement qui consomme anormalement. Ne jette pas un produit ou un matériau dans une poubelle au hasard.

- Utilise un plan de coupe pour limiter les chutes de cuir.
- Range les petites pièces réutilisables dans un bac identifié.
- Éteins l'éclairage et les équipements quand tu as fini.

Exemple de gestion des chutes :
Pour fabriquer 4 pièces, tu repères sur le patron les zones de coupe et tu regroupes les formes avant de découper. Tu ranges ensuite les chutes propres dans un bac. Le livrable attendu est un plan de coupe annoté et un bac trié.

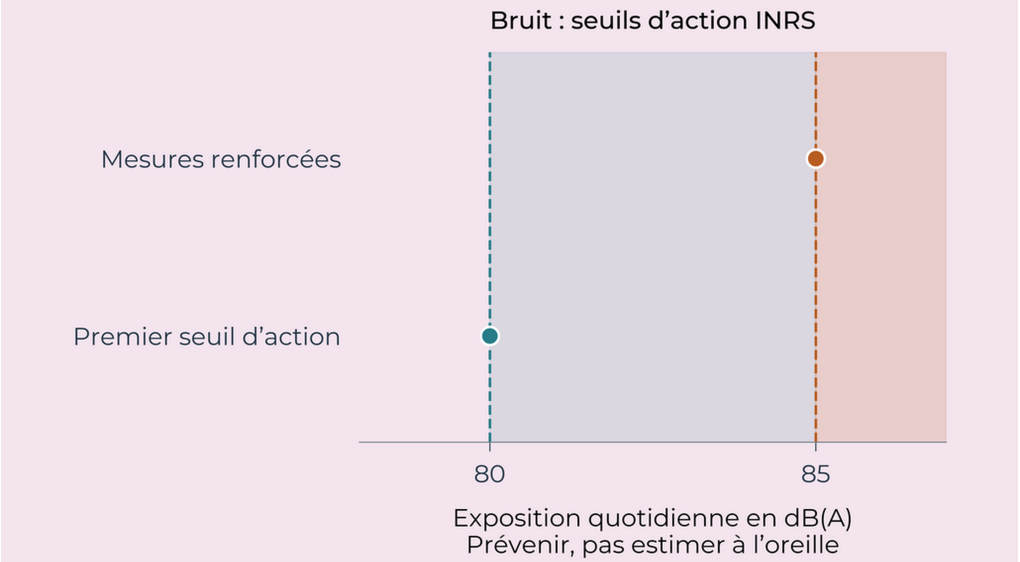
2. Repérer et réduire le bruit :

Les sources et les effets :
Une machine à coudre, un compresseur ou un outil de coupe peuvent produire du bruit. Une exposition répétée peut abîmer l'audition, mais aussi fatiguer et gêner ta concentration. Si tu dois crier pour parler à une personne située à 2 mètres, préviens ton responsable.

Les réflexes de prévention :
Le responsable évalue le bruit et choisit les mesures de prévention. Toi, tu signales une machine anormalement bruyante, tu respectes les consignes et tu portes les protections auditives fournies dans les zones concernées. Ne retire pas un carter et ne répare jamais une machine en marche.

Selon l'INRS, 80 dB(A) est le premier seuil d'action pour une exposition quotidienne. À partir de 85 dB(A), des mesures renforcées sont nécessaires. Ces valeurs servent à déclencher une prévention adaptée, pas à estimer le niveau sonore à l'oreille.

Graphique chiffré



Exemple de bruit inhabituel :
Une machine à coudre fait soudain un claquement répété. Tu arrêtes le travail selon la procédure, tu sécurises la zone et tu préviens le tuteur. Le responsable contrôle l'équipement avant la reprise. Le livrable attendu est un signalement indiquant la machine, l'heure et le problème observé.

3. Réagir face à un risque majeur :

Reconnaître le danger :
Un risque majeur associe un événement grave à des conséquences possibles pour les personnes et les biens. En France, il peut s'agir d'une inondation, d'un séisme, d'un feu important ou d'un accident industriel. Dans l'atelier, suis le plan d'urgence affiché et les consignes du responsable.

Les bons réflexes :
Si tu repères un danger, avertis immédiatement le responsable et les personnes proches, sans te mettre en danger. À l'alarme, arrête ton activité uniquement si tu peux le faire sans risque, puis applique la consigne prévue : évacuer ou te mettre à l'abri.

Représentation visuelle



Découpe de peau selon les consignes pour un vêtement de qualité.

- Évacue par le chemin indiqué, sans courir ni retourner chercher tes affaires.
- Rejoins le point de rassemblement et fais-toi compter.
- En cas de consigne de mise à l'abri, éloigne-toi des fenêtres et attends les instructions.
- Appelle le 112 ou le 18 en cas d'urgence, si l'alerte n'a pas déjà été donnée.

Ta vérification avant le travail :

À vérifier	Ton action
Ressources	Prépare la matière utile et trie les chutes.
Bruit	Signale un bruit inhabituel et respecte les protections prévues.
Alerte	Repère l'alarme et écoute les consignes du responsable.
Évacuation	Repère l'itinéraire et le point de rassemblement.
Signalement	Décris le danger, le lieu et l'heure à la personne responsable.

Ce qu'il faut retenir

À l'atelier, adopte des gestes qui réduisent le gaspillage et protègent ta santé et ta sécurité.

- Prépare la matière nécessaire, trie les chutes, éteins les équipements inutilisés et signale les consommations anormales.
- Repère les **bruits inhabituels**, porte les protections prévues et ne répare jamais une machine en marche.
- En cas d'alerte, suis les **consignes d'urgence** : évacue ou mets-toi à l'abri, puis rejoins le point indiqué.

Signale rapidement tout danger au responsable, sans te mettre en péril. Repérer les itinéraires d'évacuation et le point de rassemblement t'aide à réagir efficacement.

Chapitre 4 : Travail : droits, prévention et premiers secours

1. Comprendre tes droits et tes devoirs :

Tes droits au travail :
Quand tu travailles, ton contrat précise notamment ton poste, ton salaire, tes horaires et le lieu de travail. Lis-le avant de le signer et garde une copie. Tu as aussi droit à des congés payés et à des conditions de travail qui protègent ta santé.

Ce que l'on attend de toi :
Tu dois respecter les consignes, utiliser correctement le matériel et prendre soin de ta sécurité comme de celle des autres. Si une tâche te semble dangereuse ou si tu n'as pas été formé à une machine, arrête-toi et demande à ton responsable de t'expliquer.

En atelier de vêtement de peau, reste attentif aux couteaux, aux aiguilles, aux machines, aux produits de finition et aux gestes répétés. Ce sont des risques faciles à banaliser quand tu veux aller vite, mais un accident peut arriver en quelques secondes.

Les personnes à qui parler :
Ton responsable doit t'informer des risques et organiser la prévention. Tu peux aussi demander conseil au salarié chargé de la sécurité, au représentant du personnel ou au service de prévention et de santé au travail. Signale rapidement une situation dangereuse, sans attendre qu'un accident survienne.

2. Repérer les risques et les prévenir :

Des risques concrets dans l'atelier :
Avant de commencer, observe ton poste et repère ce qui peut blesser ou fatiguer. Le tableau te donne des réflexes simples. L'employeur doit évaluer les risques et consigner les résultats dans le document unique d'évaluation des risques professionnels, appelé DUERP.

Risque	Réflexe de prévention	Qui agit
Coupure avec un couteau ou une lame	Range la lame après usage et coupe loin de ta main.	Toi, puis ton responsable si l'outil est abîmé.
Piqûre ou entraînement par une machine	Garde les doigts éloignés de l'aiguille et respecte les protections.	Toi, après formation et consignes reçues.
Fatigue, douleurs ou gestes répétés	Ajuste ta posture et signale les douleurs qui reviennent.	Toi et ton responsable, pour adapter le poste.
Contact avec un produit de finition	Lis l'étiquette et suis les consignes de protection.	Toi, avec les moyens de protection fournis.

Ta vérification avant de commencer :

- Vérifie que ton espace de travail est dégagé.
- Contrôle l'état de la lame, de l'aiguille et des protections.
- Repère où se trouvent la trousse de secours et le téléphone.
- Demande une explication si tu ne connais pas une machine ou un produit.
- Signale tout défaut ou danger à ton responsable.

Exemple de prévention en atelier :
Tu remarques qu'un câble gêne le passage près d'une machine. Tu arrêtes ton travail, tu préviens ton responsable et tu évites la zone jusqu'à ce que le câble soit déplacé. Le résultat attendu est un passage dégagé avant la reprise. Ton livrable est un signalement oral précis, avec l'emplacement et le danger observé.

3. Réagir face à un accident :

Les premiers réflexes :
En cas d'accident, commence par protéger la victime et toi-même. Écarte le danger si tu peux le faire sans risque, puis préviens le responsable. Ne déplace pas une personne blessée, sauf si elle reste exposée à un danger immédiat, par exemple un incendie.

Si la situation est grave, appelle le 15 ou le 112. Donne l'adresse de l'atelier, explique ce qui s'est passé, indique le nombre de personnes touchées et suis les consignes de l'opérateur. Ne raccroche pas avant qu'il te le dise.

Une coupure ou une brûlure :
Pour une petite coupure, lave-toi les mains si possible, protège la plaie avec un pansement propre et préviens ton responsable. Si le saignement est abondant ou ne s'arrête pas malgré une pression directe, appelle le 15 ou le 112.

Pour une brûlure, éloigne la personne de la source de chaleur et refroidis la zone avec de l'eau tempérée. N'arrache pas un vêtement collé à la peau. Appelle les secours si la brûlure est grave, touche le visage ou les mains, ou si tu as un doute.

Après l'accident :
Préviens l'employeur le plus vite possible et donne les faits avec précision : l'heure, le lieu, la tâche effectuée et les témoins éventuels. L'employeur réalise les démarches de déclaration. Note les informations utiles sans modifier ni minimiser ce qui s'est passé.

Mini-cas : une piqûre à la machine :
Pendant une couture, une aiguille te pique le doigt. Tu arrêtes la machine, tu préviens ton responsable et tu nettoies la petite plaie. Il vérifie que la zone est sûre avant la reprise. En 5 minutes, le poste est contrôlé. Livrable attendu : un signalement indiquant l'heure, la machine concernée et le geste réalisé.

Sources :
Les repères sur les obligations de prévention et les gestes de premiers secours s'appuient sur les informations du ministère du Travail et de l'Assurance Maladie. En atelier, suis toujours les consignes de ton entreprise et les instructions données par les secours.

Ce qu'il faut retenir

Connais tes droits, respecte les consignes et protège ta santé ainsi que celle des autres. Ton contrat précise notamment ton poste, ton salaire et tes horaires.

- Avant de commencer, vérifie ton espace, les outils et les protections.
- Si tu repères un danger ou ne maîtrises pas une machine, arrête-toi et préviens ton responsable.
- En cas d'accident, sécurise les lieux sans te mettre en danger, alerte le responsable et appelle le 15 ou le 112 si la situation est grave.
- Après l'accident, transmets des faits précis : heure, lieu, tâche et témoins.

La **prévention des risques** est une responsabilité partagée. En cas d'urgence, protège, alerte et suis les instructions des secours.

Chapitre 5 : Consommer, gérer ton budget et défendre tes droits

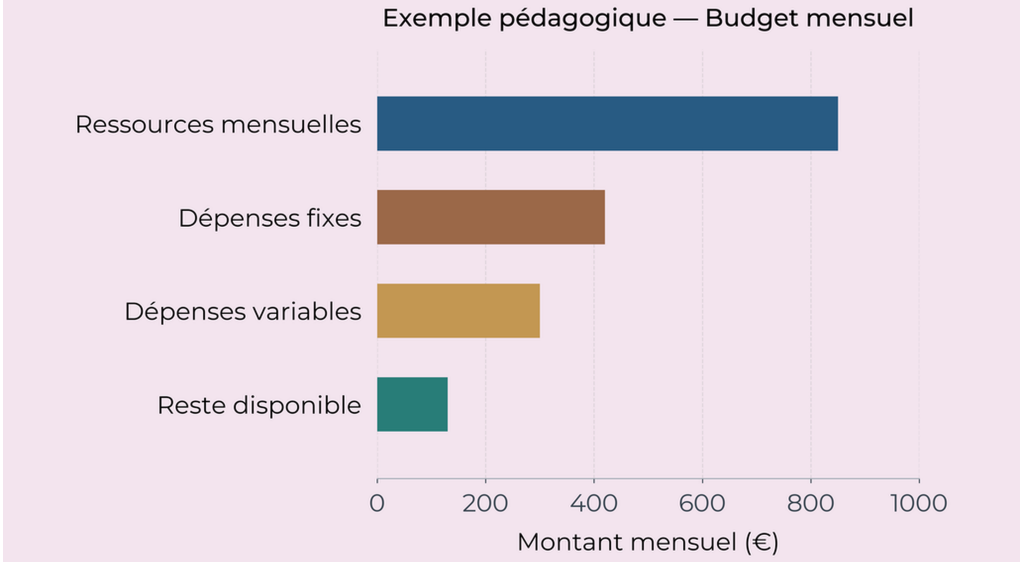
1. Préparer et suivre ton budget :

Faire le point sur ton argent :
Un budget te permet de comparer l'argent qui entre et celui qui sort. Note tes ressources, comme ton salaire ou tes aides, puis tes dépenses fixes et variables. Cette habitude évite les mauvaises surprises en fin de mois.

Calculer ce qu'il te reste :
Additionne tes ressources, puis retire tes dépenses. Le montant obtenu correspond à ce qu'il te reste pour les dépenses non prévues et les loisirs. Si le résultat est négatif, repère les achats que tu peux réduire ou reporter.

Poste	Exemple de montant	À vérifier
Ressources mensuelles	850 €	Salaire et aides reçus
Dépenses fixes	420 €	Loyer, téléphone, assurance
Dépenses variables	300 €	Repas, transport, habillement
Reste disponible	130 €	À garder pour les imprévus et loisirs

Graphique chiffré



Exemple de budget mensuel :

Tu reçois 850 €, tu dépenses 420 € en frais fixes et 300 € en dépenses variables. Calcul : 850 - 420 - 300 = 130 €. Tu peux garder une partie de ces 130 € pour une réparation ou un achat nécessaire.

Astuce de terrain :
Quand tu prépares un vêtement, tu vérifies les mesures avant de couper. Fais pareil avec ton budget : vérifie ton compte avant un achat important et compare le prix total, y compris la livraison ou les frais d'abonnement.

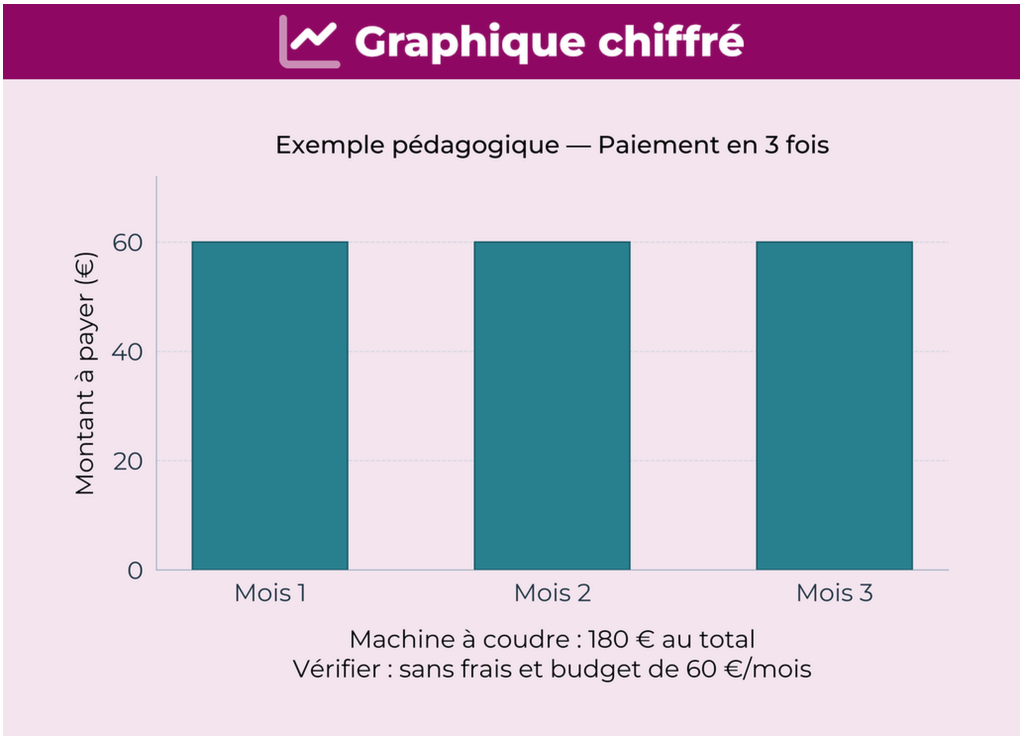
2. Acheter sans dépasser tes moyens :

Comparer avant de payer :
Avant d'acheter, vérifie le prix, la qualité, les conditions de retour et les frais annexes. Pour un vêtement ou du matériel de couture, demande-toi si l'article est vraiment nécessaire et s'il correspond à ton usage. Un prix bas ne signifie pas toujours une bonne affaire.

Comprendre les achats à crédit et en ligne :
Un paiement fractionné reste un engagement à payer. Vérifie le montant de chaque échéance et le coût total avant d'accepter. Pour un achat à distance, tu as généralement 14 jours pour te rétracter, avec certaines exceptions prévues par la loi.

Exemple de vérification avant achat :
Tu repères une machine à coudre à 180 €, payable en 3 fois de 60 €. Avant de valider, vérifie que les 3 échéances sont sans frais et que ton budget pourra supporter 60 € chaque mois.

Graphique chiffré



Mini cas concret :

En stage, tu as besoin d'une paire de chaussures de sécurité. Tu compares 2 modèles, vérifies la pointure, les caractéristiques demandées par l'entreprise et le prix final. Tu choisis une paire à 48 € et conserves la facture dans ton dossier d'achats.

3. Faire valoir tes droits de consommateur :

Garder des preuves et réclamer :
Conserve le ticket ou la facture, le contrat, les courriels et les photos utiles. Si un article est défectueux ou ne correspond pas à la commande, contacte d'abord le vendeur par écrit. Décris le problème et indique clairement la solution que tu demandes.

Utiliser les recours adaptés :
Pour un produit défectueux, la garantie légale de conformité peut s'appliquer pendant 2 ans à compter de sa délivrance. Si le vendeur ne règle pas le litige après ta réclamation écrite, tu peux contacter le médiateur indiqué par l'entreprise.

Exemple de réclamation :
Tu commandes un blouson en ligne à 75 €, mais tu reçois un autre modèle. Tu prends une photo, gardes la confirmation de commande et écris au vendeur pour demander le remplacement. Tu archives sa réponse et la preuve d'envoi de ta réclamation.

Check-list avant et après un achat :

- Note le prix total, les frais et les dates de paiement avant de valider.
- Vérifie que l'achat correspond à un besoin réel et à ton budget.
- Garde la facture, le contrat et les échanges avec le vendeur.
- En cas de problème, réclame d'abord par écrit au professionnel.
- Si le désaccord persiste, cherche le médiateur indiqué par l'entreprise.

Ce qu'il faut retenir

Gérer ton argent et connaître tes droits t'aide à acheter sans mettre ton budget en difficulté.

- Note tes ressources et tes dépenses pour calculer ton **reste disponible** et anticiper les imprévus.
- Avant d'acheter, compare le prix total, la qualité et les conditions. Vérifie aussi le coût et les échéances d'un paiement fractionné.
- Conserve tes justificatifs. En cas de problème, réclame par écrit au vendeur, puis contacte le médiateur si nécessaire.

Pour un achat en ligne, tu disposes généralement de 14 jours pour te rétracter, avec des exceptions. La garantie légale de conformité peut s'appliquer pendant deux ans à un produit défectueux.

Définition et préparation du produit

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, tu apprends à lire un **dossier technique**, préparer un patron et organiser la fabrication d'un vêtement en cuir, comme un blouson.

Cette matière prépare à l'épreuve « Préparation du travail et technologie », de **coefficient 6**. Elle comprend des travaux écrits, graphiques et de patronage, avec une évaluation des arts appliqués.

En CCF, tu passes 2 situations en dernière année. Pour les candidats évalués à l'examen final, l'épreuve ponctuelle dure **5 à 8 heures**. Les modalités dépendent de ton statut.

Conseil :
Je te conseille de consacrer 20 minutes, 3 fois par semaine, à un exercice ciblé. Entraîne-toi à repérer les mesures, comprendre un dessin technique et remettre les opérations dans le bon ordre.

Avant chaque exercice, prépare une **liste de vérification**. Contrôle les dimensions, les repères et les pièces du patron. Si tu bloques, reprends une étape avec ton enseignant. Privilégie la précision avant de chercher la rapidité.

Table des matières

Chapitre 1 : Analyser la demande et les documents techniques ..... Aller
1. Comprendre la demande ..... Aller
2. Lire les documents techniques ..... Aller
Chapitre 2 : Morphologie et mesures pour construire les formes ..... Aller
1. Observer la morphologie ..... Aller
2. Prendre des mesures fiables ..... Aller
3. Construire et vérifier les formes ..... Aller
Chapitre 3 : Tracé, moulage et transformation des patronnages ..... Aller
1. Tracer un patron ..... Aller
2. Mouler sur un mannequin ..... Aller
3. Transformer et vérifier un patron ..... Aller
Chapitre 4 : Choisir les procédés et ordonner la fabrication ..... Aller
1. Choisir les procédés de fabrication ..... Aller
2. Ordonner les opérations de fabrication ..... Aller

Chapitre 1 : Analyser la demande et les documents techniques

1. Comprendre la demande :

Repérer les besoins :
Avant de choisir une peau ou de commencer à couper, tu dois comprendre ce que le client ou l'atelier attend. Repère le type de vêtement, la personne qui le portera, l'usage prévu, la taille, le style et la date souhaitée. Chaque détail peut changer la préparation.

Vérifier les contraintes :
Demande-toi quelles matières, quelles couleurs et quelles finitions sont prévues. Vérifie aussi le budget, le délai et les exigences de confort ou d'entretien. Si une information manque ou semble contradictoire, demande une précision avant de lancer le travail.

Exemple de demande :
Un atelier reçoit une commande pour une veste en peau, taille 40, à livrer dans 10 jours. Le client souhaite une fermeture à glissière et une doublure légère. Tu notes ces critères sur la fiche de travail pour éviter un oubli au montage.

Les questions utiles :

- Quel vêtement faut-il réaliser ou modifier ?
- Quelle taille et quelle longueur sont demandées ?
- Quel aspect, quelle couleur et quelles finitions faut-il respecter ?
- Quelle est la date de livraison ?

2. Lire les documents techniques :

Identifier chaque document :
Une commande peut être accompagnée d'un croquis, d'une fiche de mesures, d'un patron, d'une gamme de montage ou d'une fiche matière. Commence par repérer le nom du modèle, la taille, la date et la version. Tu sauras ainsi quels documents utiliser et tu éviteras de suivre un ancien modèle.

Relever les informations importantes :
Sur le patron et la fiche technique, vérifie les pièces, les repères, le sens du poil, les valeurs de couture et les détails de montage. Compare les mesures indiquées avec celles de la commande. En vêtement de peau, le sens et l'aspect de la matière comptent autant que les dimensions.

Document	À vérifier	Pourquoi c'est utile
Fiche de commande	Modèle, taille, délai	Pour confirmer le travail attendu

Patron	Pièces, repères, sens de placement	Pour préparer la coupe correctement
Fiche matière	Type de peau, couleur, défauts visibles	Pour choisir les zones adaptées

Organiser tes vérifications :

- Compare la fiche de commande au patron.
- Vérifie que toutes les pièces sont présentes.
- Repère les annotations et les éventuelles modifications.
- Signale les informations illisibles ou incompatibles avant la coupe.
- Note les questions à poser et les réponses obtenues.

Exemple de préparation :
Pour une veste taille 40, tu compares 6 pièces du patron à la fiche technique. Tu repères un col modifié, mais le patron ne comporte pas cette modification. Tu mets la coupe en attente, demandes confirmation, puis tu reportes la réponse sur la fiche de suivi. Le livrable attendu est un dossier de préparation vérifié, avec les pièces et les consignes à jour.

Ce qu'il faut retenir

Avant de couper, clarifie les attentes et vérifie que les documents techniques correspondent bien à la commande.

- Note le vêtement, la taille, le style, les finitions, le délai et les contraintes de **matière et d'entretien**.
- Identifie la version des documents et contrôle les pièces, mesures, repères, valeurs de couture et **sens du poil**.
- Compare commande, patron et fiche matière. Signale toute information manquante ou incompatible avant d'agir.

Consigne les réponses et les modifications sur la fiche de suivi. Tu disposes ainsi d'un **dossier de préparation vérifié** avant la coupe.

Chapitre 2 : Morphologie et mesures pour construire les formes

1. Observer la morphologie :

Repérer les volumes :
Avant de tracer une forme, observe la silhouette et la manière dont le vêtement devra tomber. Repère les épaules, la poitrine, la taille, le bassin et les éventuelles différences entre le côté droit et le côté gauche.

Adapter la forme :
Une forme correspond au patron utilisé pour préparer les pièces du vêtement. Elle doit tenir compte de la morphologie, du modèle choisi et de l'aisance nécessaire pour bouger. Ne cherche pas à corriger le corps, cherche à obtenir un vêtement confortable et équilibré.

Exemple d'observation :
Pour une veste près du corps, tu vérifies si les épaules sont plutôt droites ou tombantes. Si elles sont tombantes, tu ajustes la ligne d'épaule sur la forme afin d'éviter que le vêtement tire ou fasse des plis.

2. Prendre des mesures fiables :

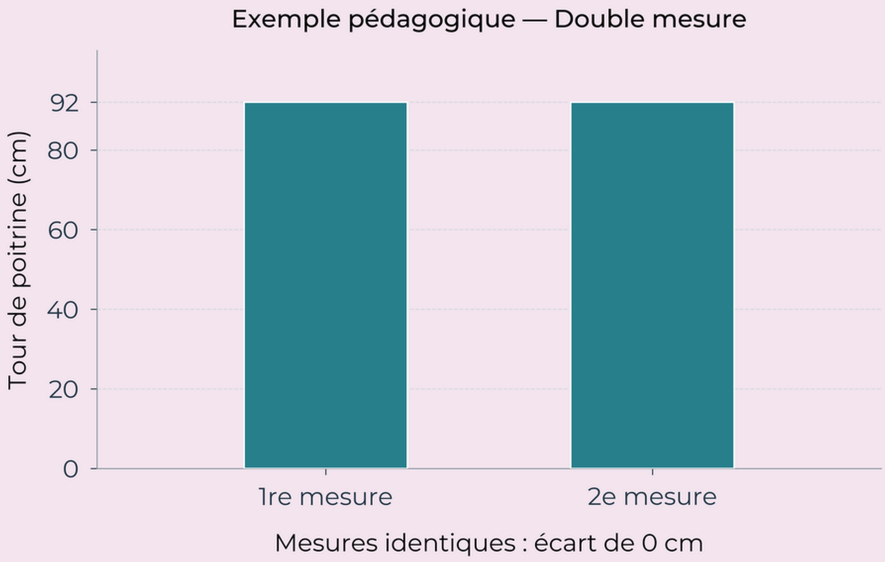
Préparer la prise de mesures :
La personne doit se tenir droite, dans une position naturelle, avec des vêtements fins. Place le mètre ruban à plat, sans le serrer ni le laisser flotter. Note chaque mesure tout de suite pour éviter les oublis et les inversions.

Mesurer les zones utiles :
Selon le vêtement, relève notamment le tour de poitrine, le tour de taille, le tour de bassin, la largeur d'épaules et la longueur souhaitée. Les mesures exactes dépendent du modèle et de la méthode de construction utilisée.

Mesure	Repère pratique	Erreur à éviter
Tour de poitrine	Au niveau le plus fort	Mètre incliné dans le dos
Tour de taille	À la taille naturelle	Ventre rentré
Tour de bassin	Au niveau le plus fort	Mètre trop serré

Exemple de contrôle :
Tu mesures un tour de poitrine de 92 cm. Tu reprends la mesure une 2e fois et tu obtiens 92 cm également. Cette vérification rapide limite les erreurs qui pourraient fausser le tracé de la forme.

Graphique chiffré



3. Construire et vérifier les formes :

Reporter les mesures :
Inscris les mesures clairement sur ta fiche, puis reporte-les selon la méthode de construction demandée. Distingue les mesures du corps de celles de la forme, car l'aisance ajoutée dépend du modèle et des consignes.

Contrôler avant de couper :
Vérifie les lignes, les repères et la cohérence des pièces avant de préparer le vêtement. Une forme mal contrôlée peut entraîner des défauts d'ajustement et faire perdre du temps, surtout lorsque la matière est coûteuse.

Représentation visuelle



La vérification des repères garantit une bonne préparation avant l'assemblage des pièces

- Vérifie que chaque mesure est notée avec son nom et son unité.
- Compare les mesures importantes avec la fiche de prise de mesures.
- Contrôle les repères et les lignes d'assemblage prévus par la méthode.
- Relis la forme avant de couper la matière.

Exemple de mini cas concret :
Pour préparer la forme d'un haut, tu relèves 92 cm de tour de poitrine et 76 cm de tour de taille. Tu notes les mesures, traces selon la méthode donnée, puis vérifies les repères. Le livrable attendu est une forme annotée et contrôlée, prête pour l'étape suivante.

Ce qu'il faut retenir

Pour construire une forme adaptée, observe la silhouette et relève les mesures nécessaires au modèle. Cherche un vêtement **confortable et équilibré**, sans vouloir corriger le corps.

- Prends les mesures dans une **position naturelle**, avec le mètre à plat, sans serrer.
- Note chaque mesure avec son nom et son unité, puis vérifie les résultats.
- Reporte les mesures selon la méthode, en distinguant celles du corps de l'aisance prévue.

- Contrôle les lignes, les repères et les pièces avant de couper la matière.

Une forme **annotée et contrôlée** limite les défauts d'ajustement et te permet de passer sereinement à l'étape suivante.

Chapitre 3 : Tracé, moulage et transformation des patronnages

1. Tracer un patron :

Rôle du tracé :
Le tracé transforme des mesures et une forme souhaitée en pièces de patron. Tu peux partir d'un patron de base, puis dessiner chaque pièce à plat sur du papier. Un tracé précis aide à obtenir un vêtement équilibré et facile à assembler.

Repères et matériel :
Prépare une règle, une équerre, un mètre ruban, un crayon fin et du papier assez grand. Indique le nom de chaque pièce, la taille, le nombre à couper et le sens du poil ou de la matière. Ajoute les crans utiles pour faire coïncider les pièces.

Exemple de tracé :
Pour une manche, tu traces d'abord sa ligne centrale, puis tu vérifies sa longueur et son tour par rapport à l'emmanchure. Si l'emmanchure mesure 24 cm, compare-la à la tête de manche avant de valider le patron.

2. Mouler sur un mannequin :

Principe du moulage :
Le moulage consiste à placer une toile sur un mannequin pour construire ou ajuster une forme directement en volume. Fixe-la sans trop tirer, puis marque les lignes principales, comme le milieu devant, la taille et les côtés.

Contrôler la toile :
Observe le vêtement de face, de profil et de dos. Repère les plis, les zones qui tirent et les excès de matière. Déplace ou épingle la toile par petites étapes, puis reporte les corrections à plat pour obtenir un patron propre.

Exemple de moulage :
Sur un mannequin, tu moulages le devant d'un gilet en toile de 50 cm de long. Tu corriges un excès de 2 cm au côté, puis tu reportes la nouvelle ligne sur le papier. Livrable attendu : une pièce devant annotée, prête à être vérifiée.

3. Transformer et vérifier un patron :

Modifications courantes :
Pour changer un modèle, tu peux déplacer une pince, élargir une pièce ou modifier une longueur. Trace chaque nouvelle ligne clairement et conserve les repères d'assemblage. Sur un vêtement en peau, pense aussi au sens de la matière et à l'emplacement des coutures.

Vérification avant la coupe :

Mesure les coutures qui doivent s'assembler et vérifie que les crans se répondent. Contrôle aussi les marges de couture, qui dépendent des consignes de fabrication. Une erreur repérée sur le papier coûte moins cher qu'une pièce de peau coupée à la mauvaise dimension.

Exemple de transformation :
Tu dois allonger un dos de 3 cm sans modifier sa largeur. Tu traces une ligne perpendiculaire au milieu dos, écartes les parties de 3 cm, puis redessines la ligne du bas. Livrable attendu : le patron modifié, identifié et contrôlé.

Sur le terrain, cette vérification rapide m'a souvent évité de devoir refaire une pièce. Avant de ranger ton patron, contrôle ces 4 points :

Point à contrôler	Action
Identification	Note le nom de la pièce et la taille.
Assemblage	Compare les longueurs et les crans.
Coupe	Indique le nombre de pièces et le sens de la matière.
Finition	Vérifie les marges et range le patron à plat.

Ce qu'il faut retenir

Un patron précis facilite l'assemblage et limite les erreurs coûteuses. Tu peux le tracer à plat ou le construire sur mannequin, puis reporter soigneusement chaque modification.

- Note les **repères essentiels** : pièce, taille, quantité, sens de la matière et crans.
- En moulage, observe la toile sous plusieurs angles et corrige plis ou tensions par étapes.
- Avant la coupe, vérifie les **longueurs d'assemblage**, les marges et l'identification du patron.

Contrôle ton patron avant de le ranger : cette **vérification finale** t'évite de gâcher de la matière et de devoir refaire une pièce.

Chapitre 4 : Choisir les procédés et ordonner la fabrication

1. Choisir les procédés de fabrication :

Partir du modèle et de la matière :
Avant de travailler, observe le dessin, le patron et la fiche technique. Repère les pièces, les coutures, les poches, la doublure et les fermetures. Le procédé choisi doit convenir au modèle, à l'épaisseur du cuir et au matériel disponible.

Comparer les solutions :
Pour assembler des pièces, tu peux choisir une couture adaptée à la matière et à l'aspect recherché. Pour une finition, tu peux prévoir un bord rembordé ou une autre finition indiquée par le modèle. Vérifie toujours le rendu sur une chute avant de coudre.

Exemple de choix d'un procédé :
Pour une poche plaquée en cuir, tu peux d'abord finir son bord supérieur, puis la positionner sur le devant et la piquer. Une chute permet de vérifier la longueur du point et la tension du fil, sans marquer la pièce du vêtement.

2. Ordonner les opérations de fabrication :

Préparer une suite logique :
Une gamme de fabrication décrit les opérations dans l'ordre où tu vas les réaliser. Regroupe les tâches qui se font à plat avant l'assemblage des grandes pièces. Cet ordre évite de devoir découdre une couture pour accéder à une zone devenue difficile à atteindre.

Contrôler les étapes :
Après chaque opération importante, vérifie les repères, les dimensions et l'aspect de la couture. En atelier, prendre quelques secondes pour contrôler évite de poursuivre avec une erreur. Note aussi le poste, l'outil et le temps prévu si la fiche de fabrication le demande.

Exemple de gamme pour un gilet en cuir :
Pour un gilet avec 2 poches plaquées et une doublure, la gamme peut compter 7 étapes. Le résultat attendu est un ordre de fabrication lisible, contrôlable et adapté aux accès de couture.

Ordre	Opération	Contrôle utile
1	Vérifier les pièces coupées	Sens, repères et quantité
2	Préparer les poches	Dimensions et régularité des bords
3	Positionner et piquer les poches	Placement conforme aux repères

4	Assembler les épaules	Coutures alignées
5	Assembler les côtés	Correspondance des repères
6	Monter la doublure	Aisance et ouverture prévues
7	Réaliser la finition et contrôler	Aspect général et fermeture

Ta check-list avant de lancer la fabrication :

- Vérifie que toutes les pièces et tous les repères sont présents.
- Choisis un procédé compatible avec le cuir et la machine.
- Teste le réglage sur une chute de matière.
- Place les opérations à faire à plat avant les assemblages qui ferment le vêtement.
- Prévois un contrôle après les étapes qui influencent la forme ou le placement.

Livrable attendu :
À la fin de ta préparation, tu dois pouvoir présenter une gamme de fabrication claire, avec les opérations dans l'ordre et les contrôles associés. Pour le gilet de l'exemple, le livrable comprend 7 étapes et un contrôle prévu pour chacune.

Ce qu'il faut retenir

Pour fabriquer un vêtement en cuir, choisis tes procédés selon le modèle, la matière et le matériel disponible, puis organise les opérations dans une **gamme de fabrication** logique.

- Repère les pièces, les coutures et les finitions à réaliser.
- Teste tes réglages sur une chute avant de coudre.
- Effectue les opérations à plat avant les assemblages difficiles d'accès.
- Contrôle les repères, les dimensions et les coutures à chaque étape importante.

Une gamme claire, avec des **contrôles associés**, limite les erreurs et facilite la fabrication. Prépare et vérifie chaque étape avant de poursuivre.

Connaissance des matières d'œuvre

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, tu étudies les **cuirs, fils et étoffes**, leurs origines et leurs propriétés. Tu apprends à adapter la coupe, le piquage et l'entretien.

Ces connaissances sont mobilisées dans l'épreuve Préparation du travail et technologie, de **coefficient 6**, avec des travaux techniques et graphiques sur dossier. La matière n'a pas de coefficient autonome.

En fonction de ton statut, l'évaluation se déroule en CCF durant la dernière année, ou en examen final ponctuel de **5 à 8 heures**.

Conseil :
Je te conseille de constituer un **carnet d'échantillons**. Pour chaque matière, note son nom, ses caractéristiques et les précautions indiquées en atelier. Prévois 15 minutes de révision, 2 fois par semaine.

Entraîne-toi à justifier tes choix pour un blouson ou sa doublure. Ne mémorise pas seulement les noms. Relie chaque propriété à une utilisation. Si tu hésites, demande une démonstration et complète tes fiches.

Table des matières

Chapitre 1 : Origine et propriétés des cuirs et des textiles ..... Aller
1. Comprendre l'origine des matières ..... Aller
2. Repérer les propriétés utiles ..... Aller
Chapitre 2 : Fournitures et compatibilité des assemblages ..... Aller
1. Choisir des fournitures adaptées ..... Aller
2. Vérifier la compatibilité des assemblages ..... Aller
3. Organiser et contrôler ton travail ..... Aller
Chapitre 3 : Traitements et étiquetage des matières d'œuvre ..... Aller
1. Comprendre les traitements du cuir ..... Aller
2. Lire et vérifier les étiquettes ..... Aller
3. Préparer la matière sans l'abîmer ..... Aller

Chapitre 1 : Origine et propriétés des cuirs et des textiles

1. Comprendre l'origine des matières :

Le cuir et la peau :
Le cuir vient de la peau d'un animal. Après le dépeçage, la peau est nettoyée, puis transformée par le tannage pour devenir plus stable et résistante. Une peau non tannée peut se dégrader, alors qu'un cuir bien préparé est adapté à la fabrication de vêtements et d'accessoires.

Les textiles et leurs fibres :
Un textile est fabriqué à partir de fibres, transformées en fils puis assemblées en étoffe. Certaines fibres viennent de la nature, d'autres sont fabriquées ou transformées par l'être humain. L'Union des industries textiles rappelle que chaque matière a des caractéristiques qui influencent sa transformation et son usage.

Origine	Exemples	À retenir
Animale	Peau, laine, soie	Le cuir vient d'une peau tannée, la laine et la soie sont des fibres textiles.
Végétale	Coton, lin	Les fibres sont extraites de plantes.
Artificielle	Viscose	La fibre est fabriquée à partir d'une matière première naturelle transformée.
Synthétique	Polyester, polyamide	La fibre est produite par des procédés chimiques.

Exemple de reconnaissance :
Si tu examines une veste en cuir et une doublure en polyester, tu as 2 matières d'origines différentes. Repérer leur origine t'aide à choisir l'aiguille, le fil et les précautions de coupe adaptés.

2. Repérer les propriétés utiles :

Les propriétés du cuir :
Le cuir peut être souple ou ferme, fin ou épais, lisse ou grainé. Sa tenue varie selon l'animal, la partie de la peau et le traitement reçu. Il ne se comporte pas toujours pareil sur toute sa surface, alors observe chaque pièce avant de tracer et de couper.

Les propriétés des textiles :
Un textile peut être extensible, respirant, absorbant, léger ou résistant à l'abrasion. Son comportement dépend des fibres, de la construction du tissu et des finitions. Un tissu tricoté s'étire souvent davantage qu'un tissu tissé, mais vérifie toujours l'étoffe réelle avant de préparer ton travail.

Les contrôles avant la coupe :
En atelier, prends quelques minutes pour observer la matière à la lumière et la toucher. Repère le sens du poil ou du grain, les défauts, l'épaisseur et l'élasticité. Cette vérification évite les pièces coupées dans le mauvais sens ou les défauts visibles sur le vêtement fini.

- Identifie la matière et son épaisseur.
- Observe les défauts et les variations de surface.
- Vérifie le sens du poil, du grain ou du tissu.
- Teste doucement la souplesse et l'extensibilité.
- Note tes observations avant de couper.

Exemple de préparation d'une pièce :
Tu dois couper 2 manches dans une peau. En 5 minutes, tu repères une cicatrice près du bord, puis tu places le patron à l'écart du défaut et dans le même sens de poil. Livrable attendu : 2 manches coupées, orientées pareil, sans défaut visible dans la zone principale.

Repères pratiques :
Ne décide pas qu'une matière est solide ou fragile uniquement à son apparence. Compare les zones et consulte les consignes de l'atelier. Pour un vêtement de peau, une petite différence de sens ou de souplesse peut modifier l'aspect des pièces une fois assemblées.

Ce qu'il faut retenir

Le cuir provient d'une peau stabilisée par le tannage, tandis que les textiles sont formés de fibres d'origines variées. Leurs propriétés déterminent leur usage et leur préparation.

- Les fibres peuvent être **d'origine animale ou végétale**, artificielles ou synthétiques.
- Avant la coupe, vérifie l'épaisseur, la souplesse et l'extensibilité de la matière.
- Repère les défauts et respecte le **sens du poil ou du tissu** pour positionner tes pièces.

Observe et teste chaque matière avant de couper : tu éviteras les défauts visibles et adapteras ton travail à son comportement.

Chapitre 2 : Fournitures et compatibilité des assemblages

1. Choisir des fournitures adaptées :

Les fournitures utiles :
Pour assembler un vêtement de peau, tu choisis les fils, les aiguilles et les accessoires selon la matière et l'épaisseur des pièces. Une fourniture mal adaptée peut abîmer la peau, casser pendant la couture ou donner un assemblage irrégulier.

Les points à vérifier :
Avant de commencer, lis les indications du modèle et vérifie les fournitures disponibles. Contrôle la grosseur du fil, la forme de la pointe de l'aiguille et la compatibilité des accessoires avec la peau. Fais toujours un essai sur une chute du même matériau.

Fourniture	À vérifier	Pourquoi c'est utile
Fil	Grosseur et solidité	Éviter la casse ou une couture trop visible
Aiguille	Pointe et taille adaptées	Limiter les marques et les trous inutiles
Fermeture	Longueur et poids	Éviter de déformer le vêtement

Exemple de choix :
Pour assembler 2 chutes de peau de même épaisseur, tu sélectionnes un fil adapté à la machine et une aiguille conseillée pour cette matière. Tu réalises une couture d'essai, puis tu vérifies qu'elle tient sans plisser ni marquer excessivement la peau.

2. Vérifier la compatibilité des assemblages :

La matière et la méthode :
Un assemblage doit respecter les caractéristiques des pièces à réunir. Leur épaisseur, leur souplesse et leur sens de montage influencent le choix de la couture ou de la fixation. Une méthode adaptée maintient les pièces sans les tirer ni les déformer.

La vérification avant couture :
Avant de piquer, superpose les pièces dans le bon sens et contrôle leur longueur. Repère les zones épaisses, les bords et les emplacements des accessoires. Je conseille de faire un montage à blanc, car une fermeture mal positionnée est pénible à corriger une fois cousue.

- Vérifie que les bords correspondent.
- Contrôle le sens et l'endroit des pièces.
- Teste la couture sur une chute.
- Observe si l'assemblage reste souple et régulier.

Exemple de compatibilité :

Une pièce épaisse assemblée à une pièce fine peut créer un décalage sous le pied de la machine. Sur une chute, vérifie l'entraînement et ajuste le montage ou le réglage prévu à l'atelier avant de coudre le vêtement.

3. Organiser et contrôler ton travail :

La préparation au poste :
Range les fournitures par type et garde la fiche de montage près de toi. Cette organisation t'aide à repérer rapidement une mauvaise référence et évite de mélanger les pièces. Note les essais réalisés pour pouvoir reproduire un réglage satisfaisant.

La check-list de contrôle :

- Identifie la matière et l'épaisseur des pièces.
- Vérifie le fil, l'aiguille et les accessoires choisis.
- Fais une couture d'essai sur une chute.
- Contrôle l'alignement et la souplesse de l'assemblage.
- Note le réglage validé avant de continuer.

Mini cas concret :
Tu prépares l'assemblage de 2 pièces pour une poche. Tu compares leurs bords, choisis le fil et l'aiguille adaptés, puis réalises une couture d'essai de 10 cm. Après contrôle, tu ajustes si nécessaire et termines l'assemblage. Le livrable attendu est une poche montée, régulière et sans plis visibles.

Ce qu'il faut retenir

Pour assembler des pièces de peau, adapte tes fournitures à la matière et vérifie la compatibilité des pièces avant de coudre.

- Choisis un **fil et une aiguille adaptés** à l'épaisseur et à la nature de la peau.
- Contrôle les bords, le sens des pièces et les accessoires, puis fais un montage à blanc.
- Teste la couture sur une chute et vérifie l'alignement, la souplesse et l'absence de plis.
- Organise tes fournitures et note le réglage validé pour le reproduire.

Une préparation rigoureuse limite les déformations et les erreurs. Tu obtiens ainsi un assemblage régulier et fiable.

Chapitre 3 : Traitements et étiquetage des matières d'œuvre

1. Comprendre les traitements du cuir :

Pourquoi traiter le cuir ?
Le cuir est une peau transformée pour devenir souple, résistante et adaptée à l'usage prévu. Les traitements améliorent son aspect ou ses propriétés. En atelier, tu dois les repérer, car ils influencent la coupe, la couture et l'entretien du vêtement.

Les principales étapes :
Après le tannage, le cuir peut recevoir différentes finitions. Le foulonnage l'assouplit, la teinture lui donne une couleur et l'application d'un apprêt modifie son toucher ou son aspect. Un cuir peut aussi être imprimé, ciré ou recevoir une couche de finition protectrice.

- Un cuir aniline garde un aspect naturel, mais marque plus facilement.
- Un cuir pigmenté reçoit une finition colorée plus couvrante.
- Un cuir velours présente une surface grattée au toucher doux.

Exemple de choix de matière :
Pour une veste souple, tu compares 2 échantillons de cuir de même épaisseur. Tu plies chacun sur 10 cm et tu observes les plis, la couleur et la souplesse. Tu notes le résultat avant de choisir celui qui convient au modèle.

2. Lire et vérifier les étiquettes :

Les informations à contrôler :
Avant de couper une peau, vérifie son identification, son type de finition, sa couleur, son épaisseur et ses consignes de manipulation. Sur un vêtement vendu en France, les informations obligatoires dépendent du produit. Ne confonds pas l'étiquette de composition textile avec l'identification d'un article en cuir.

Représentation visuelle



L'évaluation de la peau est cruciale pour choisir la matière appropriée

Élément	Ce que tu vérifies	Pourquoi c'est utile
Identification	Référence, lot et couleur	Éviter de mélanger des peaux différentes
Caractéristiques	Type de cuir, finition et épaisseur	Choisir les bons réglages de travail
Entretien	Consignes du fabricant	Ne pas abîmer la matière

La DGCCRF rappelle que certaines indications doivent identifier la matière, notamment le nom de l'animal pour les articles en cuir concernés. Pour un vêtement textile contenant une partie animale non textile, la mention prévue par la réglementation européenne peut aussi s'appliquer. Vérifie toujours les documents du fournisseur.

Contrôle rapide en atelier :

- Compare l'étiquette avec le bon de livraison.
- Vérifie la référence, la couleur et le numéro de lot.
- Lis les consignes avant tout essai de nettoyage ou de finition.
- Signale toute différence avant de couper la matière.
- Conserve l'étiquette ou recopie ses données sur la fiche de suivi.

Exemple de contrôle d'un lot :
Tu reçois 4 peaux destinées à une veste. Tu compares leurs références et leurs couleurs avec la commande, puis tu contrôles les consignes de finition. Si une peau diffère, tu la mets de côté. Livrable attendu : une fiche de contrôle complétée pour les 4 peaux.

3. Préparer la matière sans l'abîmer :

Les bons gestes :
Une finition peut réagir à la chaleur, à l'humidité, au frottement ou à certains produits. Avant une opération inhabituelle, fais un essai sur une chute de la même peau. Travaille avec des mains propres et évite de poser un outil gras sur la face visible.

Mini-cas pratique :
En stage, tu prépares 2 pièces de cuir pour une manche. La fiche indique une finition pigmentée et un lot unique. Tu repères les défauts, testes le marquage sur une chute, puis positionnes les pièces dans le même sens pour garder un aspect régulier.

Après vérification, tu découpes les pièces et tu inscris la référence du lot sur la fiche de fabrication. Livrable attendu : 2 pièces identifiées, accompagnées d'une fiche indiquant la matière, la finition, le lot et le résultat de l'essai.

Erreurs à éviter :
Ne suppose pas que 2 cuirs de même couleur ont la même finition. Ne teste pas un solvant directement sur une pièce du vêtement. Et ne jette pas l'étiquette avant d'avoir reporté les informations utiles, car tu pourrais perdre la traçabilité du lot.

Astuce de terrain :
Garde une chute de chaque lot avec sa référence notée dessus. Tu peux y tester un réglage, un marquage ou un produit avant de toucher aux pièces définitives. Cette habitude simple évite bien des erreurs coûteuses.

Ce qu'il faut retenir

Les traitements influencent l'aspect, le toucher et le comportement du cuir. Avant de le travailler, vérifie ses caractéristiques et protège sa **traçabilité du lot**.

- Repère la finition : aniline, pigmentée, velours, cirée ou autre.
- Contrôle la référence, la couleur, l'épaisseur et les consignes d'entretien.
- Compare les étiquettes aux documents de livraison et signale toute différence avant la coupe.
- Teste marquage ou produit sur une chute de la même peau, puis conserve ses informations.

Manipule le cuir avec soin et garde les pièces d'un même lot orientées de façon cohérente. Ces vérifications t'aident à éviter les défauts et les erreurs coûteuses.

Matériels et organisation du poste de travail

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, tu apprends à choisir les machines, préparer les outils et **organiser ton poste**. Tu travailles aussi les réglages, l'entretien courant et la sécurité.

Ces apprentissages contribuent à l'épreuve **Préparation du travail et technologie**, de coefficient 6. Elle comprend notamment des travaux graphiques et technologiques, évalués en CCF pendant la dernière année ou à l'examen final, suivant ton statut.

En ponctuel, cette épreuve dure **5 à 8 heures**. La matière n'a pas de coefficient distinct.

Conseil :
Avant chaque séance, réserve 5 minutes pour lire les consignes et préparer ton matériel. Place les outils utiles à portée de main. Je te conseille de créer une fiche par machine avec ses réglages et ses précautions d'utilisation.

Entraîne-toi à expliquer tes choix simplement. Avant de piquer ta pièce, demande à réaliser un **essai sur une chute**. Si tu hésites, fais vérifier ton réglage plutôt que de te précipiter.

Table des matières

Chapitre 1 : Choisir et régler les matériels de confection ..... Aller
1. Choisir le matériel adapté ..... Aller
2. Régler et contrôler la machine ..... Aller
Chapitre 2 : Organiser un poste sûr et ergonomique ..... Aller
1. Préparer un poste de travail sûr ..... Aller
2. Adopter une posture confortable ..... Aller
3. Vérifier ton poste avant et après ..... Aller
Chapitre 3 : Entretenir les machines au premier niveau ..... Aller
1. Préparer l'entretien en sécurité ..... Aller
2. Nettoyer et contrôler la machine ..... Aller
3. Suivre une routine et signaler les anomalies ..... Aller

Chapitre 1 : Choisir et régler les matériels de confection

1. Choisir le matériel adapté :

Le matériel selon la matière :
Pour confectionner un vêtement de peau, tu dois choisir un matériel adapté à la matière, à son épaisseur et à l'opération prévue. Une machine mal choisie peut marquer, déformer ou abîmer la peau.

Les outils du poste :
La machine à coudre réalise les assemblages, tandis que des ciseaux adaptés servent à couper la matière. Garde aussi une règle, des pinces et des chutes pour faire tes essais. Les pinces maintiennent les pièces sans les percer.

Les questions à te poser :
Avant de commencer, vérifie la matière, son épaisseur, le type de couture et les consignes de l'atelier. Repère aussi les réglages proposés par la notice. En stage, j'ai appris qu'un essai sur une chute évite bien des dégâts.

Élément à vérifier	Question à te poser	Pourquoi c'est utile
Matière	Est-elle fine ou épaisse ?	Pour choisir le bon matériel
Assemblage	Quelle couture dois-tu réaliser ?	Pour régler la machine
Essai	La couture est-elle régulière ?	Pour éviter d'abîmer la pièce

Exemple d'essai avant assemblage :
Tu dois assembler 2 morceaux de peau. Prends une chute de la même matière et réalise une couture d'environ 10 cm. Si la peau plisse ou si les points sautent, arrête-toi et demande conseil avant de toucher aux réglages.

2. Régler et contrôler la machine :

Les réglages à vérifier :
Avant de coudre, vérifie l'aiguille, l'enfilage, la tension du fil et la longueur du point. Les réglages dépendent de la machine et de la matière. Suis les consignes de l'atelier ou de la notice, sans forcer sur les commandes.

Le contrôle sur une chute :
Couds d'abord sur une chute comparable à ta pièce. Observe les points sur l'endroit et l'envers, puis vérifie que la matière avance sans tirer ni se plisser. Si le résultat n'est pas propre, arrête la machine et fais contrôler le réglage.

Ta check-list avant de coudre :

- Vérifie que la machine est stable et que ton poste est dégagé.
- Contrôle l'aiguille, le fil et l'enfilage.
- Fais un essai sur une chute de la même matière.
- Observe la couture sur les 2 faces.
- Arrête la machine si le fil casse ou si la matière se bloque.

Exemple de réglage en atelier :
Tu prépares une couture sur 2 chutes de même épaisseur que les pièces du vêtement. Tu vérifies l'enfilage, couds 10 cm, puis regardes les 2 faces. Si la couture est régulière et la peau reste plate, le réglage est prêt. Le livrable attendu est une chute test validée et conservée avec le travail.

Ce qu'il faut retenir

Pour travailler la peau sans l'abîmer, adapte ton matériel à la matière, à son épaisseur et à la couture prévue.

- Utilise des **outils adaptés**, notamment des ciseaux appropriés et des pinces qui ne percent pas la peau.
- Avant de coudre, contrôle l'aiguille, l'enfilage, la tension du fil et la longueur du point.
- Fais un **essai sur une chute** comparable, puis examine la couture sur l'endroit et l'envers.

Si la matière plisse, se bloque ou si les points sautent, arrête la machine et demande conseil. Conserve la chute test validée avec ton travail.

Chapitre 2 : Organiser un poste sûr et ergonomique

1. Préparer un poste de travail sûr :

Repérer les risques :
Avant de commencer, regarde autour de toi. Repère les ciseaux, les aiguilles, les lames, les câbles et les produits utilisés. Un outil mal posé ou une chute de matière au sol peut provoquer une coupure ou une glissade.

Ranger et protéger :
Garde uniquement le matériel utile à portée de main. Pose les outils tranchants dans un emplacement stable, avec la pointe tournée à l'opposé de toi. Éloigne les boissons et range les chutes de peau pour garder le sol dégagé.

Exemple de préparation du poste :
Tu dois découper 3 pièces de peau. Tu vérifies la stabilité de la table, tu dégages une zone de travail d'environ 60 cm et tu poses la règle, la craie et le couteau à portée de main. Tu ranges les chutes dans un bac. Résultat, tu limites les gestes inutiles et les risques de coupure. Livrable attendu : un poste dégagé, avec les outils rangés et les pièces prêtes à découper.

2. Adopter une posture confortable :

Régler ton espace :
Installe-toi face à la zone de travail, sans te tordre le dos. Ajuste la hauteur de l'assise ou de la table si c'est possible. Pose tes pieds à plat et garde les épaules relâchées. Une bonne posture aide à tenir pendant toute la séance.

Alterner les gestes :
Découper, piquer ou assembler demande souvent des gestes répétés. Fais de courtes pauses, change de tâche quand tu le peux et détends tes mains. En stage, j'ai vite compris qu'attendre d'avoir mal pour bouger, c'est déjà trop tard.

Exemple d'ajustement du poste :
Tu couds pendant 30 minutes et tu remarques que ton cou se penche vers l'ouvrage. Rapproche la pièce, redresse ton dos et vérifie la hauteur de ton siège. Après 2 ou 3 minutes, reprends le travail dans une position plus confortable. Livrable attendu : un réglage adapté, que tu peux expliquer à ton enseignant.

3. Vérifier ton poste avant et après :

Contrôler le matériel :
Avant de démarrer, vérifie que les outils sont en bon état et adaptés à la tâche. Une lame abîmée peut demander plus d'effort et glisser. Si une machine présente un défaut, ne l'utilise pas et préviens ton enseignant ou ton responsable.

Suivre une routine simple :
Cette vérification prend peu de temps, mais elle évite beaucoup de problèmes. À la fin, remets chaque outil à sa place, enlève les chutes et laisse le poste propre pour la personne suivante. Voici une check-list pratique à suivre en atelier.

Moment	À vérifier
Avant	Le sol est dégagé et sec.
Avant	Les outils sont adaptés et en bon état.
Pendant	Ton dos reste droit et tes épaules détendues.
Pendant	Les lames et les ciseaux restent rangés entre 2 gestes.
Après	Les outils sont rangés et les chutes enlevées.

Exemple de fin de séance :
Après 1 heure de travail, tu comptes rapidement tes outils, tu ranges les lames dans leur emplacement et tu balayes les chutes autour de la table. Le poste est prêt pour la tâche suivante et personne ne risque de marcher sur un débris.

Ce qu'il faut retenir

Prépare un poste dégagé et adapté avant de travailler pour limiter les accidents et préserver ton confort.

- Repère les dangers, range les outils tranchants et enlève les chutes du sol.
- Adopte une **posture confortable** : dos droit, pieds à plat et épaules relâchées.
- Vérifie l'état du matériel, fais des pauses et alterne les gestes répétitifs.
- Après le travail, range les outils et nettoie ton poste.

Une routine de contrôle avant, pendant et après la tâche rend l'atelier plus sûr pour toi et pour les autres.

Chapitre 3 : Entretenir les machines au premier niveau

1. Préparer l'entretien en sécurité :

Le rôle du premier niveau :
Au premier niveau, tu réalises les gestes simples prévus pour l'utilisateur : garder la machine propre, repérer une anomalie et effectuer l'entretien courant indiqué dans la notice. Tu ne démontes pas les parties techniques et tu ne répares pas une panne électrique ou mécanique.

Mettre la machine à l'arrêt :
Avant de nettoyer une machine à coudre, arrête-la et coupe son alimentation selon la consigne de l'atelier. Attends l'arrêt complet des pièces mobiles. Pour toute intervention dépassant les gestes autorisés, préviens ton enseignant ou le responsable.

L'INRS rappelle que les opérations d'entretien et de nettoyage doivent prendre en compte la maîtrise des énergies. La notice du fabricant et les consignes de l'atelier déterminent les gestes adaptés à chaque machine.

Préparer ton poste :
Range les chutes de cuir, éloigne les outils inutiles et prépare une brosse douce ainsi qu'un chiffon adapté. N'utilise pas de liquide, de soufflette ou de produit non autorisé. Tu évites ainsi d'endommager les composants et de projeter des poussières dans le mécanisme.

Astuce de terrain :
J'ai vite compris qu'un petit rangement avant l'entretien évite de perdre une vis ou une pièce sous une chute de matière. Garde les éléments retirés dans une coupelle, et ne démonte que ce que la notice autorise.

2. Nettoyer et contrôler la machine :

Enlever les poussières et les résidus :
Après le travail, retire les fils et les petits morceaux de cuir visibles autour de l'aiguille, du pied presseur et de la plaque, en suivant la notice. Utilise une brosse douce ou l'outil conseillé. Un poste propre aide à repérer plus tôt une usure ou un blocage.

Observer avant de remettre en marche :
Vérifie l'état apparent de l'aiguille, du pied presseur, des protections, du câble et de la prise. Si tu remarques une pièce tordue, un bruit inhabituel, un câble abîmé ou une protection manquante, n'utilise pas la machine et signale-le.

Lubrifier uniquement si c'est prévu :

Certaines machines demandent une lubrification, d'autres non ou seulement à des endroits précis. Consulte la notice avant d'ajouter de l'huile. Un excès peut salir le cuir, tandis qu'une huile inadaptée risque d'abîmer la machine ou le produit travaillé.

Exemple de contrôle :
Avant une série de 12 pièces en cuir, tu repères une aiguille émoussée et des fils accumulés près de la plaque. Machine arrêtée, tu nettoies la zone autorisée et tu demandes le remplacement de l'aiguille si tu n'es pas habilité à le faire.

3. Suivre une routine et signaler les anomalies :

Une routine courte et régulière :
La fréquence dépend de la machine, de la matière travaillée et des consignes de l'atelier. En pratique, un contrôle visuel avant chaque utilisation et un nettoyage après le poste sont de bons repères, à adapter à la notice et à l'organisation de ton établissement.

Moment	À faire	Pourquoi
Avant l'utilisation	Vérifier l'état visible et les protections	Repérer un risque avant de coudre
Après le poste	Arrêter et enlever les résidus accessibles	Éviter l'accumulation de poussières et de fils
En cas d'anomalie	Arrêter, signaler et noter le problème	Éviter une panne ou un accident

Check-list avant de quitter le poste :

- La machine est arrêtée et son alimentation est coupée selon la consigne.
- Les fils et résidus accessibles ont été retirés avec l'outil adapté.
- Les protections sont en place et aucun câble n'est visiblement abîmé.
- Les anomalies sont signalées à la personne responsable.
- Le poste et les outils d'entretien sont rangés.

Tracer ce que tu as constaté :
Note le nom ou le numéro de la machine, la date, le nettoyage réalisé et toute anomalie observée. Une note claire évite qu'un collègue redémarre la machine sans connaître le problème. Les réparations et contrôles techniques restent du ressort des personnes compétentes.

Mini cas concret en atelier :
En fin de poste, tu constates que la machine 4 fait un bruit inhabituel après 30 minutes de couture. Tu l'arrêtes, la mets hors d'usage selon la consigne, nettoies seulement les zones accessibles et préviens l'enseignant. Livrable attendu : une fiche de suivi indiquant la date, la machine, le bruit constaté et l'action réalisée.

Ce qu'il faut retenir

Au premier niveau, tu effectues uniquement l'entretien courant autorisé par la notice. Avant toute intervention, sécurise la machine et prépare un poste dégagé.

- Arrête la machine et coupe son alimentation selon les consignes avant de la nettoyer.
- Retire les résidus accessibles avec un outil adapté, sans liquide ni produit non autorisé.
- Vérifie les éléments visibles et signale toute anomalie, sans réparer ni démonter les parties techniques.
- Note les contrôles et incidents pour informer les autres utilisateurs.

Un **entretien régulier et sécurisé** aide à prévenir les pannes et les accidents. En cas de doute, arrête la machine et préviens la personne responsable.

Coupe et réalisation du vêtement

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, tu apprends à couper le cuir, assembler les pièces et réaliser les finitions d'un vêtement. Tu règles les machines et assures le **contrôle de la qualité**.

Cette matière prépare à l'épreuve pratique « Réalisation d'un produit », en CCF pendant la formation ou en examen final suivant ton statut. Le règlement publié prévoit un **coefficient de 11** et 9 à 13 heures, dont un coefficient 1 et une heure pour la vie sociale et professionnelle.

Conseil :
Avant chaque coupe, prends le temps de relire la fiche technique et de vérifier tes repères. Je te conseille de préparer une **liste des opérations** pour travailler sans précipitation. Prévois 15 minutes après chaque séance pour noter tes difficultés et les questions à poser.

En atelier, entraîne-toi sur des chutes avant de réaliser une couture délicate. Vérifie les réglages avec ton enseignant. Ne cherche pas immédiatement la vitesse, privilégie des **gestes précis et réguliers**. Une difficulté ne signifie pas un échec, reprends le geste progressivement.

Table des matières

Chapitre 1 : Placement, coupe et préparation des éléments ..... Aller
1. Préparer et placer les éléments ..... Aller
2. Couper et préparer les éléments ..... Aller
Chapitre 2 : Assemblages piqués et finitions des bords ..... Aller
1. Préparer l'assemblage piqué ..... Aller
2. Piquer une couture régulière ..... Aller
3. Finir les bords proprement ..... Aller
Chapitre 3 : Montage des poches et fermetures ..... Aller
1. Choisir et préparer la poche ..... Aller
2. Monter une poche proprement ..... Aller
3. Poser et vérifier une fermeture ..... Aller
Chapitre 4 : Mise en forme et montage des cols et manches ..... Aller
1. Préparer les pièces et les repères ..... Aller
2. Mettre en forme et monter le col ..... Aller
3. Mettre en forme et monter les manches ..... Aller
Chapitre 5 : Doublage, repassage et finitions du vêtement ..... Aller
1. Préparer et poser la doublure ..... Aller

2. Repasser sans abîmer les matières ..... Aller
3. Réaliser les finitions et contrôler le vêtement ..... Aller

Chapitre 1 : Placement, coupe et préparation des éléments

1. Préparer et placer les éléments :

Repérer les pièces et le sens :
Avant de couper, vérifie la référence du modèle, la taille et la liste des pièces. Repère aussi les indications du patron, comme le droit-fil, les crans et les repères d'assemblage. Cette vérification évite d'oublier une pièce ou de couper la mauvaise taille.

Observer la peau :
Étale la peau sans la tirer, puis observe son épaisseur, sa souplesse, son sens et ses défauts. Selon la matière, tu peux repérer des zones trop fines, des marques ou des irrégularités. Évite d'y placer une pièce visible ou fortement sollicitée.

Représentation visuelle



L'assemblage des pièces de cuir nécessite précision et attention aux détails

Placer les pièces :
Positionne les pièces en respectant le sens du poil ou du grain, ainsi que les consignes du modèle. Pense aussi aux raccords de couleur et d'aspect. En atelier, prendre quelques minutes pour comparer les pièces aide à obtenir un vêtement plus régulier.

À vérifier	Pourquoi c'est utile
La taille et la référence du patron	Pour couper les bonnes pièces.
Le sens du poil ou du grain	Pour garder un aspect uniforme.

Les défauts de la peau	Pour éviter les zones fragiles ou visibles.
Les crans et les repères	Pour faciliter l'assemblage.

Exemple de placement :
Tu prépares un devant gauche, un devant droit et un dos pour une veste. Tu compares leur sens, puis tu places les pièces en évitant une marque visible près du milieu du devant. Le livrable attendu est un plan de placement annoté avec les 3 pièces et les défauts écartés.

Check-list avant la coupe :

- Vérifie le modèle, la taille et le nombre de pièces.
- Repère le sens du poil ou du grain.
- Localise les défauts et les zones fragiles.
- Contrôle les crans, les repères et les marges prévues.
- Fais valider ton placement si tu as un doute.

2. Couper et préparer les éléments :

Couper avec précision :
Utilise l'outil adapté à la matière et aux consignes de l'atelier. Maintiens les pièces sans déformer la peau et suis leur contour avec soin. Une coupe régulière facilite l'assemblage, tandis qu'un geste trop rapide peut créer des bords irréguliers ou abîmer la matière.

Respecter les marges et les repères :
Avant de couper, vérifie si les marges de couture sont déjà comprises dans le patron. Repère clairement les crans et les points de montage, en utilisant une méthode autorisée pour la matière. Des repères mal placés compliquent le raccord des pièces et peuvent déformer le vêtement.

Identifier et regrouper les pièces :
Après la coupe, rassemble les pièces par vêtement et par zone, par exemple les devants, le dos et les manches. Identifie-les sans marquer la face visible. Cette organisation limite les inversions et te fait gagner du temps au moment de l'assemblage.

Exemple de préparation d'une veste :
Pour une veste composée de 6 éléments coupés, tu contrôles chaque contour, vérifies les repères, puis regroupes les pièces dans l'ordre de montage. Le livrable attendu est un lot identifié de 6 éléments, contrôlé et prêt à être assemblé, sans pièce manquante.

Astuce de terrain :
Je te conseille de faire un contrôle pièce par pièce avant de ranger le lot. C'est plus simple de repérer tout de suite un cran oublié ou une pièce inversée que de devoir chercher l'erreur pendant le montage.

Ce qu'il faut retenir

Avant de couper, vérifie le patron et examine la peau afin de choisir un placement adapté.

- Respecte la taille, le **sens du poil ou du grain** et les raccords d'aspect.
- Éloigne les pièces visibles ou sollicitées des défauts et zones fragiles.
- Coupe soigneusement, contrôle les **marges et les repères**, puis identifie et regroupe les éléments.

Un contrôle pièce par pièce limite les oublis et les inversions. Tu obtiens ainsi un lot complet, régulier et prêt à assembler.

Chapitre 2 : Assemblages piqués et finitions des bords

1. Préparer l'assemblage piqué :

Repérer et préparer les pièces :
Avant de piquer, vérifie que les pièces correspondent au patron et que leurs repères sont alignés. Sur un vêtement en peau, un trou d'aiguille reste visible. Prends donc le temps de contrôler le sens, l'endroit et l'envers de chaque morceau.

Choisir le matériel :
Choisis l'aiguille et le fil selon l'épaisseur et la nature de la peau. Fais toujours un essai sur une chute du même matériau. Une aiguille trop grosse peut laisser des marques, tandis qu'un fil mal adapté peut casser ou donner des points irréguliers.

Contrôle	Ce que tu vérifies	Pourquoi c'est utile
Pièces	Repères et sens du poil ou du grain	Éviter un montage inversé
Essai	Point, tension et aspect des trous	Régler la machine avant la pièce
Maintien	Bords bien superposés	Garder une couture régulière

Exemple de préparation :
Tu assembles 2 morceaux de peau pour une manche. Sur une chute, tu testes une longueur de 10 cm, puis tu contrôles l'écartement des points et l'absence de plis avant de commencer la couture définitive.

2. Piquer une couture régulière :

Assembler sans déformer :
Place les pièces bord à bord selon la valeur de couture prévue, puis guide-les sans tirer. Sur une matière qui accroche au pied presseur, avance lentement et régulièrement. Si les épaisseurs glissent, arrête-toi et réaligne-les plutôt que de corriger en tirant.

Contrôler les points :
La couture doit être solide, droite et adaptée à l'usage du vêtement. Vérifie l'équilibre du point sur l'endroit et l'envers, ainsi que la tension du fil. Les recommandations de fil, d'aiguille et de point varient selon la matière et la construction de la couture.

Astuce de réglage :
Si tu dois découdre dans la peau, les perforations restent. Fais d'abord un essai et, si les points se resserrent ou plissent la matière, arrête la machine pour corriger le réglage avant de poursuivre.

Mini cas pratique :

Tu dois assembler 2 panneaux de 25 cm pour une pièce de vêtement. Aligne les repères, réalise un essai sur une chute, puis pique les panneaux sans tirer. Le livrable attendu est une couture de 25 cm, régulière, sans plis, avec des repères qui coïncident.

3. Finir les bords proprement :

Choisir la finition :
La finition dépend du modèle, de l'épaisseur et du rendu recherché. Selon les consignes, tu peux laisser la marge propre, la rabattre ou réaliser une surpiqûre. Évite d'ajouter une épaisseur inutile, car elle peut gêner le confort et la mise en forme du vêtement.

Vérifier le résultat :
À la fin, contrôle la couture sur toute sa longueur et vérifie que les bords sont nets, sans fil tiré ni décalage. Sur la peau, ne repique pas au hasard pour masquer un défaut, car les anciens trous peuvent rester visibles.

Check-list avant de rendre ton travail :

- Les pièces sont dans le bon sens et les repères sont alignés.
- La couture d'essai a été contrôlée sur une chute.
- Les points sont réguliers et la matière n'est pas plissée.
- Les fils sont arrêtés et les bords sont propres.
- La finition correspond au modèle et à la consigne.

Ce qu'il faut retenir

Avant de coudre la peau, vérifie soigneusement les pièces et prépare ton matériel : les **trous d'aiguille restent visibles**.

- Aligne les repères et respecte le sens de chaque pièce.
- Teste l'aiguille, le fil, le point et la tension sur une chute.
- Pique sans tirer, en réalignant les bords si nécessaire.
- Choisis une finition adaptée et contrôle les bords, les fils et la régularité.

Une **couture régulière** et des **bords bien finis** reposent sur des essais préalables et des vérifications attentives. Évite de repiquer au hasard pour corriger un défaut.

Chapitre 3 : Montage des poches et fermetures

1. Choisir et préparer la poche :

Les principaux modèles :
Sur un vêtement de peau, la poche doit être pratique, solide et adaptée à l'épaisseur du cuir ou de la peau. Tu peux rencontrer une poche plaquée, cousue sur le vêtement, ou une poche prise dans une couture.

Repérage et préparation :
Avant de piquer, vérifie le modèle, le sens de la peau et l'emplacement indiqué sur le patron. Reporte les repères avec une méthode qui ne marque pas la matière, puis contrôle que les poches sont à la même hauteur.

- Vérifie les dimensions et le sens du poil, s'il y en a.
- Prépare les bords selon le modèle et l'épaisseur du matériau.
- Fais un essai sur une chute avant de travailler sur le vêtement.

Exemple de repérage :
Tu poses 2 poches plaquées sur le devant d'une veste. Tu mesures leur position depuis les mêmes repères du patron, puis tu compares leur hauteur avant la couture. Ce contrôle évite une poche plus basse que l'autre.

2. Monter une poche proprement :

Ordre de montage :
Une poche est plus facile à monter quand tu prépares et contrôles chaque étape. D'abord, stabilise et mets en forme les bords selon les consignes de fabrication. Ensuite, épingle ou maintiens la poche sans étirer la peau.

Piquer et contrôler :
Choisis une aiguille et un réglage adaptés à la matière, puis teste-les sur une chute. Couds lentement, surtout aux angles. Les trous d'aiguille restent visibles sur certaines peaux, alors évite de découdre plusieurs fois.

- Contrôle la symétrie avant de piquer.
- Garde une distance régulière par rapport au bord.
- Renforce les points de tension, sans créer de surépaisseur gênante.
- Vérifie que la poche reste accessible et ne baille pas.

Exemple de montage :
Pour une poche plaquée de 12 cm sur 14 cm, tu contrôles le placement, tu prépares le bord supérieur, puis tu piques les côtés et le bas. Tu vérifies enfin que l'ouverture reste libre et que les angles tiennent bien.

3. Poser et vérifier une fermeture :

Choisir le moyen de fermeture :
Selon le modèle, tu peux poser une fermeture à glissière, des boutons-pression, des boutons ou des crochets. Le choix dépend de l'usage du vêtement, de la matière et des indications du dossier technique.

Pose et contrôle final :
Repère les deux côtés de la fermeture avant de coudre ou de fixer les éléments. Vérifie leur alignement en fermant le vêtement. Fais toujours un essai sur une chute, car une fixation mal placée peut abîmer durablement la peau.

Contrôle	À vérifier
Alignement	Les deux côtés se rejoignent sans décalage.
Fonctionnement	La fermeture s'ouvre et se ferme sans forcer.
Solidité	Les points de fixation tiennent et ne tirent pas sur la matière.
Aspect	La finition est régulière, sans plis ni bords visibles de façon gênante.

Mini-cas et livrable attendu :
Tu réalises une poche et poses une fermeture à glissière sur un échantillon de veste. En 30 minutes, tu repères, assembles et contrôles les pièces. Livrable attendu : un échantillon propre, avec une poche accessible et une fermeture alignée qui fonctionne.

Checklist avant de rendre ton travail :

- Les poches sont placées selon les repères du patron.
- Les coutures sont régulières et les angles renforcés.
- La fermeture est alignée et fonctionne sans forcer.
- La matière n'est ni étirée ni marquée inutilement.
- Tu as vérifié l'aspect et la solidité de l'ensemble.

Ce qu'il faut retenir

Pour monter poches et fermetures sur une peau, prépare soigneusement la matière et teste tes réglages sur une chute.

- Respecte les repères du patron et vérifie la **symétrie des poches** avant de coudre.
- Pique lentement, avec une distance régulière, et renforce les zones de tension.

- Aligne les côtés de la fermeture et contrôle son fonctionnement, sa solidité et son aspect.

Un contrôle final garantit un vêtement propre, solide et pratique, sans étirer ni marquer inutilement la matière.

Chapitre 4 : Mise en forme et montage des cols et manches

1. Préparer les pièces et les repères :

Repérer les pièces :
Avant de coudre, identifie chaque pièce du col et des manches grâce aux crans, aux repères et au sens du poil. Compare-les au patron. Cette vérification évite de monter une manche à l'envers ou de décaler le col.

Respecter la matière :
Le vêtement de peau demande des gestes précis. Évite de tirer sur les pièces, car la peau peut se déformer ou marquer. Vérifie les consignes de ton atelier pour le choix des aiguilles, du fil et des réglages de la machine.

Contrôle avant assemblage :

- Vérifie que les pièces droite et gauche sont bien identifiées.
- Fais coïncider les crans et les repères.
- Contrôle le sens du poil et l'aspect de la peau.
- Garde les marges de couture prévues par le patron.

Bien organiser ton poste :
Pose les pièces à plat et garde le patron à portée de main. En atelier, j'ai appris à vérifier les repères avant chaque couture, même quand le montage semble évident. Cette petite pause évite souvent de découdre.

2. Mettre en forme et monter le col :

Préparer le col :
La mise en forme aide le col à suivre l'encolure sans tirer ni bâiller. Positionne ses pièces selon les repères du patron, puis vérifie la symétrie. Si une partie doit être assouplie ou mise en forme, utilise seulement la méthode prévue par l'atelier.

Assembler sans déformer :
Épingle ou maintiens les pièces avec les moyens autorisés dans ton atelier, puis assemble-les en contrôlant régulièrement leur position. Ne pousse pas la matière sous le pied presseur. Une couture régulière et une avance sans traction donnent un col plus net.

Vérifier le résultat :
Après l'assemblage, contrôle que le col est centré et que ses extrémités arrivent au bon niveau. Examine la couture sur toute sa longueur. Si un côté fronce ou dépasse, arrête-toi et corrige avant de poursuivre le montage.

Exemple de montage d'un col :

Sur une veste d'essai, tu repères le milieu dos et les 2 extrémités du col, puis tu les fais coïncider avec l'encolure. Tu assembles en suivant les crans et tu vérifies la symétrie. Livrable attendu : un col centré, régulier et sans pli visible.

3. Mettre en forme et monter les manches :

Préparer la tête de manche :
Repère le devant, le dos et le sommet de la manche. Fais correspondre ces repères avec ceux de l'emmanchure. La tête de manche doit épouser l'emmanchure sans être forcée. Une mauvaise répartition crée des plis difficiles à corriger ensuite.

Assembler et contrôler :
Commence par faire coïncider les crans principaux, puis répartis la matière selon les indications du patron. Couds sans tirer sur la manche ni sur le vêtement. Vérifie ensuite que les 2 manches ont une forme comparable et tombent correctement.

Mini cas en atelier :
Tu montes 2 manches sur une veste d'essai. Commence par repérer leur sommet et leurs crans, puis assemble chaque manche sans tirer sur la peau. Contrôle les coutures et la symétrie. Livrable attendu : une veste avec 2 manches montées, sans plis ni décalage visible.

Checklist de contrôle :

Point à vérifier	Contrôle à faire
Repères	Les crans et les milieux coïncident.
Sens du poil	Les pièces sont orientées comme prévu.
Couture	La couture est régulière, sans traction.
Col	Il est centré et ne bâille pas.
Manches	Elles sont symétriques et sans plis visibles.

Ce qu'il faut retenir

Avant le montage, identifie les pièces et vérifie les repères, les marges et le sens du poil. Manipule la peau avec soin pour éviter de la déformer.

- Pour le col, fais coïncider les repères et contrôle qu'il reste **centré et régulier**.
- Pour les manches, aligne les crans et répartis la matière sans tirer.
- Vérifie la **symétrie des pièces** et l'absence de plis visibles.

Contrôle chaque assemblage avant de poursuivre. Des gestes précis et une couture sans traction assurent une finition nette.

Chapitre 5 : Doublage, repassage et finitions du vêtement

1. Préparer et poser la doublure :

Préparation :
La doublure protège l'intérieur du vêtement et aide à l'enfiler. Avant de la monter, vérifie qu'elle correspond aux pièces du modèle, que les repères sont présents et que le tissu n'est ni froissé ni abîmé.

Montage :
Assemble les pièces de doublure en respectant les crans et les marges prévues. Laisse l'ouverture nécessaire pour retourner le vêtement, puis vérifie que la doublure tombe sans tirer sur le cuir ou la peau.

Exemple de montage :
Pour doubler une veste avec 2 manches, assemble d'abord les pièces du corps, puis les manches. Épingle les repères, bâtis les zones délicates et contrôle l'aisance avant de fixer la doublure au vêtement.

2. Repasser sans abîmer les matières :

Réglage du matériel :
Le cuir et les peaux craignent la chaleur directe. Consulte les consignes de la matière et teste toujours un réglage sur une chute. Utilise une pattemouille si elle est adaptée, puis travaille par pressions légères.

Représentation visuelle



Le repassage doit être fait avec précaution pour préserver la qualité du cuir

Gestes à retenir :
Évite de faire glisser longuement le fer sur une peau, car cela peut déformer ou lustrer la surface. Pour aplatir une couture, place-la correctement et presse quelques secondes sans forcer.

- Vérifie la température sur une chute.
- Garde le fer en mouvement ou presse brièvement, selon la matière.
- Laisse refroidir la pièce à plat avant de la déplacer.

Exemple de contrôle :
Sur une chute de cuir de 10 cm, teste le fer pendant quelques secondes avec une protection adaptée. Si la couleur change, si la surface brille ou si la matière se déforme, arrête et demande conseil.

3. Réaliser les finitions et contrôler le vêtement :

Finitions soignées :
Termine les coutures, rentre les fils et vérifie que la doublure ne dépasse pas. Contrôle aussi les boutons, les pressions, les fermetures et les ourlets. Une finition propre rend le vêtement plus agréable à porter et plus solide.

Contrôle final :
Pose le vêtement à plat, puis examine-le à l'endroit et à l'envers. Vérifie la symétrie, la régularité des coutures et la liberté de mouvement. Au stage, j'ai appris qu'un dernier contrôle évite bien des retouches.

À vérifier	Action
Doublure	Vérifie qu'elle ne tire pas et ne dépasse pas.
Coutures	Contrôle leur régularité et coupe les fils qui dépassent.
Fermetures	Ouvre et ferme chaque bouton, pression ou fermeture éclair.
Aspect général	Repère les plis, les marques et les différences entre les côtés.

Mini cas concret :
Tu termines une veste doublée en 45 minutes. Tu contrôles les 2 manches, les 4 boutons et les coutures intérieures, puis tu rectifies un fil qui dépasse. Livrable attendu : une veste propre, doublée, repassée selon les consignes et prête pour l'essayage.

Ce qu'il faut retenir

Une doublure bien montée protège le vêtement et facilite son enfilage. Vérifie son ajustement et repasse les matières délicates avec prudence.

- Prépare les pièces et respecte les repères pour obtenir une **doublure sans tension**.
- Teste la température sur une chute et évite toute chaleur directe excessive.
- Contrôle les coutures, les fermetures, les ourlets et l'aspect général.

Un **contrôle final minutieux** permet de corriger les défauts et de livrer un vêtement propre, solide et prêt pour l'essayage.

Gestion des réalisations et communication en atelier

Présentation de la matière :
En CAP Vêtement de peau, tu apprends à comprendre les **coûts de production**, contrôler les finitions et transmettre des consignes précises à l'équipe.

La communication est évaluée dans l'épreuve Préparation du travail et technologie, de coefficient 6, durant 5 à 8 heures en examen final. Tu exploites des documents techniques et prépares le travail.

Le **contrôle de qualité** relève de Réalisation d'un produit, épreuve pratique de coefficient 10, durant 8 à 12 heures hors PSE. Ces évaluations peuvent aussi se dérouler en CCF en dernière année, suivant ton statut.

Conseil :
Je te conseille de consacrer **15 minutes par semaine** à une fiche regroupant matières, fournitures et temps de fabrication. Entraîne-toi à expliquer une anomalie avec des mots précis, par exemple une surpiqûre irrégulière.

Avant chaque réalisation, relis les consignes et prépare tes contrôles. Vérifie progressivement les mesures et les finitions plutôt que d'attendre la fin. Si tu hésites, demande une clarification. L'objectif reste de progresser avec méthode, pas de tout réussir immédiatement.

Table des matières

Chapitre 1 : Organisation de l'atelier et rôle des personnels ..... Aller
1. Organiser l'atelier ..... Aller
2. Comprendre le rôle des personnels ..... Aller
Chapitre 2 : Coût de production et temps alloués ..... Aller
1. Comprendre le coût de production ..... Aller
2. Respecter les temps alloués ..... Aller
3. Analyser un écart et rendre compte ..... Aller
Chapitre 3 : Contrôle de qualité et correction des malfaçons ..... Aller
1. Contrôler le vêtement ..... Aller
2. Repérer et corriger les malfaçons ..... Aller
3. Tracer le contrôle et transmettre l'information ..... Aller
Chapitre 4 : Communiquer et travailler en équipe ..... Aller
1. Transmettre les informations techniques ..... Aller
2. S'intégrer à l'équipe et suivre le travail ..... Aller

Chapitre 1 : Organisation de l'atelier et rôle des personnels

1. Organiser l'atelier :

Les espaces de travail :
Dans un atelier de vêtement de peau, chaque zone a sa fonction. Tu peux y trouver un espace de réception des peaux, des postes de préparation et de coupe, des machines à coudre, puis une zone de contrôle et de rangement.

Le matériel à sa place :
Range les outils à l'endroit prévu et garde ton poste dégagé. Les ciseaux, les règles et les pinces doivent rester accessibles, sans encombrer la table. C'est plus sûr, et tu perds moins de temps à chercher.

Exemple de préparation du poste :
Avant de couper une pièce, tu vérifies le modèle, la peau, les outils et la fiche de travail. Tu installes le matériel nécessaire, puis tu éloignes ce qui ne sert pas. À la fin, tu ranges et tu signales tout outil abîmé.

Repères à suivre :

Moment	À faire
Avant le travail	Lire la fiche et préparer le poste.
Pendant le travail	Garder l'espace ordonné et suivre les consignes.
Après le travail	Ranger le matériel et transmettre les informations utiles.

Check-list de terrain :

- Tu as lu la fiche de travail.
- Tu as préparé les outils utiles.
- Ton poste est dégagé et bien éclairé.
- Tu sais où déposer les pièces terminées.
- Tu as rangé et signalé toute anomalie.

2. Comprendre le rôle des personnels :

Les rôles dans l'équipe :
Selon la taille de l'entreprise, une même personne peut assurer plusieurs tâches. La responsable ou le responsable d'atelier organise le travail. Les opérateurs réalisent les opérations prévues, et la personne chargée du contrôle vérifie la qualité.

La communication au quotidien :

Quand tu reçois une consigne, écoute jusqu'au bout et demande une précision si un point n'est pas clair. Préviens rapidement la personne responsable si une peau présente un défaut, si une pièce manque ou si tu prends du retard.

Exemple de suivi d'une commande :
Contexte : l'équipe doit préparer 6 pièces pour un blouson. Tu repères une marque sur une peau avant la coupe. Tu mets la peau de côté, avertis la responsable et attends son accord. Résultat : l'équipe choisit une autre zone de coupe avant de poursuivre. Livrable attendu : une fiche de suivi mise à jour, avec l'anomalie et la décision prise.

Ce que tu transmets :

- Le numéro de la commande et la pièce concernée.
- Le problème constaté, décrit simplement.
- Les opérations déjà réalisées.
- La décision reçue et l'étape suivante.

Astuce de stage :
J'ai appris qu'un message court et précis évite bien des erreurs. Note les consignes importantes sur la fiche prévue, puis vérifie que tu as compris qui doit agir et à quel moment. Ne cache jamais une erreur, signale-la sans attendre.

Ce qu'il faut retenir

Un atelier bien organisé améliore la sécurité, la qualité et l'efficacité du travail.

- Prépare ton poste à partir de la **fiche de travail**, garde-le dégagé et range les outils après usage.
- Respecte les rôles de l'équipe : la personne responsable organise, les opérateurs réalisent et le contrôle vérifie.
- Signale sans attendre tout défaut, manque ou retard, avec des informations **claires et précises**.

En cas de doute ou d'anomalie, demande une consigne et note la décision pour que l'équipe puisse poursuivre correctement.

Chapitre 2 : Coût de production et temps alloués

1. Comprendre le coût de production :

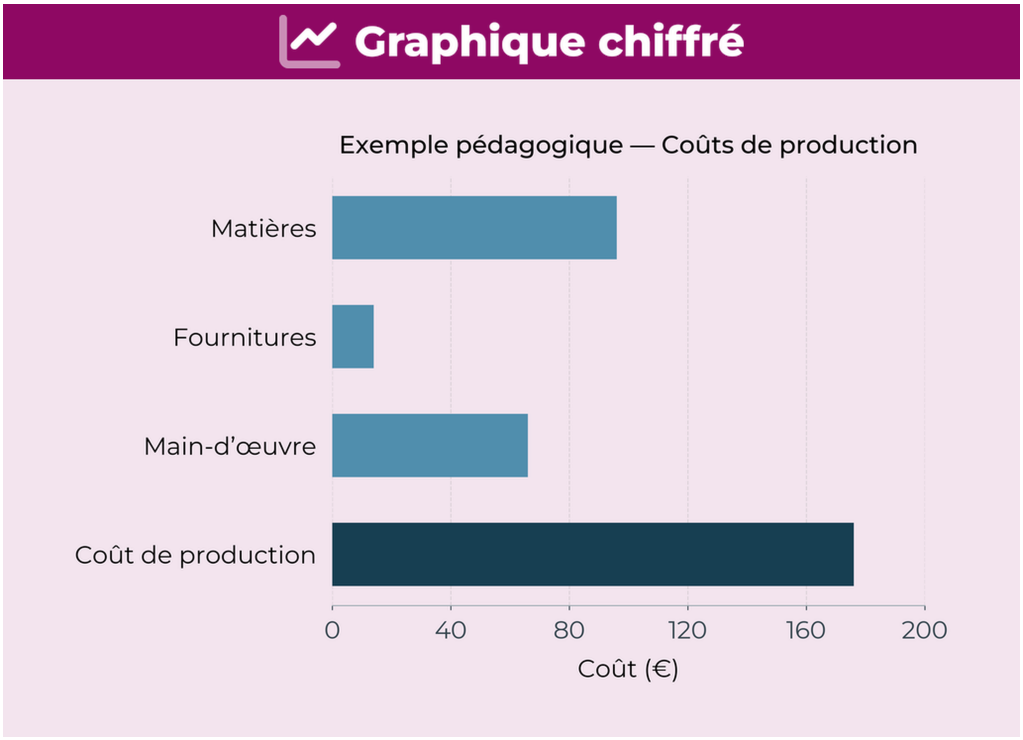
Ce que comprend le coût :
Le coût de production correspond aux dépenses nécessaires pour fabriquer un vêtement. Pour une veste en peau, pense aux matières, aux fournitures et au temps de travail. Bien les repérer t'aide à éviter de produire à perte.

Les éléments à compter :
Note le prix de la peau utilisée, du fil, de la fermeture et des autres fournitures. Ajoute le coût de la main-d'œuvre, calculé à partir du temps passé et du coût horaire donné par l'entreprise.

Exemple de calcul du coût :
Pour une veste, les matières coûtent 96 €, les fournitures 14 €, et la main-d'œuvre revient à 3 heures × 22 €, soit 66 €. Le coût de production est de 96 € + 14 € + 66 € = 176 €.

Élément	Calcul	Coût
Matières	Peau utilisée	96 €
Fournitures	Fil, fermeture et accessoires	14 €
Main-d'œuvre	3 heures × 22 €	66 €
Coût de production	96 € + 14 € + 66 €	176 €

Graphique chiffré



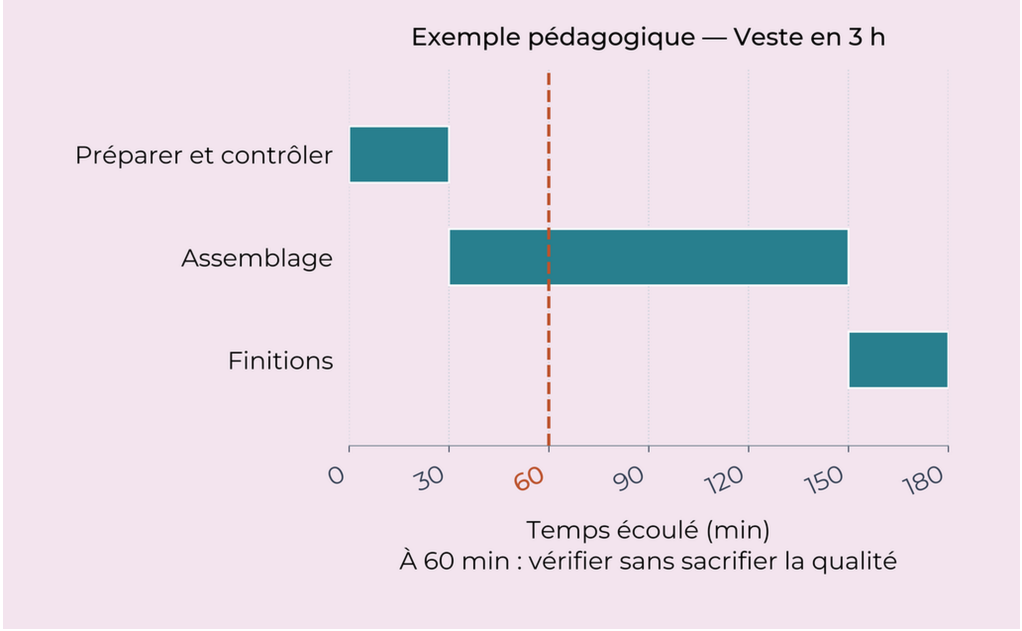
2. Respecter les temps alloués :

À quoi sert le temps alloué :
Le temps alloué est la durée prévue pour réaliser une opération ou un vêtement. Il sert à organiser le travail et à estimer le coût de la main-d'œuvre. Ce n'est pas une raison pour bâcler les coutures ou négliger ta sécurité.

Comment t'organiser ?
Avant de commencer, lis la gamme de montage et prépare ton poste. Regroupe les outils utiles, vérifie les pièces et enchaîne les opérations dans l'ordre. Cette préparation limite les interruptions et les erreurs qui font perdre du temps.

Exemple de suivi du temps :
Une veste doit être montée en 3 heures. Tu prévois 30 minutes pour préparer et contrôler les pièces, puis 2 heures pour l'assemblage et 30 minutes pour les finitions. Après 1 heure, vérifie ton avancement sans sacrifier la qualité.

Graphique chiffré



Les bons réflexes en atelier :

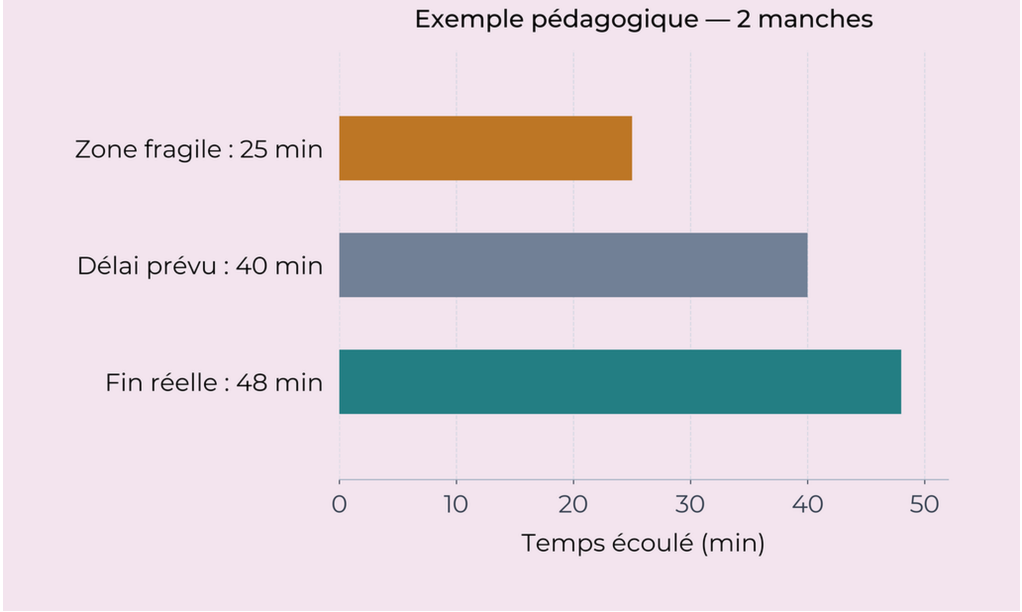
- Note l'heure de début et l'heure de fin de chaque opération.
- Signale rapidement un défaut de peau ou un problème de machine.
- Si tu prends du retard, cherche la cause avant d'accélérer.
- Contrôle la qualité aux étapes importantes, pas seulement à la fin.

3. Analyser un écart et rendre compte :

Comprendre l'écart :
Un écart, c'est une différence entre le temps prévu et le temps réellement passé. Il peut venir d'une matière difficile à travailler, d'une pièce à reprendre ou d'un poste mal préparé. Le noter aide l'équipe à mieux prévoir les prochaines fabrications.

Mini cas concret :
Tu dois préparer 2 manches en 40 minutes. Après 25 minutes, tu constates qu'une peau présente une zone fragile. Tu demandes conseil, repositionnes le patron avec validation, puis termines en 48 minutes sans utiliser la partie abîmée.

Graphique chiffré



Résultat et livrable attendu :
Tu dépasses le temps prévu de 8 minutes, mais tu évites une pièce défectueuse. Le livrable attendu est une fiche de suivi indiquant le temps prévu, le temps réalisé, la difficulté rencontrée et la solution retenue.

Check-list avant de rendre ton travail :

- Le temps prévu et le temps réel sont-ils notés ?
- Les matières et fournitures utilisées sont-elles indiquées ?
- Les coutures et finitions ont-elles été contrôlées ?
- Un écart ou un défaut a-t-il été expliqué à l'équipe ?
- La fiche de suivi est-elle complète et lisible ?

Ce qu'il faut retenir

Pour éviter de produire à perte, calcule le **coût de production** en additionnant matières, fournitures et main-d'œuvre. Organise ton travail selon le temps prévu, sans compromettre la qualité ni ta sécurité.

- Prépare ton poste et suis la gamme de montage pour limiter les interruptions.
- Note les temps prévus et réels, puis explique tout écart rencontré.
- Contrôle les finitions et signale rapidement défauts ou difficultés à l'équipe.

Une **fiche de suivi complète** permet de rendre compte du travail réalisé et d'améliorer les estimations futures. En cas de problème, privilégie une solution validée plutôt que la précipitation.

Chapitre 3 : Contrôle de qualité et correction des malfaçons

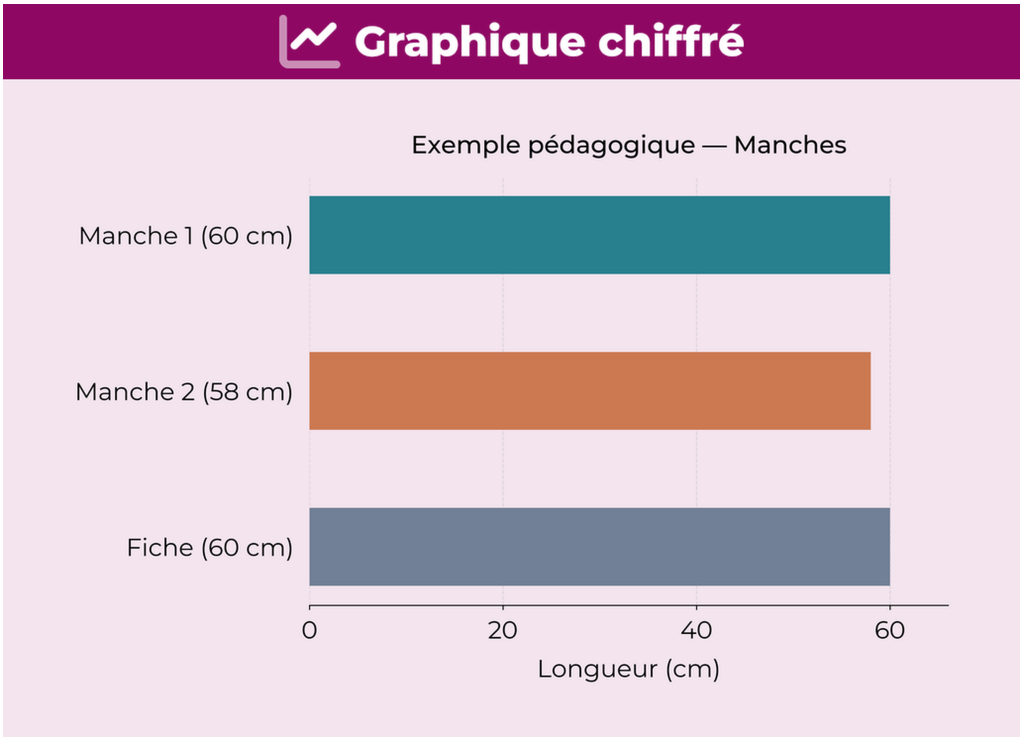
1. Contrôler le vêtement :

Les points à vérifier :
Quand tu contrôles un vêtement en peau, prends le temps de l'observer avant de le plier ou de le ranger. Vérifie l'aspect général, les mesures, les coutures, les assemblages et les finitions. Une petite anomalie repérée tôt est souvent plus simple à corriger.

Une méthode régulière :
Installe la pièce à plat sur une surface propre et bien éclairée. Compare-la au modèle ou aux indications de la fiche de travail. Contrôle chaque zone dans le même ordre, par exemple du col vers les manches, puis jusqu'au bas du vêtement.

- Observe la peau, son sens et l'harmonie des morceaux.
- Vérifie que les coutures sont régulières et solides.
- Contrôle les mesures, les bords et les finitions.
- Repère les taches, griffures, trous ou traces de colle.

Exemple de contrôle :
Sur une veste, tu mesures les 2 manches et tu compares leur longueur. Si l'une fait 60 cm et l'autre 58 cm alors que la fiche prévoit 60 cm, tu notes l'écart avant de décider de la correction.



2. Repérer et corriger les malfaçons :

Comprendre le défaut :
Une malfaçon est un défaut de fabrication qui nuit à l'aspect, à la solidité ou à l'usage du vêtement. Avant de découdre ou de recouper, cherche sa cause. Une couture qui fronce peut venir d'une tension de fil trop forte ou d'un entraînement irrégulier.

Choisir une correction adaptée :
Ne corrige pas au hasard. Repère d'abord la zone, puis demande-toi si la réparation risque d'abîmer la peau ou de modifier la forme. Utilise les outils adaptés et respecte les consignes de l'atelier. Si tu hésites, préviens ton responsable avant d'intervenir.

Voici des défauts fréquents et des pistes de contrôle :

Défaut observé	Vérification ou correction
Couture qui fronce	Contrôle la tension et l'entraînement, puis reprends la couture si c'est possible.
Fil qui dépasse	Coupe proprement le fil sans entailler la peau.
Bords décalés	Vérifie l'assemblage et réaligne les pièces avant une reprise.
Tache ou trace de colle	Évite de frotter. Demande quelle méthode de nettoyage convient à la matière.

Exemple de correction :
Tu remarques une couture ouverte sur 3 cm sous une manche. Tu arrêtes le contrôle, tu repères précisément l'ouverture et tu vérifies que la peau n'est pas déchirée. Après accord, tu reprends la couture, puis tu contrôles sa solidité et l'aspect sur l'endroit.

3. Tracer le contrôle et transmettre l'information :

Noter les observations :
Écris tes constats de façon claire et précise sur la fiche de suivi ou le support utilisé dans l'atelier. Indique la pièce concernée, la zone du défaut et la correction réalisée ou à prévoir. Ces notes évitent qu'une anomalie soit oubliée ou réparée deux fois.

Mini-cas et livrable attendu :
Tu contrôles une veste en peau avant sa remise au poste suivant. La manche droite mesure 58 cm au lieu des 60 cm attendus, et un fil dépasse sur la couture du côté. Tu signales les 2 points, puis tu fais corriger la manche selon les consignes de l'atelier.

Après la reprise, tu mesures de nouveau la manche et tu vérifies la couture. Le livrable attendu est une fiche de contrôle datée, avec le défaut relevé, l'action réalisée et le résultat final. Dans ce cas, tu notes 60 cm après correction et une couture propre, sans fil dépassant.

Check-list avant de transmettre :

- La pièce est propre et posée à plat.
- Les mesures importantes sont vérifiées.
- Les coutures et les finitions sont observées.
- Les défauts sont notés avec leur emplacement.
- La correction est contrôlée une seconde fois.

Ce qu'il faut retenir

Contrôle le vêtement avec méthode, à plat et sous un bon éclairage, en le comparant au modèle ou à la fiche de travail.

- Examine **l'aspect et les mesures**, les coutures, les assemblages et les finitions.
- Repère les défauts et cherche leur cause avant de choisir une correction adaptée.
- Note précisément la pièce, la zone concernée et l'action réalisée ou à prévoir.
- Après correction, vérifie à nouveau la solidité et l'aspect du vêtement.

Une **fiche de contrôle claire** assure le suivi et facilite la transmission au poste suivant. En cas de doute, demande l'accord de ton responsable avant d'intervenir.

Chapitre 4 : Communiquer et travailler en équipe

1. Transmettre les informations techniques :

Des consignes précises :
En atelier, tu dois transmettre des informations faciles à comprendre et assez précises pour que ton collègue puisse agir sans deviner. Nomme la pièce, indique l'opération à réaliser et précise les mesures, le sens ou le délai utile.

Des supports adaptés :
Un patron annoté, une fiche de suivi ou un croquis peuvent éviter une erreur de coupe ou de montage. Écris lisiblement, date tes indications et utilise les termes professionnels appris en atelier, comme envers, endroit, marge de couture ou repère.

Information à transmettre	Exemple utile en atelier
Pièce concernée	Manche gauche du blouson
Opération	Assembler endroit contre endroit
Repère ou mesure	Aligner les crans, garder 1 cm de marge
Délai ou priorité	À vérifier avant la prochaine étape

Exemple de consigne :
Tu transmets la manche à ta collègue en lui précisant la pièce, les crans à aligner et la marge de couture de 1 cm. Tu ajoutes une annotation sur la fiche de suivi pour qu'elle puisse vérifier l'information sans te chercher.

2. S'intégrer à l'équipe et suivre le travail :

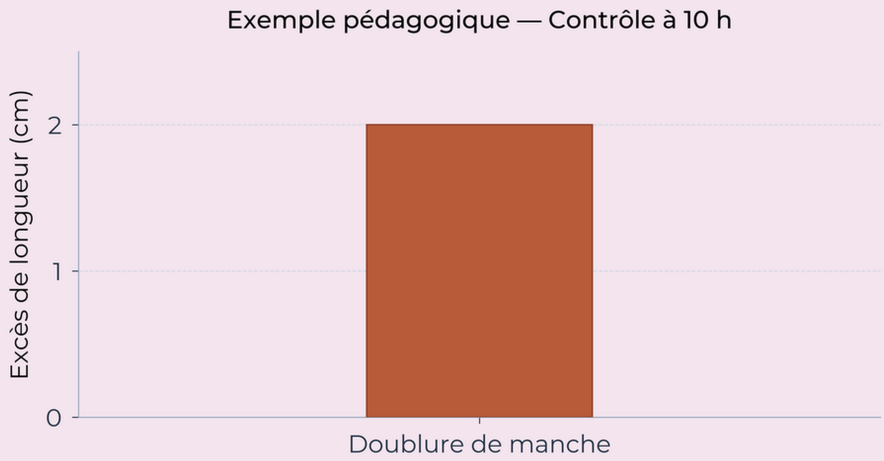
Une attitude professionnelle :
Une équipe fonctionne mieux quand chacun écoute, respecte le travail des autres et prévient en cas de difficulté. Si tu ne comprends pas une consigne, demande une précision avant de couper ou de piquer. J'ai appris qu'une question de 20 secondes peut éviter une pièce abîmée.

La transmission et le suivi :
Quand tu termines une opération, indique ce qui est fait, ce qui reste à faire et tout défaut repéré. Note l'information sur le support prévu, puis vérifie que ton collègue l'a bien reçue. C'est particulièrement important quand plusieurs personnes interviennent sur le même vêtement.

Mini-cas concret :

À 10 h, tu constates que la doublure d'une manche est trop longue de 2 cm avant l'assemblage. Tu arrêtes cette étape, préviens la personne responsable, mesures la différence avec elle, puis notes la correction à effectuer sur la fiche de suivi.

Graphique chiffré



Le résultat attendu est une manche vérifiée avant montage et une consigne comprise par l'équipe. Le livrable est la fiche de suivi datée, avec la pièce concernée, l'écart de 2 cm et l'action retenue.

Checklist avant de passer une pièce :

- Vérifie que la pièce correspond au bon vêtement et au bon côté.
- Indique clairement l'opération déjà réalisée.
- Signale toute mesure, défaut ou difficulté à contrôler.
- Range le patron, la fiche et la pièce ensemble.
- Fais confirmer la consigne si elle peut être mal comprise.

Ce qu'il faut retenir

Pour éviter les erreurs en atelier, transmets des consignes précises et vérifie que ton équipe les a comprises.

- Précise la pièce, l'opération, les mesures et les délais utiles.
- Utilise des **supports adaptés**, lisibles et datés, comme une fiche de suivi ou un patron annoté.

- Signale les difficultés et les défauts, puis note ce qui est fait et ce qui reste à faire.
- Avant de passer une pièce, vérifie son côté, son état et les consignes de suite.

En cas de doute, demande une précision avant d'agir. Une **communication claire** et un suivi partagé protègent les pièces et facilitent le travail collectif.

Copyright © 2027 FormaV®. Tous droits réservés.

FormaV® est une marque déposée auprès de l'INPI sous le numéro 5227897.

Ce document a été élaboré par FormaV® avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV®, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV® se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.