CAP Fourrure

187 Fiches de Révision

CAP Fourrure

Fourrure

- 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

capfourrure.fr

Préambule

1. Le mot du formateur :



Hello, moi c'est **Romain** 👋

D'abord, je tiens à te remercier de m'avoir fait confiance et d'avoir choisi www.capfourrure.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 Fourrure** avec une moyenne de **14,63/20**.

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, s'affirmer et s'émanciper ..... Aller

Chapitre 2 : S'informer et communiquer avec esprit critique ..... Aller

Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer par les mots et les arts ..... Aller

Chapitre 4 : Maîtriser la langue et dire le métier avec justesse ..... Aller

Histoire-géographie ..... Aller

Chapitre 1 : La France et l'affirmation démocratique depuis 1789 ..... Aller

Chapitre 2 : La construction européenne et la place de la France ..... Aller

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans le monde actuel ..... Aller

Chapitre 4 : Espaces urbains en France ..... Aller

Enseignement moral et civique ..... Aller

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

Chapitre 2 : Information responsable, environnement et biodiversité ..... Aller

Chapitre 3 : Délibération des institutions, République et Nation ..... Aller

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

Chapitre 5 : Participation et engagement politiques des citoyens ..... Aller

Mathématiques ..... Aller

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

Chapitre 2 : Fonctions et lectures de graphiques cartésiens ..... Aller

Chapitre 3 : Statistiques et probabilités avec le numérique ..... Aller

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

Physique-chimie ..... Aller

Chapitre 1 : Électricité : circuits, puissance et énergie ..... Aller

Chapitre 2 : Mécanique : mouvements et équilibres simples ..... Aller

Chapitre 3 : Chimie : solutions aqueuses et sécurité ..... Aller

Chapitre 4 : Acoustique et optique au quotidien ..... Aller

Chapitre 5 : Températures et échanges d'énergie ..... Aller

Langue vivante étrangère : Anglais ..... Aller

Chapitre 1 : Comprendre l'anglais du quotidien et du métier ..... Aller

Chapitre 2 : Échanger à l'oral dans des situations courantes ..... Aller

Chapitre 3 : Lire et écrire sur les cultures anglophones ..... Aller

Éducation physique et sportive ..... Aller

Chapitre 1 : Courir et s'orienter en gérant ses ressources ..... Aller

Chapitre 2 : Danser ensemble et développer sa motricité ..... Aller

Chapitre 3 : Badminton : stratégie et rôles responsables ..... Aller
Chapitre 4 : S'entraîner pour construire durablement sa santé ..... Aller
Prévention santé-environnement ..... Aller
Chapitre 1 : Hygiène de vie, alimentation et addictions ..... Aller
Chapitre 2 : Sexualité, contraception et prévention des IST ..... Aller
Chapitre 3 : Ressources, nuisances et risques environnementaux ..... Aller
Chapitre 4 : Travail : droits, prévention et premiers secours ..... Aller
Chapitre 5 : Budget, assurances et achats responsables ..... Aller
Arts appliqués et cultures artistiques ..... Aller
Chapitre 1 : Situer le costume et les accessoires dans l'histoire ..... Aller
Chapitre 2 : Représenter les formes, les couleurs et les matières ..... Aller
Chapitre 3 : Rechercher et communiquer une intention esthétique ..... Aller
Définition du modèle ..... Aller
Chapitre 1 : Décoder les mesures et les documents du modèle ..... Aller
Chapitre 2 : Réaliser et régler une toile sur mannequin ..... Aller
Chapitre 3 : Tracer et adapter les patrons ..... Aller
Connaissance des matières d'œuvre ..... Aller
Chapitre 1 : Identifier l'origine des pelleteries et des peaux ..... Aller
Chapitre 2 : Comprendre les propriétés du cuir et du poil ..... Aller
Chapitre 3 : Choisir les fils, étoffes et passementeries ..... Aller
Matériels et organisation de l'atelier ..... Aller
Chapitre 1 : Organiser un poste de travail sûr et rationnel ..... Aller
Chapitre 2 : Régler et utiliser les machines de l'atelier ..... Aller
Chapitre 3 : Entretenir le matériel et signaler les anomalies ..... Aller
Préparation et coupe des peaux ..... Aller
Chapitre 1 : Ouvrir, dresser et réparer les pelleteries ..... Aller
Chapitre 2 : Assortir les peaux et prévoir leur emploi ..... Aller
Chapitre 3 : Tracer et couper par jonction et allonge ..... Aller
Chapitre 4 : Réaliser le galonnage et mettre les peaux en forme ..... Aller
Assemblage et montage du vêtement ..... Aller
Chapitre 1 : Dresser et assembler les bandes de peau ..... Aller
Chapitre 2 : Clouer et égaliser les éléments assemblés ..... Aller
Chapitre 3 : Couper les fournitures et préparer le montage ..... Aller
Chapitre 4 : Monter le vêtement et préparer les essayages ..... Aller
Chapitre 5 : Finir et repasser les vêtements doublés ..... Aller
Gestion des réalisations et communication ..... Aller

Chapitre 1 : Planifier le travail et calculer les coûts ..... Aller
Chapitre 2 : Contrôler la qualité et traiter les écarts ..... Aller
Chapitre 3 : Communiquer avec l'équipe et la clientèle ..... Aller

Français

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, le Français t'apprend à comprendre des textes, à écrire clairement et à **présenter tes idées**. L'épreuve commune avec l'Histoire-géographie et l'EMC porte un **coefficient de 3**.

En **dernière année**, le contrôle en cours de formation (CCF) comprend une production écrite en 3 étapes de 40 minutes et un oral de 10 minutes maximum.

Si tu passes l'examen final ponctuel, le Français comporte un **écrit de 2 heures** et un **oral de 10 minutes**.

Conseil :
Consacre 15 minutes, 3 fois par semaine, à lire un texte court et à en résumer les idées. Pour tes écrits, prépare un plan simple, puis vérifie les accords et la ponctuation. Garde un carnet de tes erreurs pour cibler tes entraînements.

Pour l'oral, entraîne-toi à présenter une réparation de vêtement en fourrure avec tes propres mots. Chronomètre-toi et explique tes choix. Tu peux avancer progressivement, sans chercher la perfection dès le premier essai.

Table des matières

Chapitre 1 : Se dire, s'affirmer et s'émanciper ..... Aller
1. Mettre des mots sur qui tu es ..... Aller
2. S'affirmer et gagner en autonomie ..... Aller
Chapitre 2 : S'informer et communiquer avec esprit critique ..... Aller
1. Vérifier une information ..... Aller
2. Communiquer et rédiger clairement ..... Aller
Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer par les mots et les arts ..... Aller
1. Faire naître une idée ..... Aller
2. Lire et analyser une œuvre ..... Aller
3. Créer et rédiger clairement ..... Aller
Chapitre 4 : Maîtriser la langue et dire le métier avec justesse ..... Aller
1. Lire et comprendre une consigne ..... Aller
2. Employer les mots précis du métier ..... Aller
3. Rédiger et transmettre une information ..... Aller

Chapitre 1 : Se dire, s'affirmer et s'émanciper

1. Mettre des mots sur qui tu es :

Exprimer ton point de vue :
Se dire, c'est exprimer tes idées, tes goûts et tes émotions avec des mots précis. En français, tu apprends à parler de toi, mais aussi à écouter les autres sans être obligé d'être d'accord avec eux.

Lire et analyser un texte :
Pour comprendre un texte, repère d'abord son auteur, son sujet et son type. Puis souligne les mots importants et demande-toi ce que ressent la personne, ce qu'elle défend et à qui elle s'adresse.

- Observe le titre et la situation présentée.
- Repère les mots qui expriment une opinion ou une émotion.
- Reformule l'idée principale avec tes propres mots.

Exemple de lecture :
Dans un texte où une apprentie raconte sa première journée d'atelier, relève les mots qui montrent son stress, puis ceux qui montrent sa fierté après avoir réussi une finition. Tu comprends ainsi l'évolution de son ressenti.

Choisir des mots justes :
Un vocabulaire précis t'aide à mieux expliquer ce que tu penses. Au lieu de dire seulement « c'était bien », tu peux préciser ce qui t'a plu, ce qui t'a posé problème et pourquoi.

Ce que tu veux exprimer	Formulation possible
Un ressenti	Je me suis senti fier après avoir terminé cette étape.
Une difficulté	J'ai eu du mal à garder des points réguliers.
Un besoin	J'aurais besoin d'une démonstration avant de recommencer.

2. S'affirmer et gagner en autonomie :

Donner ton avis avec respect :
S'affirmer, ce n'est pas imposer ton opinion. C'est la dire clairement, expliquer tes raisons et laisser l'autre répondre. En stage comme en classe, cette attitude t'aide à demander de l'aide et à signaler un problème.

Rédiger une réponse claire :
Pour écrire, commence par répondre directement à la question. Ajoute ensuite une raison et un exemple. Des connecteurs comme « d'abord », « parce que » et « par exemple » rendent ton raisonnement plus facile à suivre.

Exemple de prise de parole :
« Je préfère vérifier la consigne avant de couper la pièce, parce qu'une erreur serait difficile à corriger. » Cette phrase exprime un choix, donne une raison et reste respectueuse.

Construire ton autonomie :
S'émanciper, c'est apprendre à faire tes propres choix et à comprendre leurs conséquences. En atelier, tu peux gagner en autonomie en préparant ton matériel, en vérifiant les consignes et en demandant un retour sur ton travail.

Exemple de mini cas en atelier :
Tu dois préparer une petite pièce de fourrure en 30 minutes. Tu relis la consigne, repères 3 étapes, demandes confirmation avant la coupe, puis contrôles ton travail. Le livrable attendu est une fiche de 5 lignes décrivant les étapes, ton choix et une difficulté rencontrée.

Ta check-list avant d'agir :

- Ai-je compris la consigne et le résultat attendu ?
- Ai-je le matériel nécessaire avant de commencer ?
- Est-ce que je peux expliquer mon choix avec une raison ?
- Si je bloque, est-ce que je sais formuler une question précise ?
- Ai-je vérifié mon travail avant de le présenter ?

Ce qu'il faut retenir

Apprends à exprimer tes idées et tes émotions avec des mots précis, tout en écoutant les autres. Pour analyser un texte, repère son sujet, son auteur et les indices qui révèlent les opinions ou les ressentis.

- Formule ton avis clairement, donne une raison et un exemple, puis laisse l'autre répondre.
- Pour gagner en **autonomie au quotidien**, vérifie les consignes, prépare ton matériel et contrôle ton travail.
- En cas de difficulté, pose une **question précise** ou demande un retour.

En t'exprimant avec respect et en vérifiant tes choix, tu peux t'affirmer et progresser dans tes activités.

Chapitre 2 : S'informer et communiquer avec esprit critique

1. Vérifier une information :

Lire avant de croire :
Quand tu trouves une information en ligne, dans un article ou dans une vidéo, ne la prends pas tout de suite pour vraie. Regarde qui l'a publiée, à quelle date et dans quel but. Ces réflexes t'aident à distinguer un fait, une opinion et une publicité.

Repérer les indices utiles :
Un fait peut être vérifié, tandis qu'une opinion exprime un jugement. Une information sérieuse indique souvent son auteur, sa date et ses sources. Si un titre cherche surtout à te choquer ou à te faire cliquer, prends le temps de vérifier son contenu.

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

Exemple d'information à vérifier :
Tu vois une publication qui affirme qu'une fourrure ancienne est forcément authentique. Avant de la répéter, cherche une source spécialisée et demande conseil à ton enseignant ou à un professionnel. Une photo ou un commentaire ne suffit pas à prouver l'origine d'une pièce.

Mini-mémo :

Question	Réflexe
Qui parle ?	Repère l'auteur ou l'organisme.
Quand ?	Vérifie la date de publication.
Sur quoi s'appuie l'affirmation ?	Cherche des preuves et une autre source.

2. Communiquer et rédiger clairement :

Adapter ton message :
Pour bien communiquer, pense à la personne qui va te lire ou t'écouter, puis précise ton objectif. Un message destiné à un collègue peut être direct, tandis qu'une demande à ton tuteur demande un ton poli et des informations bien organisées.

Lire, analyser puis rédiger :
Pour analyser un document, commence par relever sa nature, son auteur, sa date et son sujet. Ensuite, note son idée principale et les éléments qui la soutiennent. Pour rédiger, fais

une phrase d'introduction, développe tes idées dans un ordre logique et termine par une demande ou un bilan clair.

- Utilise des connecteurs comme « d'abord », « ensuite » et « enfin ».
- Préfère des phrases courtes et précises.
- Relis les noms, les dates et les consignes.

Check-list avant d'envoyer :

À vérifier	Ta question
Destinataire	Est-ce que je m'adresse à la bonne personne ?
Objectif	Ma demande est-elle facile à comprendre ?
Informations	Ai-je indiqué les détails nécessaires ?
Ton et relecture	Mon message est-il poli et sans erreur gênante ?

Exemple de message professionnel :
En stage, tu remarques qu'une pièce à réparer n'a pas d'étiquette. Tu écris à ton tuteur : « Bonjour, j'ai mis de côté la veste reçue à 10 h. Son étiquette manque. Peux-tu me confirmer le nom du client avant que je prépare la fiche ? ».

Mini-cas concret :
À 9 h, tu reçois une demande de réparation pour 1 vêtement, mais la fiche ne précise pas la matière. Tu vérifies l'étiquette, compares l'information avec la fiche client, puis demandes confirmation au tuteur avant d'écrire la consigne de travail.

Le résultat attendu est une fiche de suivi complétée en 3 étapes : identifier le vêtement, noter l'information vérifiée et signaler le point à confirmer. Le livrable attendu est une fiche claire, datée et transmise au tuteur avant toute intervention.

Ce qu'il faut retenir

Avant de croire ou de transmettre une information, vérifie sa **source et sa date**, puis distingue les faits des opinions.

- Compare l'affirmation avec une autre source fiable et cherche des preuves.
- Adapte ton message au destinataire et précise ton objectif.
- Organise tes idées, écris clairement et relis les informations importantes.

En cas de doute, demande confirmation à la bonne personne. Un message professionnel doit être **clair et vérifié** avant d'être transmis.

Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer par les mots et les arts

1. Faire naître une idée :

Rêve et imagination :
Imaginer, c'est inventer une scène, un objet ou une histoire qui n'existe pas forcément encore. En français, tu apprends à transformer une idée ou une émotion en mots. Dans ton métier, cette imagination peut aussi nourrir le choix d'une forme ou d'une ambiance.

Partir d'un détail concret :
Pour lancer une idée, observe un détail autour de toi, puis associe-lui une sensation, une couleur ou un souvenir. Note tes mots sans chercher tout de suite à faire des phrases parfaites. Cette étape libère l'imagination et évite de rester bloqué devant la page.

Exemple d'idée imaginée :
Tu observes une vieille étoffe aux reflets argentés. Tu notes « nuit », « froid », « forêt » et « lumière ». En 5 minutes, ces mots peuvent devenir le début d'un court récit ou d'une description poétique.

2. Lire et analyser une œuvre :

Observer avant d'interpréter :
Devant un texte ou une image, commence par repérer ce que tu vois réellement. Pour un texte, relève le titre, l'auteur s'il est indiqué, les personnages et les mots qui reviennent. Pour une image, observe les couleurs, les formes, la lumière et le cadrage.

Relier les choix à un effet :
Ensuite, demande-toi quel effet ces éléments produisent. Un mot répété peut insister sur une émotion, tandis qu'une couleur sombre peut créer une ambiance inquiétante. Justifie ton interprétation avec un indice précis, plutôt qu'avec une impression seule.

Exemple d'analyse d'image :
Sur une affiche montrant un manteau isolé dans un paysage blanc, tu observes le contraste entre l'objet sombre et le fond clair. Tu peux expliquer que ce contraste attire le regard sur le manteau et donne à l'image une impression de solitude.

Mémo d'observation :

Étape	Question à te poser
Observer	Que vois-tu ou que lis-tu exactement ?
Repérer	Quels mots, couleurs ou formes ressortent ?
Interpréter	Quelle ambiance ou quelle idée se dégage ?

Justifier	Quel indice précis confirme ton interprétation ?

3. Créer et rédiger clairement :

Organiser ton texte :
Avant d'écrire, choisis ton objectif : raconter, décrire ou exprimer une émotion. Note 3 idées, puis range-les dans un ordre logique. Pour raconter, tu peux suivre le début, l'événement qui change la situation, puis la fin.

Choisir tes mots et relire :
Utilise des connecteurs pour guider ton lecteur : « d'abord », « ensuite », « pourtant » et « enfin ». Remplace les mots vagues par des mots précis. À la relecture, vérifie les phrases, les accords et la ponctuation. Une lecture à voix haute aide à repérer les passages confus.

Exemple de mini-projet d'écriture :
Tu as 20 minutes pour écrire une description de 8 à 10 lignes inspirée d'une image de vêtement. Tu notes 3 détails visuels, choisis une ambiance, puis rédiges et relis ton texte. Le livrable attendu est une description propre, avec un titre et au moins 2 connecteurs.

Check-list avant de rendre :

À vérifier	C'est prêt si…
Sujet	Tu réponds bien à la consigne.
Organisation	Tes idées suivent un ordre clair.
Vocabulaire	Tes mots décrivent précisément les détails.
Connecteurs	Tu relies tes idées avec des mots de liaison.
Relecture	Tu as vérifié les accords et la ponctuation.

Ce qu'il faut retenir

Pour créer, pars d'un détail concret et laisse tes associations nourrir ton imagination. Pour analyser une œuvre, observe d'abord les éléments, puis relie-les à un effet en t'appuyant sur des indices précis.

- Note tes idées sans chercher tout de suite la perfection.
- Organise ton texte selon ton objectif et dans un **ordre logique**.
- Choisis un **vocabulaire précis** et des connecteurs pour guider ton lecteur.
- Relis ton texte pour vérifier les accords, la ponctuation et la clarté.

Une observation attentive et une relecture soignée t’aident à transformer tes idées en une création claire et convaincante.

Chapitre 4 : Maîtriser la langue et dire le métier avec justesse

1. Lire et comprendre une consigne :

Repérer l'essentiel :
Quand tu lis une consigne, commence par repérer le verbe d'action, comme « décrire », « comparer » ou « justifier ». Entoure-le, puis cherche ce qu'on te demande de produire. Cette habitude évite de répondre à côté.

Lire en plusieurs étapes :
Lis une première fois pour comprendre le sujet, puis relis en soulignant les informations utiles. Note les mots inconnus et vérifie leur sens avec le contexte ou un dictionnaire. Garde seulement les éléments qui répondent à la consigne.

Exemple de consigne :
Pour « Décris les étapes de réparation d'une doublure », repère le verbe « décris », le sujet « les étapes » et l'objet « réparation d'une doublure ». Ta réponse doit présenter les actions dans l'ordre, pas raconter toute la fabrication du vêtement.

2. Employer les mots précis du métier :

Nommer avec justesse :
Au travail, un mot précis aide ton équipe à comprendre tout de suite ce que tu veux dire. Évite les mots vagues comme « truc » ou « morceau ». Nomme la pièce, l'outil ou l'action, puis vérifie que le terme correspond bien à ce que tu observes.

Choisir un vocabulaire adapté :
Dans un message professionnel, reste simple, poli et précis. Pour décrire une opération, utilise un verbe d'action et précise la partie concernée. Si tu hésites sur un terme, demande confirmation plutôt que de transmettre une information incertaine.

Formulation vague	Formulation plus précise
Le truc est abîmé.	La doublure est déchirée près de la couture.
J'ai réparé le morceau.	J'ai repris la couture du panneau.

Exemple de transmission :
Au lieu de dire « Il y a un problème là », indique : « La couture de la doublure s'est ouverte sur environ 3 centimètres. » La personne qui prend la suite sait où regarder et peut vérifier la réparation.

3. Rédiger et transmettre une information :

Construire un message clair :

Pour rédiger un compte rendu ou une note d'atelier, présente d'abord la situation, puis les actions réalisées et enfin le résultat. Utilise des phrases courtes. Des connecteurs comme « d'abord », « ensuite » et « enfin » rendent les étapes faciles à suivre.

Cas pratique et livrable attendu :
Tu constates qu'une doublure est décousue sur 4 centimètres. En 10 minutes, tu notes le défaut, décris les étapes de reprise et indiques le résultat après vérification. Le livrable attendu est un compte rendu de 3 à 4 phrases, daté et compréhensible par un collègue.

Vérification sur le terrain :

- Relis la consigne et repère l'action demandée.
- Nomme précisément la pièce et le défaut observé.
- Présente les étapes dans un ordre logique.
- Vérifie les accords, les accents et la ponctuation.
- Relis ton message en te demandant si un collègue peut agir grâce à lui.

Ce qu'il faut retenir

Pour répondre juste et communiquer efficacement, comprends la consigne et choisis un vocabulaire adapté à ton métier.

- Repère le **verbe d'action**, le sujet et le résultat attendu avant de rédiger.
- Nomme précisément la pièce, le défaut ou l'opération, sans utiliser de termes vagues.
- Organise ton message : situation, actions réalisées, puis résultat.
- Relis les accords, les accents et la ponctuation pour transmettre une information exploitable.

Un message court, précis et logique permet à ton collègue de comprendre la situation et d'agir sans hésiter.

Histoire-géographie

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, tu étudies la démocratie, la construction européenne, les transports et les espaces urbains. Tu apprends à **analyser des documents** et à situer des événements.

Cette matière participe à l'épreuve de Français, Histoire-géographie et EMC, de **coefficient global 3**. L'évaluation d'Histoire-géographie-EMC est orale, en CCF durant la dernière année ou en examen final, suivant ton statut.

Le CCF dure **15 minutes maximum**. L'oral ponctuel dure 15 minutes, dont 5 minutes de préparation.

Conseil :
Prévois **2 courtes révisions** par semaine. Sur chaque fiche, rassemble les dates, les lieux et les notions essentielles. Entraîne-toi à présenter un document en précisant sa nature, son auteur et son idée principale, sans simplement le lire.

Je te conseille de t'enregistrer pour repérer les explications confuses. Relie les mobilités à ton trajet vers l'atelier, par exemple. Si tu bloques, reprends calmement avec tes propres mots. Privilégie une **explication claire et personnelle**.

Table des matières

Chapitre 1 : La France et l'affirmation démocratique depuis 1789 ..... Aller
1. De la révolution à la république ..... Aller
2. Une démocratie élargie au fil du temps ..... Aller

Chapitre 2 : La construction européenne et la place de la France ..... Aller
1. Des débuts pour construire la paix ..... Aller
2. L'union européenne dans ta vie ..... Aller
3. La place de la france et tes repères ..... Aller

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans le monde actuel ..... Aller
1. Des réseaux de transport à plusieurs échelles ..... Aller
2. Des mobilités inégales et leurs effets ..... Aller
3. Étudier un trajet concret ..... Aller

Chapitre 4 : Espaces urbains en France ..... Aller
1. Comprendre les espaces urbains ..... Aller
2. Identifier les acteurs et les enjeux ..... Aller
3. Étudier un projet urbain ..... Aller

Chapitre 1 : La France et l'affirmation démocratique depuis 1789

1. De la révolution à la république :

La fin de la monarchie absolue :
Avant 1789, le roi détient l'essentiel du pouvoir. La Révolution française commence cette année-là, notamment avec la prise de la Bastille à Paris, le 14 juillet. Les Français contestent les privilèges et réclament davantage de droits.

Des droits nouveaux, mais limités :
Le 26 août 1789, la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen affirme que les hommes naissent libres et égaux en droits. Pourtant, le droit de vote reste réservé aux hommes les plus aisés. La démocratie progresse, mais elle n'est pas encore ouverte à tous.

Exemple de lecture d'un document :
Dans l'article 6 de la Déclaration, repère l'idée que la loi doit être la même pour tous. Note la date, le lieu et l'auteur collectif, les représentants du peuple français. Cette méthode t'aide à analyser un document historique sans confondre ses principes avec la réalité de l'époque.

Des changements politiques successifs :
En 1792, la monarchie est renversée et la République est proclamée. La France connaît ensuite plusieurs régimes, dont l'Empire de Napoléon Bonaparte, puis des monarchies. En 1848, la Deuxième République rétablit le suffrage universel masculin, qui permet aux hommes adultes de voter.

2. Une démocratie élargie au fil du temps :

La république s'installe durablement :
Après la chute de Napoléon III en 1870, la Troisième République se met en place. Les lois constitutionnelles de 1875 organisent les institutions républicaines. À l'école, les lois de Jules Ferry rendent l'enseignement primaire public, gratuit et obligatoire, ce qui favorise l'apprentissage de la citoyenneté.

Le droit de vote s'élargit :
En 1944, les femmes obtiennent le droit de vote en France. Elles votent pour la première fois aux élections municipales du 29 avril 1945. Depuis 1958, la Cinquième République organise la vie politique actuelle. En 1962, les Français commencent à élire le président au suffrage universel direct.

Exemple d'étude de cas :
Imagine que tu prépares une fiche pour expliquer le droit de vote à un camarade. Choisis 4 dates, associe chaque date à un changement et rédige une phrase par étape. Livrable attendu : une fiche chronologique d'environ 80 mots, lisible et vérifiée.

Repères rapides :

Date	Repère à retenir	Ce que cela change
1789	Déclaration des droits	Des principes de liberté et d'égalité sont affirmés
1848	Suffrage universel masculin	Les hommes adultes peuvent voter
1944-1945	Droit de vote des femmes	Les femmes votent pour la première fois en 1945
1958	Début de la Cinquième République	Les institutions actuelles sont établies

Questions rapides :

- Quel événement majeur commence en France en 1789 ?
- Qui obtient le droit de vote en 1848 ?
- En quelle année les femmes votent-elles pour la première fois ?
- Pourquoi la Déclaration de 1789 ne signifie-t-elle pas encore que tous les habitants votent ?

Ce qu'il faut retenir

Depuis 1789, la démocratie française s'est construite par étapes, avec des droits progressivement élargis.

- En 1789, la Déclaration affirme la **liberté et l'égalité**, mais le vote reste limité.
- En 1848, le **suffrage universel masculin** permet aux hommes adultes de voter.
- Les femmes obtiennent le droit de vote en 1944 et votent pour la première fois en 1945.
- La Cinquième République débute en 1958, puis l'élection présidentielle au suffrage universel direct commence en 1962.

La démocratie s'élargit donc au fil du temps, même si ses principes ne sont pas immédiatement appliqués à toute la population.

Chapitre 2 : La construction européenne et la place de la France

1. Des débuts pour construire la paix :

Les premières étapes :
Après la Seconde Guerre mondiale, plusieurs pays 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, des ressources importantes pour fabriquer des armes et reconstruire les pays.

Une coopération qui s'élargit :
En 1951, 6 pays fondent la Communauté européenne du charbon et de l'acier, dont la France et l'Allemagne de l'Ouest. En 1957, les traités de Rome créent la Communauté économique européenne, pour faciliter les échanges et développer un marché commun.

Exemple de coopération :
Imagine qu'une entreprise française achète du cuir à un fournisseur belge. Le marché commun facilite les échanges entre pays membres. Cette coopération économique ne supprime pas les différences entre les pays, mais elle crée des règles et des liens partagés.

2. L'union européenne dans ta vie :

Des changements importants :
Le traité de Maastricht, signé en 1992, fonde l'Union européenne et renforce la coopération entre ses membres. L'euro est utilisé pour les paiements depuis 1999, puis les pièces et les billets arrivent en France le 1er janvier 2002.

Des effets concrets :
La France participe aussi à l'espace Schengen, qui facilite les déplacements entre plusieurs pays européens. Dans ton quotidien, l'Union européenne peut donc concerner les voyages, les achats ou le travail avec des partenaires situés dans d'autres pays.

Exemple dans un atelier :
Tu prépares une commande de 2 articles pour une cliente belge. Le prix peut être indiqué en euros, comme en France. Pour organiser l'envoi, tu vérifies tout de même l'adresse, les délais du transporteur et les consignes de l'entreprise.

3. La place de la france et tes repères :

Un pays membre et acteur :
La France est l'un des 6 pays fondateurs de la construction européenne. Elle participe aux décisions communes avec les autres États membres. L'Union européenne agit dans plusieurs domaines, mais les pays gardent aussi leurs propres institutions et leurs responsabilités nationales.

Une méthode pour retenir :
Pour ne pas mélanger les dates, associe chaque étape à une idée simple : 1950, proposition de Robert Schuman, 1951, CECA, 1957, marché commun, 1992, traité de Maastricht, 2002, pièces et billets en euros. C'est un repère utile pour répondre clairement en histoire-géographie.

Mini cas concret :
En 15 minutes, prépare une fiche pour expliquer une commande de 2 articles envoyée de France en Belgique. Note 3 repères : la Belgique est un pays membre de l'Union européenne, les 2 pays utilisent l'euro, et la coopération facilite les échanges. Livrable attendu : une fiche de 4 lignes avec ces 3 informations et une date historique juste.

Check-list de révision :

Repère	Ce que tu dois retenir
1950	Robert Schuman propose une coopération européenne.
1951	6 pays créent la CECA.
1957	Les traités de Rome lancent le marché commun.
1992	Le traité de Maastricht fonde l'Union européenne.
2002	Les pièces et billets en euros sont mis en circulation en France.

Questions rapides :

- Quel problème les pays veulent-ils éviter après la Seconde Guerre mondiale ?
- Quel ministre français présente la proposition du 9 mai 1950 ?
- En quelle année les pièces et billets en euros arrivent-ils en France ?
- Donne un exemple d'échange qui peut concerner une entreprise française et un autre pays européen.

Ce qu'il faut retenir

La construction européenne vise d'abord à préserver la paix, puis à renforcer la coopération entre les pays. La France en est un membre fondateur et participe aux décisions communes.

- En 1950, Robert Schuman propose de mettre en commun charbon et acier. La CECA est créée en 1951 par six pays.

- Les traités de Rome de 1957 développent le marché commun et facilitent les échanges.
- Le traité de Maastricht fonde l'Union européenne en 1992. L'euro circule sous forme de pièces et billets en France depuis 2002.
- Schengen facilite les déplacements, tandis que les pays conservent leurs institutions et responsabilités nationales.

Retenir ces dates t'aide à comprendre l'évolution de l'Europe et ses effets sur les voyages, les achats et le travail.

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans le monde actuel

1. Des réseaux de transport à plusieurs échelles :

Des déplacements quotidiens aux voyages lointains :
Une mobilité, c'est le 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 longue, comme un voyage entre 2 pays.

Des réseaux qui relient les territoires :
Les routes, les voies ferrées, les ports et les aéroports forment des réseaux. Ils relient les villes, les régions et les pays. Les grands ports et les grands aéroports sont des lieux importants pour les échanges mondiaux.

Depuis le 19e siècle, le chemin de fer et les bateaux à vapeur ont accéléré les déplacements. Au 20e siècle, l'automobile et l'avion ont renforcé cette évolution. Aujourd'hui, les trains à grande vitesse relient rapidement plusieurs grandes villes.

Exemple d'un réseau de transport :
Un manteau fabriqué en France peut utiliser une fermeture produite dans un autre pays, puis être expédié par camion vers un magasin. Chaque étape dépend de routes, d'entrepôts et de moyens de transport connectés.

2. Des mobilités inégales et leurs effets :

Des accès différents selon les lieux :
Tu ne disposes pas des mêmes transports selon que tu habites au centre d'une grande ville, dans une banlieue ou dans une commune rurale. Le prix, la distance, les horaires et l'état des réseaux peuvent limiter tes déplacements.

Représentation visuelle



Traçage précis des patrons sur la fourrure pour éviter les erreurs de coupe

À l'échelle mondiale, les grandes métropoles sont souvent mieux reliées que les régions isolées. Les personnes qui ont peu de moyens ou qui vivent loin des services peuvent avoir plus de mal à accéder au travail, aux soins ou à l'école.

Des effets sur la vie et l'environnement :
Les transports facilitent les rencontres, les échanges et l'accès à l'emploi. Mais les déplacements en voiture et en avion consomment de l'énergie et peuvent produire de la pollution. Le train, le vélo et les transports en commun offrent parfois des solutions moins polluantes.

Pour organiser tes trajets, compare la durée, le coût et les correspondances. Vérifie aussi les horaires avant de partir. En stage, une marge de 10 à 15 minutes peut t'éviter d'arriver en retard si un bus est perturbé.

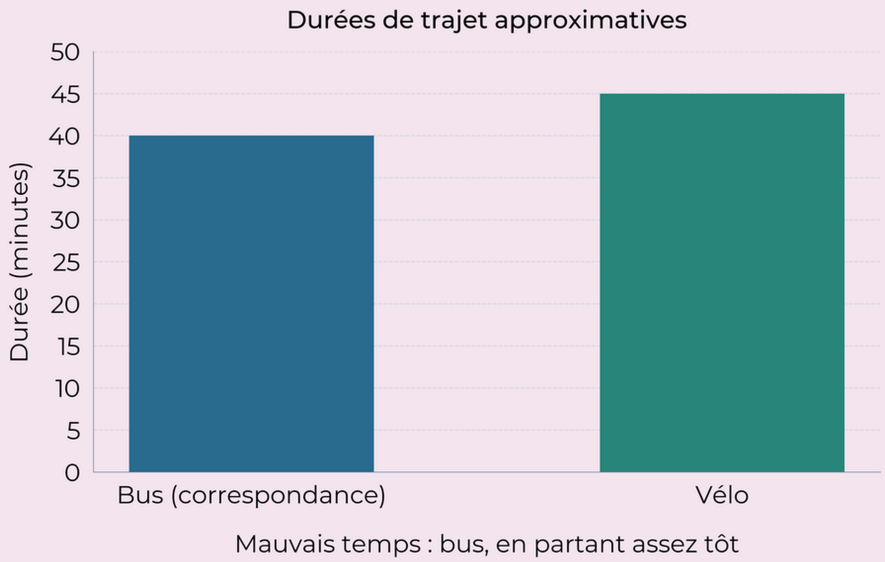
Question à vérifier	Pourquoi c'est utile
Quel est le moyen de transport ?	Pour comparer les options disponibles.
Combien de temps dure le trajet ?	Pour prévoir ton heure de départ.
Y a-t-il une correspondance ?	Pour repérer un risque de retard.
Quel est le coût ?	Pour respecter ton budget.

3. Étudier un trajet concret :

Étude de cas : aller en stage :
Imagine que ton stage commence à 9 h dans un atelier situé à 12 kilomètres de chez toi. Tu compares le bus et le vélo, puis tu vérifies les horaires, la durée du trajet et les risques de retard.

Le bus prend environ 40 minutes avec une correspondance. Le vélo prend environ 45 minutes selon ton allure et l'état du parcours. Tu choisis le bus si la météo est mauvaise, en prévoyant un départ assez tôt.

Graphique chiffré



Étapes et résultat :

- Repère l'adresse de l'atelier et l'arrêt le plus proche.
- Compare 2 moyens de transport et leur durée.
- Ajoute 15 minutes de marge au trajet choisi.
- Note l'heure de départ et l'itinéraire de secours.

Résultat attendu : arriver avant 9 h sans devoir courir. Le livrable est une fiche de trajet d'une page avec l'itinéraire, la durée estimée, le coût et une solution de secours.

Questions rapides :

- Quel élément peut rendre un trajet quotidien difficile ?
- Pourquoi les grands ports et les aéroports comptent-ils dans les échanges mondiaux ?
- Quelle marge de temps peux-tu prévoir avant un stage ?

Ce qu'il faut retenir

Les transports relient les territoires et facilitent les échanges, mais l'accès aux mobilités varie selon les lieux et les moyens financiers. Chaque mode a aussi des effets différents sur l'environnement.

- Les routes, voies ferrées, ports et aéroports forment des **réseaux de transport**.
- Le prix, la distance et les horaires peuvent limiter tes déplacements.
- Le train, le vélo et les transports en commun sont parfois des **solutions moins polluantes**.
- Pour préparer un trajet, compare durée, coût et correspondances, puis prévois une **marge de sécurité**.

Pour arriver à l'heure, vérifie ton itinéraire et prévois une solution de secours.

Chapitre 4 : Espaces urbains en France

1. Comprendre les espaces urbains :

Définition et organisation :
Un espace urbain est un territoire organisé autour d'une ville et de ses habitants. Il comprend souvent un centre-ville, des quartiers périphériques et des communes proches reliées par les déplacements quotidiens.

En France, les villes n'ont pas toutes la même taille ni les mêmes fonctions. Certaines concentrent les emplois et les services, tandis que d'autres sont surtout des lieux d'habitation. Pour toi, cela peut déterminer les trajets vers ton établissement ou ton lieu de stage.

Des espaces qui évoluent :
Les villes changent avec la population, les activités économiques et les choix d'aménagement. Des logements, des commerces ou des transports peuvent être construits, rénovés ou déplacés. Ces transformations modifient la vie des habitants et l'organisation des quartiers.

Un quartier proche d'une gare attire souvent des commerces et des logements. À l'inverse, un secteur mal desservi peut rendre les déplacements plus longs. Quand tu étudies une ville, observe donc les transports, les services et les activités présents sur place.

Exemple de lecture d'un quartier :
Sur un plan, repère la gare, les logements, les commerces et les espaces verts. Si ton trajet jusqu'au stage fait 3 kilomètres, compare les possibilités à pied, à vélo ou en transport collectif avant de choisir ton itinéraire.

2. Identifier les acteurs et les enjeux :

Les acteurs de la ville :
Les élus et les services municipaux organisent une partie des aménagements. L'État, les entreprises, les associations et les habitants participent aussi aux décisions ou aux débats. Selon le projet, les responsabilités sont partagées entre plusieurs acteurs.

Les habitants ont besoin de logements, d'emplois, de transports et de services accessibles. Les entreprises cherchent des clients et des locaux adaptés. Les élus doivent tenir compte de ces besoins, mais aussi du budget et des effets sur l'environnement.

Des enjeux parfois difficiles à concilier :
Aménager une ville, c'est faire des choix. Construire de nouveaux logements peut répondre à la demande, mais réduire les espaces libres. Développer les transports peut faciliter les trajets, tout en demandant des travaux et des investissements.

Les projets urbains cherchent aussi à limiter la pollution, à rendre les quartiers accessibles et à préserver des lieux agréables à vivre. Tu peux retrouver ces enjeux près de ton établissement, par exemple lorsqu'une rue devient piétonne ou qu'un espace vert est créé.

Acteur	Rôle possible	Question à se poser
Élus et mairie	Organiser certains aménagements	Qui décide du projet ?
Habitants	Exprimer leurs besoins et leurs avis	Qui est concerné ?
Entreprises	Créer des activités et des emplois	Quelles activités sont présentes ?
Associations	Défendre des intérêts ou proposer des actions	Quel point de vue défendent-elles ?

3. Étudier un projet urbain :

Étude de cas et méthode :
Pour étudier un projet, commence par repérer le lieu et la date indiqués dans le document. Puis identifie le problème, les acteurs concernés, les changements prévus et les personnes qui pourraient en bénéficier ou en subir les effets.

Examine le document sans supposer que tout le monde est d'accord. Un plan montre les aménagements prévus, tandis qu'un témoignage peut présenter le point de vue d'un habitant. Cette comparaison t'aide à distinguer les faits et les opinions.

Mini cas concret :
Dans une rue commerçante d'une ville française, la mairie prévoit de réaménager 500 mètres de chaussée. Le projet ajoute une piste cyclable et 2 zones de livraison. Commerçants, riverains et cyclistes sont consultés.

Relève les besoins de chaque groupe, puis propose une organisation des livraisons qui ne bloque pas la piste cyclable. Le livrable attendu est une fiche d'analyse d'une page, avec 3 acteurs, 2 enjeux et 1 proposition d'aménagement.

Questions rapides :

- Quels acteurs peuvent participer à un projet de rue ?
- Pourquoi un même aménagement peut-il satisfaire certains habitants et en gêner d'autres ?
- Quel document peut montrer les changements prévus dans un quartier ?
- Quels éléments notes-tu pour préparer une fiche d'analyse ?

Repères à vérifier sur le terrain :

- Repère le quartier et les aménagements visibles.
- Note 2 moyens de transport accessibles.
- Identifie au moins 2 acteurs concernés.
- Relève un besoin et un enjeu du projet.
- Vérifie que ta proposition tient compte des différents usagers.

Ce qu'il faut retenir

Un espace urbain s'organise autour d'une ville et évolue selon les habitants, les activités et les aménagements. Pour comprendre un projet, examine ses acteurs, ses objectifs et ses effets.

- Repère les **transports et services** qui structurent les quartiers et facilitent les déplacements.
- Identifie les **acteurs concernés** : élus, habitants, entreprises et associations.
- Compare les besoins et les **enjeux à concilier**, comme le logement, la mobilité et l'environnement.
- Étudie plans et témoignages pour distinguer les faits des opinions et proposer un aménagement adapté.

Un projet urbain peut bénéficier à certains et gêner d'autres usagers. Analyse les différents points de vue avant de formuler ta proposition.

Enseignement moral et civique

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, tu étudies les libertés, la laïcité et l'égalité. L'EMC t'aide à **construire ton jugement** et à respecter les autres, notamment dans l'atelier.

Cette matière rejoint l'épreuve de Français, Histoire-géographie et Enseignement moral et civique, de **coefficient 3**, sans coefficient autonome pour l'EMC.

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

Conseil :
Je te conseille de réserver 10 minutes par semaine aux révisions. Prépare une fiche par notion avec une définition et un exemple, comme une discrimination dans l'équipe. Entraîne-toi à **justifier ton avis** plutôt qu'à réciter.

Pour chaque document, repère l'auteur, la date et le message. Relie-le aux **valeurs de la République**. Si tu hésites, prends une respiration puis reformule calmement. Tu peux défendre ton point de vue tout en écoutant les objections.

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 dans la vie quotidienne ..... Aller
Chapitre 2 : Information responsable, environnement et biodiversité ..... Aller
1. S'informer de façon responsable ..... Aller
2. Relier ton activité à l'environnement ..... Aller
3. Préserver la biodiversité et expliquer ses choix ..... Aller
Chapitre 3 : Délibération des institutions, République et Nation ..... Aller
1. Comprendre la délibération des institutions ..... Aller
2. Reconnaître les principes de la république ..... Aller
3. Relier la nation à la citoyenneté ..... Aller
Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité, solidarité ..... Aller
1. Comprendre la cohésion sociale ..... Aller
2. Reconnaître et prévenir les discriminations ..... Aller
3. Mettre ces principes en pratique ..... Aller
Chapitre 5 : Participation et engagement politiques des citoyens ..... Aller

1. Participer à la vie démocratique ..... Aller
2. S'engager pour défendre une cause ..... Aller
3. S'informer et débattre avec respect ..... 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 les règles, y compris les personnes qui gouvernent. La Constitution du 4 octobre 1958 organise les pouvoirs publics et protège les droits. Les tribunaux peuvent vérifier qu'une décision respecte la loi.

Des libertés protégées :
Les libertés fondamentales protègent chaque personne. Tu as, par exemple, la liberté d'expression, la liberté de conscience, le droit à la vie privée et le droit d'être traité à égalité. Ces libertés ont des limites lorsqu'il faut protéger les autres ou l'ordre public.

Un repère historique :
La Déclaration des droits de l'homme et du citoyen date du 26 août 1789. Elle affirme notamment l'égalité devant la loi et la liberté d'expression. En pratique, ces principes t'aident à repérer une injustice et à demander conseil plutôt que de régler seul un conflit.

Exemple d'égalité au travail :
Dans un atelier de fourrure, un responsable répartit les tâches selon les compétences et la sécurité, pas selon l'origine ou la religion des salariés. Si tu constates une différence de traitement injustifiée, note les faits et les dates, puis parles-en à ton enseignant ou à un responsable.

2. Appliquer la laïcité dans la vie quotidienne :

Le principe de laïcité :
La loi du 9 décembre 1905 sépare les institutions publiques et les religions. La laïcité protège la liberté de croire, de changer de religion ou de ne pas croire. Elle impose la neutralité à l'État et aux services publics, qui ne favorisent aucune religion.

Au lycée et en entreprise :
Dans un établissement public, les élèves doivent respecter les règles de laïcité applicables à l'école. Dans une entreprise privée, un salarié n'est pas automatiquement soumis à la même obligation de neutralité qu'un agent public. Des restrictions peuvent toutefois exister si elles sont prévues par les règles applicables et justifiées par le travail.

Document et étude de cas :
Document étudié : l'article 1 de la Constitution de 1958 présente la France comme une République laïque et garantit l'égalité devant la loi sans distinction de religion. Pour comprendre ce texte, demande-toi qui est concerné et quel droit il protège dans la situation.

Exemple de situation en atelier :

Tu réalises une tâche de coupe qui demande une bonne visibilité et le respect des règles de sécurité. Si une tenue gêne le geste ou présente un risque, l'équipe doit chercher une solution adaptée, sans se moquer de tes convictions. Le résultat attendu est une tâche réalisée en sécurité et dans le respect de chacun.

Repères pratiques :

Situation	Réflexe utile
Tu observes une discrimination	Note les faits, la date et les personnes présentes
Une règle de sécurité est en jeu	Demande quelle règle s'applique et pourquoi
Un désaccord persiste	Parle à ton enseignant, tuteur ou responsable
Tu dois analyser un document	Repère sa date, son auteur et le droit concerné

Questions rapides :

- Quel texte organise les institutions françaises et protège les droits ?
- Que garantit la laïcité à une personne qui ne pratique aucune religion ?
- Quel premier réflexe adopter si tu penses subir une discrimination ?

Ce qu'il faut retenir

L'État de droit garantit que chacun, y compris les gouvernants, respecte les règles. La Constitution protège les droits et organise les pouvoirs.

- Les **libertés fondamentales** incluent l'expression, la conscience, la vie privée et l'égalité, dans les limites nécessaires à la protection d'autrui et de l'ordre public.
- La **laïcité protège les convictions** et impose la neutralité aux institutions publiques.
- En cas de discrimination, note les faits et les dates, puis demande conseil à un enseignant ou à un responsable.
- Au travail, toute restriction liée aux convictions doit respecter les règles applicables et les exigences de sécurité.

Pour résoudre un désaccord, cherche une solution respectueuse des droits de chacun et des règles communes.

Chapitre 2 : Information responsable, environnement et biodiversité

1. S'informer de façon responsable :

Une information fiable :
En EMC, s'informer de façon responsable, c'est chercher des faits avant de partager une affirmation. Regarde qui publie l'information, à quelle date, et sur quelles preuves elle s'appuie. Une photo ou un slogan ne suffit pas toujours à vérifier une affirmation.

Les bons réflexes :
Quand tu entends une affirmation sur la fourrure ou l'environnement, évite de la répéter tout de suite. Cherche une source identifiable, compare avec une autre source fiable et distingue les faits des opinions. C'est utile pour débattre sans diffuser une information trompeuse.

- Vérifie le nom de l'auteur ou de l'organisme.
- Repère la date et le contexte.
- Recherche les preuves avancées.
- Compare avec une autre source sérieuse.

Pourquoi c'est important dans ton métier ?
En atelier ou en stage, tu peux être amené à parler de l'origine d'une matière ou de son impact. Si tu ne connais pas la réponse, dis-le simplement et propose de vérifier. C'est plus professionnel que de présenter une supposition comme un fait.

2. Relier ton activité à l'environnement :

Comprendre les impacts :
Un article en fourrure ou en matière textile mobilise des ressources à plusieurs étapes : production de la matière, transformation, transport, entretien et fin de vie. L'impact dépend donc de son parcours complet, et pas seulement de son apparence ou de son étiquette.

Agir à ton échelle :
À l'atelier, tu peux limiter le gaspillage en préparant soigneusement la coupe, en gardant les chutes réutilisables et en triant les déchets. Pense aussi à éviter les achats inutiles et à suivre les consignes de l'entreprise pour les produits d'entretien.

Exemple de mini-cas en atelier :
Tu dois préparer 1 pièce à partir d'un panneau de matière de 60 cm sur 40 cm. Tu traces d'abord le patron, puis tu prévois les découpes et tu mets à part les chutes propres. Résultat attendu : 1 pièce réalisée et un petit relevé des chutes réutilisables.

Check-list avant de commencer :

- Ai-je compris la consigne et la quantité nécessaire ?
- Ai-je vérifié la matière disponible avant d'en demander une nouvelle ?
- Mon placement de patron limite-t-il les pertes ?
- Les chutes sont-elles triées ou rangées pour être réutilisées ?
- Est-ce que je respecte les consignes de sécurité et de tri ?

3. Préserver la biodiversité et expliquer ses choix :

Une notion à plusieurs niveaux :
La biodiversité désigne la diversité du vivant. Elle comprend la variété des espèces, les différences entre les individus d'une même espèce et les milieux où ils vivent. Les forêts, les zones humides et les prairies sont des exemples d'écosystèmes.

Des choix à examiner avec soin :
Les matières animales, végétales ou synthétiques ont des origines et des impacts différents. Pour en parler correctement, vérifie les informations disponibles sur la provenance, la composition et les étapes de fabrication. Évite de dire qu'une matière est forcément « écologique » sans preuve ni comparaison.

Selon le ministère de la Transition écologique, les pressions sur la biodiversité comprennent notamment les pollutions, le changement climatique et la surexploitation des ressources. Réduire les pertes de matière et prolonger l'usage d'un objet sont donc des pistes concrètes à examiner dans ton activité.

Question à se poser	Pourquoi c'est utile
Quelle est la source de cette information ?	Pour juger si elle est vérifiable.
De quelle matière parle-t-on ?	Pour ne pas confondre des matières différentes.
Quelle étape peut être améliorée ?	Pour trouver une action réaliste à l'atelier.
Puis-je prouver ce que j'affirme ?	Pour communiquer sans exagérer.

Questions rapides :

- Quels 2 éléments peux-tu vérifier avant de partager une information ?
- Donne 1 exemple d'action qui limite les pertes de matière en atelier.
- Pourquoi faut-il éviter d'affirmer qu'une matière est écologique sans preuve ?

Ce qu'il faut retenir

Pour informer et agir de façon responsable, appuie-toi sur des faits vérifiables et examine l'impact complet des matières.

- Vérifie l'auteur, la date, les preuves et compare les sources avant de partager une affirmation.
- À l'atelier, limite le gaspillage en optimisant les découpes et en réutilisant les chutes.
- Évalue la provenance et la fabrication des matières sans les qualifier d'**écologiques sans preuve**.
- La **biodiversité et ses milieux** sont affectés par diverses pressions, dont la pollution et la surexploitation.

Si tu ne connais pas une information, dis-le et propose de la vérifier. Des choix réfléchis et des explications précises rendent ta pratique plus professionnelle.

Chapitre 3 : Délibération des institutions, République et Nation

1. Comprendre la délibération des institutions :

Le rôle des institutions :
Une institution est un organisme qui exerce une mission prévue par les règles de la République. Le Parlement, composé de l'Assemblée nationale et du Sénat, discute les projets de loi, peut les modifier, puis les vote. Il contrôle aussi l'action du Gouvernement.

Les étapes d'un débat :
Les parlementaires étudient d'abord un texte. Ils en débattent, proposent parfois des amendements, c'est-à-dire des modifications, puis votent. Le texte passe généralement entre les deux assemblées. Ce travail permet de confronter plusieurs avis avant qu'une loi soit adoptée.

Ce que ça change pour toi :
Les lois fixent des règles qui concernent ta vie quotidienne, au travail comme en dehors. En atelier, les règles de sécurité doivent protéger tout le monde. À l'échelle nationale, le Parlement peut débattre de règles générales sur la santé ou le travail.

Exemple d'un débat parlementaire :
Une proposition de loi est examinée en commission, puis débattue en séance. Des députés présentent des amendements, qui sont discutés et soumis au vote. Le texte est ensuite étudié par le Sénat, avant la suite de la procédure législative.

2. Reconnaître les principes de la république :

Les principes républicains :
La Constitution de la Ve République, adoptée en 1958, affirme que la France est une République indivisible, laïque, démocratique et sociale. Ces mots ont des effets concrets : égalité devant la loi, liberté de conscience et participation des citoyens aux décisions politiques.

Les symboles et la devise :
Le drapeau bleu, blanc, rouge, La Marseillaise et la devise « Liberté, Égalité, Fraternité » sont des symboles communs. La laïcité garantit la liberté de croire ou de ne pas croire. Elle impose aussi à l'État de ne favoriser aucune religion.

Un exemple dans ta vie :
Dans un atelier ou une entreprise, les règles doivent s'appliquer à chacun sans discrimination. Tu peux exprimer ton avis avec respect, mais tu dois aussi écouter les autres. Comprendre ces principes t'aide à repérer une règle injuste et à en parler calmement.

Exemple d'égalité dans un atelier :

Deux élèves utilisent le même matériel et reçoivent les mêmes consignes de sécurité. Si l'un rencontre une difficulté, l'enseignant peut adapter son accompagnement, sans lui retirer ses droits ni dévaloriser son travail.

3. Relier la nation à la citoyenneté :

La nation et le peuple :
La Nation désigne une communauté politique qui partage une histoire, des institutions et la volonté de vivre ensemble. Elle ne se résume pas aux origines ou aux croyances de ses habitants. La souveraineté appartient au peuple, qui l'exerce par ses représentants et par référendum.

Délibérer, c'est participer :
Délibérer, ce n'est pas seulement donner son avis. C'est écouter les arguments, examiner les options et chercher une décision. Les députés et les sénateurs le font dans les institutions. Dans la vie quotidienne, tu peux t'entraîner à cette démarche lors d'un échange en classe ou en stage.

Mini-cas concret :
En atelier, 5 élèves discutent pendant 12 minutes pour mieux organiser le rangement du matériel. Ils proposent chacun une idée, comparent les avantages, puis choisissent une règle commune. Le livrable attendu est une fiche de rangement avec 3 consignes et les noms des responsables.

Étape	À faire
Écouter	Laisser chacun présenter son idée sans l'interrompre.
Comparer	Vérifier si chaque proposition est claire et réalisable.
Décider	Choisir une règle commune après discussion.
Garder une trace	Écrire les 3 consignes et répartir les rôles.

Questions rapides :

- Quel est le rôle du Parlement dans la fabrication d'une loi ?
- Que signifie la laïcité pour l'État ?
- Comment le peuple exerce-t-il sa souveraineté ?

Ce qu'il faut retenir

Le Parlement délibère sur les lois en examinant les textes, en discutant des amendements et en votant. La République repose sur des principes qui protègent les droits de chacun.

- Le Parlement vote les lois et contrôle le Gouvernement.
- La République est **indivisible, laïque, démocratique et sociale** ; la laïcité garantit la liberté de croire ou non.
- La Nation rassemble des personnes autour d'une histoire, d'institutions et du **vivre ensemble**. Le peuple exerce sa souveraineté par ses représentants ou par référendum.

Pour délibérer, écoute les autres, compare les propositions et cherche une décision commune. Cette démarche citoyenne s'applique aussi dans ta vie quotidienne.

Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité, solidarité et discriminations

1. Comprendre la cohésion sociale :

Une société qui fait place à chacun :
La cohésion sociale, c'est ce qui aide les personnes à vivre ensemble et à se sentir intégrées. Elle repose notamment sur le respect, l'entraide, les droits communs et la participation à la vie collective.

Au travail, elle se construit dans les gestes du quotidien : écouter tes collègues, partager les tâches et respecter les règles de sécurité. En atelier, une équipe soudée travaille mieux et évite davantage les erreurs.

Égalité et solidarité :
L'égalité signifie que chaque personne a les mêmes droits et doit pouvoir accéder aux mêmes possibilités. Cela ne veut pas toujours dire traiter tout le monde exactement de la même façon. Un aménagement peut aider une personne en situation de handicap à participer pleinement.

La solidarité, c'est apporter un soutien à une personne ou à un groupe qui en a besoin. Elle peut être familiale, associative ou organisée par les services publics. Au travail, elle passe aussi par un coup de main respectueux, sans rabaisser la personne aidée.

Exemple d'entraide :
En atelier, une élève a du mal à porter une caisse de matières. Tu lui proposes de la transporter à 2, puis vous la rangez ensemble. Vous réduisez le risque de blessure et chacun garde sa place dans l'équipe.

Représentation visuelle



Vérification du poste de travail avant la couture pour garantir la sécurité

2. Reconnaître et prévenir les discriminations :

Repérer une différence de traitement :
Une discrimination, c'est un traitement défavorable lié à un critère protégé par la loi, comme l'origine, le sexe, l'âge, le handicap ou la religion. Elle peut empêcher une personne d'obtenir un emploi, une formation ou un service dans les mêmes conditions que les autres.

Une remarque blessante n'est pas automatiquement une discrimination au sens juridique, mais elle peut être humiliante et doit être prise au sérieux. Si tu vois une situation injuste, note les faits précis, la date et les paroles entendues, sans diffuser de rumeurs.

Agir avec respect :
En stage, évite de juger les capacités d'une personne à partir de son apparence ou de son origine. Répartis les tâches selon les compétences, les consignes et la sécurité. Si une remarque discriminatoire est faite, ne la relaie pas et cherche un adulte de confiance.

Tu peux en parler à ton tuteur ou à ta tutrice, à ton enseignant ou à un responsable de l'établissement. Si tu es directement concerné, demande de l'aide rapidement et conserve les messages ou documents utiles. Tu n'as pas à régler seul une situation grave.

Exemple de réaction en stage :
Un collègue refuse de travailler avec une personne à cause de son handicap. Tu ne participes pas à la mise à l'écart, tu vérifies les consignes d'organisation, puis tu en parles au tuteur dans la journée en décrivant les faits.

3. Mettre ces principes en pratique :

Cas concret d'atelier :
Dans un atelier de 6 personnes, une nouvelle stagiaire reste à l'écart pendant une préparation de 30 minutes. Le groupe répartit les tâches sans lui demander son avis. Tu proposes de présenter les étapes, puis de lui confier une tâche adaptée à ses compétences.

Après l'échange, elle participe au travail et l'équipe vérifie ensemble la qualité du résultat. Le livrable attendu est une fiche de répartition indiquant 3 tâches, les personnes responsables et le matériel nécessaire. Cela rend l'organisation plus claire et limite les mises à l'écart.

Ta check-list sur le terrain :

À vérifier	Question à te poser
Respect	Est-ce que je parle à chacun sans moquerie ?
Égalité	Les tâches sont-elles réparties selon des critères justes ?
Solidarité	Puis-je aider sans décider à la place de l'autre ?
Discrimination	Une personne est-elle écartée pour un motif injuste ?
Alerte	À qui puis-je signaler les faits ?

Questions rapides :

- En quoi l'égalité et l'équité peuvent-elles être différentes ?
- Quel exemple de solidarité peux-tu appliquer pendant ton stage ?
- À quelle personne de confiance signalerais-tu une mise à l'écart répétée ?

Ce qu'il faut retenir

La cohésion sociale se construit par le respect, l'entraide et la participation de chacun. **Égalité des droits** ne signifie pas toujours traitement identique : des aménagements peuvent favoriser une participation équitable.

- Au travail, écoute tes collègues et répartis les tâches selon les compétences, les règles et la sécurité.
- Une **discrimination interdite** est un traitement défavorable lié à un critère protégé, comme l'origine, le sexe, l'âge ou le handicap.

- Face à une mise à l'écart, note les faits sans propager de rumeurs et alerte un adulte de confiance ou un responsable.

En incluant chacun et en signalant les situations injustes, tu contribues à une **équipe solidaire** où tous peuvent participer.

Chapitre 5 : Participation et engagement politiques des citoyens

1. Participer à la vie démocratique :

Le vote et les élections :
En France, tu peux participer aux élections en votant. Tu choisis ainsi des représentants qui prennent des décisions à différentes échelles, de ta commune jusqu'à l'État. Le vote est un droit, pas une obligation. Depuis 1974, l'âge du droit de vote est fixé à 18 ans.

D'autres façons d'agir :
La politique ne se limite pas aux élections. Tu peux aussi signer une pétition, rejoindre une association, participer à une réunion publique ou prendre part à une manifestation. Ces actions permettent de défendre une idée et de faire entendre des besoins.

Exemple de participation dans ta commune :
Un groupe d'habitants demande un passage piéton près d'un arrêt de bus. Il écrit à la mairie, recueille 60 signatures et présente sa demande lors d'une réunion locale. Les élus peuvent alors étudier la proposition.

2. S'engager pour défendre une cause :

Les formes d'engagement :
S'engager, c'est donner du temps ou de l'énergie à une cause collective. Tu peux agir seul, dans une association, un syndicat ou un parti politique. L'engagement peut être ponctuel, comme signer une pétition, ou régulier, comme aider chaque semaine une association.

Choisir une action utile :
Avant d'agir, précise le problème, les personnes concernées et le résultat recherché. Ensuite, vérifie les informations et choisis un moyen adapté. Une demande claire et appuyée par des faits est souvent plus facile à comprendre qu'un message général.

Exemple d'action collective :
Dans un centre de formation, 12 élèves souhaitent améliorer le tri des déchets. Ils observent les poubelles pendant 1 semaine, proposent 3 points de tri et remettent leur demande argumentée à la direction. Leur livrable attendu est une fiche d'observation d'une page avec une proposition concrète.

Avant d'agir	Vérifie
Le problème	Est-il décrit avec des faits précis ?
La cause	Qui est concerné et pourquoi ?
L'action	Est-elle adaptée et respectueuse ?

Le résultat attendu	Peut-il être expliqué en une phrase ?

3. S'informer et débattre avec respect :

Vérifier les informations :
Pour participer sérieusement, prends le temps de vérifier ce que tu lis ou entends. Regarde la date, l'auteur et la source. Compare plusieurs médias ou documents. Une information fausse peut affaiblir une demande pourtant importante.

Écouter et argumenter :
Dans un débat, tu peux ne pas être d'accord avec les autres. Écoute leur idée, explique la tienne avec un exemple et évite les insultes. Cette façon d'échanger est utile au travail aussi, par exemple quand tu dois défendre calmement une proposition auprès d'un responsable.

Exemple d'étude de cas :
En 1974, en France, l'âge du droit de vote est abaissé à 18 ans. Cette décision permet à davantage de jeunes adultes de participer aux élections. Lis ce document comme un exemple de changement politique, puis demande-toi qui agit, à quelle date et quel droit évolue.

Questions rapides :

- Quel droit change en 1974 ?
- À quoi sert le vote ?
- Donne 2 autres façons de participer à la vie démocratique.
- Pourquoi faut-il vérifier une information avant de la partager ?

Ce qu'il faut retenir

Tu peux prendre part à la vie démocratique de plusieurs façons, selon la cause que tu veux défendre et le résultat recherché.

- Le vote, accessible dès **18 ans**, permet de choisir des représentants, mais il n'est pas obligatoire.
- Tu peux aussi signer une pétition, rejoindre une association, assister à une réunion publique ou manifester.
- Pour agir efficacement, définis le problème, vérifie les faits et formule une demande claire et adaptée.
- Avant de partager une information, examine sa source, sa date et son auteur. En débat, écoute les autres et défends ton idée avec respect.

Une participation réfléchie et respectueuse aide à faire entendre les besoins collectifs et à proposer des changements concrets.

Mathématiques

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, les Mathématiques t'aident à travailler les mesures, les proportions et les surfaces, utiles pour préparer des patrons et estimer les quantités de matière.

Cette matière conduit à l'épreuve de **Mathématiques et physique-chimie**, de **coefficient 2**. En CCF, les Mathématiques sont évaluées pendant la dernière année, durant 45 minutes, sur 12 points, avec des échanges oraux.

En examen final, l'épreuve est écrite et dure 1 h 30, dont 45 minutes prévues pour les Mathématiques.

Conseil :
Je te conseille de consacrer **15 minutes régulières** aux exercices. Reprends les conversions et les calculs de surfaces. Entraîne-toi, par exemple, à calculer l'aire d'une pièce rectangulaire avant d'aborder une forme plus complexe.

Note tes erreurs dans un carnet. Pour chaque problème, souligne les données, écris ton calcul et **vérifie les unités**. Si tu bloques, demande une explication rapidement. Tu peux avancer progressivement, sans tout maîtriser immédiatement.

Table des matières

Chapitre 1 : Calcul numérique, proportionnalité et équations ..... Aller
1. Calculer avec méthode ..... Aller
2. Utiliser la proportionnalité et les équations ..... Aller
Chapitre 2 : Fonctions et lectures de graphiques cartésiens ..... Aller
1. Comprendre une fonction ..... Aller
2. Lire et tracer un graphique ..... Aller
3. Interpréter une évolution ..... Aller
Chapitre 3 : Statistiques et probabilités avec le numérique ..... Aller
1. Organiser et résumer des données ..... Aller
2. Utiliser un tableur et représenter les résultats ..... Aller
3. Comprendre les probabilités et vérifier son travail ..... Aller
Chapitre 4 : Géométrie et mesures dans le plan et l'espace ..... Aller
1. Mesurer et tracer dans le plan ..... Aller
2. Comprendre les mesures dans l'espace ..... Aller
3. Choisir la bonne méthode de mesure ..... Aller

Chapitre 1 : Calcul numérique, proportionnalité et équations

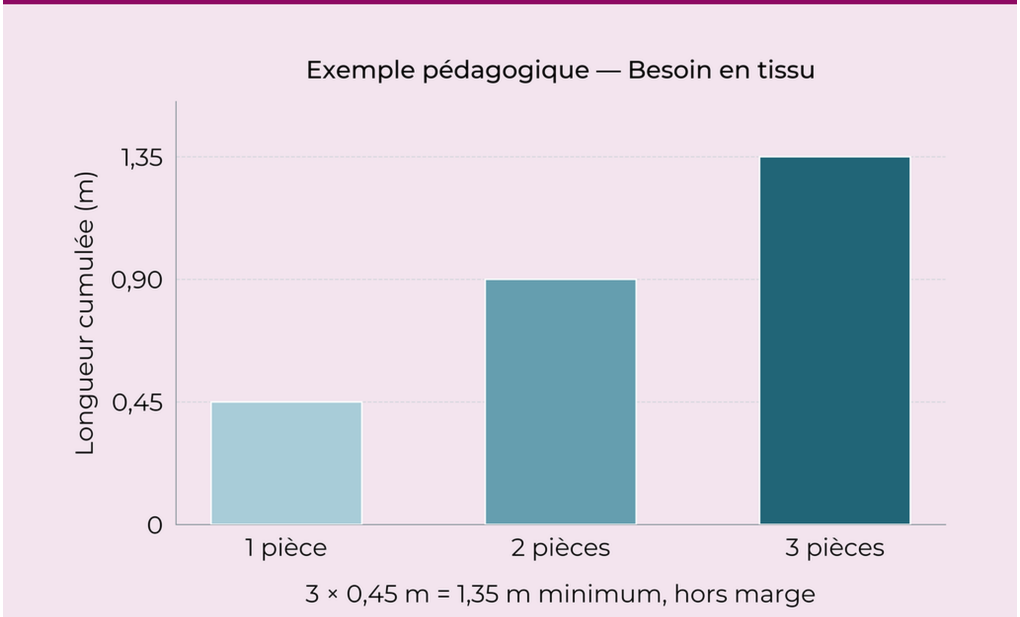
1. Calculer avec méthode :

Les opérations utiles :
Au début, les calculs me semblaient parfois plus compliqués que le travail lui-même. En atelier, tu en auras pourtant besoin pour mesurer une pièce, estimer une quantité de matière ou vérifier un prix. Pose toujours les unités avant de calculer.

Les priorités de calcul :
Dans un calcul, effectue d'abord les opérations entre parenthèses, puis les multiplications et les divisions, et enfin les additions et les soustractions. Pour éviter une erreur, écris les étapes une par une et vérifie si le résultat paraît raisonnable.

Exemple de calcul de matière :
Tu prépares 3 pièces de patron qui demandent chacune 0,45 m de tissu. Calcule 3 × 0,45 m = 1,35 m. Il te faut donc au moins 1,35 m, sans compter une marge pour les ajustements ou les défauts de coupe.

Graphique chiffré



Les conversions et les unités :
Avant d'additionner des mesures, exprime-les dans la même unité. Un mètre vaut 100 cm, et 1 cm vaut 10 mm. Cette vérification est importante pour ne pas confondre une petite retouche avec une grande quantité de matière.

- Pour passer des mètres aux centimètres, multiplie par 100.
- Pour passer des centimètres aux mètres, divise par 100.

- Pour contrôler un calcul, estime le résultat avant de le faire.

Repères de calcul :

Mesure	Équivalence
1 m	100 cm
1 cm	10 mm
0,5 m	50 cm

2. Utiliser la proportionnalité et les équations :

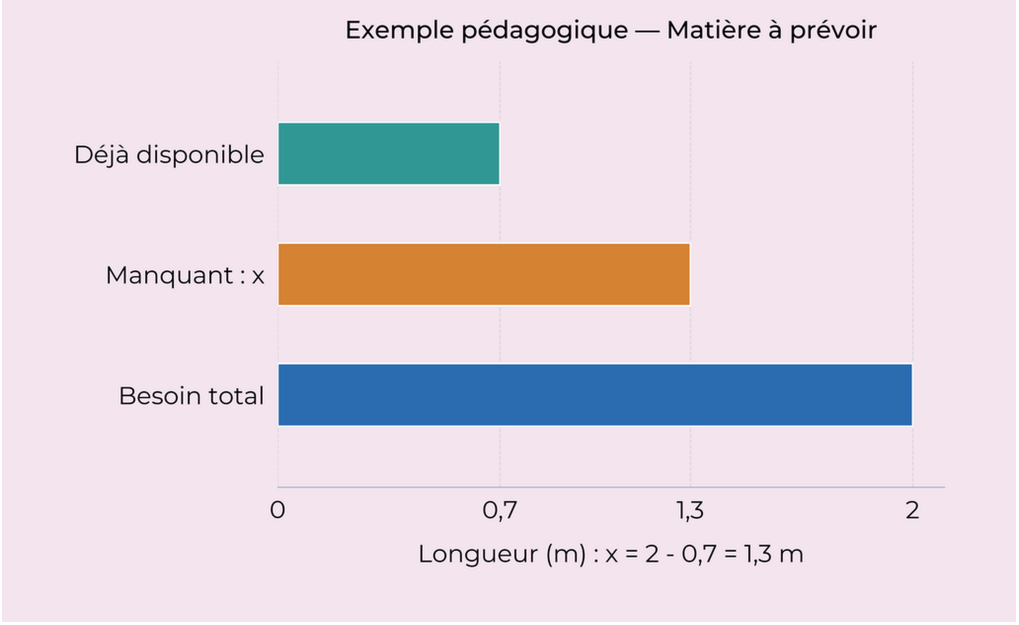
Reconnaître une situation proportionnelle :
Deux quantités sont proportionnelles quand elles évoluent au même rythme. Si tu doubles le nombre de pièces à préparer, la quantité de matière nécessaire double aussi, à condition que chaque pièce demande la même quantité.

Exemple de proportion pour une commande :
Pour 2 pièces, il faut 0,8 m de tissu. Pour 5 pièces, calcule 0,8 ÷ 2 = 0,4 m par pièce, puis 0,4 × 5 = 2 m. Il faut prévoir 2 m, avant d'ajouter une éventuelle marge de coupe.

Résoudre une équation simple :
Une équation contient une valeur inconnue, souvent représentée par la lettre x. Ton objectif est de trouver cette valeur en gardant l'égalité équilibrée. Pour cela, effectue la même opération des deux côtés.

Exemple de calcul de quantité :
Tu as besoin de 2 m de matière au total et tu en as déjà 0,7 m. Écris x + 0,7 = 2. Soustrais 0,7 des deux côtés, donc x = 1,3 m. Il te manque 1,3 m.

Graphique chiffré



Mini-cas d'atelier :
Tu prépares 4 pièces identiques qui utilisent chacune 0,35 m de matière. Calcule 4 × 0,35 m = 1,4 m, puis ajoute 0,2 m de marge pour les essais et les ajustements. Le besoin total est de 1,6 m.

Le résultat t'aide à vérifier le stock avant de commencer, plutôt que de découvrir qu'il manque de la matière en cours de travail. Le livrable attendu est une fiche de préparation indiquant le nombre de pièces, le calcul et la quantité totale à prévoir.

Ta vérification sur le terrain :

- Note la quantité nécessaire pour une pièce.
- Vérifie que toutes les mesures utilisent la même unité.
- Multiplie par le nombre de pièces à fabriquer.
- Ajoute une marge adaptée aux essais et aux pertes.
- Relis le calcul et inscris l'unité dans ta réponse.

Ce qu'il faut retenir

Pour calculer tes besoins en atelier, pose les unités et applique les opérations dans le bon ordre : parenthèses, multiplications et divisions, puis additions et soustractions.

- Convertis les mesures dans une **unité commune** avant de les additionner.

- En situation proportionnelle, calcule d'abord la quantité par pièce, puis multiplie par le nombre de pièces.
- Pour résoudre une équation, effectue la même opération des deux côtés afin de préserver l'égalité.
- Vérifie que le résultat est plausible et prévois une **marge adaptée** aux essais et aux pertes.

Inscris ton calcul et la quantité totale sur une fiche de préparation pour vérifier le stock avant de commencer.

Chapitre 2 : Fonctions et lectures de graphiques cartésiens

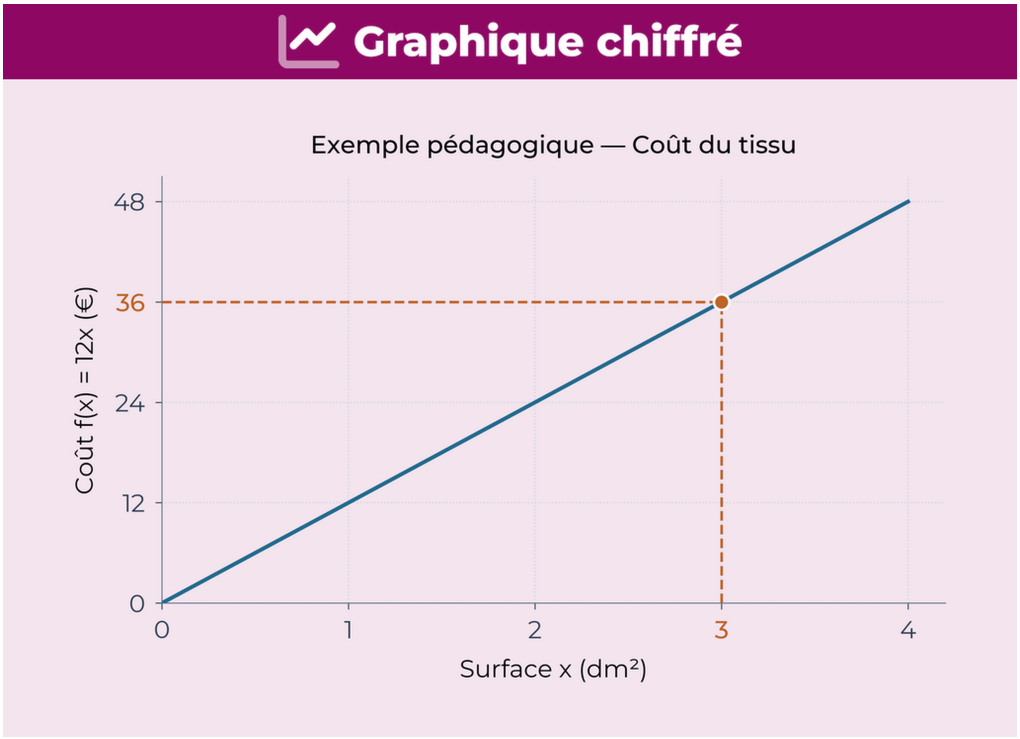
1. Comprendre une fonction :

Le principe :
Une fonction associe un résultat à un nombre de départ. On note souvent ce lien f(x). En atelier, x peut représenter une quantité de matière, et f(x) le coût correspondant. Pour chaque valeur de x, tu obtiens une valeur de f(x).

Les axes du graphique :
Sur un graphique cartésien, l'axe horizontal indique généralement la valeur de départ x. L'axe vertical indique le résultat f(x). Lis d'abord le nom et l'unité de chaque axe, puis repère les graduations avant de chercher un point.

Exemple de coût de matière :
Un atelier estime le coût du tissu à 12 € par décimètre carré. Si x est la surface en dm², la fonction est f(x) = 12x. Pour 3 dm², f(3) = 12 × 3 = 36 €. Le résultat s'exprime en euros.

Graphique chiffré



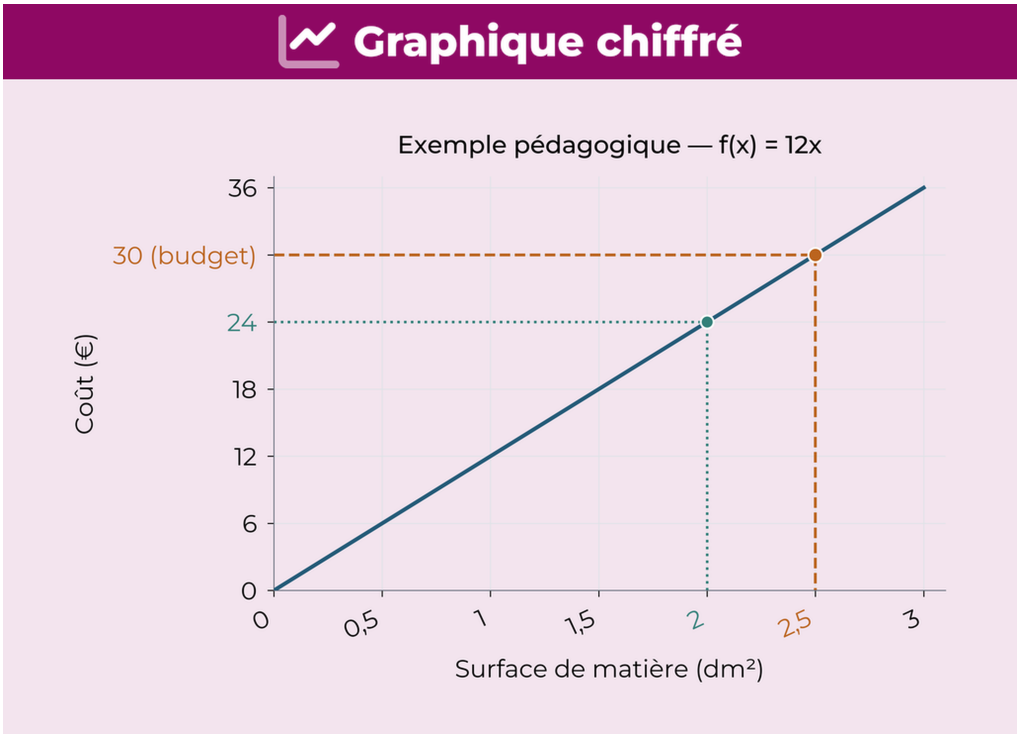
Surface x, en dm²	Coût f(x), en €
0	0
1	12
2	24
3	36

2. Lire et tracer un graphique :

Lire un point :
Un point se lit dans l'ordre horizontal, puis vertical. Pour le point (2, 24), tu pars de 2 sur l'axe horizontal, puis tu montes jusqu'à 24 sur l'axe vertical. Écris les unités pour éviter de confondre surface et coût.

Tracer avec méthode :
Choisis une échelle régulière et lisible sur chaque axe. Place les points du tableau avec soin, puis relie-les si la situation évolue de façon continue. Une règle aide à tracer droit, mais ne relie pas les points si le contexte ne le justifie pas.

Exemple de lecture :
Pour f(x) = 12x, le point (2, 24) indique que 2 dm² de matière coûtent 24 €. Si le budget disponible est de 30 €, la droite atteint cette valeur vers x = 2,5 dm², car 30 ÷ 12 = 2,5.



Erreurs fréquentes :
Je voyais souvent des élèves lire l'axe vertical avant l'axe horizontal, ou oublier les unités. Prends l'habitude de vérifier le titre des axes et de relire chaque coordonnée dans le bon ordre. C'est simple, mais ça évite beaucoup d'erreurs.

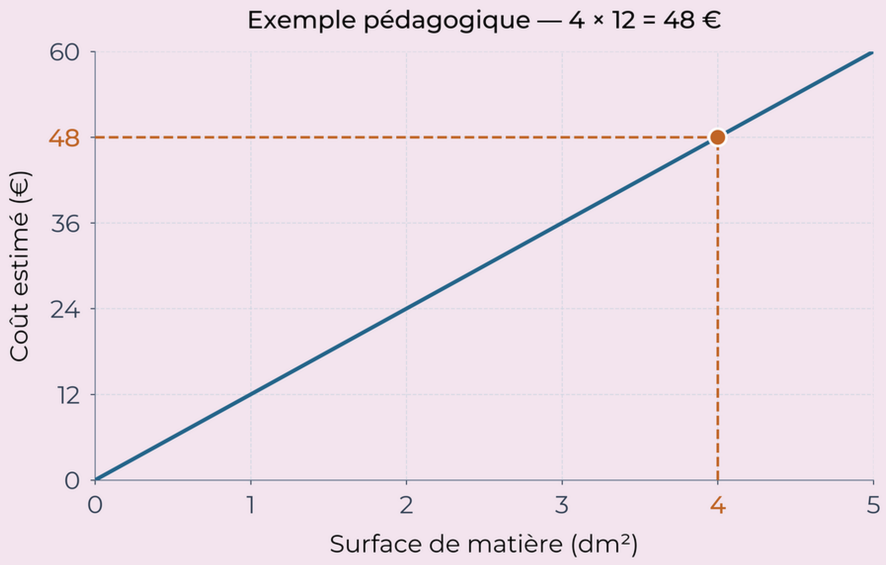
3. Interpréter une évolution :

Repérer le sens de variation :

Quand la courbe monte de gauche à droite, le résultat augmente. Quand elle descend, il diminue. Une portion horizontale indique que le résultat reste stable. Cette lecture te permet de comparer rapidement des quantités ou des coûts sans refaire tous les calculs.

Mini cas concret en atelier :
Tu dois préparer une pièce nécessitant 4 dm² de matière. Le coût estimé est de 12 € par dm². Calcule 4 × 12 = 48 €, puis repère le point (4, 48) sur le graphique. Tu compares ensuite ce montant à ton budget.

Graphique chiffré



Les étapes sont de repérer la surface, calculer le coût, puis vérifier le point sur le graphique. Le résultat est 48 €. Le livrable attendu est un graphique annoté avec les axes, les unités et le point (4, 48).

Ta vérification sur le terrain :

- Vérifie le titre et l'unité de chaque axe.
- Repère l'échelle avant de lire une valeur.
- Lis d'abord x, puis f(x).
- Contrôle le calcul avec les unités.
- Note le résultat avec son unité.

Ce qu'il faut retenir

Une fonction associe à chaque valeur de départ x un résultat f(x). Pour lire ou tracer un graphique, repère les axes, leurs unités et leur échelle.

- Lis les coordonnées dans l'ordre : **d'abord x**, puis f(x).
- Place les points avec soin et relie-les seulement si la situation évolue continûment.
- Une courbe qui monte indique une hausse, une courbe qui descend une baisse et une portion horizontale une stabilité.

Dans l'exemple du tissu à 12 € par dm², 4 dm² coûtent 48 €. Vérifie toujours tes calculs et tes lectures avec les unités.

Chapitre 3 : Statistiques et probabilités avec le numérique

1. Organiser et résumer des données :

Collecter les données :
En atelier, tu peux noter des mesures ou des durées pour mieux organiser ton travail. Inscris chaque résultat dans un tableau, sans mélanger les unités. Un tableur t'aide ensuite à trier les valeurs et à faire les calculs.

Calculer une moyenne :
Pour trouver la moyenne, additionne toutes les valeurs, puis divise le total par leur nombre. Elle donne une idée générale, mais une valeur très grande ou très petite peut la modifier. Vérifie toujours que les unités sont identiques.

Exemple de moyenne :
Tu notes 4 durées de travail, en minutes : 18, 20, 22 et 24. Le calcul est 18 + 20 + 22 + 24 = 84, puis 84 ÷ 4 = 21 minutes. Le temps moyen est donc de 21 minutes par opération.

Mesure	Calcul ou lecture	À quoi ça sert
Moyenne	Somme des valeurs ÷ nombre de valeurs	Estimer un temps habituel
Fréquence	Nombre d'un résultat ÷ nombre total	Comparer des résultats
Probabilité	Cas favorables ÷ cas possibles	Évaluer une chance

2. Utiliser un tableur et représenter les résultats :

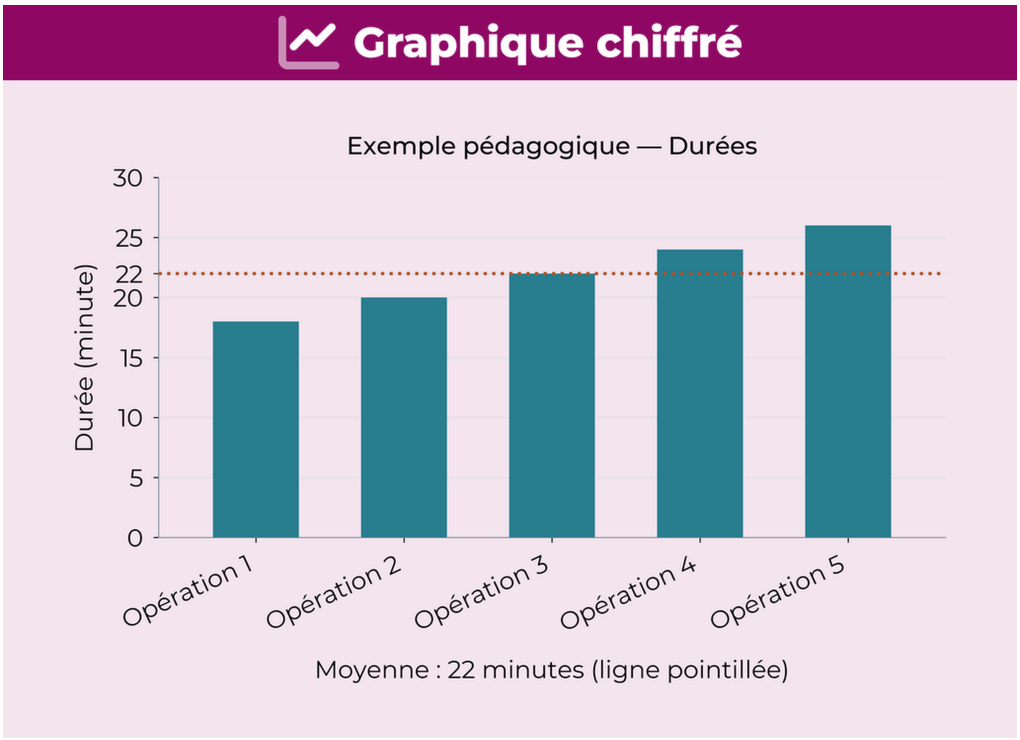
Saisir les données :
Dans un tableur, place les intitulés en haut des colonnes, par exemple « Opération », « Durée en minutes » et « Défaut constaté ». Une ligne correspond à une observation. Relis ta saisie avant de lancer un calcul, car une faute change le résultat.

Choisir un graphique :
Un graphique rend les résultats plus faciles à comparer. Un diagramme en bâtons convient pour comparer des catégories, comme les types de défauts. Une courbe peut montrer l'évolution d'une durée ou d'une quantité au fil des jours.

Ajoute un titre et indique les unités sur les axes. Sans ces précisions, ton graphique peut être difficile à comprendre. Le numérique calcule vite, mais c'est à toi de vérifier que la représentation correspond bien aux données.

Exemple de suivi numérique :
Tu relèves les durées de 5 opérations : 18, 20, 22, 24 et 26 minutes. Dans le tableur, tu saisis les valeurs en colonne, puis tu calcules leur moyenne, qui est de 22 minutes. Tu crées

ensuite un graphique en bâtons pour comparer les durées. Le livrable attendu est un tableau complété et un graphique titré avec l'unité « minute ».



3. Comprendre les probabilités et vérifier son travail :

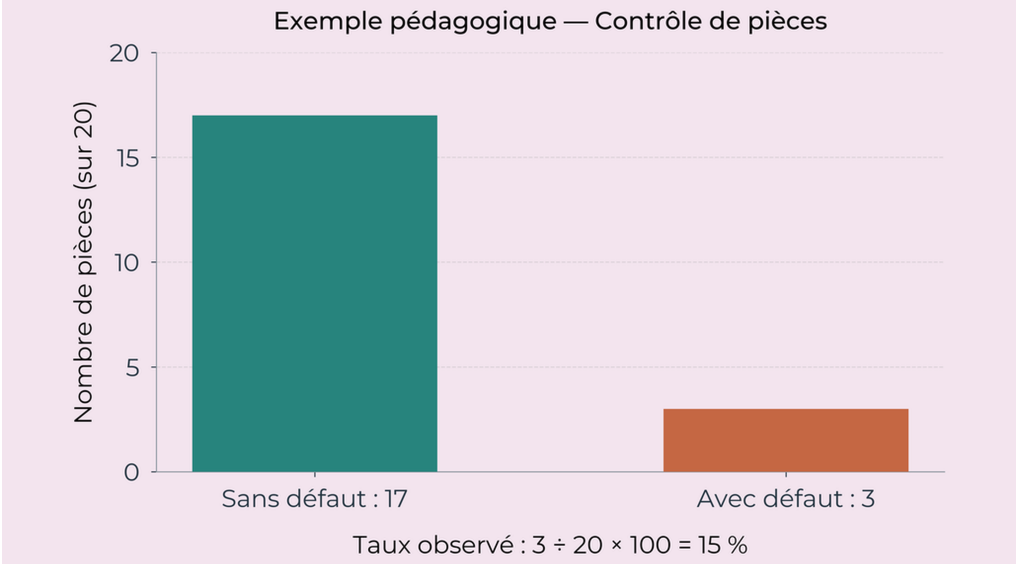
Calculer une probabilité :
Une probabilité compare le nombre de cas favorables au nombre de cas possibles, quand les cas ont la même chance de se produire. Elle s'écrit sous forme de fraction, de nombre décimal ou de pourcentage. Elle reste comprise entre 0 et 1, soit entre 0 % et 100 %.

Interpréter sans confondre :
Une fréquence décrit des résultats déjà observés. Une probabilité estime une chance avant l'expérience. Si tu observes peu de cas, la fréquence peut s'éloigner de la probabilité attendue. Ne présente donc pas une estimation comme une certitude.

Exemple de probabilité :
Un lot contient 20 pièces de tissu, dont 3 présentent un défaut repéré. En choisissant une pièce au hasard, la probabilité d'obtenir une pièce avec défaut est 3 ÷ 20 = 0,15, soit 15 %. Cela aide à évaluer le risque dans ce lot, mais ne garantit pas le résultat du prochain choix.

Mini cas pratique :
Avant de commencer une petite série, tu contrôles 20 pièces et tu en comptes 3 avec un défaut. Tu saisis les résultats, calcules 3 ÷ 20 × 100 = 15 %, puis prépares un court bilan. Le livrable attendu est un tableau de contrôle et une phrase indiquant le taux observé.

Graphique chiffré



Ta check-list sur le terrain :

- Note chaque valeur avec son unité.
- Vérifie qu'aucune donnée ne manque.
- Contrôle le calcul avec les données de départ.
- Choisis un graphique adapté aux résultats.
- Ajoute un titre clair et les unités utiles.

Ce qu'il faut retenir

Organise soigneusement tes données dans un tableur pour les analyser et les représenter clairement.

- La **moyenne se calcule** en divisant la somme des valeurs par leur nombre ; conserve les mêmes unités.
- La **fréquence décrit les résultats observés**, tandis que la probabilité estime une chance avant l'expérience.
- Choisis un graphique adapté, avec un titre et des unités, puis vérifie ta saisie et tes calculs.

Une probabilité est comprise entre 0 et 1, ou entre 0 % et 100 %. Tes résultats éclairent une situation, sans garantir le prochain résultat.

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

1. Mesurer et tracer dans le plan :

Les outils et les unités :
Pour tracer un patron, sers-toi d'une règle, d'une équerre et d'un mètre ruban. Le centimètre convient aux petites pièces, tandis que le mètre sert aux longueurs de tissu. Note toujours l'unité pour éviter les confusions.

Les formes et les calculs :
Un rectangle possède 4 angles droits et ses côtés opposés sont égaux. Son périmètre correspond à la longueur de son contour, tandis que son aire mesure sa surface. Pour un rectangle, calcule l'aire avec longueur × largeur.

Un carré a 4 côtés égaux. Son périmètre se calcule avec côté × 4 et son aire avec côté × côté. Ces formules t'aident à estimer la matière nécessaire, mais prévois aussi une marge pour les coutures et les ajustements.

Exemple de calcul de surface :
Tu dois couper une pièce rectangulaire de 32 cm sur 18 cm. Son aire est 32 × 18 = 576 cm². Pour le patron, ajoute 1 cm de marge de couture sur chaque bord, puis vérifie les dimensions obtenues avant de couper.

À vérifier avant la coupe :

Contrôle	Geste à faire
Unité	Note cm ou m sur tes mesures.
Longueur	Mesure une première fois, puis vérifie.
Angles	Utilise l'équerre pour contrôler les angles droits.
Marges	Ajoute les marges prévues avant la coupe.
Patron	Vérifie que les pièces s'assemblent.

2. Comprendre les mesures dans l'espace :

Longueur, largeur et hauteur :
Dans l'espace, un objet se décrit avec 3 dimensions : longueur, largeur et hauteur. Ces mesures servent à évaluer l'encombrement d'un colis, d'un rangement ou d'une pièce de travail. Garde la même unité pour les 3 dimensions.

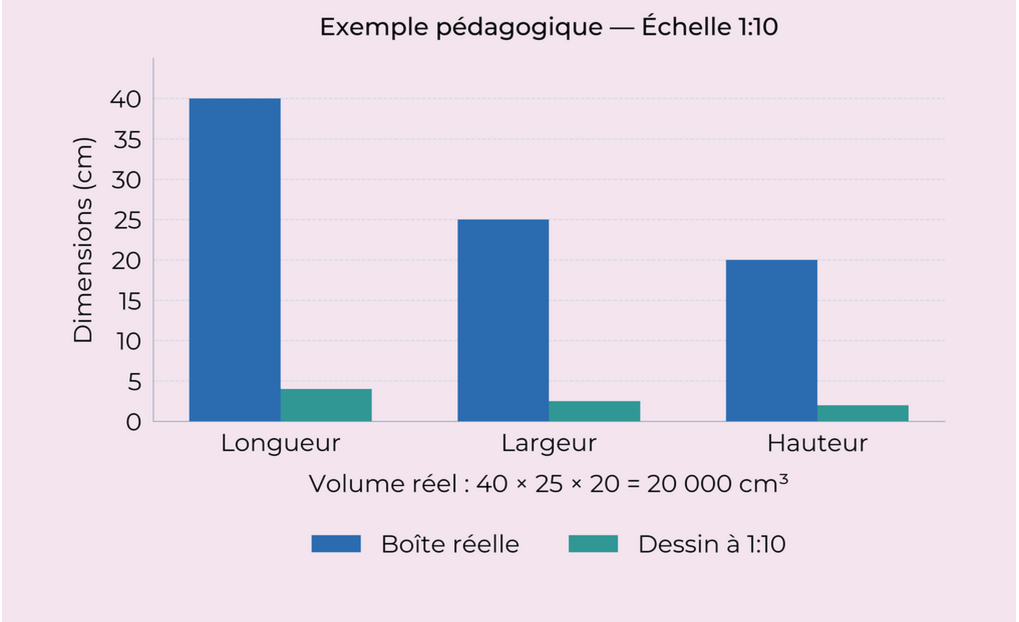
Le volume et les conversions :

Le volume d'un pavé droit se calcule avec longueur × largeur × hauteur. Si les dimensions sont en centimètres, le résultat est en centimètres cubes, notés cm³. Pour convertir des mesures, rappelle-toi que 1 m = 100 cm.

Un plan peut aussi être réduit à une échelle donnée. À l'échelle 1:10, 1 cm sur le dessin représente 10 cm en réalité. Cette méthode aide à préparer un tracé lisible quand la pièce réelle est trop grande pour la feuille.

Exemple de volume et d'échelle :
Une boîte mesure 40 cm de long, 25 cm de large et 20 cm de haut. Son volume est 40 × 25 × 20 = 20 000 cm³. Sur un dessin à l'échelle 1:10, la longueur de 40 cm devient 4 cm.

Graphique chiffré



Mini-cas pratique :
En atelier, tu prépares un patron rectangulaire et son rangement. Mesure une pièce de 30 cm sur 20 cm, dessine-la à l'échelle 1:5, puis note les dimensions réelles et celles du dessin.

- Étape 1 : Trace un rectangle de 6 cm sur 4 cm.
- Étape 2 : Écris « échelle 1:5 » près du dessin.
- Étape 3 : Vérifie en multipliant chaque dimension dessinée par 5.

Résultat attendu : un dessin fidèle aux dimensions réelles. Livrable attendu : un patron annoté, avec l'échelle, les 2 mesures réelles et les 2 mesures du dessin clairement indiquées.

3. Choisir la bonne méthode de mesure :

Une méthode fiable :
Commence par repérer la forme, puis mesure chaque côté utile. Note les valeurs sans changer d'unité, choisis la formule adaptée et écris le calcul avec son unité. Cette routine m'a souvent évité de recommencer une pièce après une erreur de mesure.

Les erreurs fréquentes :
Ne confonds pas périmètre et aire. Le périmètre mesure un contour en cm ou en m, tandis que l'aire mesure une surface en cm^2 ou en m^2. Le volume, lui, s'exprime en cm^3 ou en m^3.

Sur une fourrure, vérifie aussi le sens du poil avant de placer ton patron. Une mesure correcte ne suffit pas si les pièces sont orientées différemment. Fais un contrôle visuel avant la coupe, car une pièce mal placée peut entraîner une perte de matière.

Exemple de contrôle du périmètre :
Un rectangle de 30 cm sur 20 cm a un périmètre de 30 + 20 + 30 + 20 = 100 cm. Il faut donc 100 cm pour faire le tour, sans compter les marges de couture éventuelles.

Repères rapides :

Ce que tu cherches	Calcul ou unité
Contour	Périmètre, en cm ou en m.
Surface	Aire, en cm^2 ou en m^2.
Place occupée	Volume, en cm^3 ou en m^3.

Ce qu'il faut retenir

Pour préparer un patron ou évaluer un objet, choisis les bons outils, note les unités et vérifie tes mesures.

- Calcule le **périmètre** pour mesurer un contour et l'aire pour mesurer une surface : rectangle, longueur × largeur ; carré, côté × côté.
- Dans l'espace, le volume d'un pavé droit vaut longueur × largeur × hauteur. Garde une unité cohérente et distingue cm, cm^2 et cm^3.
- À l'échelle 1:5, divise les dimensions réelles par 5 pour dessiner. Ajoute les **marges de couture** avant la coupe.
- Contrôle angles, dimensions et sens du poil pour limiter les erreurs et les pertes de matière.

Identifie d'abord ce que tu mesures, choisis la formule adaptée, puis vérifie ton calcul et ton patron avant de couper.

Physique-chimie

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, tu apprends à expérimenter, mesurer et interpréter des résultats en respectant les **règles de sécurité**. Cette matière contribue à l'épreuve de Mathématiques et Physique-chimie, de **coefficient 2**, avec 8 points sur 20 consacrés à la Physique-chimie.

En CCF, tu passes une évaluation expérimentale de **45 minutes**, avec échanges oraux et réponses écrites, pendant la dernière année. Si tu relèves de l'examen final ponctuel, l'épreuve est écrite et dure 1 h 30, dont 45 minutes prévues pour cette matière.

Conseil :
Je te conseille de prévoir **2 séances de révision** de 15 minutes chaque semaine. Reprends une manipulation réalisée en classe, puis explique son objectif avec tes mots. Pour relier les sciences à ton métier, interroge-toi sur le séchage des peaux.

Entraîne-toi à **vérifier les unités** et à présenter clairement tes calculs. Pendant les TP, lis le protocole avant de commencer. Si tu bloques, demande une explication, puis refais seul l'étape difficile pour prendre confiance.

Table des matières

Chapitre 1 : Électricité : circuits, puissance et énergie ..... Aller
1. Comprendre un circuit électrique ..... Aller
2. Calculer puissance et énergie ..... Aller
Chapitre 2 : Mécanique : mouvements et équilibres simples ..... Aller
1. Décrire un mouvement ..... Aller
2. Comprendre les forces et les équilibres ..... Aller
3. Manipuler et vérifier en sécurité ..... Aller
Chapitre 3 : Chimie : solutions aqueuses et sécurité ..... Aller
1. Comprendre et préparer une solution aqueuse ..... Aller
2. Travailler proprement et en sécurité ..... Aller
Chapitre 4 : Acoustique et optique au quotidien ..... Aller
1. Comprendre les signaux sonores ..... Aller
2. Observer la lumière et les matières ..... Aller
Chapitre 5 : Températures et échanges d'énergie ..... Aller
1. Mesurer et comprendre la température ..... Aller
2. Comprendre les échanges d'énergie ..... Aller
3. Observer et appliquer en atelier ..... Aller

Chapitre 1 : Électricité : circuits, puissance et énergie

1. Comprendre un circuit électrique :

Les éléments du circuit :
Un circuit électrique forme une boucle qui permet au courant de circuler. Il comprend une source d'énergie, des fils conducteurs et un appareil qui utilise l'électricité. Un interrupteur ouvre ou ferme cette boucle.

Les branchements :
Dans un circuit en série, les appareils sont placés les uns à la suite des autres. Dans un circuit en dérivation, ils sont reliés sur des branches différentes. Au travail, un éclairage en dérivation peut rester allumé si une autre lampe est éteinte.

Pour observer un circuit, tu peux utiliser une pile de 4,5 V, des fils, un interrupteur et une petite lampe adaptée. N'utilise jamais une prise murale pour faire une expérience. Avant de modifier le montage, débranche la pile.

Manipulation et relevé :
Monte la pile, l'interrupteur et la lampe en série. Ferme l'interrupteur, observe la lampe, puis ouvre le circuit. Ajoute une deuxième lampe en série et compare son éclat avec celui de la première configuration.

Tu peux ensuite monter 2 lampes sur des branches séparées. Relève si elles brillent ensemble et vérifie si l'une reste allumée quand tu dévisses l'autre. Note tes observations avant de démonter le montage.

Montage testé	Observation	Interprétation
Une lampe en série	Elle s'allume quand le circuit est fermé	Le courant circule dans une boucle complète
Deux lampes en série	Elles brillent moins qu'avec une seule lampe	Les lampes partagent l'énergie fournie
Deux lampes en dérivation	L'une reste allumée si l'autre est retirée	Chaque branche fonctionne séparément

Exemple de circuit en atelier :
Dans un atelier, une lampe de travail et une autre lampe peuvent être alimentées par des branches différentes. Si l'une est éteinte, l'autre peut continuer à éclairer ta table de coupe.

Repères de sécurité :

- Débranche l'appareil avant de regarder son câble ou sa fiche.

- N'utilise pas un câble abîmé ou une prise qui chauffe.
- Ne touche pas une installation électrique avec les mains mouillées.
- Signale toute anomalie à ton responsable, sans démonter l'appareil.

2. Calculer puissance et énergie :

La puissance électrique :
La puissance, notée P, indique la quantité d'énergie qu'un appareil utilise à chaque seconde. Elle se mesure en watts, notés W. Tu peux souvent trouver cette valeur sur l'étiquette d'une lampe, d'un fer ou d'une machine.

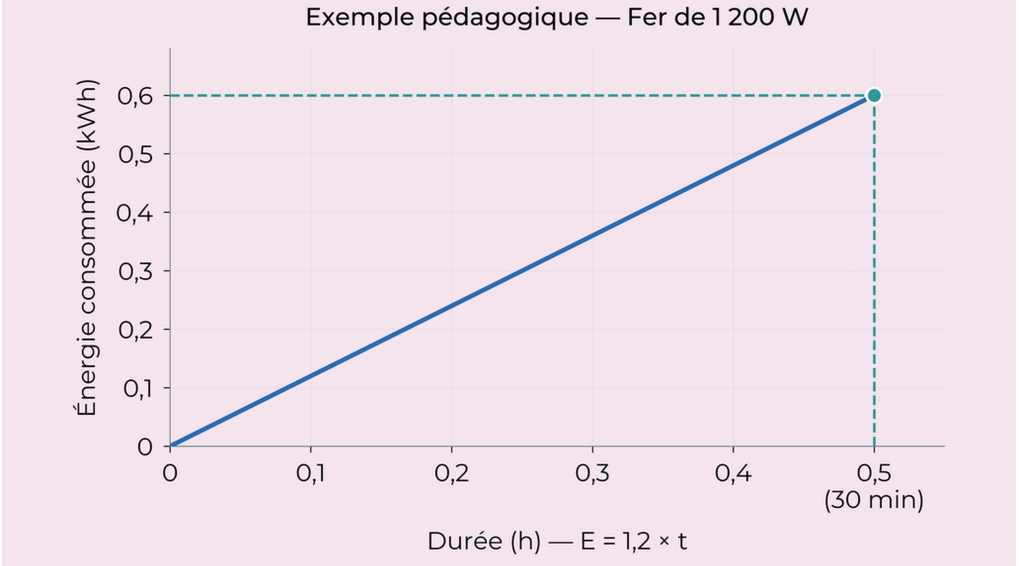
Pour calculer la puissance, utilise la formule P = U × I. U désigne la tension en volts, notés V, et I l'intensité en ampères, notés A. Le résultat s'exprime en watts.

L'énergie consommée :
L'énergie consommée dépend de la puissance et de la durée d'utilisation. Utilise E = P × t. Si P est en kilowatts et t en heures, E s'exprime en kilowattheures, notés kWh.

Pour convertir des watts en kilowatts, divise par 1 000. Une durée de 30 minutes correspond à 0,5 heure. Cette conversion t'évite de confondre la puissance inscrite sur l'appareil avec l'énergie consommée.

Exemple de consommation en atelier :
Un fer de 1 200 W fonctionne pendant 30 minutes. Sa puissance vaut 1,2 kW et sa durée 0,5 h. Il consomme 1,2 × 0,5 = 0,6 kWh.

Graphique chiffré



Mini cas pratique :

Tu dois estimer l'énergie utilisée par une lampe de 20 W allumée 5 heures pendant une journée. Convertis d'abord 20 W en 0,02 kW, puis calcule 0,02 × 5. Le résultat est 0,1 kWh.

Réalise le calcul avec la valeur de puissance lue sur l'étiquette et la durée mesurée sur une journée. Le livrable attendu est une petite fiche indiquant l'appareil, sa puissance, son temps d'utilisation et son énergie en kWh.

Check-list avant de calculer :

- Repère la puissance sur l'étiquette, en W ou en kW.
- Note le temps réel d'utilisation en heures.
- Convertis les watts en kilowatts en divisant par 1 000.
- Multiplie la puissance en kW par la durée en heures.
- Écris le résultat avec son unité, en kWh.

Ce qu'il faut retenir

Un circuit doit former une boucle fermée pour que le courant circule. Les branchements en série et en dérivation ont des effets différents.

- En série, les appareils se suivent et les lampes brillent moins quand elles sont ajoutées.
- En dérivation, chaque branche fonctionne séparément. Une lampe peut rester allumée si l'autre est retirée.
- Calcule la puissance avec **P = U × I**, en watts.
- Calcule l'énergie avec **E = P × t**. En kW et en heures, le résultat est en kWh.

Pour estimer une consommation, convertis les watts en kilowatts et le temps en heures. Respecte les règles de sécurité : débranche avant toute manipulation et signale les anomalies.

Chapitre 2 : Mécanique : mouvements et équilibres simples

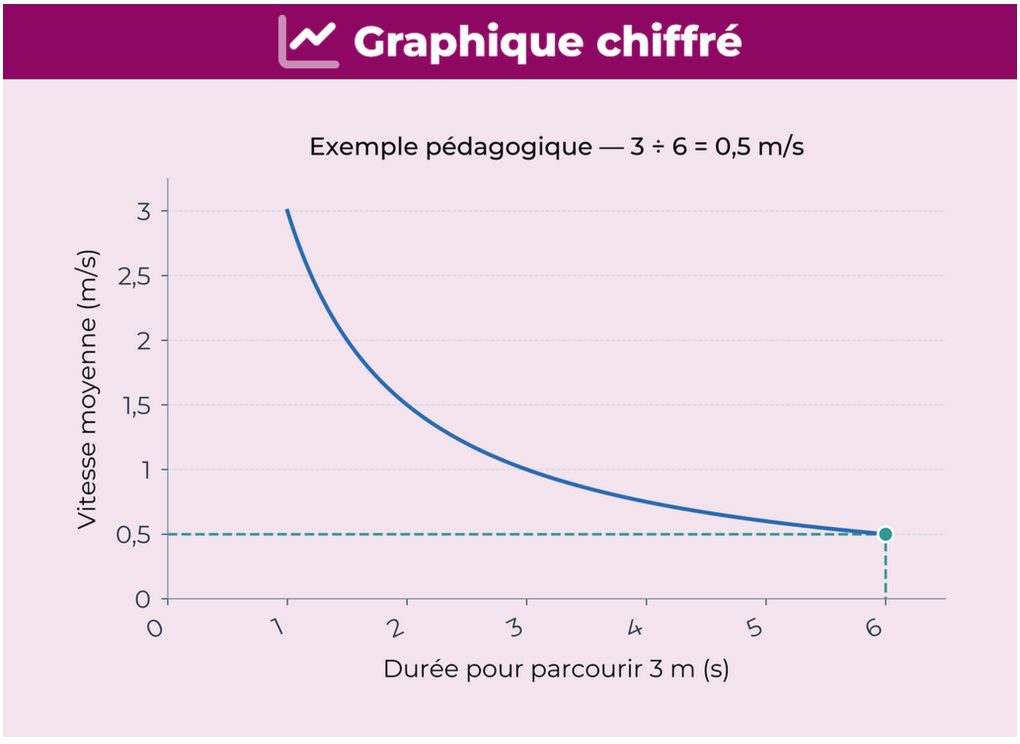
1. Décrire un mouvement :

Repérer le mouvement :
Pour décrire un mouvement, tu choisis un objet de référence, puis tu observes comment la position de l'objet change au fil du temps. Un objet peut être immobile par rapport à la table, mais bouger par rapport au sol si la table est transportée.

Calculer une vitesse :
La vitesse correspond à la distance parcourue pendant une durée donnée. La formule utile est v = d ÷ t. Si la distance est en mètres et le temps en secondes, la vitesse s'exprime en mètres par seconde, notés m/s.

Exemple : si un chariot parcourt 3 mètres en 6 secondes, sa vitesse moyenne est de 3 ÷ 6 = 0,5 m/s. Pour comparer des déplacements, garde les mêmes unités et mesure la durée sans confondre secondes et minutes.

Graphique chiffré



Exemple de mesure en atelier :
Pose un mètre ruban sur le trajet d'un panier de chutes de fourrure. Fais-le rouler sur 2 mètres et chronomètre le déplacement. S'il met 4 secondes, sa vitesse moyenne est de 0,5 m/s.

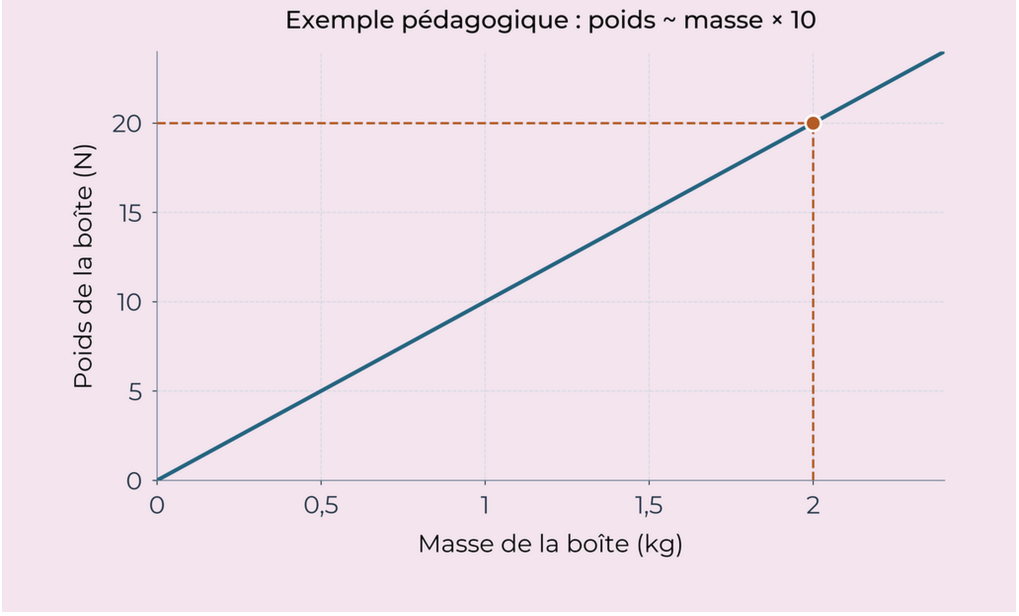
2. Comprendre les forces et les équilibres :

Identifier les forces :

Une force peut pousser, tirer ou déformer un objet. Le poids est la force exercée par la gravité. Pour l'estimer, utilise P = m × g, avec la masse m en kilogrammes et g ≈ 10 N/kg. Le résultat P s'exprime en newtons, notés N.

Exemple : une boîte de matériel de 2 kg a un poids d'environ 2 × 10 = 20 N. La masse se mesure en kilogrammes, tandis que le poids est une force en newtons. Ces 2 grandeurs ne sont donc pas interchangeables.

Graphique chiffré



Repérer un équilibre :
Un objet reste en équilibre si les forces qui s'exercent sur lui se compensent. Pour un objet posé et immobile, son poids est compensé par la force du support. Une table stable répartit la charge sur ses pieds et ne bascule pas facilement.

Sur le terrain, pose les rouleaux de tissu ou les peaux lourdes près du centre d'une étagère, sans dépasser sa charge prévue. Une charge placée tout au bord peut rendre l'ensemble instable, même si elle n'est pas très lourde.

Mini cas concret :
Tu dois déplacer une boîte de 3 kg depuis le sol jusqu'à une table. Vérifie d'abord que le trajet est libre, puis soulève la boîte en la gardant près du corps et pose-la au centre du plateau. Son poids est d'environ 30 N.

Résultat attendu : la boîte reste stable et la table ne penche pas. Ton livrable est une courte fiche de contrôle indiquant la masse de 3 kg, le poids estimé de 30 N et l'emplacement choisi sur la table.

3. Manipuler et vérifier en sécurité :

Réaliser une manipulation courte :
Pour observer l'équilibre, prends une règle, un crayon et 2 petites masses identiques. Pose la règle sur le crayon, puis place une masse de chaque côté à la même distance. Observe si la règle reste horizontale.

Déplace ensuite une masse de 5 cm vers l'extérieur. La règle peut pencher de ce côté, car la force agit plus loin du point d'appui. Cette expérience montre qu'il faut tenir compte à la fois de la charge et de son éloignement.

Position des masses	Observation	Interprétation
Même masse, même distance	La règle reste horizontale	L'équilibre est maintenu
Une masse déplacée de 5 cm	La règle penche	La répartition a changé

Check-list avant de déplacer une charge :

- Repère le trajet et retire les obstacles.
- Estime la masse de l'objet avant de le soulever.
- Garde la charge près de ton corps et évite de te tourner brusquement.
- Pose l'objet au centre d'un support stable.
- Vérifie qu'il ne dépasse pas et ne risque pas de tomber.

Ce qu'il faut retenir

Pour décrire un mouvement, choisis un référentiel et observe l'évolution de la position. La vitesse moyenne se calcule avec **v = distance ÷ durée**.

- Une force pousse, tire ou déforme. Le poids se calcule avec P = m × g, où g vaut environ 10 N/kg.
- La masse s'exprime en kilogrammes, le poids en newtons.
- L'équilibre dépend de la compensation des forces et de la répartition des charges.

Avant de déplacer une charge, dégage le trajet, garde-la près de toi et pose-la au centre d'un support stable, sans dépasser sa capacité. Une charge éloignée du point d'appui peut faire basculer l'ensemble.

Chapitre 3 : Chimie : solutions aqueuses et sécurité

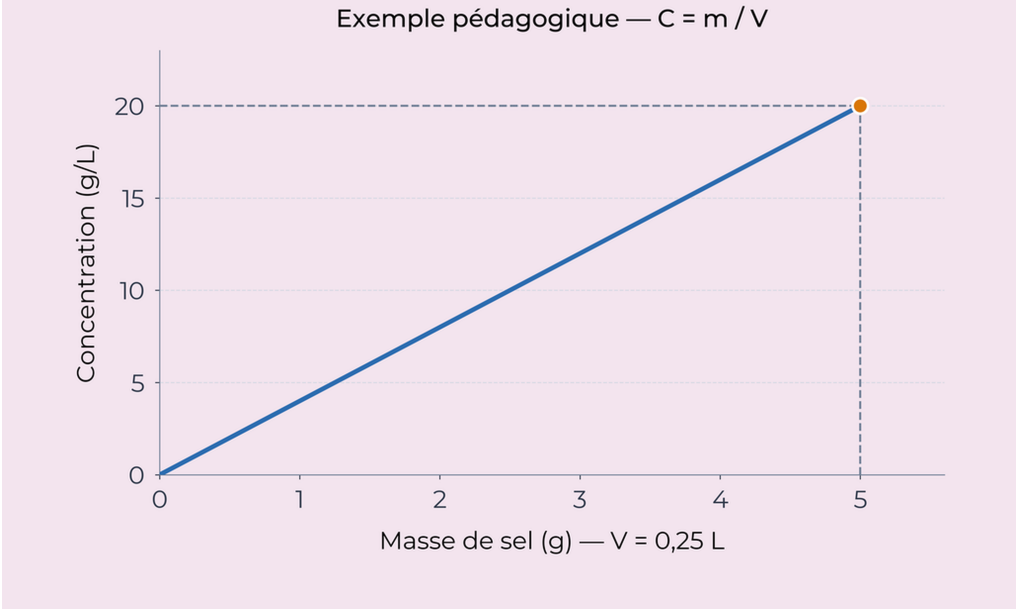
1. Comprendre et préparer une solution aqueuse :

Les mots à connaître :
Une solution aqueuse est un mélange homogène dont le liquide principal est l'eau. Le soluté est la substance dissoute, comme du sel, et le solvant est le liquide qui dissout. Cette distinction t'aide à comprendre ce que tu prépares.

Calculer une concentration massique :
La concentration massique indique la masse de soluté présente dans un litre de solution. Tu la calcules avec la formule c = m ÷ V. Dans cette formule, c s'exprime en g/L, m en grammes et V en litres.

Mesure	Valeur	Ce que tu en déduis
Masse de sel	5 g	Soluté pesé
Volume final	0,25 L	Volume de solution
Concentration	20 g/L	5 ÷ 0,25 = 20 g/L

Graphique chiffré



Préparer par dissolution ou dilution :
Pour une dissolution, tu pèses le soluté, tu le dissous dans un peu d'eau, puis tu complètes jusqu'au volume final. Pour une dilution, tu prélèves une solution concentrée et tu ajoutes de l'eau. Le volume final compte, pas seulement l'eau ajoutée.

Exemple de préparation :
En atelier, tu dois préparer 250 mL d'une solution de sel à 20 g/L pour un exercice de mesure. Il faut 5 g de sel, car 20 × 0,25 = 5. Tu notes les étapes et le résultat sur ta fiche de manipulation.

2. Travailler proprement et en sécurité :

Lire l'étiquette avant d'agir :
Avant d'utiliser un produit, vérifie son nom, les pictogrammes, les mentions de danger et les conseils de prudence. Ne te fie pas à la couleur ou à l'odeur. En atelier, cette habitude évite les confusions et les mauvaises manipulations.

Appliquer les bons gestes :

- Lis l'étiquette et suis les consignes de ton enseignant.
- Porte les protections demandées, comme des lunettes ou des gants adaptés.
- Utilise un récipient propre et clairement identifié.
- Ne goûte jamais un produit et ne le transvase jamais dans un contenant alimentaire.
- Range le produit fermé après usage et signale tout déversement.

Si tu manipules un produit corrosif, ne le dilue pas de ta propre initiative. Suis la procédure de l'atelier et les consignes de sécurité. Si une projection atteint l'œil, commence immédiatement le rinçage à l'eau et préviens l'enseignant.

Exemple de mini-cas en atelier :
Tu prépares 250 mL de solution salée à 20 g/L avec 5 g de sel. Tu pèses le sel, le dissous dans un peu d'eau, puis complètes au trait de jauge. Résultat attendu : une solution homogène. Livrable attendu : une fiche indiquant les mesures, le calcul et les règles de sécurité suivies.

Ta vérification avant de commencer :

À vérifier	Ton geste
Produit	Je lis son étiquette.
Protection	Je porte l'équipement demandé.
Matériel	Je choisis un récipient propre et adapté.
Mesure	Je vérifie les unités et le volume final.
Fin de manipulation	Je range, je nettoie et je signale un incident.

Ce qu'il faut retenir

Une solution aqueuse est un mélange où un soluté est dissous dans l'eau. Sa **concentration massique** se calcule avec c = m ÷ V, en g/L.

- Pour une dissolution, pèse le soluté, dissous-le puis complète au volume final.
- Pour une dilution, prélève une solution concentrée et ajoute de l'eau.
- Avant toute manipulation, lis l'étiquette, porte les protections requises et utilise un récipient propre.
- Ne goûte jamais un produit et signale tout déversement ou incident.

Respecte les consignes de l'atelier, surtout avec un produit corrosif. En cas de projection dans l'œil, rince immédiatement à l'eau et préviens l'enseignant.

Chapitre 4 : Acoustique et optique au quotidien

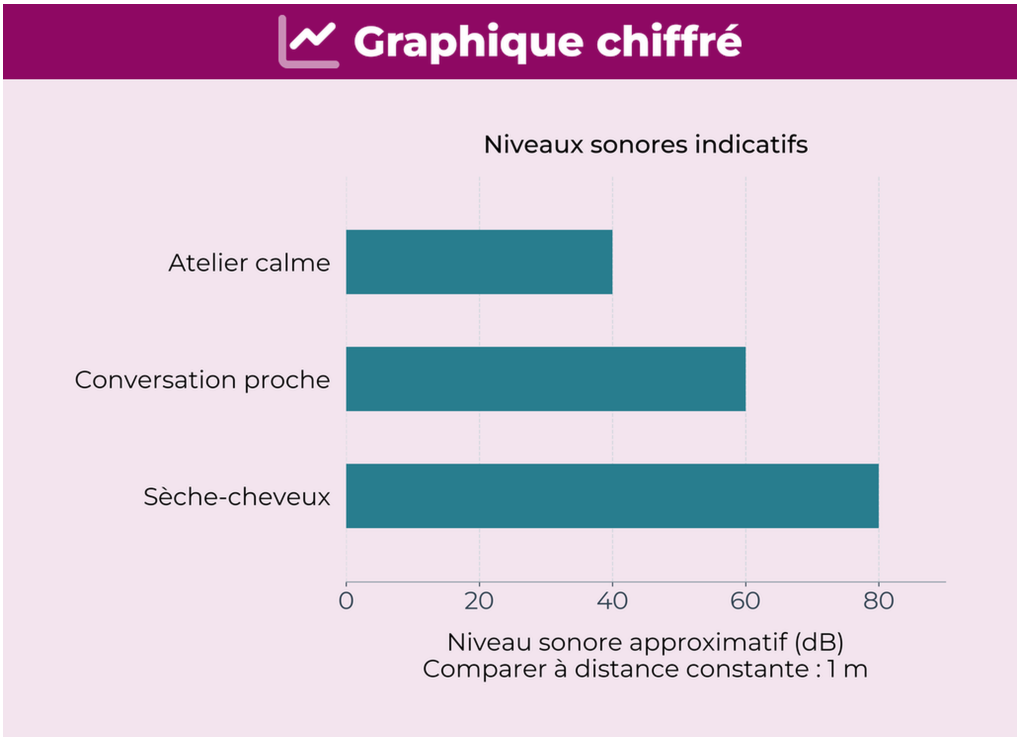
1. Comprendre les signaux sonores :

Le son et ses caractéristiques :
Un son vient d'une vibration qui se propage dans l'air, l'eau ou un matériau. Il ne se propage pas dans le vide. Sa fréquence, mesurée en hertz, indique si le son est grave ou aigu. Son intensité, mesurée en décibels, correspond à son niveau sonore.

Écouter et mesurer :
Pour observer un son, tu peux utiliser un téléphone avec une application de mesure sonore. Le résultat donne un ordre de grandeur, mais ce n'est pas une mesure professionnelle. Éloigne-toi de la source et garde la même distance entre chaque essai.

Situation	Mesure indicative	À retenir
Atelier calme	Environ 40 dB	Les sons faibles restent audibles.
Conversation proche	Environ 60 dB	Le niveau varie selon la distance.
Sèche-cheveux en marche	Environ 80 dB	Le bruit peut gêner une consigne orale.
Mesure à 1 mètre	Distance à noter	Garde la même distance pour comparer.

Graphique chiffré



Écho et vigilance en atelier :
Un écho est un son réfléchi par une surface, comme un mur dur. Dans un atelier, les machines, les conversations et les outils peuvent se cumuler. Si tu entends mal une consigne, arrête-toi et demande qu'on la répète plutôt que de deviner.

Exemple de mesure sonore :
En stage, tu mesures le bruit à 1 mètre d'une machine éteinte, puis en marche. Tu notes 45 dB, puis 72 dB. Ton relevé montre que la machine augmente le niveau sonore, sans remplacer l'évaluation d'un professionnel.

2. Observer la lumière et les matières :

Propagation et comportement de la lumière :
La lumière se propage en ligne droite dans un milieu transparent et homogène. Un objet opaque bloque la lumière et crée une ombre. Un matériau translucide laisse passer une partie de la lumière, mais ne permet pas de voir nettement à travers.

Éclairage et observation des couleurs :
Un bon éclairage t'aide à repérer les détails d'une matière et à comparer ses couleurs. Une lumière trop faible fatigue les yeux, tandis qu'une lumière éblouissante gêne l'observation. Compare les échantillons sous un éclairage stable avant de choisir une teinte.

Manipulation courte :
Prends une lampe, un carton opaque et un échantillon de matière. Place-les dans cet ordre, puis rapproche et éloigne le carton de la matière. Observe la forme et la netteté de l'ombre, puis note la distance entre les objets en centimètres.

Exemple de contrôle d'un échantillon :
Tu compares 3 échantillons sous la même lampe, à 50 centimètres de distance. Tu notes leur teinte et les zones d'ombre dans un tableau. Résultat attendu : une fiche d'observation avec 3 descriptions et la distance utilisée.

Repères pratiques :

- Choisis un éclairage stable avant d'examiner une couleur.
- Note la distance entre la lampe et l'échantillon.
- Évite de placer ta main entre la lumière et la matière pendant la comparaison.
- Décris ce que tu vois avant de décider qu'une teinte est différente.
- Range les échantillons après l'observation pour ne pas les mélanger.

Ce qu'il faut retenir

Le son provient d'une vibration qui se propage dans un milieu matériel. La lumière et les propriétés des matières influencent l'observation des objets et des couleurs.

- La **fréquence du son** détermine s'il est grave ou aigu ; son intensité se mesure en décibels.
- Une application sonore fournit une indication : garde une distance constante pour comparer et demande qu'on répète toute consigne mal entendue.
- La lumière se propage en ligne droite ; un objet opaque la bloque et crée une ombre.
- Pour comparer des couleurs, utilise un **éclairage stable** et note les distances ainsi que tes observations.

Des conditions de mesure et d'observation constantes rendent tes comparaisons plus fiables, sans remplacer une évaluation professionnelle.

Chapitre 5 : Températures et échanges d'énergie

1. Mesurer et comprendre la température :

Température et unités :
La température indique si un objet est froid ou chaud. En atelier, tu la mesures généralement en degrés Celsius, notés °C, avec un thermomètre adapté. Pour comparer 2 mesures, relève-les dans les mêmes conditions et note toujours l'unité.

Mesurer correctement :
Pose la sonde au contact de la surface, sans la tenir dans ta main pendant la lecture. Attends que l'affichage se stabilise. Une mesure prise trop vite ou près d'une source de chaleur peut être trompeuse.

Exemple de mesure en atelier :
Tu mesures une table à 19 °C, puis un tissu posé dessus après 10 minutes à 19 °C. Les deux températures sont proches. Cela ne signifie pas que les matières sont identiques, mais qu'elles ont eu le temps de s'équilibrer avec la pièce.

2. Comprendre les échanges d'énergie :

Le sens des échanges :
L'énergie thermique se déplace spontanément du corps le plus chaud vers le corps le plus froid, jusqu'à ce que leurs températures se rapprochent. La chaleur désigne cette énergie en transfert, et non une matière qui passerait d'un objet à l'autre.

Trois façons de transférer l'énergie :

- La conduction se fait par contact, par exemple entre un fer tiède et une surface adaptée.
- La convection est transportée par un fluide en mouvement, comme l'air chaud d'un radiateur.
- Le rayonnement transmet de l'énergie à distance, comme la chaleur ressentie près d'un appareil chaud.

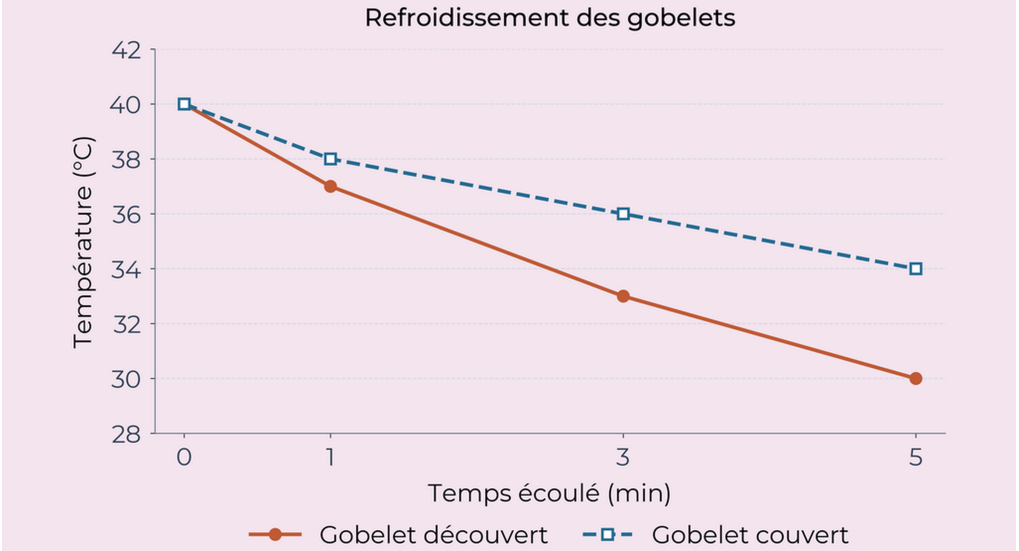
Exemple de refroidissement :
Une petite pièce métallique à 30 °C posée dans un atelier à 20 °C cède de l'énergie à l'air et à la table. Après un certain temps, sa température se rapproche de celle de la pièce.

3. Observer et appliquer en atelier :

Une manipulation simple :
Avec l'accord de ton enseignant, prends 2 gobelets identiques, de l'eau tiède et un thermomètre. Mesure l'eau au départ, puis chaque minute pendant 5 minutes. Note les valeurs sans toucher la sonde, et ne manipule jamais d'eau brûlante.

Temps écoulé	Gobelet découvert	Gobelet couvert
0 minute	40 °C	40 °C
1 minute	37 °C	38 °C
3 minutes	33 °C	36 °C
5 minutes	30 °C	34 °C

Graphique chiffré



Ces nombres sont des valeurs d'exemple, pas des résultats garantis. Si le gobelet couvert refroidit moins vite, le couvercle limite les échanges avec l'air. En classe, compare tes propres mesures et explique les écarts possibles, comme une sonde mal placée.

Un calcul utile :
Pour calculer une variation de température, utilise ΔT = température finale - température initiale. Si l'eau passe de 40 °C à 30 °C, ΔT vaut -10 °C, ce qui indique un refroidissement de 10 °C.

Mini-cas et livrable :
Tu veux vérifier si une housse protège un petit échantillon de fourrure des variations de température dans une pièce. Mesure la température près de l'échantillon au départ, puis après 10 minutes avec et sans housse. Ne chauffe pas directement la fourrure.

- Contexte : compare 2 essais réalisés dans la même pièce.
- Étapes : note la température de départ, puis celle après 10 minutes.
- Résultat : calcule l'écart pour chaque essai avec ΔT.

- Livrable attendu : un tableau de mesures et 2 phrases qui comparent les écarts.

Check-list avant de mesurer :

- Vérifie que le thermomètre fonctionne et affiche °C.
- Note l'heure et la température de départ.
- Place la sonde toujours au même endroit.
- Attends que la valeur se stabilise avant de l'écrire.
- Éloigne les échantillons de toute source de chaleur directe.

En atelier, l'erreur classique est de comparer des mesures prises à des endroits différents. Garde le même matériel et la même durée pour chaque essai. Tu obtiendras des résultats plus faciles à expliquer et à reproduire.

Ce qu'il faut retenir

Pour mesurer une température fiable, utilise un thermomètre en °C, place correctement la sonde et attends que la valeur se stabilise. La **chaleur en transfert** va spontanément du corps chaud vers le corps froid.

- Les échanges se font par **conduction, convection ou rayonnement**.
- Compare les essais dans les mêmes conditions et note tes mesures.
- Calcule la variation avec ΔT = température finale - température initiale.

Un couvercle ou une housse peut limiter les échanges thermiques. Des mesures cohérentes et reproductibles t'aident à l'évaluer.

Langue vivante étrangère : Anglais

Présentation de la matière :
En Anglais, tu peux apprendre à te présenter, comprendre des échanges simples et décrire un vêtement. Pour accompagner ton CAP Fourrure, travaille le **vocabulaire des matières**, des couleurs et des tailles, puis entraîne-toi à accueillir un client anglophone.

Attention, ce diplôme ne prévoit **aucune épreuve d'anglais**, obligatoire ou facultative. Il n'existe donc ni coefficient, ni durée, ni calendrier d'évaluation national pour cette matière, en CCF comme en examen final.

Conseil :
Consacre **10 minutes par jour** à un entraînement concret. Choisis 5 mots liés à l'atelier et utilise-les dans des phrases courtes. Par exemple, décris la couleur d'un manteau ou explique une retouche simple à un camarade.

Enregistre-toi pour réécouter ta prononciation. Je te conseille de **privilégier des phrases simples** plutôt qu'un texte compliqué appris par cœur. Tu peux hésiter sans échouer. Demande aussi à ton enseignant quels exercices et évaluations sont prévus dans ton établissement.

Table des matières

Chapitre 1 : Comprendre l'anglais du quotidien et du métier ..... Aller
1. Comprendre et utiliser l'anglais courant ..... Aller
2. Parler du travail de fourrure ..... Aller
Chapitre 2 : Échanger à l'oral dans des situations courantes ..... Aller
1. Saluer et se présenter ..... Aller
2. Poser des questions et comprendre ..... Aller
3. Participer à un échange au travail ..... Aller
Chapitre 3 : Lire et écrire sur les cultures anglophones ..... Aller
1. Repérer les informations d'un texte culturel ..... Aller
2. Comprendre les repères culturels ..... Aller
3. Écrire un court texte culturel ..... Aller

Chapitre 1 : Comprendre l'anglais du quotidien et du métier

1. Comprendre et utiliser l'anglais courant :

Les mots utiles au quotidien :
En stage ou lors d'un échange, quelques phrases simples suffisent souvent pour saluer, te présenter ou demander de répéter. Je te conseille de les apprendre par petits groupes, puis de les dire à voix haute pendant 5 minutes par jour.

Anglais	Français
Good morning.	Bonjour.
My name is Léa.	Je m'appelle Léa.
Could you repeat, please?	Tu peux répéter, s'il te plaît ?
I don't understand.	Je ne comprends pas.
Thank you for your help.	Merci pour ton aide.

Écouter sans paniquer :
Tu n'as pas besoin de comprendre chaque mot. Repère d'abord les mots connus, le ton et le contexte. Si tu bloques, demande de répéter plus lentement. Cette habitude évite de répondre au hasard, surtout quand une consigne concerne une mesure ou un outil.

Exemple de demande :
Could you speak more slowly, please? (Tu peux parler plus lentement, s'il te plaît ?)

2. Parler du travail de fourrure :

Le vocabulaire de l'atelier :
Dans un atelier, les mots liés aux matières, aux outils et aux gestes permettent de suivre une consigne simple. Apprends-les avec l'objet sous les yeux, c'est plus parlant qu'une longue liste. Vérifie toujours le sens avant de manipuler ou de couper.

Anglais	Français
fur	fourrure
faux fur	fausse fourrure
lining	doublure
needle	aiguille
thread	fil

measure	mesurer
sew	coudre

Mini-dialogue à l'atelier :
Ces répliques t'aident à demander une précision avant de commencer une tâche. J'ai appris en stage qu'il vaut mieux poser une question simple que refaire une couture parce qu'on a mal compris la consigne.

"Please measure the lining." (Mesure la doublure, s'il te plaît.)"Should I measure it in centimetres?" (Est-ce que je dois la mesurer en centimètres ?)

Erreurs fréquentes :

- "I am agree." n'est pas correct. Dis plutôt "I agree." (Je suis d'accord.)
- "I have 16 years." n'est pas la bonne tournure. Dis "I am 16 years old." (J'ai 16 ans.)
- "Can you repeat?" se comprend, mais "Could you repeat, please?" (Tu peux répéter, s'il te plaît ?) est plus poli.

Exemple de mini-cas en atelier :
Une cliente anglophone demande une retouche sur une veste. Tu repères la manche concernée, demandes la mesure et notes 2 centimètres à reprendre. Tu répètes la consigne pour la confirmer. Livrable attendu : une fiche de retouche avec la pièce, la mesure et l'intervention demandée.

Ta check-list avant de répondre :

- Repère le mot clé de la consigne.
- Fais répéter si tu n'as pas compris.
- Vérifie la matière ou l'outil nommé.
- Confirme la mesure en centimètres.
- Note la tâche en quelques mots.

Ce qu'il faut retenir

Pour communiquer en anglais au quotidien et en atelier, privilégie les **phrases simples** et le vocabulaire lié aux matières, aux outils et aux gestes.

- Apprends les expressions utiles et entraîne-toi à les dire à voix haute.
- Si tu ne comprends pas, demande poliment de répéter ou de parler plus lentement.
- Avant de manipuler, vérifie le sens des consignes et confirme les mesures.

- Note la tâche et les détails importants, comme la pièce, la mesure et l'intervention demandée.

Tu n'as pas besoin de comprendre chaque mot : repère les mots clés, puis confirme la consigne pour éviter les erreurs. Associe le vocabulaire à des objets concrets pour mieux le retenir.

Chapitre 2 : Échanger à l'oral dans des situations courantes

1. Saluer et se présenter :

Les formules utiles :
Dans une boutique ou un atelier, commence par saluer, puis présente-toi simplement. En anglais, une phrase courte et claire vaut mieux qu'une phrase longue que tu ne maîtrises pas. Parle calmement et articule, même si tu as un peu le trac.

En anglais	En français
Hello, good morning.	Bonjour.
My name is Léa.	Je m'appelle Léa.
I'm a trainee.	Je suis en formation.
Nice to meet you.	Enchanté(e) de vous rencontrer.
Could you repeat, please?	Tu peux répéter, s'il te plaît ?

Se présenter dans un contexte professionnel :
Au début d'un échange, donne ton prénom et explique en quelques mots ce que tu fais. Tu peux aussi préciser pourquoi tu es là. J'ai appris en stage qu'une présentation préparée en 2 phrases aide à démarrer sans chercher ses mots.

Exemple de présentation :
Hello, my name is Sam. I'm a trainee in a fur workshop. (Bonjour, je m'appelle Sam. Je suis en formation dans un atelier de fourrure.)

2. Poser des questions et comprendre :

Demander une information :
Dans les situations courantes, tu peux demander un objet, un renseignement ou une consigne. Apprends quelques questions simples et garde-les en tête. Si tu n'as pas compris, demande de répéter plutôt que de faire semblant, surtout lorsqu'une consigne concerne un outil.

Exemple : Where are the scissors, please? (Où sont les ciseaux, s'il te plaît ?) Exemple : What time does the workshop start? (À quelle heure l'atelier commence-t-il ?)

Réagir quand tu ne comprends pas :
Tu n'as pas besoin de tout comprendre du premier coup. Repère les mots importants, puis vérifie que tu as bien saisi la demande. Pendant mon stage, reformuler une consigne m'a évité de prendre le mauvais matériel.

Exemple : Do you mean the brown fabric? (Tu veux dire le tissu marron ?) Exemple : I'm sorry, I don't understand. (Désolé(e), je ne comprends pas.)

Exemple de mini-dialogue à l'atelier :
Customer: Could you show me this coat, please? (Client : Tu peux me montrer ce manteau, s'il te plaît ?) Trainee: Of course. Here it is. (Stagiaire : Bien sûr. Le voici.) Customer: How much is it? (Client : Combien coûte-t-il ?) Trainee: It's 80 euros. (Stagiaire : Il coûte 80 euros.)

3. Participer à un échange au travail :

Être poli et répondre simplement :
Un échange professionnel se passe mieux quand tu écoutes jusqu'au bout, réponds clairement et restes poli. Pour demander de l'aide, une formule comme « Could you help me, please? » est adaptée. Pour remercier, pense à dire « Thank you ».

Exemple : Could you help me with this coat, please? (Tu peux m'aider avec ce manteau, s'il te plaît ?) Exemple : Thank you for your help. (Merci pour ton aide.)

Erreurs fréquentes :
Évite de traduire mot à mot une phrase française. En anglais, l'ordre des mots compte. Pense aussi à utiliser « please » pour adoucir une demande et « sorry » si tu dois interrompre ou faire répéter.

- À éviter : « I am agree. » À dire : I agree. (Je suis d'accord.)
- À éviter : « Repeat, please. » À dire : Could you repeat, please? (Tu peux répéter, s'il te plaît ?)
- À éviter : « I want help. » À dire : Could you help me, please? (Tu peux m'aider, s'il te plaît ?)

Mini-cas et livrable attendu :
Un client anglophone demande à voir un manteau en fourrure. En 3 étapes, salue-le, demande quel modèle il souhaite voir, puis indique où se trouve le manteau. Le livrable attendu est un dialogue oral de 4 répliques, préparé en 5 minutes et joué en moins d'une minute.

Exemple : Good morning. Which coat would you like to see? (Bonjour. Quel manteau aimeriez-vous voir ?) It's on the rack, on your left. (Il est sur le portant, à ta gauche.)

Check-list avant de parler :

À vérifier	Mon geste
Saluer	Dire « Hello » ou « Good morning ».
Écouter	Laisser la personne finir sa phrase.

Demander	Poser une question courte et claire.
Vérifier	Faire répéter ou reformuler si besoin.
Remercier	Terminer par « Thank you ».

Ce qu'il faut retenir

Pour échanger en anglais au travail, privilégie des phrases courtes et parle calmement. Une **présentation simple** permet de démarrer facilement.

- Salue, présente-toi et explique brièvement ce que tu fais.
- Pose des questions claires et demande de répéter ou reformule si tu n'as pas compris.
- Reste poli : utilise **please** pour adoucir une demande et remercie avec « Thank you ».
- Écoute jusqu'au bout et évite de traduire mot à mot le français.

Entraîne-toi à construire un court dialogue pour accueillir un client et l'aider. En cas de doute sur une consigne ou un outil, **vérifie ta compréhension** plutôt que de faire semblant.

Chapitre 3 : Lire et écrire sur les cultures anglophones

1. Repérer les informations d'un texte culturel :

Observer le document :
Avant de lire en détail, repère le titre, la date, le lieu et le type de document. Une affiche, un court article ou une page de musée ne donnent pas les informations de la même façon. Cette première étape t'aide à comprendre le sujet.

Lire sans traduire chaque mot :
Lis d'abord le texte une fois pour en saisir l'idée générale. Ensuite, souligne les mots connus et cherche les indices autour des mots inconnus. Je faisais cette lecture en 2 passages, ça évitait de bloquer sur chaque phrase.

Relier le texte à une culture :
Un texte culturel peut parler d'une fête, d'un lieu, d'une œuvre ou d'une habitude. Ne suppose pas qu'une tradition est vécue de la même manière par tout le monde. Cherche ce que le document dit précisément, puis distingue-le de ton interprétation.

Exemple de repérage :
"Thanksgiving is celebrated on the fourth Thursday in November." (Thanksgiving est célébré le quatrième jeudi de novembre.) Cette phrase donne une information sur une fête aux États-Unis. Selon USAGov, Thanksgiving tombe bien le quatrième jeudi de novembre.

2. Comprendre les repères culturels :

Identifier le contexte :
Pour comprendre un document, relève les noms de lieux, les dates et les mots qui signalent une tradition ou un événement. Garde en tête qu'un pays anglophone peut réunir plusieurs cultures et façons de vivre. Le contexte t'aide à éviter les généralisations.

Vérifier le sens des mots :
Certains mots désignent des réalités culturelles précises. Si tu ne connais pas leur sens, vérifie-le dans le document ou avec un dictionnaire. Évite de traduire automatiquement un mot par un terme français qui lui ressemble, car le sens peut être différent.

Mot ou expression en anglais	Traduction ou repère en français
A tradition	Une tradition
A celebration	Une célébration
A historical event	Un événement historique
A museum exhibition	Une exposition de musée

A community	Une communauté

Éviter les erreurs fréquentes :

- "All British people celebrate this tradition." (Tous les Britanniques célèbrent cette tradition.) Cette phrase généralise. Écris plutôt : "Some people celebrate this tradition." (Certaines personnes célèbrent cette tradition.)
- "The text say…" (Le texte dire…) n'est pas correct. Écris : "The text says…" (Le texte dit…).

3. Écrire un court texte culturel :

Organiser tes idées :
Pour présenter un document, écris 3 ou 4 phrases dans un ordre simple : indique le sujet, donne 1 ou 2 informations importantes, puis explique ce que tu as retenu. Utilise des phrases courtes. Relis ensuite les verbes et les majuscules.

Choisir des formulations utiles :
Ces expressions t'aident à décrire un document sans ajouter d'informations inventées. Tu peux les adapter à une affiche, un article ou une présentation d'objet culturel.

- "The text is about a local tradition." (Le texte parle d'une tradition locale.)
- "It takes place in November." (Cela a lieu en novembre.)
- "The document shows a museum exhibition." (Le document présente une exposition de musée.)

Exemple de mini-cas :
En 15 minutes, tu lis une notice de musée de 80 mots sur une exposition consacrée aux vêtements historiques. Tu notes le lieu, le thème et 2 détails, puis tu rédiges 4 phrases en anglais. Livrable attendu : une fiche de 4 phrases avec leur traduction française.

Ta vérification avant de rendre :

À vérifier	Question à te poser
Le sujet	Ai-je nommé le thème du document ?
Les faits	Ai-je repris seulement des informations présentes ?
Les phrases	Sont-elles courtes et compréhensibles ?
La grammaire	Ai-je vérifié les verbes et les majuscules ?

Ce qu'il faut retenir

Pour comprendre un document culturel, observe d'abord ses repères et lis pour saisir l'essentiel, sans traduire chaque mot. Appuie-toi sur le contexte et distingue les faits de tes interprétations.

- Repère le **titre, la date et le lieu**, ainsi que le type de document.
- Vérifie le sens des termes culturels et évite les **généralisations hâtives**.
- Présente le sujet et quelques faits dans des phrases courtes, puis relis les **verbes et majuscules**.

Reste fidèle aux informations du texte : tu rédigeras ainsi un résumé clair, précis et respectueux de la diversité des cultures anglophones.

Éducation physique et sportive

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, l'Éducation physique et sportive t'apprend à gérer tes efforts, à coopérer et à pratiquer en sécurité. Cette matière conduit à une **épreuve pratique**, de coefficient 1.

En **contrôle en cours de formation** (CCF), tu es évalué sur 2 activités pendant la dernière année. Ton établissement fixe les dates.

Si tu passes l'examen final ponctuel, tu présentes une activité, à une date fixée par le rectorat. Aucune durée globale unique n'est indiquée dans le règlement du diplôme.

Conseil :
Pour réussir, mise sur une **participation régulière** plutôt que sur un effort intense juste avant l'évaluation. Demande les critères à ton professeur et choisis un objectif précis par séance, comme mieux doser ton allure ou réussir une passe.

Prépare ta tenue la veille et note tes progrès en 2 minutes après le cours. Ne te compare pas constamment aux autres. À mes yeux, comprendre tes difficultés et accepter les conseils reste essentiel pour avancer sereinement.

Table des matières

Chapitre 1 : Courir et s'orienter en gérant ses ressources ..... Aller
1. Te repérer et préparer ton parcours ..... Aller
2. Gérer ton effort pendant la course ..... Aller

Chapitre 2 : Danser ensemble et développer sa motricité ..... Aller
1. Entrer dans le mouvement ..... Aller
2. Danser avec les autres ..... Aller
3. Progresser et s'autoévaluer ..... Aller

Chapitre 3 : Badminton : stratégie et rôles responsables ..... Aller
1. Choisir une stratégie simple ..... Aller
2. Jouer en équipe et prendre ses responsabilités ..... Aller
3. Jouer en sécurité et faire le point ..... Aller

Chapitre 4 : S'entraîner pour construire durablement sa santé ..... Aller
1. Comprendre l'entraînement ..... Aller
2. Préparer une séance adaptée ..... Aller
3. Ancrer l'activité dans ton quotidien ..... Aller

Chapitre 1 : Courir et s'orienter en gérant ses ressources

1. Te repérer et préparer ton parcours :

Lire le parcours :
Avant de partir, repère le départ, l'arrivée et les points de passage sur le plan. Observe les chemins, les changements de direction et les éventuels obstacles. Cette préparation t'évite de courir au hasard et de perdre du temps.

Choisir tes repères :
Utilise des éléments faciles à reconnaître, comme un croisement, un bâtiment ou un panneau. Vérifie régulièrement ta position sur le plan. Quand tu hésites, ralentis ou arrête-toi quelques secondes pour vérifier, plutôt que de t'éloigner davantage.

Exemple de repérage :
Sur un parcours de 800 mètres, tu repères 3 croisements avant le départ. Au premier croisement, tu vérifies le plan, puis tu continues jusqu'au suivant. Tu suis ainsi le bon itinéraire sans courir plus que nécessaire.

À vérifier	Ton geste
Le plan	Repère le départ, l'arrivée et les étapes.
Les repères	Choisis des éléments visibles et faciles à retrouver.
La direction	Vérifie le plan à chaque changement de chemin.
La sécurité	Ralentis près des obstacles et reste dans la zone prévue.

2. Gérer ton effort pendant la course :

Adapter ton allure :
Pars à une allure que tu peux tenir, sans sprinter dès les premières minutes. Respire régulièrement et garde assez d'énergie pour la suite. Si tu peux parler par courtes phrases, ton rythme est souvent plus facile à maintenir.

Observer tes sensations :
Tu peux ralentir si tu es essoufflé, si tes jambes deviennent lourdes ou si tu as du mal à te concentrer sur le parcours. Bois quelques gorgées avant l'effort si tu en as besoin et préviens l'enseignant si tu ne te sens pas bien.

Exemple de gestion d'effort :
Sur une course de 12 minutes, tu commences à une allure régulière pendant les 4 premières minutes. Tu gardes un rythme stable au milieu, puis tu accélères légèrement sur les 2 dernières minutes si tu te sens encore bien.

Mini cas concret et livrable attendu :
En cours, ton équipe doit parcourir 1 kilomètre et trouver 3 balises. Vous étudiez le plan, choisissez un repère par balise, puis avancez à une allure régulière en vérifiant votre position à chaque croisement.

Résultat attendu : terminer le parcours sans vous perdre et sans partir trop vite. Le livrable est une fiche de parcours indiquant les 3 repères, le temps réalisé et une remarque sur votre gestion de l'effort.

Retour d'expérience :
Une erreur fréquente consiste à suivre les autres sans regarder le plan. Tu peux alors prendre un mauvais chemin ou accélérer trop tôt. En course, j'ai appris qu'une courte vérification vaut mieux qu'un détour et qu'un départ trop rapide se paie souvent ensuite.

Ce qu'il faut retenir

Prépare ton itinéraire et gère ton rythme pour terminer sans te perdre ni t'épuiser.

- Repère le départ, l'arrivée, les étapes et des **points de repère visibles**.
- Vérifie ta position aux croisements et ralentis si tu hésites ou rencontres un obstacle.
- Adopte une **allure régulière**, observe tes sensations et accélère seulement si tu en as encore l'énergie.

Une courte vérification du plan peut éviter un détour. En équipe, notez les repères, le temps réalisé et votre gestion de l'effort.

Chapitre 2 : Danser ensemble et développer sa motricité

1. Entrer dans le mouvement :

Échauffement et sécurité :
Avant de danser, prends quelques minutes pour réveiller ton corps. Marche sur place, mobilise doucement les épaules et les chevilles, puis fais quelques pas dans l'espace. L'échauffement prépare tes muscles et t'aide à bouger avec plus d'aisance.

Repères corporels :
Pour mieux contrôler tes mouvements, repère les parties du corps que tu mobilises : bras, jambes, buste ou tête. Essaie ensuite de varier l'amplitude, c'est-à-dire la taille de tes gestes, et leur vitesse. Tu gagneras en précision sans te crisper.

Exemple de déplacement :
Sur 8 temps, avance de 4 pas, recule de 4 pas, puis recommence en levant les bras. Garde un rythme régulier et regarde devant toi pour éviter de bousculer les autres.

2. Danser avec les autres :

Écouter le rythme :
Danser ensemble demande d'écouter la musique et d'observer le groupe. Repère le tempo, puis essaie de commencer et de t'arrêter au même moment que tes partenaires. Si tu perds le rythme, reprends simplement sur le prochain temps fort.

Se coordonner en groupe :
Pour réussir une séquence collective, chacun doit connaître ses déplacements et respecter l'espace des autres. Regarde les personnes autour de toi, garde une distance confortable et adapte tes gestes à ceux du groupe. La coordination compte davantage que la performance individuelle.

Exemple de séquence collective :
En groupe de 4, réalisez 2 pas à droite, 2 pas à gauche, puis un tour sur vous-même en 4 temps. Répétez la séquence 3 fois en gardant le même départ et la même direction.

3. Progresser et s'autoévaluer :

Améliorer ta motricité :
Répéter une séquence t'aide à mieux enchaîner les mouvements, à gérer ton équilibre et à mémoriser l'ordre des gestes. Commence lentement, puis augmente progressivement la vitesse. D'après mon expérience, aller trop vite dès le début est une erreur fréquente.

Mini cas pratique :

Par groupes de 4, créez une danse de 30 secondes avec 4 déplacements différents et un changement de formation. Répétez-la 3 fois, puis présentez-la à la classe. Le livrable attendu est une séquence collective mémorisée, réalisée ensemble et sans collision.

À vérifier	Ton repère sur le terrain
L'espace	Je garde une distance avec les autres.
Le rythme	Je démarre et je m'arrête avec le groupe.
Les gestes	Je contrôle mes mouvements sans me crisper.
La séquence	Je mémorise l'ordre des déplacements.
L'équipe	J'écoute et j'encourage mes partenaires.

Ce qu'il faut retenir

Pour danser avec aisance et progresser, prépare ton corps et contrôle tes mouvements.

- Échauffe-toi et varie les gestes, leur amplitude et leur vitesse.
- Écoute le **rythme du groupe**, coordonne tes déplacements et respecte l'espace des autres.
- Répète lentement pour mémoriser la séquence et améliorer ton équilibre.

La réussite repose sur la **coordination collective**, la sécurité et l'écoute. Entraîne-toi progressivement et encourage tes partenaires.

Chapitre 3 : Badminton : stratégie et rôles responsables

1. Choisir une stratégie simple :

Observer avant d'agir :
Au badminton, tu ne gagnes pas seulement en frappant fort. Observe où se trouve ton adversaire, puis cherche l'espace libre. Une frappe placée peut lui faire parcourir plus de terrain et te donner le temps de te replacer.

Varier les frappes :
Alterner les coups courts et longs rend ton jeu moins prévisible. En simple, un dégagement haut peut repousser l'adversaire au fond, puis un amorti l'oblige à revenir vers le filet. Après chaque frappe, replace-toi au centre.

Exemple de choix tactique :
Ton adversaire reste souvent au fond du terrain. Tu lui envoies 2 dégagements, puis tu joues un amorti près du filet. S'il arrive en retard, tu peux viser l'espace libre au coup suivant.

2. Jouer en équipe et prendre ses responsabilités :

Se répartir le terrain :
En double, annonce les volants que tu prends avec des mots simples comme « à moi ». Selon votre placement, un joueur couvre l'avant et l'autre l'arrière, ou vous partagez le terrain en 2 côtés. Mettez-vous d'accord avant l'échange.

Respecter les rôles :
Tu peux aussi tenir le score ou aider à arbitrer. Annonce le score clairement, reste attentif aux lignes et reconnais une faute sans discuter agressivement. Un rôle responsable rend la rencontre plus fluide et rassure les joueurs.

Exemple de double organisé :
Avant une manche en 11 points, toi et ton partenaire décidez que tu annonces les volants pris au filet. Vous rappelez le score avant chaque service. Résultat, vous évitez les hésitations et restez concentrés sur le jeu.

3. Jouer en sécurité et faire le point :

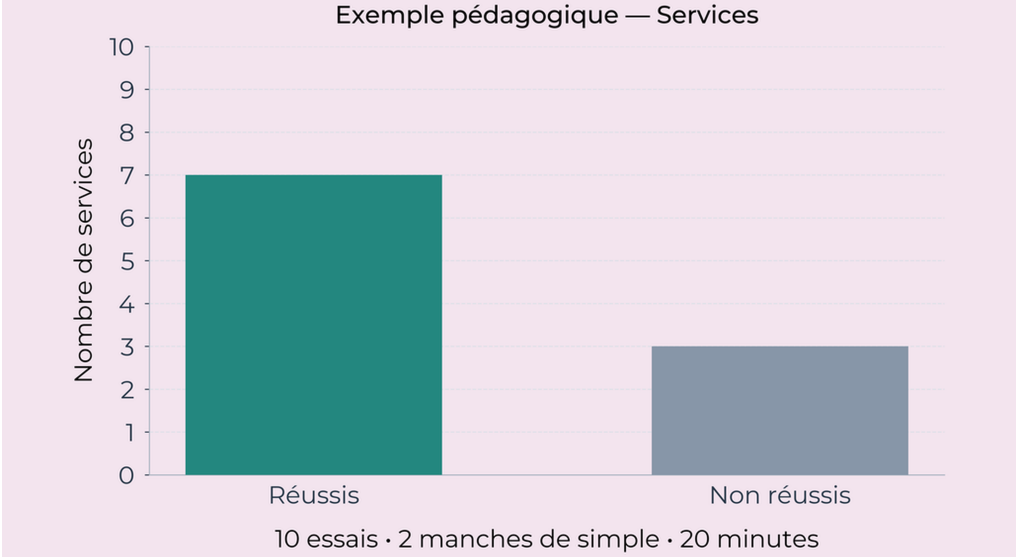
Préparer l'espace :
Avant de commencer, vérifie que le terrain est dégagé et que les poteaux sont stables. Attache tes lacets, éloigne les sacs des lignes et garde une distance suffisante avec les terrains voisins. Ces gestes limitent les chutes et les collisions.

Suivre tes progrès :

Après un match, repère une réussite et un point à travailler. Par exemple, compte tes services réussis sur 10 essais. Cette petite mesure t'aide à choisir un objectif précis pour la prochaine séance, sans te décourager.

Exemple de mini-cas concret :
Pendant une séance de 20 minutes, tu joues 2 manches de simple et notes tes services réussis sur 10 essais. Tu en réussis 7, puis tu travailles ton placement après le service. Livrable attendu : une fiche avec ton score, une réussite et un objectif pour la prochaine séance.

Graphique chiffré



Check-list avant et pendant le jeu :

À vérifier	Ton geste
Terrain	Dégage les sacs et regarde les lignes.
Équipement	Noues tes lacets et prends une raquette adaptée.
Stratégie	Observe l'adversaire et vise un espace libre.
Communication	Annonce le score et les volants pris.
Bilan	Note une réussite et un objectif concret.

Ce qu'il faut retenir

Pour mieux jouer au badminton, adapte tes choix à l'adversaire et prends tes responsabilités sur le terrain.

- **Observe les espaces libres**, varie les frappes et replace-toi au centre.
- En double, répartis les zones et annonce clairement les volants pris.
- **Joue en sécurité** : dégage le terrain, vérifie ton équipement et évite les collisions.
- Après le match, note une réussite et fixe un objectif concret pour progresser.

Une stratégie réfléchie, une bonne communication et un bilan régulier rendent tes matchs plus efficaces et plus sûrs.

Chapitre 4 : S'entraîner pour construire durablement sa santé

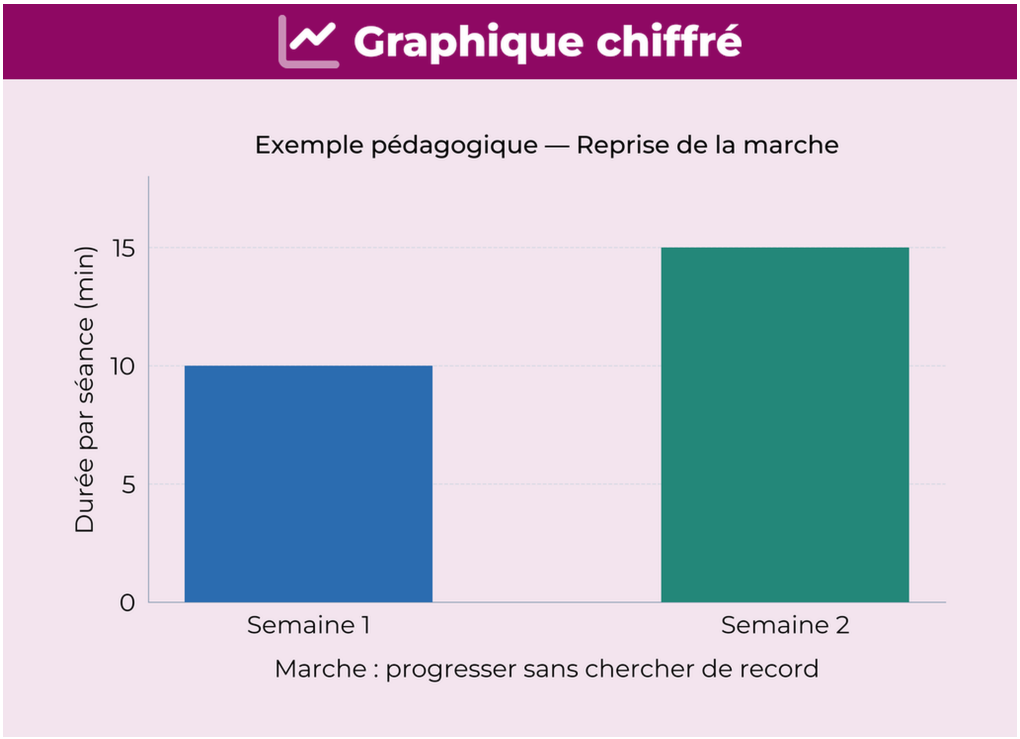
1. Comprendre l'entraînement :

Pourquoi bouger régulièrement ?
L'activité physique aide ton cœur, tes muscles et ton souffle à rester en forme. Elle peut aussi améliorer ton sommeil et ton moral. Pas besoin d'être un grand sportif, l'important est de bouger régulièrement et de choisir une activité qui te plaît.

Construire une habitude durable :
Pour un adulte, le repère officiel est d'au moins 30 minutes d'activité physique dynamique par jour. Si tu reprends après une période sans sport, commence plus doucement, par exemple avec 10 minutes de marche rapide, puis augmente progressivement.

Exemple de reprise progressive :
Tu n'as pas fait de sport depuis plusieurs mois. Pendant la première semaine, tu marches 10 minutes, 4 jours. La semaine suivante, tu passes à 15 minutes. Tu notes tes séances pour voir tes progrès, sans chercher à battre un record.

Graphique chiffré



2. Préparer une séance adaptée :

Les étapes d'une séance :
Une séance simple comprend un échauffement, un effort adapté et un retour au calme. L'échauffement prépare ton corps, par exemple avec 5 à 10 minutes de marche active et des mouvements souples. Termine par quelques minutes de marche tranquille.

Écouter les signaux de ton corps :
À intensité modérée, tu respires plus vite, mais tu peux encore parler. Bois régulièrement et arrête-toi si tu ressens une douleur inhabituelle, un malaise ou un essoufflement important. En cas de doute lié à ta santé, demande conseil à un professionnel.

Repères pour t'entraîner :

Moment	Ce que tu fais
Avant	Tu choisis une activité et des chaussures adaptées.
Pendant	Tu gardes une allure qui te permet de parler.
Après	Tu récupères et tu repères comment tu te sens.

3. Ancrer l'activité dans ton quotidien :

Rompre les longues périodes assises :
Les cours, les trajets et les travaux minutieux peuvent te faire rester assis longtemps. Même si tu fais du sport, pense à te lever régulièrement, marcher quelques minutes ou t'étirer doucement. Ces petites pauses sont faciles à intégrer dans ta journée.

Ton mini-plan de terrain :

- Tu choisis une activité que tu peux refaire chaque semaine.
- Tu prévois des créneaux réalistes dans ton emploi du temps.
- Tu augmentes la durée petit à petit, sans forcer.
- Tu notes la durée et ton ressenti après chaque séance.
- Tu gardes un jour de récupération si tu en as besoin.

Exemple de mini-cas concret :
Après une journée de cours et de travaux de précision, tu organises 3 marches de 20 minutes dans la semaine. Tu prépares tes chaussures la veille et tu coches chaque sortie. Le livrable attendu est un suivi d'une semaine indiquant 3 séances, leur durée et ton ressenti après chacune.

Ce qu'il faut retenir

Bouger régulièrement soutient ta santé, ton sommeil et ton moral. Choisis une activité qui te plaît et installe une **habitude durable**, en augmentant l'effort progressivement.

- Pour un adulte, vise 30 minutes d'activité dynamique par jour, ou commence par des séances plus courtes.

- Structure tes séances avec un échauffement, un effort modéré où tu peux parler, puis un retour au calme.
- Hydrate-toi, écoute les signaux de ton corps et arrête-toi en cas de douleur inhabituelle ou de malaise.
- Intègre des pauses actives à ta journée et note tes séances et ton ressenti.

La régularité compte davantage que la performance. Prévois des créneaux réalistes, progresse sans forcer et récupère si nécessaire.

Prévention santé-environnement

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, la PSE t'apprend à préserver ta santé et l'environnement. Tu analyses des situations quotidiennes et professionnelles pour proposer des **mesures de prévention**, notamment en atelier.

L'épreuve de Prévention santé-environnement a un **coefficient de 1**. En CCF, elle comprend du secourisme pratique et oral, puis un écrit de 50 minutes en dernière année.

Si ton statut impose l'examen final, tu passes un écrit d'une heure, noté sur 20.

Conseil :
Je te conseille de réviser 15 minutes, 2 fois par semaine. Construis des fiches courtes et relie chaque notion à ton atelier. Prends, par exemple, une situation de coupe pour rechercher un danger et proposer une protection adaptée.

Entraîne-toi à **justifier tes réponses**, sans seulement réciter le cours. Reprends tes erreurs avec ton enseignant et pratique les gestes de secours pendant les séances encadrées. Avance régulièrement, tu gagneras en confiance.

Table des matières

Chapitre 1 : Hygiène de vie, alimentation et addictions ..... Aller
1. Prendre soin de ton équilibre au quotidien ..... Aller
2. Manger régulièrement et prévenir les addictions ..... Aller
Chapitre 2 : Sexualité, contraception et prévention des IST ..... Aller
1. Vivre sa sexualité et choisir une contraception ..... Aller
2. Prévenir les IST et réagir après un risque ..... Aller
Chapitre 3 : Ressources, nuisances et risques environnementaux ..... Aller
1. Comprendre les ressources utilisées ..... Aller
2. Repérer les nuisances et les risques ..... Aller
3. Agir et limiter l'impact environnemental ..... Aller
Chapitre 4 : Travail : droits, prévention et premiers secours ..... Aller
1. Connaître tes droits et tes devoirs ..... Aller
2. Repérer et prévenir les risques ..... Aller
3. Réagir face à un accident ..... Aller
Chapitre 5 : Budget, assurances et achats responsables ..... Aller
1. Préparer et suivre ton budget ..... Aller
2. Comprendre les assurances et les achats responsables ..... Aller

Chapitre 1 : Hygiène de vie, alimentation et addictions

1. Prendre soin de ton équilibre au quotidien :

Pourquoi l'hygiène de vie compte ?
En CAP Fourrure, tu peux passer longtemps assis, concentré sur des gestes minutieux. Le manque de sommeil, les repas sautés et les pauses oubliées peuvent diminuer ton attention. Une bonne hygiène de vie t'aide à rester vigilant et à travailler avec plus de régularité.

Des habitudes simples :
Essaie de garder des horaires de sommeil assez réguliers et écoute les signes de fatigue. Bouge aussi un peu chaque jour. Si tu travailles assis, lève-toi de temps en temps, étire doucement tes épaules et change de position sans te presser.

Selon le ministère de la Santé, il est utile de reconnaître tes besoins de sommeil et de noter tes horaires si la fatigue persiste. Pour les adultes, les recommandations d'activité physique encouragent aussi à bouger régulièrement et à réduire les longues périodes assises.

Repères pratiques en atelier :

Moment ou situation	Réflexe utile
Avant de partir	Prépare ton sac et essaie de garder une heure de coucher régulière.
Pendant une longue tâche assise	Profite d'une pause pour te lever, bouger et relâcher tes épaules.
En cas de fatigue inhabituelle	Repère depuis quand elle dure et parle-en à un adulte de confiance ou à un professionnel de santé.
Si tu te sens somnolent	Ne prends pas de risque avec un outil ou une machine, préviens ton enseignant ou ton responsable.

Exemple d'organisation sur une semaine :
Pendant 5 jours de stage, tu notes chaque soir ton heure de coucher et ton niveau de fatigue de 1 à 5. Tu remarques que les nuits trop courtes précèdent souvent les moments où tu perds le fil d'une couture. Ton livrable attendu est un relevé de 5 jours avec 1 habitude à améliorer.

2. Manger régulièrement et prévenir les addictions :

Composer des repas qui t'aident :

Un repas équilibré n'a pas besoin d'être compliqué ni coûteux. Essaie d'inclure des légumes ou des fruits, un féculent et une source de protéines. Bois de l'eau régulièrement. Un repas pris dans le calme peut aussi t'aider à mieux reprendre ton activité.

Exemple : avant une journée d'atelier, tu peux préparer un sandwich au pain complet avec un œuf ou du fromage, ajouter un fruit et emporter une gourde. C'est plus pratique que de compter uniquement sur une viennoiserie prise à la dernière minute.

Comprendre les addictions :
Une addiction peut concerner le tabac, l'alcool, le cannabis, certains médicaments ou des comportements comme les jeux d'argent. Elle peut devenir difficile à contrôler et prendre trop de place dans la vie. Ce n'est pas un manque de volonté, et demander de l'aide est un réflexe responsable.

Repérer et agir sans juger :
Sois attentif à certains signes : envie difficile à repousser, consommation qui augmente, difficultés à réduire ou conséquences sur le sommeil, le budget, les cours ou les relations. Un signe isolé ne permet pas de poser un diagnostic. Si tu t'inquiètes, parle à un professionnel de santé.

Si un camarade semble en difficulté, écoute-le sans le rabaisser et encourage-le à contacter un médecin, un infirmier scolaire ou un service spécialisé. En atelier, si une consommation rend une personne moins vigilante, préviens immédiatement l'enseignant ou le responsable afin d'éviter un accident.

Astuce pour demander de l'aide :
Tu peux commencer par une phrase simple, comme « J'ai du mal à contrôler ma consommation et j'aimerais en parler ». Tu n'as pas besoin de tout expliquer d'un coup. Un professionnel pourra t'écouter et t'orienter vers une aide adaptée, sans jugement.

Ce qu'il faut retenir

Une bonne hygiène de vie soutient ta concentration et ta sécurité en atelier. Adopte des habitudes simples et reste attentif aux signes de fatigue.

- Garde des horaires de sommeil réguliers et **bouge pendant les pauses**.
- Mange à intervalles réguliers, compose des repas variés et **bois de l'eau**.
- Une addiction peut concerner une substance ou un comportement. Repère ses conséquences et demande de l'aide sans honte.
- Si toi ou un camarade êtes moins vigilants en atelier, **préviens un responsable** pour éviter un accident.

Tu peux parler à un adulte de confiance ou à un professionnel de santé : demander de l'aide est un réflexe responsable, pas un signe de faiblesse.

Chapitre 2 : Sexualité, contraception et prévention des IST

1. Vivre sa sexualité et choisir une contraception :

Respect et consentement :
La sexualité concerne les relations, les émotions, le corps et les choix de chacun. Tu as le droit de dire oui ou non, de changer d'avis à tout moment et de poser tes limites. Un rapport doit être librement consenti par toutes les personnes concernées.

Les méthodes de contraception :
La contraception permet d'éviter une grossesse. Il existe plusieurs méthodes, comme le préservatif, la pilule, l'implant ou le dispositif intra-utérin. Seul un professionnel de santé peut t'aider à choisir une méthode adaptée à ta situation. La pilule, l'implant et le DIU ne protègent pas des IST.

Comparer les protections :

Méthode	Protège d'une grossesse	Protège des IST
Préservatif externe ou interne	Oui, s'il est bien utilisé	Oui, il réduit le risque
Pilule, implant ou DIU	Oui, selon la méthode	Non
Contraception d'urgence	Peut réduire le risque après un rapport à risque	Non

Exemple de choix de protection :
Si tu prends la pilule et que tu as un nouveau partenaire, la pilule aide à éviter une grossesse, mais ne prévient pas les IST. Le préservatif reste utile pour réduire le risque d'infection.

2. Prévenir les IST et réagir après un risque :

Comprendre les IST :
Les infections sexuellement transmissibles, ou IST, peuvent se transmettre lors de rapports sexuels. Certaines, comme la chlamydia, la gonorrhée, la syphilis, l'hépatite B ou le VIH, ne provoquent parfois aucun signe visible. L'absence de symptôme ne garantit donc pas l'absence d'infection.

Les bons réflexes :

- Utilise un préservatif neuf à chaque rapport, du début à la fin, et vérifie sa date de péremption ainsi que l'état de l'emballage.

- En cas de rapport non protégé ou de préservatif déchiré, contacte rapidement une pharmacie, un médecin, une sage-femme ou un centre de santé sexuelle.
- La contraception d'urgence doit être prise le plus tôt possible. Selon la méthode, le délai peut aller jusqu'à 3 ou 5 jours. Elle ne protège pas des IST.
- Demande conseil pour un dépistage après une situation à risque. En France, les moins de 26 ans peuvent demander sans ordonnance en laboratoire le dépistage de 4 IST, sous conditions de prise en charge.

Qui contacter et quand ?
Tu peux parler à un médecin, une sage-femme, un pharmacien ou un CeGIDD, un centre gratuit d'information, de dépistage et de diagnostic. Si tu crains une exposition au VIH, demande sans attendre un avis médical, car une prise en charge urgente peut être nécessaire. En cas de résultat positif, suis le traitement prescrit et informe tes partenaires afin qu'ils puissent aussi être accompagnés.

Exemple de réaction après un incident :
Un soir, un préservatif se déchire. Le lendemain, la personne concernée demande conseil en pharmacie pour la contraception d'urgence, puis contacte un professionnel de santé pour évaluer le besoin de dépistage. Le livrable attendu est un plan d'action noté en 3 étapes : urgence, dépistage, suivi.

Check-list avant et après un rapport :

- Vérifie que chacun est d'accord et se sent libre d'arrêter.
- Prévois un préservatif adapté, intact et non périmé.
- Utilise-le correctement et une seule fois.
- Après un incident, note la date et demande rapidement un avis professionnel.
- Respecte les rendez-vous de dépistage et de suivi conseillés.

En atelier de fourrure, on apprend à contrôler une matière et à repérer un défaut avant qu'il ne s'aggrave. Pour la santé sexuelle, le réflexe est comparable : vérifie la protection, ne banalise pas un incident et demande conseil sans attendre. La santé reste une affaire personnelle et confidentielle.

Ce qu'il faut retenir

Tu peux poser tes limites et changer d'avis : tout rapport exige un **consentement libre**. Choisis ta contraception avec un professionnel de santé.

- Le préservatif réduit le risque de grossesse et d'IST, contrairement à la pilule, l'implant ou le DIU.
- Les IST peuvent être sans symptômes : le dépistage est important après une situation à risque.

- Si un préservatif se déchire ou qu'un rapport n'est pas protégé, demande rapidement conseil pour la **contraception d'urgence** et le dépistage.

Utilise un préservatif neuf à chaque rapport. En cas d'exposition possible au VIH, demande sans attendre un avis médical et suis les conseils de dépistage et de suivi.

Chapitre 3 : Ressources, nuisances et risques environnementaux

1. Comprendre les ressources utilisées :

Ressources et consommations :
Dans un atelier de fourrure, tu utilises des matières premières, de l'eau et de l'énergie. La fourrure, les tissus, les fils et les emballages sont des ressources. Les employer avec soin limite le gaspillage et réduit les déchets.

Gestes utiles au quotidien :
Avant de couper, vérifie les mesures et place les pièces pour utiliser au mieux la matière. Éteins les machines et les lumières quand tu ne t'en sers pas. Range les chutes réutilisables à part des déchets souillés.

Exemple de réduction des pertes :
Pour une commande de 4 pièces, tu prépares un plan de coupe avant de commencer. Tu gardes les chutes propres dans une boîte identifiée pour de petites réparations. Le livrable attendu est un plan annoté et un bac de chutes triées.

2. Repérer les nuisances et les risques :

Nuisances dans l'atelier :
Le bruit des machines, les poussières, les odeurs et une mauvaise ventilation peuvent gêner le travail ou affecter la santé. Une gêne persistante, une odeur inhabituelle ou une poussière visible sont des signaux à ne pas ignorer.

Dangers et premiers réflexes :
Une machine peut blesser, un câble abîmé provoquer une électrisation, et un produit mal utilisé exposer à des vapeurs ou à un incendie. Arrête ton activité si tu repères un danger, éloigne-toi et préviens immédiatement ton responsable.

Exemple de réaction face à une nuisance :
Tu remarques une forte odeur après l'emploi d'un produit. Tu cesses de l'utiliser, tu t'éloignes sans toucher au contenant et tu avertis le responsable. Celui-ci suit la consigne de sécurité et vérifie l'étiquette ainsi que la ventilation.

3. Agir et limiter l'impact environnemental :

Tri et prévention :
Trie les déchets selon les consignes de l'atelier. Sépare les chutes propres, les emballages et les déchets souillés, sans mélanger un produit chimique avec les ordures ordinaires. En cas de doute, demande au responsable avant de jeter quoi que ce soit.

Mini cas concret :

Après une séance de 2 heures, tu constates que des chutes propres et des emballages sont mélangés. Avec l'accord du responsable, tu installes 2 bacs étiquetés, puis tu tries les déchets. Le livrable attendu est une fiche de tri indiquant les consignes et le résultat observé.

Ta check-list sur le terrain :

À vérifier	Ton réflexe
Matières et chutes	Prépare la coupe et trie les chutes propres.
Machine et câble	Vérifie leur état avant usage et signale toute anomalie.
Bruit et poussières	Signale une gêne, une poussière visible ou un bruit inhabituel.
Produit utilisé	Lis l'étiquette et respecte les consignes de l'atelier.
Déchets	Trie selon les bacs et demande conseil en cas de doute.

Ce qu'il faut retenir

Dans l'atelier, tu peux réduire le gaspillage et prévenir les risques grâce à des gestes simples :

- Prépare la coupe pour économiser les matières et conserve les **chutes propres réutilisables**.
- Éteins les machines inutilisées et signale les anomalies, nuisances ou dangers.
- Trie les déchets selon les consignes et respecte les indications sur les produits.

En cas de danger ou de doute, arrête ton activité, éloigne-toi et préviens ton responsable. Ces réflexes protègent ta santé et limitent l'**impact environnemental**.

Chapitre 4 : Travail : droits, prévention et premiers secours

1. Connaître tes droits et tes devoirs :

Les droits au travail :
En atelier ou en stage, tu as droit à des consignes compréhensibles, à une formation adaptée et à un environnement de travail sûr. Tu peux signaler un danger et demander de l'aide. L'employeur doit prévenir les risques et informer les travailleurs, y compris les apprentis et les stagiaires.

Les devoirs de chacun :
De ton côté, tu dois suivre les consignes, utiliser les protections prévues et prendre soin de ta sécurité ainsi que de celle des autres. Si tu ne sais pas faire fonctionner une machine ou utiliser un produit, arrête-toi et demande une démonstration.

Le droit d'alerte et de retrait :
Si tu as un motif raisonnable de penser qu'un danger grave et imminent menace ta santé ou ta vie, alerte immédiatement ton responsable. Tu peux te retirer de la situation dangereuse, sans créer un nouveau danger pour les autres.

Exemple de danger à signaler :
Tu remarques que le protège-lame d'une machine à couper est cassé. Ne l'utilise pas, préviens ton responsable et éloigne-toi de la zone. Le travail reprend seulement quand une personne compétente a vérifié la machine.

Représentation visuelle



Inspection de la machine pour prévenir les accidents en atelier

2. Repérer et prévenir les risques :

Des risques présents en atelier :
En fourrure, tu peux te couper avec des lames, te piquer avec une aiguille ou glisser sur des chutes au sol. Les gestes répétés et une posture penchée peuvent aussi fatiguer tes mains, ton dos et tes épaules. Certains produits d'entretien peuvent irriter la peau ou les yeux.

Les bons réflexes de prévention :
Avant de commencer, vérifie ton poste, dégage les passages et repère les protections disponibles. Range les lames dans un endroit sûr, garde tes doigts à distance de la zone de coupe et respecte l'étiquette des produits. Fais une pause ou change de posture si tu ressens une gêne.

Qui fait quoi ?
L'employeur évalue les risques et prévoit des mesures de prévention, notamment dans le document unique d'évaluation des risques professionnels, appelé DUERP. Toi, tu appliques les consignes et tu signales sans attendre une protection manquante, un sol glissant ou un produit mal identifié.

Repères pratiques :

Danger repéré	Réflexe immédiat	À qui le signaler
Lame abîmée ou mal rangée	Arrêter la coupe et sécuriser la zone	Au responsable ou au tuteur
Chutes au sol	Éloigner les personnes et dégager le passage	Au responsable si le sol reste dangereux
Produit sans étiquette lisible	Ne pas l'utiliser et ne pas le sentir	Au responsable
Douleur liée à un geste répété	Faire une pause et signaler la gêne	Au tuteur ou au responsable

Mini cas concret en atelier :
Après 30 minutes de coupe, tu repères une lame ébréchée et des chutes près de la table. Tu arrêtes le travail, tu avertis ton tuteur, puis tu dégages le passage avec le matériel prévu. Résultat attendu : une zone sécurisée. Livrable attendu : un signalement oral précis du danger et de l'action réalisée.

3. Réagir face à un accident :

Protéger, alerter, secourir :

En cas d'accident, pense dans cet ordre : protège-toi et évite le suraccident, alerte la personne désignée ou les secours, puis aide la victime dans la limite de ce que tu sais faire. Ne te mets jamais en danger pour intervenir.

Donner une alerte utile :
Indique l'adresse de l'atelier, l'endroit exact, ce qui s'est passé, le nombre de victimes et leur état apparent. Réponds aux questions et ne raccroche pas avant que ton interlocuteur te le dise. En France, tu peux appeler le 15, le 18 ou le 112.

Les premiers gestes :
Si la victime saigne abondamment, alerte immédiatement et suis les consignes des secours. Pour une projection de produit, éloigne la personne du danger et applique les consignes de la fiche du produit, sans improviser. Ne déplace pas une personne blessée, sauf si un danger immédiat l'exige.

Check-list sur le terrain :

- Repère le danger et protège-toi avant d'approcher.
- Fais prévenir le responsable ou le secouriste du travail.
- Appelle le 15, le 18 ou le 112 si la situation l'exige.
- Donne le lieu précis, les faits et l'état de la victime.
- Reste auprès de la victime et suis les consignes reçues.

Exemple de blessure avec une lame :
Une camarade se coupe profondément à la main. Tu poses la lame, éloignes les autres du poste et demandes à une personne d'alerter le responsable. Tu appelles les secours si nécessaire, puis tu suis leurs instructions. Le secouriste intervient selon sa formation.

Ce qu'il faut retenir

Au travail, tu as droit à des consignes claires et à un environnement sûr, et tu dois respecter les règles de prévention. Face à un danger grave et imminent, alerte ton responsable et retire-toi sans exposer autrui.

- Vérifie ton poste, utilise les protections et signale tout risque ou matériel défectueux.
- Arrête-toi et demande de l'aide si tu ne maîtrises pas une machine ou un produit.
- En cas d'accident, **protège-toi d'abord**, puis alerte et aide dans la limite de tes compétences.
- Pour appeler les secours, indique le lieu, les faits, le nombre de victimes et leur état.

Compose le 15, le 18 ou le 112 si nécessaire. Ne déplace pas une personne blessée, sauf danger immédiat, et suis les consignes des secours.

Chapitre 5 : Budget, assurances et achats responsables

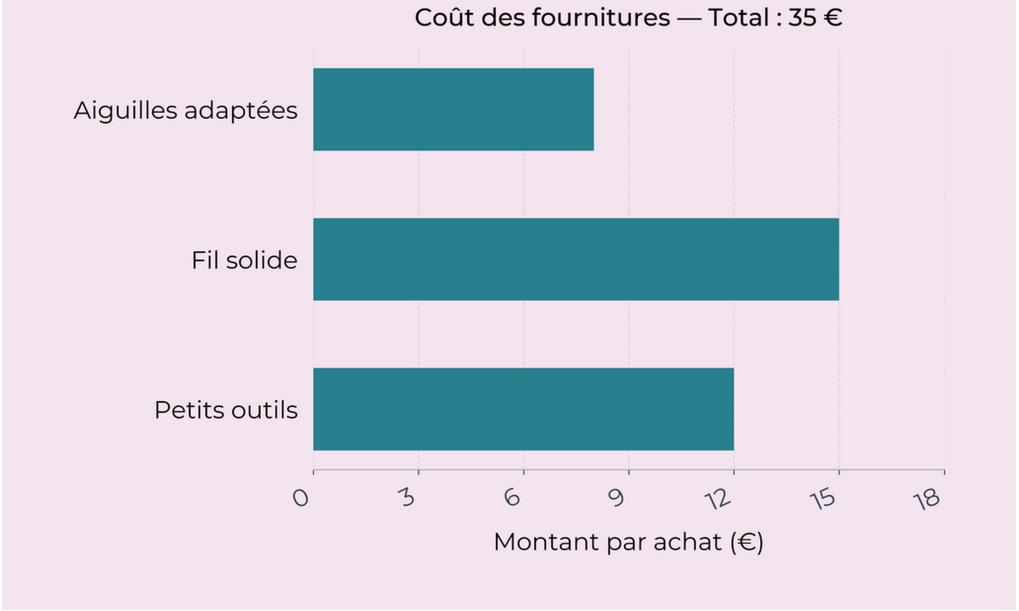
1. Préparer et suivre ton budget :

À quoi sert un budget :
Un budget te permet de prévoir tes dépenses et de vérifier que tu peux payer le matériel nécessaire. En atelier ou en stage, note tes achats dès que tu les fais. C'est une habitude simple qui évite les mauvaises surprises.

Calculer tes dépenses :
Additionne le coût de chaque article, puis compare le total à la somme prévue. Pense aussi aux petites dépenses, comme les aiguilles ou les frais de déplacement. Garde les tickets pour vérifier tes calculs et justifier un achat.

Achat	Quantité	Prix unitaire	Total
Aiguilles adaptées	2 paquets	4 €	8 €
Fil solide	3 bobines	5 €	15 €
Petits outils	1 lot	12 €	12 €
Total	-	-	35 €

Graphique chiffré



Exemple de budget d'atelier :
Tu as prévu 40 € pour ton matériel de couture. Les 2 paquets d'aiguilles coûtent 8 €, les 3 bobines de fil 15 € et les outils 12 €. Le total est de 35 €, il te reste donc 5 €.

Mini-cas concret :
Avant une séance de réparation, tu disposes de 50 € et tu dois acheter du fil, des aiguilles et une boîte de rangement. Tu compares les prix, plafonnes les achats à 42 € et gardes 8 € pour un besoin imprévu. Le livrable attendu est un budget daté avec le total et les tickets conservés.

2. Comprendre les assurances et les achats responsables :

Vérifier les assurances :
Une assurance peut couvrir certains dommages ou accidents, selon le contrat. Avant un stage, demande à ton établissement quelles garanties s'appliquent et qui contacter en cas de problème. Si un outil est abîmé ou si quelqu'un se blesse, préviens immédiatement ton tuteur.

Acheter de façon responsable :
Avant d'acheter, vérifie si le matériel est vraiment nécessaire, s'il peut être réparé ou emprunté, et s'il est adapté à ton travail. Pour les matières liées à la fourrure, demande des informations précises sur leur origine et leur traçabilité, sans te fier à une simple étiquette.

Réflexes à garder sur le terrain :

- Vérifie les garanties avec ton établissement avant le début du stage.
- Range les outils et signale rapidement une détérioration.
- Compare au moins 2 offres avant un achat important.
- Demande une preuve d'origine pour une matière lorsque c'est nécessaire.
- Conserve les devis, factures et justificatifs dans un même dossier.

Exemple de choix responsable :
Tu as besoin d'un outil qui coûte 18 €. Avant de l'acheter, tu vérifies si l'atelier en possède un en bon état. S'il faut vraiment en acheter un, tu compares 2 modèles et choisis celui qui convient à la tâche et pourra être entretenu.

En cas d'incident :
Arrête ton activité si tu repères un danger, éloigne-toi de la zone et avertis ton tuteur ou ton enseignant. N'essaie pas de réparer un outil endommagé sans autorisation. Note les faits et l'heure, puis suis les consignes données par l'établissement ou l'entreprise.

Ce qu'il faut retenir

Prépare un **budget précis** et suis tes dépenses pour éviter les dépassements.

- Note chaque achat, additionne les coûts, garde les tickets et prévois une marge pour les imprévus.

- Avant un stage, vérifie les garanties d'assurance et signale rapidement tout incident ou matériel abîmé.
- Avant d'acheter, vérifie le besoin, compare les offres et privilégie la réparation ou l'emprunt. Demande une preuve de **traçabilité des matières** si nécessaire.

En cas de danger, arrête ton activité et avertis ton tuteur. Conserve devis, factures et justificatifs dans un même dossier pour garder une **bonne gestion**.

Arts appliqués et cultures artistiques

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, tu développes ton regard sur les formes, les couleurs et les matières. Tu étudies **l'histoire du costume** et le dessin appliqué pour comprendre un modèle et proposer des choix esthétiques adaptés.

Cette matière ne possède pas d'épreuve autonome dans le règlement du diplôme. Aucun coefficient ni durée spécifiques ne lui sont attribués.

Les évaluations professionnelles se déroulent en **CCF pendant la formation** ou en épreuves ponctuelles finales, en fonction de ton statut.

Conseil :
Je te conseille de consacrer **15 minutes par semaine** à un carnet de croquis. Dessine un col ou une manche, puis compare 2 associations de couleurs. Ajoute quelques mots pour expliquer tes intentions.

Avant chaque exercice, repère les contraintes et prépare **2 propositions simples**. Ne cherche pas immédiatement un dessin parfait. Travaille d'abord les proportions, puis les détails. Garde tes essais pour observer tes progrès et demande un retour à ton enseignant.

Table des matières

Chapitre 1 : Situer le costume et les accessoires dans l'histoire ..... Aller
1. Lire le costume comme un témoin de son époque ..... Aller
2. Relier les repères historiques à la création ..... Aller
Chapitre 2 : Représenter les formes, les couleurs et les matières ..... Aller
1. Observer et représenter les formes ..... Aller
2. Choisir et représenter les couleurs ..... Aller
3. Représenter les matières et préparer ton projet ..... Aller
Chapitre 3 : Rechercher et communiquer une intention esthétique ..... Aller
1. Rechercher des idées et des références ..... Aller
2. Développer une intention esthétique ..... Aller
3. Communiquer et vérifier ton intention ..... Aller

Chapitre 1 : Situer le costume et les accessoires dans l'histoire

1. Lire le costume comme un témoin de son époque :

Le vêtement et la société :
Un costume ne sert pas seulement à couvrir le corps. Sa forme, ses matières et ses ornements renseignent sur une époque, une activité, un climat ou une position sociale. Pour dater une tenue, observe plusieurs indices plutôt qu'un seul détail.

Quelques repères historiques :
Au Moyen Âge, la longueur et la qualité des vêtements varient selon le travail et le rang. Au XVIIIe siècle, les tenues de cour sont très codifiées. À partir de la fin du XIXe siècle, la haute couture et le prêt-à-porter transforment la mode.

Les accessoires complètent ces indices. Un chapeau, une ceinture, un col ou une pièce de fourrure peuvent signaler une fonction, une saison ou une manière de paraître. Leur présence ne suffit toutefois pas à dater un costume avec certitude.

Repère	Ce que tu peux observer	Question utile
Silhouette	Volume, taille, longueur	Quelle forme domine ?
Matière	Laine, soie, cuir, fourrure	Est-elle pratique, précieuse ou décorative ?
Accessoire	Coiffe, sac, col, ceinture	À quoi sert-il ?
Contexte	Portrait, scène de travail, cérémonie	Qui porte la tenue et où ?

Exemple d'observation :
Sur un portrait de cour du XVIIIe siècle, tu remarques une silhouette très construite, des étoffes décorées et des accessoires soignés. Tu notes ces indices, puis tu vérifies la date et le contexte de l'image avant de proposer une période.

2. Relier les repères historiques à la création :

La démarche créative :
Pour imaginer une pièce inspirée d'une époque, commence par une recherche visuelle : portraits, vêtements conservés et détails d'accessoires. Réalise ensuite 2 ou 3 croquis, puis choisis une matière et une palette cohérentes avec ton intention.

La fourrure dans ton analyse :
Observe où la fourrure apparaît, quelle fonction elle semble remplir et comment elle s'accorde au reste du vêtement. Distingue l'usage pratique, comme une garniture chaude, de l'effet décoratif. Ne conclus pas sur une époque à partir de la matière seule.

Mini cas concret et livrable attendu :
En 30 minutes, étudie une image de tenue ancienne et relève 4 indices : silhouette, matière, accessoire et contexte. Fais ensuite 2 croquis d'un accessoire inspiré de ces observations, sans présenter ta création comme une copie historique exacte.

Ton livrable comprend une fiche d'analyse d'une page, 2 croquis annotés et une palette de 3 couleurs. En stage, cette méthode t'aide à expliquer tes choix et à éviter de mélanger des détails de périodes différentes.

Ta check-list sur le terrain :

- Repère la date ou la période indiquée par la source.
- Observe la silhouette avant les petits ornements.
- Note 3 matières ou détails visibles, sans deviner ce qui ne se voit pas.
- Relie chaque accessoire à une fonction ou à un contexte possible.
- Présente ton idée avec un croquis annoté et une palette simple.

Ce qu'il faut retenir

Le costume témoigne de son époque : observe plusieurs indices avant de proposer une datation.

- Analyse la **silhouette et les matières**, les accessoires et le contexte de l'image.
- Les vêtements et les codes évoluent selon les périodes, le rang, l'activité et les usages.
- Pour créer, documente-toi, réalise des croquis et choisis une palette cohérente. La fourrure seule ne permet pas de dater une tenue.

Présente tes observations dans une fiche et des croquis annotés. Inspire-toi de l'histoire sans prétendre reproduire fidèlement un costume ancien.

Chapitre 2 : Représenter les formes, les couleurs et les matières

1. Observer et représenter les formes :

Observer avant de dessiner :
Avant de faire un croquis, observe la silhouette générale, les volumes et les détails du vêtement ou de la fourrure. Repère les lignes principales, les proportions et les zones qui attirent l'œil. Cette étape t'aide à éviter un dessin joli, mais peu fidèle au modèle.

Construire un croquis lisible :
Commence par tracer légèrement les grandes formes, puis ajoute les détails. Pour une pièce de fourrure, distingue le corps, les manches, le col et les bords. Garde des traits simples : ton dessin doit surtout expliquer l'idée, la coupe et le placement des éléments.

- Trace l'axe central et la silhouette.
- Place les volumes principaux.
- Ajoute les coutures, les ouvertures et les détails utiles.
- Note les zones à modifier ou à mettre en valeur.

Exemple de croquis :
Tu imagines un col amovible pour une veste. En 10 minutes, dessine sa forme de face, puis indique sa largeur, sa longueur et les points d'attache. Le livrable attendu est un croquis annoté, assez clair pour qu'une autre personne comprenne le projet.

2. Choisir et représenter les couleurs :

Composer une palette :
Les couleurs donnent une ambiance et aident à distinguer les différentes parties d'un projet. Choisis une couleur dominante, puis 1 ou 2 couleurs d'accompagnement. Vérifie qu'elles s'accordent entre elles et qu'elles rendent les formes faciles à lire.

Montrer les contrastes :
Un contraste peut venir de couleurs claires et foncées, chaudes et froides, ou vives et neutres. Utilise-le pour attirer l'attention sur un détail, comme un col ou une bordure. Évite de multiplier les teintes sans raison, car le dessin devient vite difficile à comprendre.

Élément	Question à te poser	Exemple de choix
Couleur dominante	Quelle ambiance veux-tu créer ?	Brun chaud pour une allure naturelle
Couleur secondaire	Quelle partie veux-tu faire ressortir ?	Crème sur le col
Contraste	Les détails restent-ils visibles ?	Brun foncé contre beige clair

Exemple de palette :
Pour une veste courte, tu testes 3 teintes sur une feuille : brun moyen pour le corps, brun foncé pour les contours et crème pour le col. Le livrable attendu est une palette légendée qui montre clairement la couleur choisie pour chaque zone.

3. Représenter les matières et préparer ton projet :

Faire comprendre la matière :
Une matière se reconnaît notamment à son aspect, son relief et sa façon de capter la lumière. Pour suggérer une fourrure, dessine des traits courts qui suivent le sens du poil. Pour une doublure lisse, préfère un aplat régulier. Ne cherche pas à tout détailler, montre les différences importantes.

Suivre une démarche créative :
Quand je préparais un projet, je gagnais du temps en séparant la recherche d'idées du dessin final. Observe des formes et des matières, fais plusieurs croquis rapides, puis choisis une palette et des échantillons. Cette méthode t'aide à justifier tes choix sans te disperser.

- Recherche : repère 2 ou 3 formes et textures intéressantes.
- Croquis : teste 2 silhouettes simples.
- Choix des matières : compare le toucher, le relief et l'aspect.
- Mise au propre : ajoute les couleurs, les annotations et les dimensions.

Vérification avant de rendre :
Avant de remettre ta planche, vérifie que tes formes sont compréhensibles, que les couleurs sont identifiées et que chaque matière est nommée. Une annotation courte vaut mieux qu'un effet graphique difficile à interpréter. Cette vérification évite les oublis qui compliquent la fabrication.

À vérifier	C'est prêt si…
Forme	La silhouette et les volumes se lisent facilement.
Couleurs	Chaque teinte est repérée ou légendée.
Matières	Le rendu distingue les textures et leur emplacement.
Annotations	Les dimensions et les détails utiles sont indiqués.
Présentation	La planche est propre et facile à parcourir.

Exemple de mini-projet :
Tu prépares une planche pour un col amovible en 30 minutes. Tu réalises 2 croquis, choisis 3 couleurs et colles 2 échantillons de matières. Le livrable attendu est une planche annotée avec la forme retenue, la palette et les matières proposées.

Ce qu'il faut retenir

Pour présenter clairement un projet, observe le modèle avant de dessiner et construis un croquis simple, fidèle et annoté. Choisis une **palette cohérente** et représente les matières avec des textures distinctes.

- Commence par la silhouette et les volumes, puis ajoute les détails utiles.
- Utilise les contrastes pour mettre en valeur certaines zones sans multiplier les couleurs.
- Compare les matières et indique leur emplacement, leurs dimensions et leurs caractéristiques.

Prépare ta planche par étapes, de la recherche d'idées à la mise au propre. Vérifie que les formes, les couleurs, les matières et les annotations sont faciles à comprendre.

Chapitre 3 : Rechercher et communiquer une intention esthétique

1. Rechercher des idées et des références :

Observer et cadrer le sujet :
Avant de dessiner, repère le thème, le destinataire, l'usage du vêtement et les contraintes données. Note quelques mots qui évoquent l'ambiance recherchée. Cette première étape t'évite de partir dans une direction jolie, mais sans lien avec la demande.

Construire une recherche visuelle :
Rassemble des images de vêtements, de détails, de formes, de couleurs ou de matières. Choisis des références qui t'aident à préciser une idée, pas seulement des images qui te plaisent. Pour chaque référence, note ce que tu veux retenir.

En fourrure, observe notamment le sens du poil, les contrastes, le volume et la façon dont les pièces peuvent être assemblées. Tu peux aussi comparer une fourrure à d'autres matières, comme le cuir ou une doublure textile.

Exemple de recherche :
Pour imaginer un col inspiré d'un paysage d'hiver, tu peux relever 3 idées : les formes arrondies des congères, une palette de blancs et de gris, et un contraste entre poil long et tissu lisse.

Représentation visuelle



Élaboration d'un croquis de design basé sur des thèmes naturels

2. Développer une intention esthétique :

Passer de l'idée au croquis :
Ton intention esthétique, c'est l'effet que tu veux créer et les choix visuels qui permettent de le rendre visible. Après tes recherches, réalise plusieurs croquis rapides. Tu peux tester des formes, des proportions et des emplacements de matière avant de retenir une piste.

Ne cherche pas tout de suite le dessin parfait. Un croquis simple, annoté avec les couleurs, les textures et le sens du poil, aide davantage à comparer les propositions. Garde 2 ou 3 variantes pour montrer que tu as exploré plusieurs solutions.

Choisir les matières et les couleurs :
Compare les matières selon leur aspect, leur toucher, leur épaisseur et leur compatibilité avec le projet. Un choix esthétique doit aussi rester réalisable. Une matière très épaisse, par exemple, peut modifier le tombé ou compliquer un assemblage.

Élément à choisir	Question à te poser	Exemple de choix
Forme	Quel effet veux-tu obtenir ?	Un col arrondi pour une silhouette douce
Couleur	Les teintes soutiennent-elles l'ambiance ?	Du gris clair pour évoquer le givre
Matière	Le toucher et le volume conviennent-ils ?	Un poil court associé à une doublure mate

Exemple de développement :
Tu proposes 3 croquis de col, puis tu retiens celui qui reprend le mieux les formes arrondies du thème. Tu ajoutes des annotations sur la couleur, la longueur du poil et la matière de la doublure.

3. Communiquer et vérifier ton intention :

Présenter clairement ta proposition :
Pour expliquer ton projet, relie chaque choix à ton intention. Présente le thème, les références retenues, la forme, les couleurs et les matières. Un vocabulaire précis aide ton interlocuteur à comprendre ce que tu veux obtenir, même avant la réalisation.

Évite les explications trop vagues comme « je trouve ça joli ». Dis plutôt quel effet tu recherches et comment un détail y contribue. En stage, j'ai trouvé qu'un croquis annoté faisait gagner du temps lors des échanges avec l'équipe.

Mini cas concret et livrable attendu :

Contexte : on te demande de proposer un col décoratif sur le thème du givre. En 45 minutes, tu réunis 4 références, réalises 3 croquis et choisis 2 matières à comparer, en vérifiant que l'ensemble reste cohérent.

Résultat : tu présentes une planche d'intention avec le thème, les références, le croquis retenu, une palette de 3 couleurs et les matières envisagées. Le livrable attendu est une planche lisible, accompagnée d'une présentation orale d'environ 1 minute.

Checklist avant de présenter :

- Tu as reformulé la demande en une phrase claire.
- Tu as sélectionné 3 à 5 références utiles.
- Tu as réalisé au moins 2 croquis annotés.
- Tu as indiqué les couleurs et les matières choisies.
- Tu peux expliquer en 1 minute le lien entre tes choix et ton intention.

Astuce de terrain :
Avant de présenter ta planche, vérifie que les annotations sont lisibles et que chaque image sert ton idée. Une erreur fréquente consiste à accumuler des références sans expliquer leur lien. Mieux vaut 4 images bien choisies qu'une page chargée.

Ce qu'il faut retenir

Pour créer un projet cohérent, pars de la demande et définis l'effet que tu veux produire. Tes choix esthétiques doivent aussi être **adaptés aux contraintes** et réalisables.

- Rassemble des **références utiles** liées au thème, aux formes, aux couleurs et aux matières.
- Réalise plusieurs croquis annotés pour comparer les formes, les proportions, les textures et le sens du poil.
- Relie chaque choix à ton intention et prépare une planche claire pour présenter ton projet.

Une sélection pertinente et des explications précises permettent à ton interlocuteur de comprendre rapidement ta proposition.

Définition du modèle

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, la matière **Définition du modèle** t'apprend à préparer des toiles, des patrons et des éléments de patrons. Tu passes du dessin aux formes nécessaires pour réaliser un vêtement, en respectant ses caractéristiques esthétiques et techniques.

Ces apprentissages contribuent à l'épreuve professionnelle Préparation du travail et technologie, de **coefficient 6**. L'évaluation se déroule en CCF pendant la formation dans les établissements habilités, ou en examen final ponctuel de **5 à 9 heures** pour les autres candidats.

Conseil :
Je te conseille de prévoir **2 séances hebdomadaires** de 20 minutes pour reprendre tes tracés. Pars d'un modèle simple, comme un gilet, puis vérifie les mesures et les repères avant de poursuivre. Privilégie la précision plutôt que la vitesse.

Conserve tes essais annotés pour comparer tes progrès. Si une forme te résiste, demande une correction ciblée à ton enseignant. Refaire calmement une étape reste plus utile que reproduire plusieurs fois la même erreur.

Table des matières

Chapitre 1 : Décoder les mesures et les documents du modèle ..... Aller
1. Lire les mesures et les repères ..... Aller
2. Décoder les documents du modèle ..... Aller
Chapitre 2 : Réaliser et régler une toile sur mannequin ..... Aller
1. Préparer et monter la toile ..... Aller
2. Régler et contrôler la toile ..... Aller
Chapitre 3 : Tracer et adapter les patrons ..... Aller
1. Observer le vêtement et préparer le patron ..... Aller
2. Tracer les pièces à transformer ..... Aller
3. Adapter et vérifier le patron ..... Aller

Chapitre 1 : Décoder les mesures et les documents du modèle

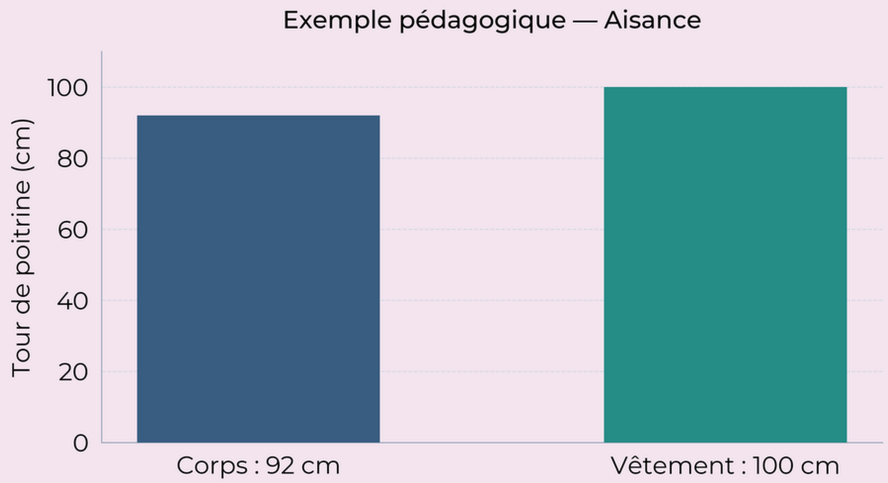
1. Lire les mesures et les repères :

À quoi servent les mesures :
Les mesures te permettent de vérifier les dimensions du modèle et de préparer un vêtement adapté. Sur une fiche, repère les unités, les points de mesure et la taille indiquée. Une mesure en centimètres ne se lit pas comme une mesure en millimètres.

Mesures du corps et mesures du vêtement :
Une mesure du corps décrit la personne. Une mesure du vêtement décrit la pièce terminée ou le patron. L'aisance est la différence prévue entre les deux. Elle permet de bouger et dépend de la forme du modèle.

Exemple de lecture d'une mesure :
Le tour de poitrine du corps est de 92 cm et celui du vêtement fini de 100 cm. L'aisance prévue est de 8 cm. Vérifie que tu compares bien des mesures prises au même endroit.

Graphique chiffré



Repères à vérifier :

- La taille et les unités utilisées.
- Le point de départ et le point d'arrivée de chaque mesure.
- La différence entre mesure du corps et mesure du vêtement.
- Les repères du patron, comme les crans, les lignes et les valeurs de couture.

Élément	À vérifier	Pourquoi c'est utile
Tour de poitrine	Le niveau de mesure	Pour comparer les bonnes dimensions
Longueur du dos	Le point de départ et la ligne d'arrivée	Pour obtenir la longueur prévue
Valeur de couture	Sa présence sur le patron	Pour éviter une pièce trop grande ou trop petite

Astuce de contrôle :
Avant de couper, relis chaque mesure et note les points qui te semblent ambigus. En atelier, une valeur mal comprise peut décaler plusieurs pièces. Mieux vaut demander une précision que corriger un vêtement déjà assemblé.

2. Décoder les documents du modèle :

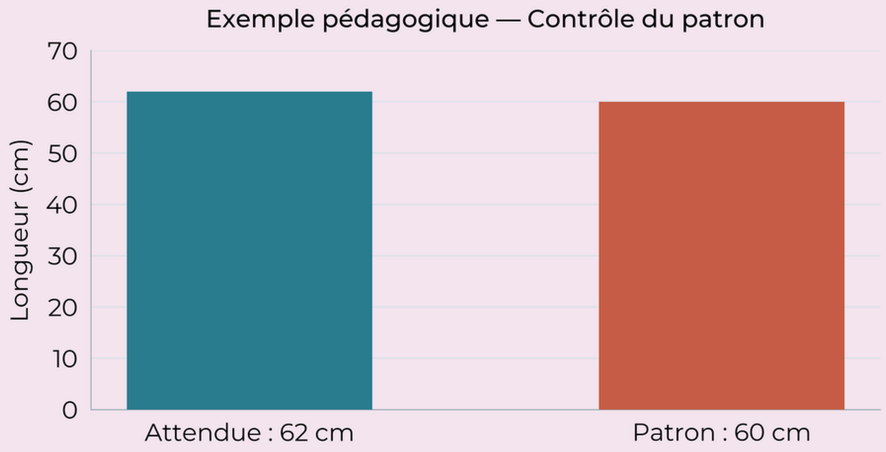
Les documents à consulter :
Le modèle peut être accompagné d'un dessin, d'un patron, d'une fiche de mesures et d'indications de montage. Chaque document apporte une information différente. Prends le temps de les comparer avant de commencer, surtout si un détail n'apparaît que sur l'un d'eux.

Les informations utiles en fourrure :
Observe la forme des pièces, les repères d'assemblage et le sens du poil. Repère aussi les indications de matière et de taille. Le sens du poil doit rester cohérent entre les pièces, sinon l'aspect ou la couleur peut sembler différent.

Mini cas concret :
Tu dois préparer une veste en 3 pièces principales, avec une longueur prévue de 62 cm. Compare le dessin, les mesures et le patron, puis vérifie le sens du poil sur chaque pièce avant la coupe.

Mesure ensuite les pièces du patron et relève les écarts. Si une longueur attendue de 62 cm est indiquée à 60 cm sur le patron, suspends la coupe et demande confirmation. Le livrable attendu est une fiche de contrôle remplie, avec les mesures vérifiées et les repères notés.

Graphique chiffré



Checklist avant de commencer :

- Vérifie que le patron et la fiche indiquent la même taille.
- Note les 3 mesures principales du modèle.
- Repère les crans et les valeurs de couture.
- Contrôle le sens du poil sur toutes les pièces.
- Fais confirmer toute information qui se contredit.

Ce qu'il faut retenir

Avant de couper, vérifie les mesures, les unités et les repères du patron. Distingue les **mesures du corps** de celles du vêtement : leur écart correspond à l'aisance.

- Compare les mêmes points de mesure et confirme la taille indiquée.
- Repère les crans, les lignes et les valeurs de couture.
- Compare dessin, patron et fiche, puis vérifie le **sens du poil** pour chaque pièce.
- En cas d'écart ou d'information contradictoire, suspends la coupe et demande confirmation.

Consigne tes vérifications dans une fiche de contrôle. Tu éviteras ainsi les erreurs difficiles à corriger après l'assemblage.

Chapitre 2 : Réaliser et régler une toile sur mannequin

1. Préparer et monter la toile :

Objectif du travail :
La toile sert à vérifier la forme et le volume du vêtement avant de couper la fourrure. Elle te permet de repérer les défauts de coupe et d'ajuster le modèle directement sur un mannequin adapté à la taille demandée.

Préparation du matériel :
Choisis une toile suffisamment stable, puis prépare les pièces du patron, des épingles, des ciseaux, un mètre ruban et des repères. Vérifie que le mannequin est réglé à la bonne taille et placé sur une surface stable.

- Repère chaque pièce et son sens.
- Reporte les crans, les lignes de poitrine, de taille et de bassin.
- Assemble les pièces dans l'ordre prévu, sans tirer sur le tissu.
- Laisse les marges de couture nécessaires aux réglages.

Exemple de préparation :
Pour une veste courte, tu assembles d'abord les épaules et les côtés, puis tu épingles les manches. Les repères placés sur les pièces t'aident à faire coïncider les coutures sans déformer la toile.

2. Régler et contrôler la toile :

Contrôle sur mannequin :
Place la toile sur le mannequin et ferme-la comme le vêtement le sera. Observe-la de face, de profil et de dos. Vérifie l'équilibre général, la position des coutures et l'aisance, sans oublier le confort du mouvement.

Réglages à effectuer :
Corrige les défauts en déplaçant les épingles ou en traçant de nouvelles lignes. Note chaque modification avant de retirer la toile. Fais des retouches progressives, car une correction trop importante peut déplacer un autre repère.

Contrôle	Ce que tu vérifies	Action si nécessaire
Équilibre	Le vêtement tombe droit devant et derrière.	Réajuste les longueurs et les coutures.
Aisance	La toile ne tire pas au buste ni aux emmanchures.	Déplace les épingles et contrôle le volume.
Symétrie	Les côtés et les lignes de repère sont équilibrés.	Compare les deux côtés sur le mannequin.

Repères	Les crans et les lignes utiles restent visibles.	Reporte-les avant de démonter la toile.

Exemple de réglage :
Sur une toile de veste, tu constates que le côté remonte de 2 cm au niveau du bassin. Tu vérifies d'abord l'équilibre devant et dos, puis tu marques la correction. Le livrable attendu est une toile ajustée, avec les repères et les retouches clairement reportés.

Repères de terrain :
En atelier, j'ai appris à ne pas retirer une toile avant d'avoir marqué les corrections. C'est une erreur fréquente, car on perd vite la trace des ajustements. Une vérification en 3 vues, face, profil et dos, aide à garder une lecture complète.

- Vérifie la taille du mannequin avant l'essayage.
- Épingle sans tendre la toile.
- Compare les côtés et les lignes de repère.
- Note chaque correction avant de démonter.
- Contrôle une dernière fois la toile corrigée.

Ce qu'il faut retenir

La toile te permet de vérifier le volume et la coupe avant de couper la fourrure. Monte-la sans tirer sur le tissu, puis ajuste-la sur un mannequin à la bonne taille.

- Contrôle l'**équilibre général**, l'aisance et la symétrie de face, de profil et de dos.
- Déplace les épingles progressivement pour corriger les défauts sans perturber les autres repères.
- Reporte clairement chaque retouche avant de démonter la toile.

Une **toile bien ajustée** et des corrections notées te permettent de conserver les modifications nécessaires au vêtement final.

Chapitre 3 : Tracer et adapter les patrons

1. Observer le vêtement et préparer le patron :

Analyser la fourrure :
Avant de tracer, examine le vêtement à transformer. Repère les coutures, les pièces usées, les réparations et le sens du poil. Cette observation t'aide à choisir les morceaux utilisables et à éviter un assemblage qui ferait ressortir une différence de texture.

Relever les mesures utiles :
Note les dimensions du vêtement et compare-les à celles du modèle souhaité. Mesure les zones disponibles, puis vérifie que chaque pièce du patron peut y tenir. Garde une fiche claire pour ne pas devoir recommencer tes mesures en cours de travail.

Préparer ton matériel :

- Du papier assez grand pour tracer les pièces.
- Une règle, un mètre ruban et un crayon.
- Des étiquettes pour nommer les pièces et indiquer le sens du poil.
- Le patron de base ou les mesures du modèle à réaliser.

Exemple d'observation :
Tu transformes un ancien manteau en gilet. Tu repères 2 panneaux en bon état, puis tu marques sur ta fiche les zones abîmées et le sens du poil. Tu sais ainsi quelles parties garder pour le devant et le dos.

2. Tracer les pièces à transformer :

Poser les repères :
Sur le papier, trace chaque pièce avec des contours nets. Indique son nom, le nombre de pièces à couper, les repères d'assemblage et le sens du poil. Ces indications évitent les inversions, surtout lorsque plusieurs morceaux se ressemblent.

Respecter les formes et les raccords :
Vérifie que les lignes de côté, les épaules et les coutures se rejoignent correctement. Pour une transformation, le patron ne se copie pas toujours tel quel. Ajuste ses contours en tenant compte des morceaux réellement disponibles et de leur état.

Contrôler le tracé :
Avant de découper, mesure les lignes de couture qui doivent être assemblées. Compare-les deux à deux et vérifie les repères. Prévois les valeurs nécessaires selon les consignes de ton atelier, sans les confondre avec les dimensions finies du vêtement.

À vérifier	Pourquoi

Sens du poil	Pour garder une apparence régulière.
Nom et nombre des pièces	Pour éviter les oublis et les doublons.
Longueur des coutures	Pour assembler les pièces sans décalage.
État des morceaux	Pour placer les pièces sur des zones solides.

Exemple de tracé :
Pour le dos d'un gilet, tu traces une pièce sur papier, puis tu vérifies qu'elle tient dans un panneau utilisable de 42 cm sur 58 cm. Tu notes « dos », « 1 pièce » et le sens du poil avant de poursuivre.

3. Adapter et vérifier le patron :

Adapter au modèle choisi :
Si tu modifies la longueur, l'aisance ou la forme d'une emmanchure, reporte le changement sur le patron. Procède progressivement et contrôle les mesures après chaque modification. Une petite correction facile à vérifier vaut mieux qu'un grand changement difficile à rattraper.

Faire un contrôle avant la coupe :

- Vérifie que toutes les pièces nécessaires sont tracées.
- Compare les coutures qui doivent être assemblées.
- Confirme le sens du poil sur chaque pièce.
- Repère les défauts et les zones fragiles de la fourrure.
- Demande une vérification si une mesure ou un raccord te semble incertain.

Réaliser un mini cas pratique :
Pour un gilet sans manches, tu disposes de 2 panneaux récupérables mesurant chacun 45 cm sur 60 cm. Tu traces le dos et les 2 devants, puis tu ajustes leur largeur pour les placer sans utiliser les zones abîmées.

Le livrable attendu est un patron annoté comprenant les pièces nommées, leur nombre, le sens du poil et les repères de montage. Avant de le valider, tu contrôles les mesures et confirmes que chaque pièce tient dans la matière disponible.

Exemple d'erreur fréquente :
Tu oublies de marquer le sens du poil sur un devant. Une fois la pièce assemblée, elle peut sembler plus claire ou plus foncée que l'autre côté. Prendre quelques secondes pour annoter le patron évite cette différence visible.

i Ce qu'il faut retenir

Avant de tracer, examine le vêtement et relève les mesures pour adapter le patron aux morceaux récupérables.

- Repère les zones abîmées et le **sens du poil**.
- Nomme chaque pièce, indique son nombre et ses **repères d'assemblage**.
- Ajuste progressivement le patron au modèle et à la matière disponible.
- Contrôle les mesures, les coutures et l'état des morceaux avant la coupe.

Un patron annoté et vérifié t'aide à éviter les erreurs de raccord et les différences d'aspect. Si un point reste incertain, fais-le vérifier avant de couper.

Connaissance des matières d'œuvre

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, tu apprends à reconnaître les peaux, les pelleteries, les fils, les étoffes et les passementeries. Tu étudies leur origine et leurs caractéristiques pour **choisir les matières adaptées** au vêtement.

Ces connaissances sont évaluées dans l'épreuve professionnelle « Préparation du travail et technologie », de **coefficient 6**. Il ne s'agit pas d'une épreuve indépendante.

Tu passes cette évaluation en CCF pendant la formation ou en examen final, suivant ton statut. L'épreuve ponctuelle complète dure **5 à 9 heures**, et non cette seule matière.

Conseil :
Je te conseille de constituer un **carnet d'échantillons**. Pour chaque matière, note son nom, son origine, son aspect et son utilisation. Consacre 15 minutes, 2 fois par semaine, à reconnaître tes échantillons sans regarder leurs étiquettes.

En atelier, prends le temps de comparer les couleurs et le sens du poil. Entraîne-toi à expliquer chaque choix. Si tu hésites, demande une démonstration, puis reformule avec tes mots pour vérifier ta compréhension.

Table des matières

Chapitre 1 : Identifier l'origine des pelleteries et des peaux ..... Aller
1. Repérer l'espèce et le type de peau ..... Aller
2. Vérifier la provenance et la traçabilité ..... Aller
Chapitre 2 : Comprendre les propriétés du cuir et du poil ..... Aller
1. Observer le cuir et le poil ..... Aller
2. Tester la matière avant de la travailler ..... Aller
3. Préparer une coupe régulière ..... Aller
Chapitre 3 : Choisir les fils, étoffes et passementeries ..... Aller
1. Choisir un fil adapté ..... Aller
2. Sélectionner les étoffes ..... Aller
3. Choisir les passementeries et vérifier ..... Aller

Chapitre 1 : Identifier l'origine des pelleteries et des peaux

1. Repérer l'espèce et le type de peau :

Les mots à connaître :
Une pelleterie est une peau préparée et conservée avec ses poils ou sa laine. Une peau destinée au cuir est, elle, travaillée pour obtenir une surface sans pelage. Bien distinguer ces matières t'aide à choisir les bons gestes d'observation et de manipulation.

Les indices d'identification :
Observe d'abord le poil, la densité du pelage, sa longueur et sa couleur. Si tu peux examiner le côté peau, regarde aussi son épaisseur, sa souplesse et sa texture. Ces indices donnent des pistes, mais ils ne suffisent pas toujours à confirmer l'espèce.

Représentation visuelle



Analyse des caractéristiques du poil pour un choix de matière approprié

Exemple de comparaison :
Sur une pièce de lapin, le pelage paraît généralement fin et régulier. Sur une pièce de mouton, la laine est plus bouclée et la peau peut être plus épaisse. Compare plusieurs zones, car l'aspect change selon l'endroit de la peau.

Les erreurs à éviter :
Ne te fie pas uniquement à la couleur ou à une photo. Des espèces différentes peuvent avoir un aspect proche, et une teinture peut modifier leur apparence. En atelier, j'ai appris à noter mes observations avant de proposer une identification, puis à vérifier avec l'étiquette ou la fiche matière.

À observer	Question à te poser	À noter
Pelage	Est-il court, long, dense ou bouclé ?	Aspect et couleur
Côté peau	Est-il souple, épais ou rigide ?	Texture et état
Étiquette	L'espèce ou la matière est-elle indiquée ?	Mentions exactes
Documents	Une fiche accompagne-t-elle la pièce ?	Référence et provenance indiquées

2. Vérifier la provenance et la traçabilité :

Les informations à rechercher :
L'origine peut désigner l'espèce, le pays ou la région de provenance, ainsi que le mode d'obtention lorsqu'il est renseigné. Cherche ces éléments sur l'étiquette, la fiche de stock ou les documents du fournisseur. Une mention absente ne doit pas être devinée.

La méthode en atelier :
Travaille proprement et garde chaque pièce avec son étiquette ou sa référence. Note ce qui est certain, puis sépare-le de ce qui reste à vérifier. Cette habitude évite de mélanger des matières différentes et facilite le suivi d'un lot.

Exemple de contrôle d'un lot :
Tu reçois 6 pièces annoncées comme du lapin. Tu compares leur aspect, vérifies les 6 étiquettes et notes la référence du lot. Si 1 pièce n'a pas d'étiquette, tu la mets à part et demandes une vérification avant de l'utiliser.

Mini cas pratique :
En stage, tu dois préparer 4 pièces pour une fiche d'atelier. Tu examines chaque pièce, recopies les mentions disponibles et signales toute information manquante. Le résultat attendu est une fiche de lot lisible, sans origine inventée.

- Contexte : 4 pièces à identifier avant leur rangement.
- Étapes : observer, lire les étiquettes, comparer les mentions, isoler toute pièce douteuse.
- Résultat : 3 pièces sont documentées et 1 attend une vérification.
- Livrable attendu : une fiche de contrôle indiquant la référence, l'espèce annoncée et les informations de provenance disponibles.

Ta check-list de terrain :

- Vérifie que la pièce et son étiquette restent ensemble.
- Observe le pelage et le côté peau sans tirer sur les poils.
- Recopie les mentions exactes, sans les compléter au hasard.
- Signale les différences entre l'étiquette et la pièce.

- Demande confirmation avant de classer une origine incertaine.

Ce qu'il faut retenir

Pour identifier une pelleterie, distingue-la d'une peau destinée au cuir et observe plusieurs caractéristiques avant de conclure.

- Examine le **pelage et sa densité**, puis l'épaisseur, la souplesse et la texture du côté peau.
- Ne te fie pas uniquement à la couleur ou à une photo : vérifie les étiquettes et les documents.
- Garde chaque pièce associée à sa référence et note les informations certaines.
- Isoler toute pièce douteuse et demande une vérification avant de l'utiliser ou de la classer.

Une **traçabilité rigoureuse** évite les confusions. Ne devine jamais une origine manquante : signale-la clairement.

Chapitre 2 : Comprendre les propriétés du cuir et du poil

1. Observer le cuir et le poil :

Le cuir et ses caractéristiques :
Le cuir, aussi appelé peau ou « côté cuir » dans l'atelier, est la partie souple qui porte le poil. Son épaisseur, sa souplesse et son élasticité varient selon la zone de la peau. Ces différences influencent la coupe et l'assemblage.

Le poil et son sens :
Le poil a une longueur, une densité, une douceur et un sens naturel. Passe doucement la main dans un sens, puis dans l'autre, pour sentir la différence. Cette observation t'aide à placer les pièces dans le même sens et à obtenir un aspect régulier.

Exemple d'observation :
Sur une peau d'essai, repère le sens du poil en passant la main sur 2 zones. Note aussi si le cuir paraît fin, épais, souple ou ferme. Tu obtiens une première fiche d'observation, utile avant de tracer les pièces.

2. Tester la matière avant de la travailler :

Des essais simples et prudents :
Avant de couper une pièce, examine le cuir à la lumière et au toucher. Vérifie s'il présente des trous, des zones fragiles ou une souplesse inégale. Fais les essais sur une chute plutôt que sur une partie utile, pour éviter les dégâts.

Les propriétés à relier au travail :
Un cuir souple se met plus facilement en forme, tandis qu'un cuir plus ferme peut mieux garder sa tenue. Le poil peut aussi masquer les lignes de coupe. Adapte donc ta méthode à la matière, sans tirer brusquement sur le cuir.

Exemple de test sur une chute :
Découpe une chute d'environ 5 cm de côté. Plie-la doucement, puis observe si le cuir reprend sa forme ou garde une marque. Passe ensuite la main sur le poil dans les 2 sens et note le sens qui le lisse.

À vérifier	Comment faire	Pourquoi c'est utile
Le sens du poil	Passe la main dans 2 sens	Pour orienter les pièces de façon cohérente
La souplesse du cuir	Plie une chute sans forcer	Pour choisir une méthode de travail adaptée
Les défauts visibles	Examine les zones à la lumière	Pour éviter de placer une pièce sur une zone fragile

La longueur et la densité du poil	Compare plusieurs zones au toucher	Pour prévoir l'aspect de l'ouvrage

3. Préparer une coupe régulière :

Le placement des pièces :
Avant de tracer, repère le sens du poil et les zones utilisables. Place les pièces dans une orientation cohérente, puis vérifie leur position une seconde fois. Cette habitude évite les différences d'aspect entre des morceaux assemblés.

Les gestes à adopter :
Travaille sur une surface propre et stable. Suis le tracé avec soin et évite de comprimer ou d'étirer le cuir. En stage, j'ai vite compris qu'un contrôle de quelques secondes avant la coupe évitait bien des reprises.

Exemple de mini-cas en atelier :
Tu dois préparer 2 pièces de 10 cm sur une chute. Repère d'abord le sens du poil, marque les 2 emplacements, puis contrôle leur orientation avant de couper. Compare ensuite leur aspect côte à côte. Le livrable attendu est une fiche d'observation indiquant les dimensions, le sens du poil, l'état du cuir et le résultat du contrôle.

Check-list avant la coupe :

- Repère le sens du poil sur plusieurs zones.
- Examine le cuir et signale les défauts visibles.
- Teste la souplesse sur une chute.
- Place les pièces dans une orientation cohérente.
- Vérifie le tracé avant de couper.

Ce qu'il faut retenir

Avant de couper, observe les particularités du cuir et du poil : elles déterminent le placement des pièces et la méthode de travail.

- Repère le **sens naturel du poil** au toucher et compare sa longueur et sa densité.
- Examine le cuir pour détecter les défauts et évaluer sa souplesse, son épaisseur et sa tenue.
- Teste la matière sur une chute, puis oriente et vérifie les pièces avant la coupe.

Travaille sur une surface propre et stable, sans étirer ni comprimer le cuir. Ces contrôles t'aident à obtenir des pièces régulières et un ouvrage harmonieux.

Chapitre 3 : Choisir les fils, étoffes et passementeries

1. Choisir un fil adapté :

Le rôle du fil :
Le fil doit assembler les pièces sans fragiliser la peau ni créer une couture trop visible. Pour le choisir, regarde la matière à coudre, l'épaisseur de l'ouvrage et le type de couture prévu. Un fil trop fin peut casser, un fil trop gros peut marquer le travail.

Les critères de choix :
Vérifie la résistance, la grosseur, la couleur et la régularité du fil. La couleur se choisit en fonction de la peau, de l'étoffe ou de la doublure que tu assembles. Pour une couture peu visible, cherche une teinte proche de la matière, sans oublier de tester le fil sur une chute.

Le choix en pratique :
Adapte aussi ton fil à la machine et à l'aiguille utilisées. Si le fil accroche, s'effiloche ou casse pendant l'essai, arrête-toi et vérifie le montage avant de commencer la pièce. J'ai appris en atelier qu'un test de quelques centimètres évite parfois de découdre toute une couture.

Exemple de choix de fil :
Tu assembles 2 pièces de peau sur une chute. Tu essaies d'abord un fil fin, puis un fil plus résistant compatible avec ta machine. Si le premier casse quand tu tires doucement sur la couture, garde le second pour l'assemblage et note sa référence sur ta fiche de travail.

2. Sélectionner les étoffes :

La fonction de l'étoffe :
Une étoffe peut servir de doublure, de renfort ou de support décoratif. Choisis-la selon la partie du vêtement, le confort attendu et la façon dont elle va tomber. Une doublure légère est agréable à porter, tandis qu'un renfort plus ferme aide certaines zones à garder leur forme.

Les points à observer :
Avant de couper, examine le toucher, l'épaisseur, la souplesse, le tombé et la résistance de l'étoffe. Vérifie aussi son sens, son envers et la régularité de sa couleur. En fourrure, évite de choisir une doublure simplement parce qu'elle est jolie, elle doit aussi s'accorder avec le poids du vêtement.

La préparation de la coupe :
Pose l'étoffe à plat et repère le droit-fil, c'est-à-dire le sens des fils de la chaîne, souvent parallèle à la lisière. Respecte le sens du poil sur les pièces de fourrure, puis vérifie que la doublure et le vêtement ne tirent pas dans des directions différentes.

Exemple de doublure :

Pour une petite veste de fourrure, tu compares 2 doublures sur une chute de 20 cm. Tu plies et manipules chaque échantillon, puis tu vérifies son poids et son toucher. Tu inscris sur ta fiche la matière retenue, la couleur et la quantité nécessaire, avec une marge pour les raccords.

3. Choisir les passementeries et vérifier :

Le rôle des passementeries :
Les passementeries sont des éléments décoratifs ou de finition, comme un galon, un ruban, un cordon ou une frange. Elles peuvent souligner une bordure ou cacher une jonction. Choisis-les selon le style souhaité, mais aussi selon leur solidité et leur compatibilité avec l'étoffe.

Les essais avant montage :
Pose la passementerie sur la pièce sans la coudre, puis observe le résultat à distance et de près. Vérifie qu'elle ne tire pas sur la doublure, ne gêne pas le mouvement et ne masque pas une couture utile. Sur une matière épaisse, teste aussi si son bord peut être fixé proprement.

Ta vérification en atelier :
Cette petite routine m'a souvent évité des erreurs de commande ou de coupe. Garde les références des matières choisies et un échantillon fixé à ta fiche. Si tu hésites entre 2 options, fais valider l'essai avant de découper les pièces définitives.

À vérifier	Action
Fil	Faire un essai de couture sur une chute
Étoffe	Contrôler le toucher, le poids et le sens
Passementerie	La poser sans la coudre pour juger l'effet
Ensemble	Vérifier que les matières ne tirent pas entre elles
Fiche de travail	Noter les références et conserver les échantillons

Mini cas concret avec livrable :
Tu prépares le bord d'un col de veste en fourrure. Tu compares 2 fils sur une chute de 10 cm, puis tu poses 2 galons différents sur 15 cm de bord. Après vérification de la tenue et de l'aspect, tu choisis les matières. Livrable attendu : une fiche de choix avec les références, les couleurs, les quantités estimées et les échantillons retenus.

Ce qu'il faut retenir

Choisis chaque matière selon son usage, sa compatibilité avec l'ouvrage et le résultat attendu. Avant de couper ou de coudre, fais des essais sur des chutes.

- Pour le fil, vérifie **résistance et grosseur**, couleur, régularité et compatibilité avec l'aiguille et la machine.
- Pour l'étoffe, observe le toucher, le poids, le tombé et le sens du droit-fil ou du poil.
- Pose la passementerie sans la coudre pour juger son effet et vérifier qu'elle ne gêne ni le mouvement ni les coutures.

Note les références, les quantités et conserve les échantillons sur ta fiche de travail. Ces vérifications limitent les erreurs avant la réalisation définitive.

Matériels et organisation de l'atelier

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, tu apprends à choisir les outils, utiliser les machines et organiser ton **poste de travail**. Tu étudies les réglages, l'entretien courant et les **règles de sécurité** pour travailler avec précision.

Ces apprentissages contribuent notamment à l'épreuve Préparation du travail et technologie, de **coefficient 6**, sans épreuve autonome pour cette matière. L'évaluation se déroule en CCF pendant la formation ou en examen final ponctuel de 5 à 9 heures, suivant ton statut.

Conseil :
Je te conseille de consacrer 10 minutes après chaque séance à une fiche pratique. Note l'outil utilisé, son rôle et les vérifications nécessaires. Pour l'entretien, appuie-toi sur la notice et entraîne-toi à **repérer les anomalies**.

Avant chaque exercice, prépare ton matériel et dégage ta surface de travail. Demande une démonstration si un réglage te résiste. Mieux vaut avancer calmement que chercher la vitesse. Garde une petite liste des gestes à revoir avec ton enseignant.

Table des matières

Chapitre 1 : Organiser un poste de travail sûr et rationnel ..... Aller
1. Préparer un poste adapté ..... Aller
2. Travailler en sécurité et garder l'ordre ..... Aller
Chapitre 2 : Régler et utiliser les machines de l'atelier ..... Aller
1. Préparer la machine et ton poste ..... Aller
2. Régler et tester la machine ..... Aller
3. Utiliser la machine en sécurité ..... Aller
Chapitre 3 : Entretenir le matériel et signaler les anomalies ..... Aller
1. Entretenir ton matériel ..... Aller
2. Repérer et signaler une anomalie ..... Aller
3. Organiser le suivi du matériel ..... Aller

Chapitre 1 : Organiser un poste de travail sûr et rationnel

1. Préparer un poste adapté :

Choisir et dégager l'espace :
Installe-toi sur une table stable, bien éclairée et assez grande pour étaler la peau sans la froisser. Garde les passages libres et place le matériel courant à portée de main. Un poste dégagé limite les gestes inutiles et les accidents.

Placer le matériel selon son usage :
Réunis les outils avant de commencer : ciseaux, couteau adapté, aiguilles, fil, règle et craie de tailleur. Range les objets coupants dans un emplacement prévu et les aiguilles dans une boîte. Tu évites ainsi de les chercher au milieu du travail.

Zone du poste	Matériel à prévoir	Pourquoi c'est utile
Zone de préparation	Peau, patron, règle et craie	Repérer et tracer sans encombrer la zone de coupe
Zone de coupe	Ciseaux ou couteau adapté	Couper avec précision et ranger l'outil aussitôt après usage
Zone de couture	Machine, fil et aiguilles	Garder sous la main ce qui sert à l'assemblage
Zone de rangement	Boîte à aiguilles et contenant à chutes	Éviter les objets piquants et les déchets sur la table

Exemple de préparation :
Avant une séance de coupe de 30 minutes, pose le patron et la peau sur la zone de préparation, puis place le couteau à côté de la zone de coupe. Garde la boîte à aiguilles fermée jusqu'à l'étape de couture.

2. Travailler en sécurité et garder l'ordre :

Réduire les risques :
Avant de démarrer, vérifie l'état des ciseaux, du couteau et du matériel électrique. Coupe sur un support adapté, éloigne tes doigts de la trajectoire de la lame et débranche la machine avant tout réglage. Un outil abîmé ou mal posé peut vite provoquer une blessure.

Préserver ton confort :
Assieds-toi de façon stable, garde le dos droit et rapproche la pièce plutôt que de te pencher longtemps. Ajuste l'éclairage pour bien distinguer le sens du poil et les lignes du patron. Fais une courte pause si tes épaules ou tes yeux fatiguent.

Exemple de mini-cas en atelier :
Tu dois préparer 2 pièces de fourrure pour une couture. En 5 minutes, tu dégages la table, contrôles les ciseaux, installes le patron et prépares une boîte pour les chutes. Après la coupe, tu ranges la lame et comptes les 2 pièces obtenues. Livrable attendu : un poste rangé et 2 pièces prêtes à coudre.

Vérification avant de quitter le poste :

- La table est dégagée et la peau est rangée à plat.
- Les lames et les aiguilles sont rangées dans leur emplacement.
- La machine est arrêtée et débranchée si la séance est terminée.
- Les chutes sont regroupées et le sol est libre.
- Le matériel est propre et prêt pour la prochaine étape.

Ce qu'il faut retenir

Prépare un poste stable, éclairé et dégagé pour travailler efficacement et éviter les accidents.

- Répartis le matériel par **zones de travail** et garde les outils utiles à portée de main.
- Vérifie l'état des outils, protège tes doigts et débranche la machine avant tout réglage.
- Adopte une **posture confortable**, ajuste l'éclairage et fais des pauses si nécessaire.
- Après usage, range les lames et les aiguilles, rassemble les chutes et libère la table et le sol.

Un poste bien organisé favorise la précision et la sécurité. Avant de partir, vérifie que tout est rangé et prêt pour la prochaine étape.

Chapitre 2 : Régler et utiliser les machines de l'atelier

1. Préparer la machine et ton poste :

Choisir le bon matériel :
Dans l'atelier, tu peux utiliser une machine à coudre adaptée au travail de la fourrure. Avant de commencer, vérifie que la machine convient à l'opération et que ton espace est propre, dégagé et bien éclairé.

Vérifications avant le réglage :
Regarde l'état général de la machine, son branchement et la bonne installation des éléments accessibles. Vérifie aussi que l'aiguille et le fil correspondent aux consignes de l'atelier. En cas de doute, demande à ton enseignant avant de modifier un réglage.

Organisation du poste :
Place les outils utiles à portée de main et garde le passage libre. Retire les chutes qui pourraient gêner le travail. Cette habitude te fait gagner du temps et limite les gestes brusques près de l'aiguille ou des parties mobiles.

Exemple de préparation :
Tu dois assembler 2 morceaux de fourrure. Tu vérifies la machine, prépares une chute pour faire un essai, puis poses les pièces et les outils du côté où tu peux les saisir sans croiser les bras.

2. Régler et tester la machine :

Faire des réglages progressifs :
Les réglages dépendent de la machine, du matériau et du travail demandé. Suis les consignes de ton enseignant et de la notice. Modifie un réglage à la fois, puis teste-le, ainsi tu repères plus facilement l'origine d'un problème.

Essayer sur une chute :
Avant de coudre une pièce destinée à l'ouvrage, fais un essai sur une chute comparable. Observe la couture, l'entraînement du matériau et la tension du fil. Si le résultat n'est pas régulier, arrête-toi et demande conseil au lieu de forcer.

Représentation visuelle



Réalisation d'essais de couture pour ajuster les réglages de la machine

Repérer les défauts :
Une couture irrégulière, un fil qui casse ou un matériau qui se déplace peuvent signaler un réglage inadapté ou un problème d'installation. Arrête la machine avant toute vérification. Ne touche jamais aux parties mobiles pendant qu'elle fonctionne.

Observation	Réaction à adopter
Couture irrégulière	Arrêter et refaire un essai sur une chute
Fil cassé	Arrêter, puis vérifier l'installation selon les consignes
Matériau qui glisse	Ne pas tirer, demander conseil avant de reprendre

Astuce de terrain :
Garde un petit morceau de la même matière pour tes essais. Quand j'étais en atelier, je trouvais plus simple de noter les réglages validés par l'enseignant, plutôt que de repartir de zéro à chaque séance.

3. Utiliser la machine en sécurité :

Adopter les bons gestes :
Assieds-toi de façon stable et garde les doigts à distance de l'aiguille. Guide le matériau sans le tirer ni le pousser brusquement. Concentre-toi sur la couture et arrête la machine si tu dois repositionner une pièce ou récupérer un outil.

Arrêter et ranger :
À la fin du travail, arrête la machine avant de retirer les pièces ou de nettoyer le poste. Suis les consignes de l'atelier pour couper l'alimentation et ranger les outils. Signale toute anomalie, même si elle te paraît petite.

Mini cas pratique :
Tu dois assembler 2 morceaux et réaliser un essai de couture de 10 cm sur une chute. Tu contrôles le résultat avec ton enseignant, puis tu poursuis seulement si la couture est régulière. Le livrable attendu est une chute cousue de 10 cm et un poste rangé.

Checklist avant de quitter le poste :

- La machine est arrêtée selon les consignes.
- Les pièces et les chutes sont retirées du poste.
- Les outils sont rangés à leur place.
- Les défauts ou incidents ont été signalés.
- La zone de travail est propre et dégagée.

Ce qu'il faut retenir

Avant de coudre, prépare un poste propre et vérifie la machine, l'aiguille et le fil. Suis les consignes de l'atelier et demande conseil en cas de doute.

- Modifie les réglages **un à la fois** et teste-les sur une chute comparable.
- Arrête la machine si la couture est irrégulière, le fil casse ou le matériau glisse.
- Garde les doigts loin de l'aiguille et ne tire pas sur le matériau.

En fin de travail, arrête et range la machine, nettoie ton poste et signale toute anomalie. Tu peux poursuivre l'ouvrage seulement si l'essai est régulier et validé.

Chapitre 3 : Entretenir le matériel et signaler les anomalies

1. Entretenir ton matériel :

Avant et après le travail :
En atelier, un outil propre et en bon état te permet de travailler avec précision et d'éviter les accidents. Avant de commencer, vérifie que ton poste est dégagé et que le matériel nécessaire est complet. Après usage, nettoie et range chaque outil à sa place.

Les gestes d'entretien :
Retire les résidus de poils et de matière avec une brosse douce ou un chiffon adapté. Garde les outils coupants dans leur étui et évite l'humidité, qui peut les abîmer. Ne démonte jamais une machine si tu n'as pas reçu l'autorisation ou la formation nécessaire.

- Débranche une machine avant un nettoyage autorisé.
- Range les aiguilles et les petits outils dans un contenant prévu.
- Signale un outil émoussé au lieu de forcer dessus.

Exemple d'entretien en fin de poste :
Après 3 heures de couture, tu retires les fils coincés autour de la machine selon les consignes de l'atelier, puis tu essuies le poste et ranges les outils. Tu laisses la machine débranchée si la procédure le demande.

2. Repérer et signaler une anomalie :

Ce que tu dois observer :
Une anomalie peut concerner un outil, une machine ou ton poste de travail. Repère les signes inhabituels, par exemple un câble abîmé, une pièce desserrée, un bruit nouveau ou un outil qui coupe mal. N'attends pas que le problème s'aggrave.

Comment réagir ?
Si tu repères un danger, arrête d'utiliser le matériel et préviens rapidement ton responsable ou ton enseignant. Ne tente pas une réparation improvisée. Décris ce que tu as observé, l'endroit concerné et le moment où le problème est apparu.

Anomalie repérée	Action immédiate	Information à transmettre
Câble dénudé	Ne pas brancher la machine	Machine concernée et emplacement
Bruit inhabituel	Arrêter la machine	Bruit entendu et moment d'apparition
Outil émoussé	Le mettre de côté	Outil concerné et défaut constaté

Exemple de signalement :
Tu entends un claquement après 10 minutes de couture. Tu arrêtes la machine, tu la signales à l'enseignant et tu précises le poste utilisé ainsi que le moment où le bruit a commencé. Tu ne relances pas la machine pour vérifier.

3. Organiser le suivi du matériel :

Une vérification simple :
Prends quelques instants pour contrôler ton poste au début et à la fin de l'activité. Cette habitude t'aide à repérer les problèmes tôt et à laisser un espace prêt pour la personne suivante. Suis toujours les consignes propres à l'atelier.

- Vérifie l'état visible des outils avant usage.
- Garde le plan de travail dégagé.
- Range le matériel après l'activité.
- Transmets toute anomalie sans attendre.
- Note le signalement si un suivi est prévu.

Le mini cas de l'atelier :
En début de séance, tu remarques qu'une paire de ciseaux tire la matière au lieu de la couper proprement. Tu la mets de côté, tu préviens l'enseignant et tu indiques le défaut constaté. La paire n'est pas utilisée pendant les 2 heures d'atelier.

Le livrable attendu est une fiche de signalement complétée avec 4 informations : la date, le poste ou l'outil, l'anomalie observée et l'action déjà réalisée. Le responsable peut ensuite décider de la suite à donner.

Ce qu'il faut retenir

Un matériel bien entretenu et un poste organisé favorisent la précision et la sécurité. Vérifie ton équipement avant et après l'activité, puis applique les consignes de l'atelier.

- Nettoie et range les outils après usage. Débranche les machines avant tout nettoyage autorisé.
- Repère les signes inhabituels et cesse d'utiliser le matériel dangereux.
- Préviens rapidement le responsable, sans tenter de réparation improvisée.
- Pour le suivi, note la date, le poste ou l'outil, l'anomalie et l'action réalisée.

Un **signalement précis et rapide** permet de traiter le problème avant qu'il ne s'aggrave et de protéger toute l'équipe.

Préparation et coupe des peaux

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, tu apprends à assortir les peaux, repérer leurs défauts et tracer sur l'envers. Tu découvres les coupes par jonction, allonge et galonnage.

Ces apprentissages participent à l'épreuve professionnelle **Préparation du travail et technologie**, de coefficient 6. Elle se déroule en CCF pendant la formation dans les établissements habilités, ou en examen final de 5 à 9 heures pour les autres candidats.

La coupe intervient aussi dans l'évaluation de la fabrication. Cette matière n'a donc pas de coefficient autonome.

Conseil :
Je te conseille de privilégier la précision avant la vitesse. Avant chaque coupe, vérifie **le sens du poil**, les dimensions et ton tracé. Demande une démonstration si un geste te semble difficile, puis reproduis-le sur des chutes adaptées.

Consacre 15 minutes après l'atelier à noter tes étapes et tes difficultés. Prépare une **fiche de contrôle** pour organiser ton poste. Accepte de progresser doucement, l'essentiel est de comprendre tes erreurs.

Table des matières

Chapitre 1 : Ouvrir, dresser et réparer les pelleteries ..... Aller
1. Ouvrir et dresser les pelleteries ..... Aller
2. Réparer les pelleteries ..... Aller
Chapitre 2 : Assortir les peaux et prévoir leur emploi ..... Aller
1. Comparer les peaux ..... Aller
2. Prévoir l'emploi des peaux ..... Aller
3. Organiser un assortiment concret ..... Aller
Chapitre 3 : Tracer et couper par jonction et allonge ..... Aller
1. Tracer pour une jonction ..... Aller
2. Couper par jonction ..... Aller
3. Tracer et couper par allonge ..... Aller
Chapitre 4 : Réaliser le galonnage et mettre les peaux en forme ..... Aller
1. Comprendre le galonnage ..... Aller
2. Mettre les peaux en forme ..... Aller
3. Vérifier le résultat avant l'assemblage ..... Aller

Chapitre 1 : Ouvrir, dresser et réparer les pelleteries

1. Ouvrir et dresser les pelleteries :

Préparer la peau :
Avant de commencer, observe la peau côté cuir et côté poil. Repère les zones fragiles, les trous et les différences de couleur. Installe-la côté cuir vers le haut sur une surface propre, puis prépare ton couteau de fourreur, tes épingles et ton matériel de traçage.

Ouvrir sans abîmer :
Ouvrir une pelleterie, c'est pratiquer les fentes nécessaires pour donner à la peau la forme et les dimensions recherchées. Coupe avec précision, sans entamer le poil ni déchirer le cuir. Travaille progressivement, car une coupe trop longue est difficile à corriger.

Garde tes doigts à l'écart du trajet de la lame et dirige toujours le couteau loin de ta main. En atelier, j'ai appris qu'un geste lent et bien contrôlé fait gagner du temps, surtout sur une peau fine ou fragilisée.

Dresser et mettre en forme :
Pour dresser la peau, humidifie légèrement le côté cuir si le travail le demande, puis étire-la sur une planche en respectant son sens et ses proportions. Fixe-la avec des épingles, sans trop tirer. Laisse-la sécher avant de la retirer.

Le but est d'obtenir une peau plane, régulière et adaptée au patron. Si tu tends trop, tu risques de déformer la peau ou de provoquer une déchirure. Le CAP Fourrure prévoit notamment la préparation et la mise en forme par ouverture, dressage et clouage.

Étape	À vérifier
Observer	Les défauts et les zones fragiles
Ouvrir	La longueur et la direction des fentes
Dresser	La forme et la tension régulière
Sécher	La peau avant de la retirer de la planche

Exemple de mise en forme :
Tu dois préparer 2 peaux pour une petite pièce. Tu repères d'abord leurs défauts, puis tu les ouvres selon le tracé prévu. Tu les dresses sans forcer et les laisses sécher. Livrable attendu : 2 peaux planes, repérées et prêtes pour l'étape suivante.

2. Réparer les pelleteries :

Repérer et évaluer les dégâts :

Examine le côté cuir pour repérer les trous, les fentes et les zones devenues cassantes. Regarde aussi le côté poil afin de vérifier si la réparation restera discrète. Si le cuir s'effrite au toucher, ne tire pas dessus et demande conseil avant de poursuivre.

Choisis une réparation adaptée à la taille du dégât et à l'état de la peau. Une petite fente peut être rapprochée et cousue avec soin. Pour une zone très abîmée, il peut être nécessaire de remplacer une partie de peau, selon le modèle et les consignes de l'atelier.

Réparer avec précision :
Rapproche les bords sans les faire se chevaucher, puis réalise une couture régulière avec un fil adapté. Garde des points assez proches pour maintenir la réparation, mais évite de trop serrer, car tu pourrais plisser ou fragiliser le cuir.

Après la couture, vérifie le résultat côté cuir et côté poil. Les bords doivent tenir ensemble, sans tension visible ni trou agrandi. C'est une étape où la patience compte beaucoup : mieux vaut contrôler chaque quelques points que devoir reprendre toute la couture.

Contrôle avant de poursuivre :

- Vérifie que la réparation tient quand tu manipules doucement la peau.
- Contrôle que le cuir n'est pas plissé autour de la couture.
- Replace le poil pour vérifier que la réparation reste discrète.
- Note l'emplacement de la réparation sur ta fiche de travail.

Exemple de réparation :
Tu repères une fente de 3 cm sur le côté cuir d'une peau. Tu rapproches les bords, puis tu les assembles par une couture régulière, sans tirer sur le fil. Livrable attendu : une peau réparée, sans pli marqué, avec la fente refermée et son emplacement noté.

Ce qu'il faut retenir

Prépare chaque pelleterie avec soin afin de la mettre en forme sans l'abîmer et de réparer ses défauts proprement.

- Observe les deux côtés pour repérer les **zones fragiles** avant de couper.
- Ouvre la peau progressivement, puis tends-la régulièrement sur une planche et laisse-la sécher.
- Répare les dégâts avec une couture adaptée, sans chevaucher les bords ni trop serrer le fil.
- Vérifie la tenue, l'absence de plis et la discrétion de la réparation, puis note son emplacement.

Un travail précis et patient préserve la peau et la prépare pour la suite. La **tension régulière** et le contrôle final sont essentiels.

Chapitre 2 : Assortir les peaux et prévoir leur emploi

1. Comparer les peaux :

Les critères d'assortiment :
Avant de placer les peaux sur un modèle, compare leur couleur, leur brillance, la hauteur et la densité du poil. Observe aussi leur taille et leur texture. Ces différences naturelles influencent l'aspect du vêtement une fois assemblé.

Une comparaison régulière :
Installe les peaux côte à côte, dans un éclairage stable, puis observe-les à la même distance. Classe-les du ton le plus clair au plus foncé. Vérifie aussi que le poil présente une apparence régulière d'une peau à l'autre.

Exemple de classement :
Tu as 6 peaux pour un devant de veste. Tu les poses dans l'ordre, puis tu permutes celles dont la teinte ou la brillance tranche. Tu notes leur ordre sur une fiche avant de les déplacer.

2. Prévoir l'emploi des peaux :

Adapter le choix au modèle :
Le patron et le cahier des charges t'indiquent les zones à couvrir et le rendu attendu. Réserve les peaux les plus proches en couleur, en brillance et en hauteur de poil aux parties visibles, comme les devants.

Préparer un plan de placement :
Repère chaque peau avec un numéro, puis indique sa position sur le patron ou sur un croquis. Ce plan évite les inversions et t'aide à prévoir l'utilisation des peaux selon leurs dimensions et les pièces à réaliser.

Zone prévue	À vérifier	Pourquoi
Devants	Teinte et brillance proches	Pour obtenir un aspect équilibré
Col ou parementure	Volume et longueur du poil	Pour respecter l'effet recherché
Petites pièces	Dimensions disponibles	Pour utiliser les peaux adaptées

La check-list avant de commencer :

- Compare les couleurs et la brillance sous le même éclairage.
- Observe la hauteur et la densité du poil.
- Vérifie les dimensions utiles par rapport au patron.
- Numérote les peaux et reporte leur place sur un plan.
- Contrôle une dernière fois l'ordre avant de poursuivre.

3. Organiser un assortiment concret :

Du tri au livrable :
En atelier, travaille par petites séries et garde les peaux numérotées près du patron. Après chaque déplacement, vérifie le dégradé depuis la distance où le vêtement sera regardé. Une différence discrète de près peut ressortir sur un grand panneau.

Exemple de préparation d'un devant :
Pour un exercice de veste, tu disposes de 8 peaux et d'un patron comportant 4 emplacements par devant. Tu compares les peaux, sélectionnes 8 tons compatibles, puis attribues un numéro à chaque emplacement. Le livrable attendu est un patron annoté et une fiche d'assortiment indiquant l'ordre des 8 peaux.

Erreur fréquente à éviter :
Ne choisis pas uniquement selon la couleur. Deux peaux proches en teinte peuvent différer par leur brillance ou la hauteur du poil. J'ai appris en stage qu'un contrôle visuel final, après placement, évite souvent de devoir réorganiser tout un devant.

Ce qu'il faut retenir

Pour obtenir un vêtement harmonieux, compare les peaux côte à côte et prévois leur emplacement selon le patron et le rendu souhaité.

- Évalue **la couleur et la brillance**, ainsi que la hauteur et la densité du poil.
- Vérifie les dimensions et réserve les peaux les plus semblables aux zones visibles.
- Numérote chaque peau et reporte sa position sur **un plan de placement**.
- Contrôle l'assortiment après placement, à la distance où le vêtement sera observé.

Ne te fie pas uniquement à la teinte : les différences de texture ou de brillance peuvent déséquilibrer l'ensemble. Un contrôle final t'évite de devoir tout réorganiser.

Chapitre 3 : Tracer et couper par jonction et allonge

1. Tracer pour une jonction :

Le principe :
La jonction sert à réunir des peaux ou des morceaux pour obtenir une surface plus grande, ou la forme prévue par le modèle. Avant de couper, repère le sens du poil, les couleurs et les lignes d'assemblage. Un tracé précis évite les raccords visibles.

Tracer avec méthode :
Pose la peau côté cuir vers le haut et reporte les repères du patron à l'envers, sans tirer sur la matière. Vérifie que les bords à joindre s'accordent et que le poil ira dans le même sens une fois la pièce assemblée.

Exemple de jonction :
Tu dois réunir 2 morceaux pour former une pièce de 30 cm de large. Tu traces les bords de raccord, contrôles leur longueur et leur orientation, puis tu coupes sur le cuir sans entamer les poils. Le livrable attendu est une pièce assemblable, sans décalage visible.

2. Couper par jonction :

La coupe et le contrôle :
Coupe sur l'envers en suivant exactement ton tracé. Surveille la peau pendant que tu avances, surtout près des courbes et des extrémités. Une coupe trop profonde peut raccourcir le poil ou fragiliser le bord, et rendre la jonction irrégulière.

Vérifier avant l'assemblage :
Rapproche les morceaux à plat, sans les étirer. Contrôle la continuité du poil, la correspondance des repères et l'équilibre des teintes. En atelier, j'ai appris qu'un contrôle de quelques secondes avant la couture évite souvent de devoir reprendre toute une jonction.

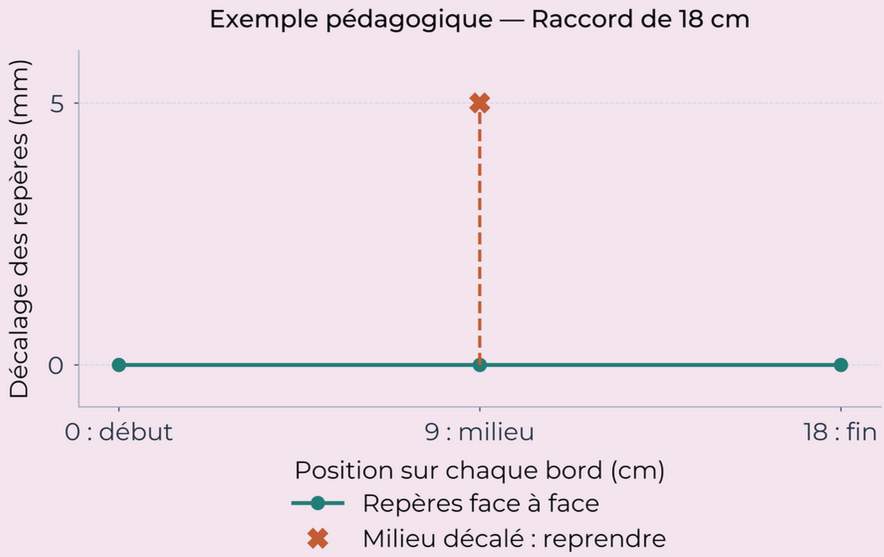
Exemple de contrôle :
Sur 2 bords tracés à 18 cm, vérifie que les repères de début, de milieu et de fin se font face. Si le milieu se décale de 5 mm, reprends le tracé avant l'assemblage. Le résultat attendu est un raccord régulier sur toute la longueur.

Représentation visuelle



Traçage des coupes sur la peau pour une préparation précise avant la couture

Graphique chiffré



3. Tracer et couper par allonge :

Le principe de l'allonge :
L'allonge transforme une peau courte et large en une bande plus longue et plus étroite. Pour cela, tu traces des coupes diagonales en V, puis les morceaux sont réassemblés

dans un ordre décalé. Cette technique permet d'obtenir une forme adaptée à une pièce du vêtement.

Tracer, couper, classer :
Repère d'abord la longueur et la largeur visées, puis trace les diagonales sur le cuir en gardant une progression régulière. Coupe sans déplacer la peau. Ensuite, classe les morceaux dans leur ordre de coupe, car une inversion peut rompre le dessin et le sens du poil.

Représentation visuelle



Traçage précis des diagonales pour une coupe efficace de la fourrure

Mini cas concret :
Pour obtenir une bande d'environ 60 cm à partir d'une peau de 30 cm de long, tu traces les coupes d'allonge prévues par ton modèle, puis tu réorganises les morceaux selon les repères. Tu contrôles la bande à plat avant couture. Le livrable attendu est une bande régulière d'environ 60 cm, prête à être assemblée.

Contrôle	À vérifier
Sens	Le poil suit la direction prévue.
Tracé	Les repères sont visibles sur le cuir.
Coupe	La lame suit le tracé sans couper le poil.
Ordre	Les morceaux restent classés selon les repères.
Résultat	La bande ou la jonction est régulière à plat.

Ce qu'il faut retenir

Pour réussir une jonction ou une allonge, prépare soigneusement la peau et respecte les repères du modèle.

- Avant de tracer, vérifie le **sens du poil**, les teintes et l'accord des bords.
- Coupe sur l'envers, sans entamer les poils, puis rapproche les morceaux à plat pour contrôler leur alignement.
- Pour une allonge, trace des diagonales en V et garde les morceaux dans leur **ordre de coupe**.

Un **tracé précis** et un contrôle avant couture garantissent un raccord régulier, sans décalage visible.

Chapitre 4 : Réaliser le galonnage et mettre les peaux en forme

1. Comprendre le galonnage :

Principe :
Le galonnage consiste à insérer des bandes de tissu, de ruban ou de cuir entre des bandes de fourrure. Il peut alléger un vêtement ou créer un effet décoratif. Le choix du galon dépend du modèle, de la largeur prévue et de l'aspect recherché.

Préparer son travail :
Avant de couper, repère le sens du poil et vérifie le résultat attendu sur le patron ou le dessin technique. Prépare des bandes régulières et garde la même largeur tout au long de la pièce. Une différence visible entre les bandes peut déséquilibrer le motif.

Exemple de galonnage :
Pour un panneau de 30 cm de large, tu peux prévoir 3 bandes de fourrure séparées par 2 galons de 1 cm. Fais d'abord un essai sur une petite chute pour vérifier le contraste et l'espacement.

2. Mettre les peaux en forme :

Former sans déformer :
La mise en forme sert à obtenir les dimensions et le contour demandés avant l'assemblage. Selon les consignes de l'atelier, la peau peut être légèrement humidifiée côté cuir, puis étirée avec douceur et maintenue sur une planche de travail.

Fixer et contrôler :
Place les épingles ou les pointes de maintien régulièrement, sans tirer brutalement sur la peau. Contrôle les mesures et les lignes du patron pendant le séchage. Quand la peau est sèche, retire les fixations et vérifie qu'elle garde la forme prévue.

Contrôle	À vérifier
Sens du poil	Il suit le sens prévu pour le vêtement.
Mesures	La peau respecte les dimensions du patron.
Maintien	Les fixations sont régulières, sans tension excessive.
Séchage	La peau est sèche avant d'être retirée de la planche.

Mini-cas pratique :
Tu dois préparer un panneau de 30 cm sur 40 cm avec 3 bandes de fourrure et 2 galons de 1 cm. Repère le sens du poil, dispose les bandes, contrôle la largeur totale, puis maintiens la peau en forme jusqu'au séchage. Le livrable attendu est un panneau sec, régulier et conforme aux mesures du patron.

3. Vérifier le résultat avant l'assemblage :

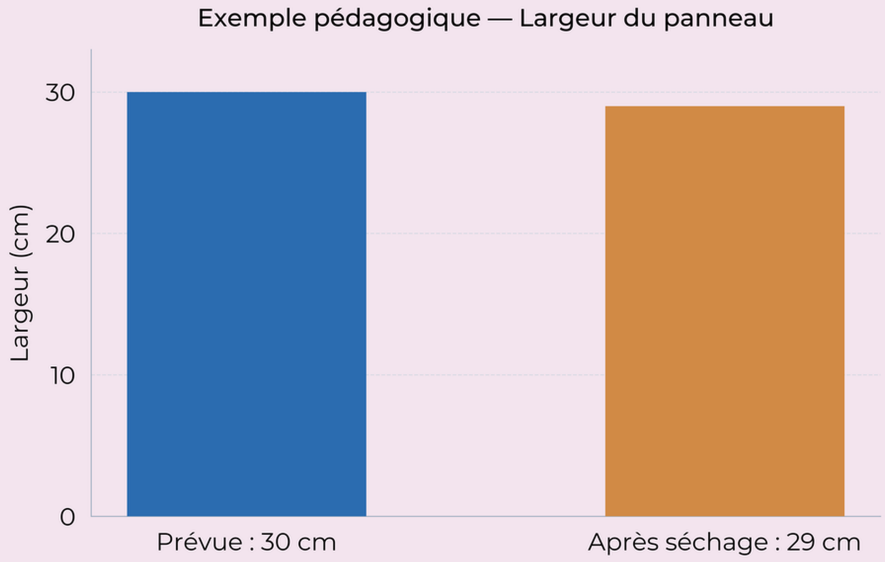
Les erreurs fréquentes :
Un galon qui varie en largeur, une peau trop tendue ou un séchage incomplet peuvent fausser le panneau. J'ai appris à contrôler le travail à plat avant de passer à l'étape suivante, car une petite différence devient plus difficile à corriger après l'assemblage.

Contrôle sur le terrain :

- Vérifie que les bandes et les galons sont réguliers.
- Compare la pièce aux dimensions indiquées sur le patron.
- Regarde le sens du poil sur toute la surface.
- Assure-toi que la peau est sèche et reste bien en forme.

Exemple de contrôle final :
Si ton panneau doit mesurer 30 cm de large et qu'il en mesure 29 cm après séchage, ne le force pas au moment de l'assemblage. Repère l'écart et demande à ton enseignant de vérifier la mise en forme avant de continuer.

Graphique chiffré



Ce qu'il faut retenir

Le galonnage associe des bandes de fourrure à du tissu, du ruban ou du cuir. Pour un résultat régulier, prépare soigneusement les bandes et respecte le patron.

- Repère le **sens du poil** et choisis des galons adaptés au modèle.
- Maintiens une **largeur régulière** pour équilibrer le motif.
- Humidifie éventuellement le côté cuir, puis étire et fixe la peau sans tension excessive.
- Vérifie les mesures et attends le **séchage complet** avant de retirer les fixations.

Contrôle le panneau à plat avant l'assemblage. Si les dimensions ou la forme ne conviennent pas, corrige le problème avant de poursuivre.

Assemblage et montage du vêtement

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, tu apprends à **assembler les éléments** du vêtement, à préparer les renforts et à poser la doublure. Tu travailles à la main et à la surjeteuse fourrure, en respectant les repères et la régularité des coutures.

Ces apprentissages participent à l'épreuve pratique « Réalisation d'un produit ». La partie professionnelle représente un **coefficient de 10**, hors PSE, et 18 à 24 heures en examen final ponctuel. L'évaluation se déroule en CCF pendant la formation dans les établissements habilités, ou en ponctuel pour les autres candidats.

Conseil :
Je te conseille de privilégier la précision avant la vitesse. Prévois **20 minutes d'entraînement** sur des chutes pour reprendre un assemblage difficile. Avant chaque couture, vérifie tes repères et teste le réglage de la machine.

Garde une fiche avec l'ordre des opérations et tes corrections. Contrôle chaque étape avant de poursuivre. Si une couture te résiste, demande une démonstration, puis recommence calmement. Tu peux progresser sans réussir parfaitement dès le premier essai.

Table des matières

Chapitre 1 : Dresser et assembler les bandes de peau ..... Aller
1. Préparer et dresser les bandes de peau ..... Aller
2. Assembler et contrôler les bandes de peau ..... Aller

Chapitre 2 : Clouer et égaliser les éléments assemblés ..... Aller
1. Clouer les éléments assemblés ..... Aller
2. Égaliser et contrôler la pièce ..... Aller

Chapitre 3 : Couper les fournitures et préparer le montage ..... Aller
1. Repérer et couper les fournitures ..... Aller
2. Organiser les pièces avant le montage ..... Aller
3. Valider le dossier de montage ..... Aller

Chapitre 4 : Monter le vêtement et préparer les essayages ..... Aller
1. Assembler les pièces ..... Aller
2. Préparer le premier essayage ..... Aller
3. Noter les retouches et contrôler ..... Aller

Chapitre 5 : Finir et repasser les vêtements doublés ..... Aller
1. Contrôler le vêtement avant les finitions ..... Aller

2. Fermer et soigner la doublure ..... Aller
3. Repasser sans abîmer les matières ..... Aller

Chapitre 1 : Dresser et assembler les bandes de peau

1. Préparer et dresser les bandes de peau :

Observer et assortir :
Avant de couper ou d'assembler, observe chaque peau côté poil et côté cuir. Repère les différences de teinte, de brillance, de densité et de sens du poil. Classe les éléments pour obtenir un ensemble régulier, surtout aux endroits visibles du vêtement.

Mettre les bandes en forme :
Le dressage sert à donner aux peaux ou aux bandes la forme nécessaire au patron. Selon la méthode prévue, tu peux les ouvrir, les tracer, les couper, puis les mouiller et les clouer sur une planche pour les mettre en forme. Respecte les consignes de ton atelier, car l'humidité et la tension doivent être adaptées à la peau travaillée. Le référentiel du CAP prévoit aussi le contrôle et la correction de l'élévation des poils.

Contrôler avant l'assemblage :
Vérifie que les bandes sont propres, bien orientées et conformes au tracé. Compare leur longueur et leur largeur avec le patron, puis contrôle l'aplomb, c'est-à-dire la régularité de la ligne. Une bande étirée de travers risque de déformer le vêtement une fois cousue.

Sur le terrain, j'ai appris à faire un contrôle rapide avant chaque couture plutôt que de devoir défaire plusieurs assemblages. Garde les bandes dans l'ordre prévu et marque discrètement leur emplacement. Tu limites ainsi les erreurs de sens et les mélanges entre pièces proches.

Repères pratiques :

Contrôle	Ce que tu vérifies	Pourquoi c'est utile
Sens du poil	Orientation identique selon le modèle	Pour éviter un changement de reflet
Aspect	Teinte, brillance et densité	Pour garder un assortiment homogène
Forme	Longueur, largeur et aplomb	Pour respecter le patron
Repérage	Ordre et emplacement des bandes	Pour éviter les inversions

Exemple de préparation :
Tu dois préparer 4 bandes pour un devant de veste. Tu les disposes dans l'ordre du patron, puis tu compares leur teinte et leur sens de poil. Tu traces les repères avant la mise en forme. Livrable attendu : 4 bandes identifiées, dressées et prêtes à être assemblées.

2. Assembler et contrôler les bandes de peau :

Réaliser une couture régulière :
Place les bords à assembler sans tirer sur le cuir et veille à ne pas emprisonner les poils dans la couture. Assemble selon la méthode et la machine utilisées dans ton atelier. Avance progressivement, car une couture régulière aide les bandes à rester plates et limite les raccords visibles.

Choisir le type d'assemblage :
Les bandes peuvent être assemblées côte à côte pour former une surface, ou préparées par une technique de coupe comme l'allonge, selon le modèle et la matière. Dans tous les cas, respecte le tracé, l'aplomb et le sens du poil. Les techniques et les réglages varient selon la pelleterie, suis donc les consignes de l'atelier.

Contrôler le résultat :
Après quelques coutures, pose l'ouvrage à plat et observe les raccords côté poil. Vérifie que les bandes ne gondolent pas, que les coutures restent régulières et que les nuances s'enchaînent sans rupture marquée. Si tu repères un défaut, corrige-le tout de suite, avant de poursuivre.

Une erreur fréquente consiste à tirer sur la bande pour faire coïncider les extrémités. La couture peut alors se détendre ou créer des plis. Mieux vaut arrêter, réaligner les bords et reprendre calmement que masquer un défaut qui se verra sur le vêtement fini.

Mini cas concret :
Tu assembles 3 bandes pour une pièce de 30 cm de large. Tu repères leur ordre, alignes les bords, puis réalises les coutures en contrôlant chaque raccord à plat. Livrable attendu : une pièce assemblée de 30 cm, sans pli visible, avec un sens de poil régulier.

Check-list avant de continuer :

- Vérifie que les bandes correspondent au patron.
- Contrôle le sens du poil avant de coudre.
- Aligne les bords sans tirer sur le cuir.
- Observe les raccords côté poil après quelques coutures.
- Rectifie tout pli ou décalage avant de poursuivre.

Ce qu'il faut retenir

Avant l'assemblage, prépare les bandes selon le patron et vérifie leur aspect, leur forme et leur orientation. Un contrôle attentif limite les erreurs et les reprises.

- Assortis les peaux selon leur **teinte et densité**, puis respecte le sens du poil.

- Dresse les bandes et contrôle leur **longueur, largeur et aplomb**.
- Assemble sans tirer sur le cuir ni emprisonner les poils.
- Vérifie les raccords à plat et corrige immédiatement plis et décalages.

Garde les bandes repérées dans l'ordre prévu. Tu obtiendras une pièce régulière, sans déformation ni rupture visible.

Chapitre 2 : Clouer et égaliser les éléments assemblés

1. Clouer les éléments assemblés :

Le but du clouage :
Après l'assemblage des bandes, le clouage sert à mettre l'ensemble en forme sur une planche. Tu humidifies légèrement le cuir selon les consignes de l'atelier, puis tu le tends sans forcer pour obtenir un contour régulier.

Les repères et le sens du poil :
Avant de fixer la pièce, vérifie les repères du patron et le sens d'élévation du poil. Les contours et les tracés intérieurs doivent rester visibles et bien placés. Un clouage précis évite de déformer la pièce pendant le séchage.

Les gestes à retenir :

- Pose la pièce sur la planche prévue pour le travail.
- Aligne les repères avant de commencer à fixer le cuir.
- Place les clous régulièrement, sans tirer brutalement sur la peau.
- Après séchage, décloue avec l'outil adapté, sans étirer ni déchirer le cuir.

Exemple de clouage :
Tu dois mettre en forme une pièce assemblée de 40 cm sur 25 cm. Tu contrôles d'abord le sens du poil et les repères, puis tu fixes progressivement le pourtour. Si un bord gondole, tu retires le clou concerné et ajustes la tension au lieu de tirer sur toute la pièce.

Le référentiel du CAP demande notamment de respecter les repères, le sens du poil et les tracés du patron, puis de déclouer sans déformer ni déchirer la peau.

2. Égaliser et contrôler la pièce :

La mise à la forme :
Une fois la pièce déclouée, égaliser consiste à retirer les petites parties qui dépassent du contour prévu. Travaille progressivement en suivant le patron. Si tu coupes trop, tu ne pourras pas récupérer la matière manquante.

Le contrôle après égalisation :
Pose la pièce à plat et vérifie son contour, ses dimensions et l'aspect des assemblages. La peau doit rester souple, sans déchirure ni déformation. Contrôle aussi que le poil couvre les raccords et garde une direction cohérente.

Repères pratiques :

Point à contrôler	Geste utile

Contour	Compare la pièce au tracé du patron.
Cuir	Vérifie qu'il n'est ni déchiré ni trop tendu.
Poil	Contrôle sa direction et la couverture des raccords.
Souplesse	Manipule doucement la pièce pour repérer une zone raide.

Mini cas pratique :
Tu prépares un devant de vêtement assemblé en 3 bandes. Après clouage et séchage, tu décloues, puis égalises les bords en comparant la pièce au patron. Le livrable attendu est un devant régulier, souple, sans déchirure, dont le contour suit le tracé.

Représentation visuelle



Égalisation des bords pour un assemblage soigné des pièces de vêtement

Check-list d'atelier :

- Le patron et les repères sont prêts.
- Le sens du poil est vérifié avant le clouage.
- La peau est tendue régulièrement, sans traction excessive.
- Le déclouage ne déforme pas et ne déchire pas la pièce.
- L'égalisation suit le contour, puis la souplesse et l'aspect sont contrôlés.

Au début, j'avais tendance à vouloir égaliser trop vite. En atelier, prendre quelques secondes pour comparer le bord au patron évite une coupe irréversible. L'égalisation sert à nettoyer la forme, pas à réduire la pièce au-delà du tracé.

Ce qu'il faut retenir

Le clouage met en forme la pièce assemblée sans déformer le cuir. L'égalisation nettoie ensuite le contour en suivant le patron.

- Vérifie les **repères du patron** et le sens du poil avant de fixer la pièce.
- Tends le cuir régulièrement, pose les clous sans forcer, puis décloue sans déchirer ni étirer la peau.
- Égalise progressivement et contrôle le **contour et les dimensions**, la souplesse, l'état du cuir et la direction du poil.

Travaille avec précaution : une coupe excessive est irréversible. La pièce terminée doit être régulière, souple et sans déformation.

Chapitre 3 : Couper les fournitures et préparer le montage

1. Repérer et couper les fournitures :

Identifier les éléments :
Avant de couper, lis la fiche de fabrication et repère toutes les fournitures prévues : doublure, entoilage, fils, boutons, crochets ou fermetures. Vérifie aussi les quantités, les dimensions et les consignes de sens indiquées pour chaque pièce.

Préparer la coupe :
Pose les fournitures sur une surface propre et stable. Repasse la doublure si sa matière le permet, puis aligne le droit-fil avec le patron. Respecte les marges prévues sur le patron et vérifie chaque repère avant de couper.

- Compte les pièces et compare-les à la fiche.
- Repère l'endroit et l'envers du tissu.
- Épingle ou maintiens le patron sans étirer la matière.
- Utilise des ciseaux adaptés et coupe sans déplacer les pièces.

Exemple de préparation :
Pour une veste, la fiche indique 2 devants de doublure, 1 dos au pli et 2 pièces pour chaque manche. Tu contrôles le droit-fil, marques les repères, puis comptes les pièces coupées avant de les ranger par élément.

2. Organiser les pièces avant le montage :

Classer et contrôler :
Une fois la coupe terminée, regroupe les pièces qui seront assemblées ensemble. Compare les contours et les repères, puis vérifie que les pièces droite et gauche sont bien distinctes. Ce contrôle évite de découvrir une erreur une fois la couture commencée.

Préparer les fournitures de montage :
Rassemble les fils, les aiguilles et les accessoires nécessaires, en suivant la fiche et les consignes de l'atelier. Garde les petites fournitures dans une boîte ou un plateau identifié. Une organisation simple fait gagner du temps et limite les pertes.

Contrôle	À vérifier avant le montage
Quantité	Chaque pièce correspond à la fiche de fabrication.
Sens	Le droit-fil et les repères sont respectés.
Forme	Les contours et les crans sont nets et visibles.
Rangement	Les pièces sont classées par zone de montage.

Fournitures	Le fil et les accessoires prévus sont disponibles.

Astuce d'atelier :
À mon stage, je notais au fur et à mesure les pièces déjà coupées. C'est un petit geste, mais il évite de recompter plusieurs fois et de confondre les éléments, surtout quand plusieurs modèles sont préparés en même temps.

3. Valider le dossier de montage :

Faire un dernier contrôle :
Avant d'assembler, vérifie que les fournitures sont complètes et que les pièces correspondent au modèle. Pour un vêtement en fourrure, respecte aussi les indications de préparation de l'atelier concernant le sens du poil et l'association des éléments.

Mini-cas concret et livrable attendu :
Tu prépares une veste avec 2 devants, 1 dos, 2 manches et 3 pièces de doublure. Tu contrôles les 8 pièces, marques les repères et réunis le fil ainsi que les accessoires indiqués. Le livrable attendu est un lot complet, identifié et prêt pour le montage.

Erreurs à éviter :

- Couper avant d'avoir vérifié le sens du tissu ou du poil.
- Oublier un repère ou une pièce prévue sur la fiche.
- Empiler des pièces sans les identifier.
- Commencer le montage alors qu'une fourniture manque.

Ce qu'il faut retenir

Avant la coupe, appuie-toi sur la **fiche de fabrication** pour vérifier les quantités, les dimensions et le sens des fournitures.

- Aligne le **droit-fil du tissu**, respecte les marges et coupe sans déplacer les pièces.
- Contrôle contours, repères, pièces droite et gauche, puis classe les éléments par zone de montage.
- Rassemble les fils et accessoires nécessaires et identifie les petites fournitures.

Avant de commencer, vérifie que le lot est complet et prêt à assembler. Tu éviteras ainsi les oublis, les confusions et les erreurs de coupe.

Chapitre 4 : Monter le vêtement et préparer les essayages

1. Assembler les pièces :

Préparation du montage :
Avant de piquer, vérifie que les pièces sont repérées et que leurs crans correspondent. Pose-les dans l'ordre de montage, puis contrôle le sens du poil. Sur un vêtement en fourrure, un sens inversé peut créer une différence visible entre 2 panneaux.

Assemblage régulier :
Assemble les pièces sans tirer ni étirer les peaux. Fais correspondre les crans, puis maintiens les bords avec des épingles ou des pinces adaptées. Choisis une couture et un réglage convenant à la matière, et réalise d'abord un essai sur une chute.

- Garde les marges de couture régulières.
- Évite de piquer sur les poils, dégage-les doucement de la ligne de couture.
- Vérifie l'assemblage à plat avant de poursuivre.

Astuce de montage :
À l'atelier, j'ai vite compris qu'un contrôle rapide après chaque couture évite de devoir tout découdre. Si une jonction gondole ou si les crans ne tombent pas juste, arrête-toi et corrige avant d'assembler la pièce suivante.

Représentation visuelle



Assemblage des pièces de fourrure avec vérification des jonctions

2. Préparer le premier essayage :

Vérifications avant l'essayage :
Monte le vêtement assez pour qu'il tienne sur la personne, sans réaliser trop tôt les finitions définitives. Contrôle l'équilibre général, les coutures principales, les côtés et les repères. Prépare aussi les éléments qui doivent être essayés avec le vêtement, comme les manches ou le col.

Accueil et prise de notes :
Installe la personne dans de bonnes conditions et explique ce que tu vas vérifier. Observe le vêtement de face, de dos et de profil. Note les retouches à faire sur une fiche, avec des indications claires, plutôt que de compter sur ta mémoire.

Point à vérifier	Ce que tu observes	Action à noter
Épaules	La ligne tombe-t-elle correctement ?	Indiquer le côté à corriger
Côtés	Le vêtement tire-t-il ou baille-t-il ?	Repérer la zone et l'ampleur
Manches	La longueur et l'aisance conviennent-elles ?	Noter la mesure à ajuster
Fermeture	Les bords se rejoignent-ils correctement ?	Marquer le décalage éventuel

Exemple de préparation d'essayage :
Tu prépares une veste dont les 2 manches sont assemblées provisoirement. Pendant l'essayage, tu constates que la manche droite doit être raccourcie de 2 cm. Tu notes la mesure, le côté concerné et le point de repère. Livrable attendu : une fiche d'essayage datée avec la retouche clairement indiquée.

3. Noter les retouches et contrôler :

Repères après essayage :
Place des épingles ou des marques temporaires pour montrer précisément les corrections demandées. Note chaque retouche sur la fiche et vérifie qu'elle correspond bien à ce que la personne a demandé. Une note comme « ajuster un peu » est trop vague pour travailler correctement.

Contrôle avant de reprendre le montage :
Après l'essayage, reprends chaque point noté et vérifie-le sur le vêtement à plat. Compare les côtés et garde le sens du poil cohérent. Avant toute coupe ou couture définitive, assure-toi que la retouche est bien comprise et que le repère est toujours visible.

Check-list à l'atelier :

- Vérifie les crans, les repères et le sens du poil.

- Fais un essai de couture sur une chute de matière.
- Contrôle le vêtement de face, de dos et de profil.
- Inscris chaque retouche avec le côté et la mesure concernés.
- Relis la fiche avant de reprendre le montage.

Ce qu'il faut retenir

Pour assembler le vêtement, respecte les repères et le sens du poil, sans étirer la matière. Prépare un premier essayage provisoire et observe le vêtement sous plusieurs angles.

- Teste la couture sur une chute et contrôle les jonctions à plat.
- Note chaque retouche avec le côté, la mesure et un repère précis.
- Relis la fiche et vérifie les marques avant toute couture définitive.

Un **contrôle après chaque couture** évite les reprises inutiles. Des **notes précises d'essayage** te permettent de corriger le vêtement sans ambiguïté.

Chapitre 5 : Finir et repasser les vêtements doublés

1. Contrôler le vêtement avant les finitions :

Vérifier l'assemblage :
Avant de fermer le vêtement, regarde les coutures, les poches, les manches et les bords. Vérifie que rien ne tire et que la doublure tombe régulièrement. Ce contrôle évite de devoir découdre une finition déjà terminée.

Contrôler la doublure :
La doublure doit rester souple et ne pas tirer sur le vêtement extérieur. Vérifie l'aisance au dos et aux manches, puis contrôle que les coutures sont propres et que les fils qui dépassent sont coupés.

Exemple de contrôle :
Sur une veste doublée, tu vérifies les 2 manches et les 2 côtés, puis tu retournes le vêtement pour repérer un fil oublié ou une couture qui accroche. Tu corriges le défaut avant de fermer l'ouverture de montage.

2. Fermer et soigner la doublure :

Fermer l'ouverture :
Garde une ouverture de montage dans la doublure jusqu'à la fin de l'assemblage. Par cette ouverture, retourne le vêtement sur l'endroit, vérifie sa forme, puis referme-la soigneusement à la main ou selon la méthode prévue.

Vérifier les points de finition :
Les bords doivent être nets, les parementures bien en place et la doublure ne doit pas dépasser. Contrôle aussi l'ourlet, les poignets et les bas de manches. Une finition régulière rend le vêtement plus confortable et plus solide.

Contrôle	À vérifier
Coutures	Pas de fil lâche ni de point sauté
Doublure	Elle ne tire pas et ne dépasse pas
Manches	Elles sont libres et bien positionnées
Ouverture	Elle est refermée proprement
Aspect général	Le vêtement tombe sans plis gênants

3. Repasser sans abîmer les matières :

Préparer le repassage :

Le repassage sert à lisser les coutures et à donner une forme nette, pas à écraser le vêtement. Commence par une chute ou une zone cachée pour vérifier la réaction du tissu, de la doublure et des autres matières.

Protéger la fourrure :
Sur un vêtement en fourrure, évite le contact direct du fer et n'applique pas de vapeur sans consigne adaptée. La chaleur ou l'humidité peuvent endommager le cuir et déformer le poil. En cas de doute, demande au professionnel responsable.

Astuce de terrain :
Travaille par petites zones, avec une température adaptée à la matière et une pattemouille si la confection le permet. Pose le fer sans le faire glisser sur les coutures. Laisse ensuite le vêtement refroidir sur cintre avant de juger le résultat.

Mini-cas pratique :
Tu termines une veste doublée en fourrure avec une ouverture de 12 cm dans la doublure. Tu contrôles les 4 coutures principales, retournes le vêtement, refermes l'ouverture à la main, puis inspectes les manches et l'ourlet sans poser le fer sur la fourrure.

Résultat attendu : la doublure reste libre, l'ouverture est fermée et aucun fil ne dépasse. Le livrable est une veste finie, propre et prête pour le contrôle final, accompagnée d'une fiche indiquant les vérifications réalisées.

Ce qu'il faut retenir

Avant de terminer un vêtement doublé, inspecte soigneusement son assemblage et sa tenue.

- Vérifie les coutures, les manches et les bords : rien ne doit tirer, accrocher ou laisser dépasser de fils.
- Retourne le vêtement par l'ouverture de montage, puis referme-la proprement à la main ou selon la méthode prévue.
- Repasse par petites zones, à température adaptée. Protège les matières délicates et évite tout contact direct du fer avec la fourrure.

La **doublure doit rester libre** et le vêtement tomber sans plis gênants. Laisse-le refroidir sur cintre avant le contrôle final.

Gestion des réalisations et communication

Présentation de la matière :
En CAP Fourrure, tu apprends à comprendre les **coûts de production**, à contrôler la qualité et à transmettre clairement les informations dans l'atelier. Tu développes aussi ton écoute et ton vocabulaire professionnel.

Cette matière n'a pas d'épreuve autonome, ni de coefficient propre. Ses acquis alimentent les évaluations professionnelles.

L'épreuve associée Préparation du travail et technologie, coefficient 6, se déroule en CCF pendant la formation ou en examen final de 5 à 9 heures, suivant ton statut.

Conseil :
Je te conseille de consacrer **15 minutes par semaine** à une fiche de réalisation. Note les matières utilisées, le temps passé et les défauts repérés. Sur un col, par exemple, explique comment tu vérifierais la régularité des coutures.

Entraîne-toi aussi à **reformuler une consigne** avec un camarade. Si tu hésites, demande une précision avant d'agir. Garde tes fiches corrigées pour suivre tes progrès sans te décourager.

Table des matières

Chapitre 1 : Planifier le travail et calculer les coûts ..... Aller
1. Organiser les étapes du travail ..... Aller
2. Calculer le coût d'un travail ..... Aller
Chapitre 2 : Contrôler la qualité et traiter les écarts ..... Aller
1. Contrôler la qualité ..... Aller
2. Repérer et traiter les écarts ..... Aller
3. Tracer les contrôles et communiquer ..... Aller
Chapitre 3 : Communiquer avec l'équipe et la clientèle ..... Aller
1. Échanger avec l'équipe ..... Aller
2. Accueillir et conseiller la clientèle ..... Aller
3. Suivre un échange sur le terrain ..... Aller

Chapitre 1 : Planifier le travail et calculer les coûts

1. Organiser les étapes du travail :

Comprendre la demande :
Avant de commencer, prends le temps de lire la commande et d'échanger avec la personne qui l'a passée. Repère le vêtement à réparer ou à réaliser, les dimensions, les finitions souhaitées, le délai et les matériaux disponibles.

Prévoir les opérations :
Découpe le travail en étapes dans l'ordre logique. Pour une réparation en fourrure, tu peux examiner la pièce, préparer les outils, repérer la zone abîmée, effectuer la réparation, puis contrôler le résultat et ranger ton poste.

- Liste les opérations à réaliser.
- Prévois le temps nécessaire pour chacune.
- Vérifie que les outils et les matériaux sont prêts.
- Garde un peu de temps pour les imprévus et le contrôle final.

Exemple de planification :
Tu dois réparer une doublure et consolider une couture sur un vêtement en fourrure. Tu prévois 15 minutes pour l'examen, 20 minutes pour préparer le matériel, 1 heure pour la couture et 15 minutes pour le contrôle. Le travail est planifié sur 1 h 50.

Checklist avant de commencer :

- La demande et le résultat attendu sont clairs.
- Les dimensions et les zones à réparer sont repérées.
- Les outils et les matériaux sont disponibles.
- Le temps prévu respecte le délai annoncé.
- Une étape de contrôle est prévue à la fin.

2. Calculer le coût d'un travail :

Repérer les éléments du coût :
Pour estimer le coût, additionne les dépenses liées au travail. Pense aux matériaux utilisés, au temps de main-d'œuvre et aux frais de fonctionnement de l'atelier. Cette estimation t'aide à préparer un prix cohérent et à éviter de travailler à perte.

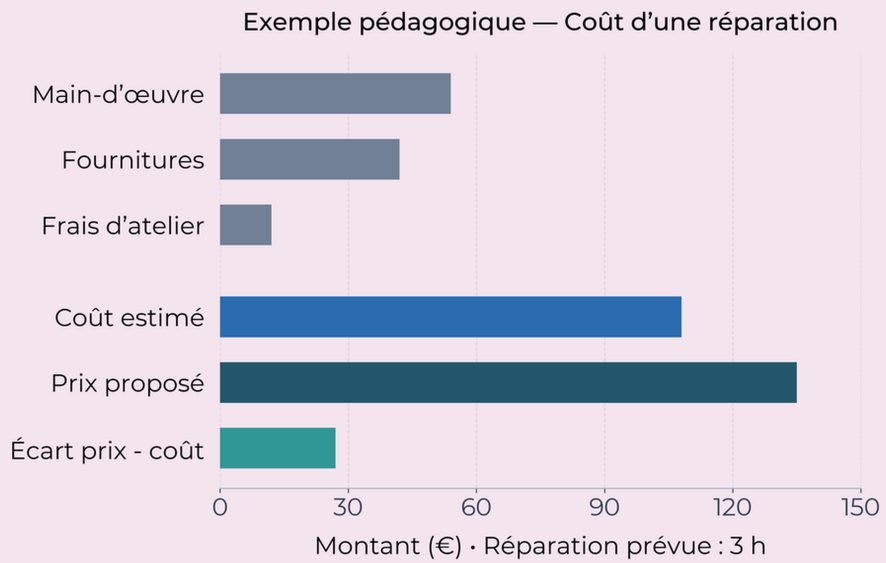
Faire le calcul pas à pas :
Calcule d'abord le coût de la main-d'œuvre en multipliant le temps passé par le coût horaire retenu. Ajoute ensuite les matériaux et les frais de fonctionnement. Le total obtenu correspond au coût estimé du travail.

Élément	Calcul	Montant

Main-d'œuvre	3 h × 18 €	54 €
Matériaux	Fil et fournitures	42 €
Frais de fonctionnement	Part estimée pour le travail	12 €
Coût total estimé	54 € + 42 € + 12 €	108 €

Exemple de calcul et livrable attendu :
Pour une réparation prévue en 3 heures, tu estimes la main-d'œuvre à 54 €, les fournitures à 42 € et les frais d'atelier à 12 €. Le coût estimé est donc de 108 €. Si le prix proposé est de 135 €, l'écart avec le coût est de 27 €. Le livrable attendu est une fiche de travail indiquant les opérations, la durée, les fournitures et le coût estimé.

Graphique chiffré



Contrôler ton estimation :
Sur le terrain, pense à noter le temps réellement passé et les fournitures consommées. Compare-les à ton estimation après le travail. Si tu oublies une petite fourniture ou sous-estimes le temps de finition, ton calcul ne reflète plus le coût réel.

Ce qu'il faut retenir

Avant de commencer, clarifie la demande et organise les opérations selon leur ordre logique.

- Prévois la durée de chaque étape, les outils et les matériaux, ainsi qu'un temps pour les imprévus et le contrôle.

- Calcule le **coût total estimé** en additionnant la main-d'œuvre, les matériaux et les frais de fonctionnement.
- Note le temps réellement passé et les fournitures utilisées pour vérifier ton estimation.

Une **fiche de travail détaillée** t'aide à respecter le délai, à proposer un prix cohérent et à éviter de travailler à perte.

Chapitre 2 : Contrôler la qualité et traiter les écarts

1. Contrôler la qualité :

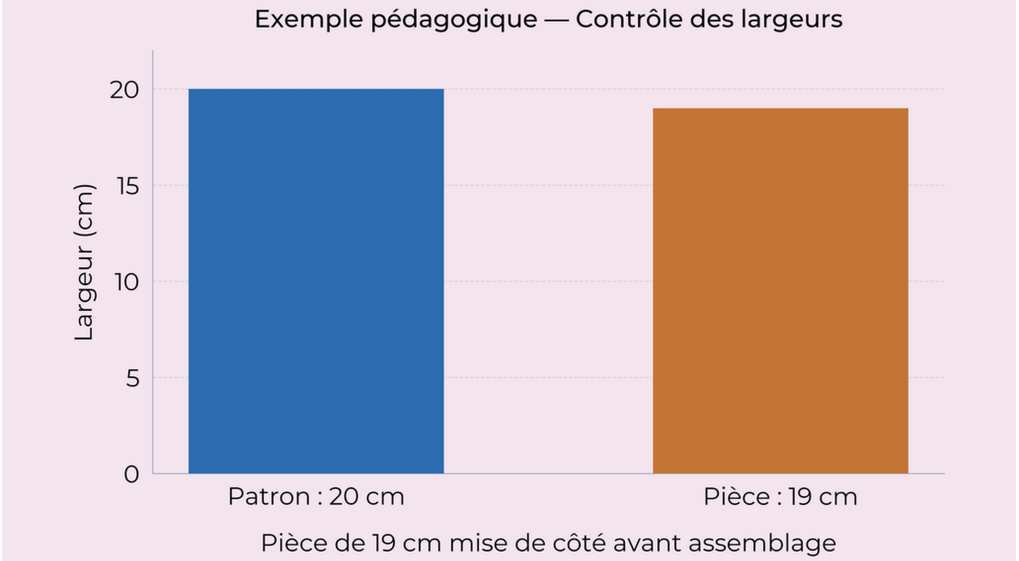
Les points à vérifier :
Avant de poursuivre une réalisation, compare ton travail aux consignes, au patron et au modèle prévu. Vérifie l'aspect des peaux, le sens du poil, les dimensions, les assemblages et la régularité des coutures.

Une vérification étape par étape :
Contrôle ton ouvrage à la lumière, pose-le bien à plat et mesure les zones importantes avec une règle ou un mètre. Vérifie aussi que les pièces sont identifiées et qu'aucun défaut ne t'a échappé.

- Observe la couleur, l'état et le sens du poil.
- Mesure les pièces et compare-les au patron.
- Examine les coutures, les raccords et les bords.
- Note toute anomalie avant de continuer.

Exemple de contrôle :
Tu prépares 4 pièces pour un assemblage. Le patron indique 20 cm de largeur. Tu mesures chaque pièce et en trouves une à 19 cm. Tu la mets de côté au lieu de l'assembler tout de suite.

Graphique chiffré



2. Repérer et traiter les écarts :

Comprendre l'écart :
Un écart, c'est une différence entre ce qui est demandé et ce que tu observes. Il peut concerner une mesure, une couture, un raccord, une matière ou une finition. Le repérer tôt évite souvent de devoir défaire une grande partie du travail.

Réagir sans aggraver le défaut :
Arrête-toi dès que tu remarques un problème. Identifie la pièce concernée, note le défaut et préviens ton responsable si tu ne sais pas comment le corriger. Ne coupe pas et ne découds pas avant d'avoir vérifié la solution.

- Compare le résultat à la consigne.
- Décris le défaut avec des mots précis.
- Demande conseil si la correction risque d'abîmer la peau.
- Vérifie à nouveau la pièce après correction.

Exemple de traitement d'un écart :
Une couture dévie de 5 mm sur une pièce destinée à une manche. Tu arrêtes l'assemblage, signales l'écart et demandes si la couture doit être reprise. Après la correction, tu contrôles l'alignement avant de continuer.

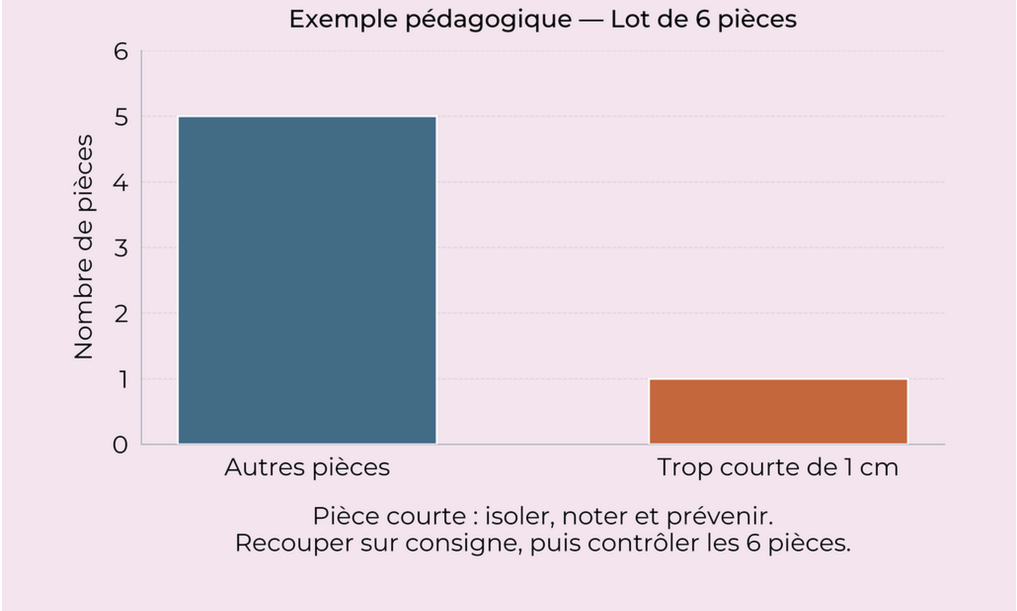
3. Tracer les contrôles et communiquer :

Garder une trace utile :
Une fiche de contrôle aide l'équipe à savoir ce qui a été vérifié, ce qui reste à faire et quelle correction a été réalisée. Écris des informations courtes et précises, avec la date et le nom de la pièce concernée.

Élément à contrôler	Résultat attendu	Action si écart
Mesure	Conforme au patron	Mesurer à nouveau et signaler
Couture	Régulière et bien placée	Isoler la pièce et demander conseil
Sens du poil	Conforme au modèle	Vérifier le placement avant assemblage

Mini cas pratique :
Sur un lot de 6 pièces, tu repères 1 pièce trop courte de 1 cm. Tu la sépares, notes la mesure sur la fiche et préviens ton responsable. La pièce est recoupée selon ses consignes, puis tu contrôles les 6 pièces avant l'assemblage.

Graphique chiffré



Livrable attendu : Une fiche de contrôle datée indiquant les 6 pièces vérifiées, l'écart repéré et la correction effectuée.

Ta check-list sur le terrain :

- Vérifie la consigne et le patron avant de commencer.
- Contrôle les mesures et le sens du poil.
- Examine les coutures et les raccords à chaque étape.
- Isoler la pièce douteuse et note l'écart.
- Signale le problème, puis vérifie la correction.

Ce qu'il faut retenir

Avant chaque étape, compare ton ouvrage aux consignes et au patron pour repérer rapidement tout **écart de qualité**.

- Contrôle la matière, le sens du poil, les mesures, les coutures et les raccords.
- En cas de défaut, isole la pièce, décris l'anomalie et demande conseil avant toute correction risquée.
- Consigne les vérifications et les corrections sur une **fiche de contrôle datée**, puis vérifie le résultat.

Un contrôle régulier et une **communication précise** évitent d'aggraver les défauts et permettent à l'équipe de poursuivre le travail en toute fiabilité.

Chapitre 3 : Communiquer avec l'équipe et la clientèle

1. Échanger avec l'équipe :

Transmettre les bonnes informations :
Dans un atelier de fourrure, une information oubliée peut entraîner une erreur de coupe, de montage ou de délai. Quand tu échanges avec l'équipe, sois clair et donne les détails utiles : la pièce concernée, le travail à faire et l'échéance.

Choisir le bon moment :
Avant de commencer, vérifie qui fait quoi et demande des précisions si une consigne te semble floue. À la fin d'une étape, signale ce qui est terminé et ce qui reste à faire. Cette habitude évite les oublis et les doublons.

- Écoute la consigne jusqu'au bout.
- Note les mesures, les matières et les délais.
- Préviens rapidement si tu repères un problème.

Exemple de transmission :
Tu as terminé le repérage de 6 pièces de fourrure pour une veste. Tu indiques à ton collègue que les pièces sont identifiées, que 1 défaut reste à vérifier et que le montage peut commencer après son contrôle.

2. Accueillir et conseiller la clientèle :

Comprendre la demande :
Accueille la personne avec calme, laisse-la expliquer son besoin et pose des questions simples. Pour une réparation, demande ce qui ne va pas, depuis quand et si elle a une date à respecter. Reformule ensuite sa demande pour vérifier que tu as bien compris.

Expliquer sans promettre trop vite :
Présente les possibilités avec des mots courants. Si tu dois vérifier l'état de la pièce ou demander l'avis d'un responsable, dis-le clairement. C'est plus professionnel que d'annoncer un prix ou un délai avant d'avoir les informations nécessaires.

Exemple de conseil :
Une cliente apporte un col en fourrure dont la doublure est déchirée. Tu l'écoutes, observes la zone abîmée avec elle et lui expliques qu'il faut vérifier la matière avant de confirmer le prix et le délai.

3. Suivre un échange sur le terrain :

Mini cas concret :

Une cliente dépose un manteau à réparer et souhaite le récupérer dans 10 jours. Tu notes ses coordonnées, la réparation demandée et la date souhaitée, puis tu transmets ces informations à la personne chargée d'évaluer le travail.

Étapes et livrable attendu :
L'équipe vérifie la faisabilité, confirme le délai et prépare une réponse claire. Le livrable attendu est une fiche de prise en charge complète, avec la demande, les observations, le délai confirmé et les coordonnées de la cliente.

À vérifier	Ton geste
La demande	Reformule-la avec tes mots.
La pièce	Décris son état sans tirer de conclusion hâtive.
Le délai	Fais confirmer la date avant de l'annoncer.
La transmission	Donne les informations utiles à l'équipe.
La fiche	Vérifie qu'elle est lisible et complète.

Ce qu'il faut retenir

Pour bien communiquer, transmets les informations utiles et vérifie que ta demande est comprise.

- Avec l'équipe, précise la tâche, les mesures, les matières et les échéances. Signale les problèmes et l'avancement.
- Avec la clientèle, écoute, pose des questions et reformule la demande.
- Avant d'annoncer un prix ou un délai, vérifie la faisabilité et complète une **fiche de prise en charge**.

Une **transmission claire** évite les erreurs et les oublis. Si une information manque, demande confirmation plutôt que de faire une promesse trop tôt.

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.