CAP
Menuisier en sièges

190 Fiches de Révision

CAP Menuisier en sièges

Menuisier en sièges

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

Conforme au Programme Officiel

Garantie Diplômé•e ou Remboursé•e

4,7/5 selon l'Avis des Étudiants

capmenuisiersieges.fr

Préambule

1. Le mot du formateur :



Hello, moi c'est **Pierre** 👋

D'abord, je tiens à te remercier de m'avoir fait confiance et d'avoir choisi www.capmenuisiersieges.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 Menuisier en sièges** avec une moyenne de **17,59/20**.

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 par les textes ..... Aller

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

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

Chapitre 4 : Lire, dire et écrire le métier avec précision ..... Aller

Histoire-géographie ..... Aller

Chapitre 1 : La démocratie en France de 1789 à la Ve République ..... Aller

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

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans un monde connecté ..... Aller

Chapitre 4 : Espaces urbains, acteurs et aménagement ..... Aller

Enseignement moral et civique ..... Aller

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

Chapitre 2 : Information et responsabilité, République et Nation ..... Aller

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

Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité et discriminations ..... Aller

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

Mathématiques ..... Aller

Chapitre 1 : Statistiques et probabilités avec le numérique ..... Aller

Chapitre 2 : Calcul numérique et proportionnalité ..... Aller

Chapitre 3 : Équations du premier degré et fonctions ..... Aller

Chapitre 4 : Figures planes et solides : calculer et construire ..... Aller

Physique-chimie ..... Aller

Chapitre 1 : Décrire les mouvements et l'équilibre des objets ..... Aller

Chapitre 2 : Préparer et caractériser les solutions en sécurité ..... Aller

Chapitre 3 : Mesurer les sons et protéger ton audition ..... Aller

Chapitre 4 : Thermique et mesures par capteurs électriques ..... Aller

Chapitre 5 : Lumière et capteurs pour transmettre un signal ..... Aller

Langue vivante étrangère : Anglais ..... Aller

Chapitre 1 : Comprendre et échanger au quotidien ..... Aller

Chapitre 2 : Lire et rédiger des documents professionnels ..... Aller

Chapitre 3 : Présenter ton métier et les cultures anglophones ..... Aller

Éducation physique et sportive ..... Aller

Chapitre 1 : Produire une performance et mesurer ses progrès ..... Aller

Chapitre 2 : Adapter tes déplacements et agir en sécurité ..... Aller

Chapitre 3 : Composer et présenter une prestation artistique ..... Aller
Chapitre 4 : Conduire un affrontement et tenir des rôles sociaux ..... Aller
Chapitre 5 : Réguler tes efforts pour entretenir ta santé ..... Aller
Prévention santé environnement ..... Aller
Chapitre 1 : Système de santé, hygiène de vie et addictions ..... Aller
Chapitre 2 : Sexualité, contraception et prévention des IST ..... Aller
Chapitre 3 : Environnement quotidien et prévention des risques ..... Aller
Chapitre 4 : Prévention au travail et secours aux victimes ..... Aller
Chapitre 5 : Budget, assurances et choix de consommation ..... Aller
Arts appliqués et cultures artistiques ..... Aller
Chapitre 1 : Analyser le design et les créations du métier ..... Aller
Chapitre 2 : Explorer les cultures et les pratiques artistiques ..... Aller
Chapitre 3 : Rechercher et expérimenter des réponses créatives ..... Aller
Chapitre 4 : Présenter ses intentions par le dessin ..... Aller
Dessin et technologie de construction ..... Aller
Chapitre 1 : Lire les vues et relever les dimensions utiles ..... Aller
Chapitre 2 : Construire les courbes et leurs développements ..... Aller
Chapitre 3 : Tracer les épures du siège en grandeur réelle ..... Aller
Chapitre 4 : Établir les calibres de débit et de chantournement ..... Aller
Technologie générale du bois ..... Aller
Chapitre 1 : Forêts et essences, reconnaître les bois d'œuvre ..... Aller
Chapitre 2 : Propriétés et préservation des bois et dérivés ..... Aller
Chapitre 3 : Débit, cubage et séchage des bois ..... Aller
Chapitre 4 : Outillages et machines ..... Aller
Chapitre 5 : Mesurer, organiser et sécuriser la fabrication ..... Aller
Fabrication et technologie de spécialité ..... Aller
Chapitre 1 : Préparer les débits et corroyer les pièces du siège ..... Aller
Chapitre 2 : Chantourner et débillarder les pièces courbes ..... Aller
Chapitre 3 : Réaliser et ajuster les assemblages du siège ..... Aller
Chapitre 4 : Régler les parties cintrées et poser les placages ..... Aller
Chapitre 5 : Assurer les finitions et poser les ferrures ..... Aller
Étude des styles et des techniques dans l'ameublement ..... Aller
Chapitre 1 : Du gothique à la Renaissance : formes du mobilier ..... Aller
Chapitre 2 : De Louis XIII à Louis XVI : styles et techniques ..... Aller
Chapitre 3 : Du Directoire au Second Empire : formes et décors ..... Aller
Chapitre 4 : De la fin du XIXe siècle au mobilier contemporain ..... Aller

Français

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, le Français t'apprend à comprendre des textes, rédiger et présenter ton travail. Cette matière participe à l'épreuve de Français, Histoire-géographie et EMC, de **coefficient 3 au total**.

En CCF, durant la dernière année, tu réalises un écrit en **3 étapes de 40 minutes** et un oral de 10 minutes. En examen final, le Français comporte un écrit de 2 heures et un oral de 10 minutes. Chaque évaluation est notée sur 20.

Conseil :
Je te conseille de réserver **15 minutes de révision**, 3 fois par semaine. Lis un texte court, résume-le puis vérifie les accords et la ponctuation.

Pour t'entraîner à l'oral, explique la fabrication d'un fauteuil. Présente les étapes et justifie tes choix avec des mots précis.

Garde un **carnet de corrections**. Ne cherche pas une rédaction parfaite dès le départ. Relis chaque consigne et améliore progressivement tes phrases.

Table des matières

Chapitre 1 : Se dire, s'affirmer et s'émanciper par les textes ..... Aller
1. Comprendre comment un texte exprime une identité ..... Aller
2. S'affirmer et rédiger avec méthode ..... Aller
Chapitre 2 : S'informer, informer et communiquer avec rigueur ..... Aller
1. Chercher et vérifier une information ..... Aller
2. Informer avec des faits précis ..... Aller
3. Communiquer pour bien travailler ..... Aller
Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer par les œuvres ..... Aller
1. Lire une œuvre et faire travailler ton imagination ..... Aller
2. Relier une œuvre à ton métier ..... Aller
3. Analyser et rédiger clairement ..... Aller
Chapitre 4 : Lire, dire et écrire le métier avec précision ..... Aller
1. Lire un document professionnel ..... Aller
2. Dire clairement ce que tu fais ..... Aller
3. Écrire une transmission précise ..... Aller

Chapitre 1 : Se dire, s'affirmer et s'émanciper par les textes

1. Comprendre comment un texte exprime une identité :

Se raconter et se représenter :
Un texte peut raconter une expérience, un souvenir ou un choix. L'auteur parle parfois directement de lui avec « je ». Il peut aussi inventer un personnage pour exprimer des idées ou des émotions qui lui tiennent à cœur.

Repérer les choix de l'auteur :
Pour comprendre ce qu'un texte dit de son auteur ou de son personnage, observe qui parle, à qui, et dans quelle situation. Repère aussi les mots qui expriment une émotion, une opinion ou un désaccord.

À repérer	Question à te poser
Le narrateur	Qui raconte ?
Les émotions	Quels mots montrent ce que la personne ressent ?
Le point de vue	Quelle idée ou quelle expérience est défendue ?

Exemple de récit personnel :
Dans un récit à la première personne, une apprentie peut raconter sa fierté après avoir réparé une assise. Les gestes décrits montrent son savoir-faire, tandis que ses émotions révèlent ce que cette réussite représente pour elle.

2. S'affirmer et rédiger avec méthode :

Exprimer une idée et la défendre :
S'affirmer, ce n'est pas parler plus fort que les autres. C'est formuler clairement ce que tu penses, expliquer pourquoi et respecter les avis différents. Dans un texte, appuie ton opinion sur une raison et un exemple précis.

Méthode pour lire et écrire :

- Lis une première fois pour comprendre le sujet général.
- Relis en soulignant le point de vue et 2 ou 3 mots importants.
- Note l'idée principale en une phrase avec tes propres mots.
- Pour rédiger, annonce ton idée, donne une raison, puis ajoute un exemple.
- Relis pour vérifier les phrases, les accords et la ponctuation.

Quand j'étais en formation, je trouvais plus simple de commencer par un plan de 3 lignes. Cette petite étape évite de partir dans tous les sens, surtout quand tu dois écrire après une journée d'atelier.

Exemple de mini cas :
Après 2 semaines de stage, tu écris un texte de 8 à 10 lignes sur une difficulté rencontrée lors de la réfection d'un siège. Tu présentes le problème, les 2 solutions essayées et ce que tu as appris. Le livrable attendu est un court récit relu, avec une idée principale et un exemple précis.

Check-list avant de rendre ton texte :

- J'ai identifié qui parle et le sujet du texte.
- J'ai formulé mon idée principale en une phrase.
- J'ai ajouté une raison et un exemple concret.
- J'ai relu les accords et la ponctuation.
- Mon texte respecte la longueur demandée.

Ce qu'il faut retenir

Un texte peut révéler une identité à travers un récit, des émotions et un point de vue. Pour t'affirmer, exprime clairement ton idée et appuie-la sans dénigrer les avis différents.

- Repère **qui prend la parole**, ses émotions et l'idée défendue.
- Formule ton opinion avec **une raison et un exemple**.
- Organise ton texte, puis relis les accords et la ponctuation.

En lisant attentivement et en structurant tes idées, tu peux raconter une expérience et montrer ce que tu en as appris.

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

1. Chercher et vérifier une information :

Définir ton besoin :
Avant de chercher, demande-toi ce que tu dois savoir et pourquoi. En atelier, une information fiable peut t'éviter une erreur de mesure, le choix d'un tissu inadapté ou la perte de temps sur une réparation.

Choisir des sources utiles :
Commence par les documents liés au travail : fiche de fabrication, consignes, étiquette du matériau ou notice d'un outil. Si tu cherches en ligne, privilégie une source professionnelle ou institutionnelle, puis vérifie la date et l'auteur.

Information recherchée	Vérification à faire
Dimension d'une pièce	Comparer la fiche et la mesure réelle
Entretien d'un tissu	Lire l'étiquette ou la notice du fabricant
Consigne de sécurité	Demander confirmation à ton responsable

Exemple de vérification :
La fiche indique une traverse de 42 cm, mais ta mesure donne 40 cm. Tu ne corriges pas la pièce au hasard. Tu reprends la mesure, vérifies le plan et demandes confirmation avant de couper.

2. Informer avec des faits précis :

Organiser ton message :
Un message professionnel répond simplement à 3 questions : qu'est-ce qui s'est passé, où et quand ? Ajoute ensuite ce que tu as déjà vérifié. Sépare les faits de ton avis pour que ton interlocuteur comprenne vite la situation.

Choisir les mots justes :
Évite les phrases vagues comme « ça ne va pas ». Donne une mesure, un nom de pièce ou une étape précise. À l'oral comme à l'écrit, reste poli, direct et compréhensible, même quand tu signales un problème.

Exemple de compte rendu :
À 10 h, tu constates que le tissu prévu pour l'assise présente une tache de 3 cm. Tu préviens ton responsable avant la découpe et notes le défaut sur la fiche de suivi.

Mini cas pratique :

Tu prépares la réfection d'une chaise et repères un pied fendu, alors que 4 chaises sont prévues pour la journée. Tu vérifies la pièce, préviens ton responsable et consignes le défaut avant toute intervention.

Livrable attendu :
Rédige une fiche de signalement de 4 lignes avec la date, la pièce concernée, le défaut observé et l'action demandée. Le résultat attendu est une information assez claire pour que ton responsable décide de la suite sans devoir deviner.

3. Communiquer pour bien travailler :

Écouter et reformuler :
Quand on te donne une consigne, écoute jusqu'au bout et note les éléments importants. Si un point reste flou, reformule avec tes mots. Cette habitude évite de commencer une tâche sur une mauvaise compréhension.

Transmettre les informations utiles :
Au passage de relais, indique ce qui est fait, ce qui reste à faire et ce qui pose problème. Une phrase courte et ordonnée est souvent plus utile qu'un long récit. Pense aussi à transmettre les consignes de sécurité.

Exemple de reformulation :
Ton responsable te demande de préparer 2 assises. Tu réponds : « Je prépare les 2 carcasses, je vérifie leurs dimensions, puis j'attends ton accord avant de couper le tissu. ».

Check-list avant de transmettre :

- Note la date et l'heure si elles sont utiles.
- Nomme la pièce ou l'outil concerné.
- Décris ce que tu as réellement observé.
- Indique ce que tu as déjà vérifié.
- Précise l'aide ou la décision attendue.

Ce qu'il faut retenir

Pour travailler efficacement, recherche des informations fiables et transmets-les de façon claire, précise et professionnelle.

- Définis ton besoin et consulte des **sources adaptées**, en vérifiant les documents, les mesures et les consignes.
- Décris les faits avec des détails concrets, distingue-les de ton avis et signale tout défaut avant d'agir.

- Écoute les consignes, reformule-les si nécessaire et transmets les étapes faites, à poursuivre ou problématiques.

Une communication rigoureuse évite les erreurs et aide ton équipe à décider rapidement de la suite.

Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer par les œuvres

1. Lire une œuvre et faire travailler ton imagination :

Repérer ce que l'œuvre raconte :
Quand tu lis un texte ou observes une image, commence par repérer qui ou quoi est représenté, où se déroule la scène et quelle impression elle te laisse. Tu n'as pas besoin de tout comprendre dès la première lecture.

Observer les détails :
Note les mots qui évoquent les sensations, les couleurs, les formes et les matières. Demande-toi ce qu'ils te font imaginer. Cette observation t'aide à construire une interprétation personnelle, puis à l'expliquer avec des éléments précis de l'œuvre.

Exemple autour d'une œuvre :
Dans La Chambre à coucher, peinte par Vincent van Gogh en 1888, les meubles, les couleurs et les objets donnent une atmosphère particulière à la pièce. Tu peux décrire ce que tu remarques, puis expliquer si l'ensemble te semble calme, chaleureux ou étrange.

2. Relier une œuvre à ton métier :

Passer de l'idée à la création :
Une œuvre peut nourrir ton imagination sans devenir un modèle à copier. Tu peux reprendre une ambiance, une forme ou un motif, puis chercher comment le transformer en projet de siège. C'est une bonne manière de faire dialoguer culture et savoir-faire.

Mini cas concret :
Tu dois imaginer un siège inspiré d'une chambre peinte. En 20 minutes, relève 3 couleurs et 2 formes, puis fais un croquis avec une assise et un dossier. Le livrable attendu est une esquisse annotée, avec les couleurs choisies et une phrase expliquant ton intention.

Les erreurs à éviter :

- Ne copie pas tous les détails de l'œuvre, choisis une idée principale.
- Vérifie que ta forme reste réalisable et que le siège garde sa fonction.
- Explique tes choix avec des mots précis, comme « courbe », « contraste » ou « tissu texturé ».

3. Analyser et rédiger clairement :

Une méthode simple pour analyser :
Commence par présenter l'œuvre avec son titre, son auteur et sa date si tu les connais. Décris ensuite 2 ou 3 détails observés. Termine en expliquant l'effet produit, en reliant chaque idée à un détail concret.

Une méthode simple pour rédiger :
Organise tes idées dans un ordre facile à suivre : présentation, observations, interprétation. Utilise des connecteurs comme « d'abord », « ensuite » et « enfin ». Pour justifier ton avis, écris « Je pense cela parce que… ».

Mini mémo de terrain :

Étape	Action à faire
Observer	Repère le sujet, les formes et les couleurs.
Noter	Écris 3 détails précis de l'œuvre.
Interpréter	Explique l'ambiance avec un indice observé.
Créer	Transforme une idée en croquis de siège.
Relire	Vérifie les phrases, les accords et les connecteurs.

Ce qu'il faut retenir

Pour analyser une œuvre, observe ses détails et appuie ton interprétation sur des indices précis. Elle peut inspirer une création sans être copiée.

- Repère le sujet, les formes, les couleurs et l'ambiance.
- Transforme une idée en **croquis réalisable**, tout en préservant la fonction du siège.
- Présente, observe puis interprète l'œuvre avec des **mots précis** et des connecteurs.

En reliant **observation et imagination**, tu peux expliquer tes choix et faire d'une œuvre le point de départ d'un projet personnel.

Chapitre 4 : Lire, dire et écrire le métier avec précision

1. Lire un document professionnel :

Repérer les informations utiles :
Quand tu lis une fiche de fabrication, un bon de commande ou une consigne, commence par repérer le type de document et son objectif. Ensuite, souligne les dimensions, les matériaux, les quantités et les étapes à respecter.

Comprendre les mots du métier :
Un mot précis évite les confusions à l'atelier. Repère les termes que tu connais, puis vérifie ceux qui te manquent dans un glossaire ou auprès de ton tuteur. Note leur définition avec tes propres mots pour mieux les retenir.

Exemple de lecture :
Sur une consigne, tu lis « remplacer la garniture de l'assise et conserver le tissu du dossier ». Tu sépares les 2 actions : intervenir sur l'assise, puis protéger le dossier pour ne pas l'abîmer.

2. Dire clairement ce que tu fais :

Organiser ta prise de parole :
Pour expliquer ton travail, annonce d'abord l'objet concerné, puis l'action et son but. Parle assez fort, articule et garde les informations dans l'ordre. En stage, cette habitude aide ton tuteur à comprendre où tu en es et à corriger un problème rapidement.

Employer le vocabulaire juste :
Évite les mots vagues comme « truc » ou « machin ». Nomme la pièce, l'outil et l'opération lorsque tu les connais. Si tu hésites, décris simplement ce que tu vois au lieu d'inventer un terme technique.

Exemple de présentation :
« Je retire les agrafes de l'ancienne garniture avec l'agrafeuse, puis je vérifie que le support de l'assise n'est pas fendu. » Cette phrase indique les actions et le contrôle prévu.

Moment	Ce que tu peux dire
Avant de commencer	Je prépare les outils et je vérifie les consignes.
Pendant le travail	J'ai terminé la dépose, je passe au contrôle du support.
En cas de doute	Je ne suis pas sûr de cette étape, peux-tu me la confirmer ?

3. Écrire une transmission précise :

Suivre un plan simple :
Dans un compte rendu d'atelier, écris dans l'ordre : le travail demandé, les étapes réalisées, le résultat observé et, si besoin, la suite à prévoir. Utilise des phrases courtes et des connecteurs comme « d'abord », « ensuite » et « enfin ».

Vérifier les détails :
Avant de rendre ton écrit, relis les noms des pièces, les mesures et les quantités. Vérifie aussi les accords et la ponctuation. Une dimension oubliée ou mal recopiée peut entraîner une erreur de coupe ou retarder le travail.

Mini cas concret :
Tu as 45 minutes pour préparer la remise en état d'un fauteuil. Tu notes 1 assise à dégarnir, 8 agrafes à retirer pour le contrôle et 2 zones du support à vérifier. Tu transmets ensuite ces informations à ton tuteur.

Livrable attendu : une fiche de transmission de 4 lignes indiquant la demande, les étapes, le contrôle et le résultat. Ton tuteur doit pouvoir comprendre le travail sans devoir te demander ce que tu voulais dire.

Check-list avant de transmettre :

- Le nom du siège ou de la pièce est indiqué.
- Les actions sont écrites dans l'ordre.
- Les dimensions et les quantités sont vérifiées.
- Le résultat du contrôle est précisé.
- Les mots vagues et les abréviations peu claires sont remplacés.

Ce qu'il faut retenir

Pour travailler efficacement, lis, explique et transmets les consignes avec **précision** et dans le bon ordre.

- Repère le type de document, les dimensions, les matériaux, les quantités et les étapes. Vérifie les mots techniques inconnus.
- À l'oral, nomme la pièce, l'action et son but. Si tu hésites sur un terme, décris ce que tu observes.
- À l'écrit, indique la demande, les étapes, le résultat et la suite éventuelle. Relis les mesures et les quantités.

Une **transmission claire** aide ton tuteur à comprendre le travail réalisé et à repérer rapidement les erreurs ou les points à contrôler.

Histoire-géographie

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, tu étudies la France depuis 1789, la construction européenne, les transports et les espaces urbains. Tu apprends à **analyser des documents** et à comprendre le monde.

Cette matière rejoint le Français et l'EMC dans une épreuve de **coefficient 3**. L'Histoire-géographie-EMC est évaluée à l'oral, sur 20.

Tu passes cet oral en CCF pendant la dernière année, en 15 minutes maximum, ou à l'examen final, en 15 minutes dont **5 minutes de préparation**, suivant ton statut.

Conseil :
Je te conseille de réviser **15 minutes régulièrement**. Prépare des fiches courtes avec les dates, les lieux et les notions essentielles. Pour chaque document, repère l'auteur, la date et l'idée principale avant de l'expliquer avec tes mots.

Entraîne-toi à parler devant un camarade. Utilise, par exemple, ton trajet vers l'atelier pour réfléchir aux mobilités. Si tu hésites, respire puis reprends calmement. Privilégie une **explication claire et personnelle** plutôt qu'un texte récité.

Table des matières

Chapitre 1 : La démocratie en France de 1789 à la Ve République ..... Aller
1. De la révolution à la république ..... Aller
2. Comprendre la démocratie aujourd'hui ..... Aller

Chapitre 2 : La France et la construction européenne depuis 1950 ..... Aller
1. Construire la paix en europe ..... Aller
2. Élargir et approfondir l'europe ..... Aller

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans un monde connecté ..... Aller
1. Comprendre les mobilités et les réseaux ..... Aller
2. Découvrir les mobilités connectées ..... Aller

Chapitre 4 : Espaces urbains, acteurs et aménagement ..... Aller
1. Comprendre les espaces urbains ..... Aller
2. Identifier les acteurs et leurs choix ..... Aller
3. Aménager pour répondre aux enjeux ..... Aller

Chapitre 1 : La démocratie en France de 1789 à la Ve République

1. De la révolution à la république :

Le début d'un changement :
Avant 1789, le roi concentre l'essentiel du pouvoir et la société est organisée en ordres inégaux. La Révolution française bouleverse cet ordre. Le 26 août 1789, la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen affirme notamment l'égalité devant la loi.

Des régimes qui se succèdent :
La démocratie ne s'installe pas d'un seul coup. Les Français connaissent plusieurs régimes, avec des droits et des règles politiques qui changent. Pour bien retenir cette période, repère les dates et demande-toi qui exerce le pouvoir et qui peut voter.

Date	Repère historique	Ce que ça change
1789	Révolution française	Les privilèges sont contestés et de nouveaux droits sont affirmés.
1792	Première République	La monarchie est abolie et la République est proclamée.
1848	Deuxième République	Le suffrage universel masculin est instauré.
1870-1875	Installation de la Troisième République	Les institutions républicaines se mettent en place durablement.
1944-1945	Droit de vote des femmes	Les femmes votent pour la première fois aux élections municipales de 1945.
1958	Début de la Cinquième République	Une nouvelle Constitution organise les pouvoirs de l'État.

Exemple d'évolution du droit de vote :
En 1848, les hommes peuvent voter sans condition de fortune, mais les femmes restent exclues. Elles obtiennent le droit de vote en 1944 et participent aux élections municipales du 29 avril 1945. Le droit de vote s'élargit donc progressivement.

2. Comprendre la démocratie aujourd'hui :

Les règles de la vie démocratique :
La démocratie permet aux citoyens de participer aux décisions, surtout en élisant leurs représentants. En France, la Constitution de 1958 organise les pouvoirs. Le président, le gouvernement et le Parlement ont des rôles distincts, encadrés par des règles communes.

Une démocratie repose aussi sur les libertés, le pluralisme des opinions et l'égalité devant la loi. Le suffrage universel permet aux citoyens majeurs qui remplissent les conditions légales de voter, quel que soit leur métier ou leur niveau de revenu.

Étude de document et mini cas :
Document à étudier : la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen, adoptée en France le 26 août 1789. Son article 6 affirme que la loi doit exprimer la volonté générale et que les citoyens peuvent participer à sa formation.

Mini cas : dans ton atelier, 12 élèves choisissent entre 2 projets d'exposition sur la démocratie. Chacun vote une fois, puis le groupe compte les voix. Le projet ayant obtenu le plus de voix est retenu, à condition que les 2 options aient été présentées équitablement.

Livrable attendu : une fiche d'une page avec la date, le lieu, l'idée principale du document et 2 réponses argumentées. Questions rapides : qui peut participer à la décision ? Pourquoi chaque vote compte-t-il ? Quel lien vois-tu entre le vote de l'atelier et la démocratie ?

Repères pratiques :
Quand tu analyses un document historique, note d'abord sa date, son auteur ou son institution et son contexte. Cette méthode simple évite de confondre les périodes. Elle t'aide aussi à expliquer pourquoi un droit apparaît et à qui il profite.

- Repère la date et le lieu de l'événement.
- Identifie les personnes concernées et celles qui décident.
- Explique le changement concret apporté par l'événement.
- Dans un vote, présente les choix de façon équitable.
- Vérifie les résultats et note le nombre de voix obtenues.

Ce qu'il faut retenir

Depuis 1789, la démocratie française s'est construite progressivement, à travers des changements de régime et l'élargissement des droits.

- La **Déclaration des droits** de 1789 affirme l'égalité devant la loi.
- La République est proclamée en 1792 ; le **suffrage universel masculin** est instauré en 1848.
- Les femmes obtiennent le droit de vote en 1944 et votent pour la première fois en 1945.
- Depuis 1958, la Constitution organise les pouvoirs de l'État. La démocratie repose aussi sur les libertés, le pluralisme et l'égalité.

Pour étudier un document, repère sa date, son contexte et les personnes concernées. Le vote permet aux citoyens de participer aux décisions collectives.

Chapitre 2 : La France et la construction européenne depuis 1950

1. Construire la paix en europe :

Le contexte de 1950 :
Après la Seconde Guerre mondiale, l'Europe est dévastée et les tensions restent fortes entre la France et l'Allemagne. En 1950, Robert Schuman, ministre français des Affaires étrangères, propose de mettre en commun la production de charbon et d'acier.

Les premières étapes :
Le charbon et l'acier servent à produire de l'énergie, des machines et des armes. En contrôlant ces ressources ensemble, les pays espèrent rendre une nouvelle guerre plus difficile. En 1951, 6 pays signent le traité qui crée la Communauté européenne du charbon et de l'acier, appelée CECA.

Les pays fondateurs :

Élément	Repère à retenir
Les 6 pays	France, République fédérale d'Allemagne, Italie, Belgique, Pays-Bas et Luxembourg
Le traité de Paris	Signé en 1951, il met en place la CECA
Les traités de Rome	Signés en 1957, ils fondent la CEE et Euratom

Exemple d'une coopération concrète :
Imagine que 2 pays contrôlent ensemble une ressource essentielle à leurs industries. Ils doivent se parler et prendre des décisions communes. C'est l'idée de départ de la CECA, qui cherche à remplacer la rivalité par la coopération.

2. Élargir et approfondir l'europe :

Du marché commun à l'union européenne :
En 1957, les 6 pays signent les traités de Rome. Ils créent la Communauté économique européenne, ou CEE, pour faciliter les échanges et développer un marché commun. En 1992, le traité de Maastricht fonde l'Union européenne et renforce la coopération entre ses membres.

Des changements visibles :
La construction européenne avance par étapes. La France participe à des décisions communes et aux échanges avec ses voisins. Depuis 2002, les billets et les pièces en

euros sont utilisés en France. Pour toi, cela facilite certains achats ou déplacements dans les pays qui utilisent cette monnaie.

Une étude de cas : suivre un meuble :
Un atelier français prépare un siège en bois pour un client situé dans un autre pays de l'Union européenne. Il mesure les pièces, vérifie les documents de livraison, puis organise l'expédition. Les échanges européens rendent ce type de projet plus simple, même si chaque entreprise doit respecter ses obligations.

Mini cas concret et livrable attendu :
En 15 minutes, réalise une frise de 4 dates : 1950, 1951, 1957 et 1992. Pour chaque date, note un événement et son rôle dans la coopération européenne. Livrable attendu : une frise lisible avec 4 repères correctement associés.

Questions rapides :

- Quel est le lien entre le charbon, l'acier et la paix après la guerre ?
- Quels 2 pays ont été au cœur du rapprochement proposé en 1950 ?
- Quelle monnaie utilises-tu en France depuis 2002 ?

Astuce pour retenir les dates :
Apprends les dates dans l'ordre et associe chacune à un mot : 1950, proposition . 1951, CECA . 1957, CEE . 1992, Union européenne. En histoire, évite de mélanger la signature d'un traité et sa mise en application.

Ce qu'il faut retenir

Après la guerre, la France soutient la coopération européenne pour préserver la paix et rapprocher les pays, notamment la France et l'Allemagne.

- En 1950, Robert Schuman propose de mettre en commun le charbon et l'acier.
- En 1951, six pays fondent la **CECA** avec le traité de Paris.
- En 1957, les traités de Rome créent la **CEE** et Euratom.
- En 1992, le traité de Maastricht fonde l'**Union européenne**. L'euro est utilisé en France depuis 2002.

Retiens les dates dans l'ordre : 1950, proposition ; 1951, CECA ; 1957, CEE ; 1992, Union européenne. Cette construction facilite les échanges et les décisions communes.

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans un monde connecté

1. Comprendre les mobilités et les réseaux :

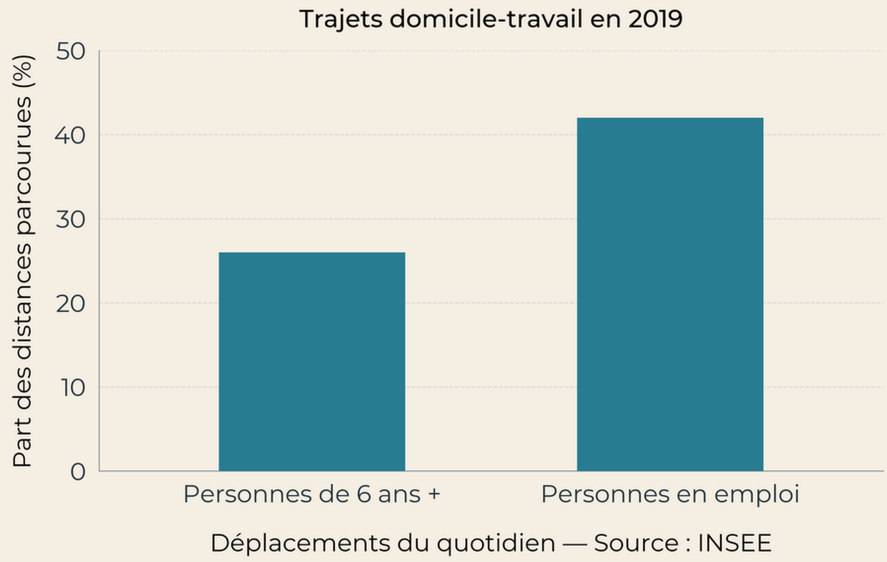
Des déplacements du quotidien :
La mobilité désigne les déplacements des personnes et des marchandises. En France, elle dépend des besoins, des distances et des moyens de transport disponibles. Tu te déplaces pour aller en cours ou en stage, tandis qu'un camion livre le bois ou le tissu à un atelier.

Des réseaux qui relient les territoires :
Les routes, les voies ferrées, les ports et les aéroports forment des réseaux. Ils relient les villes, les campagnes et les régions entre elles. Les grandes métropoles sont souvent mieux desservies, alors que certains espaces ruraux sont plus dépendants de la voiture.

Des mobilités inégales :
Ton lieu de vie change les choix possibles. En ville, tu peux parfois combiner le bus, le train et la marche. Dans un village, les horaires de transport collectif peuvent être rares. Le coût, la durée et l'accessibilité comptent aussi.

Selon l'INSEE, en 2019, les trajets domicile-travail représentaient 26 % des distances parcourues lors des déplacements du quotidien par les personnes de 6 ans ou plus, et 42 % pour les personnes en emploi. Ces trajets pèsent donc fortement dans l'organisation des territoires.

Graphique chiffré



Déplacements du quotidien — Source : INSEE

Exemple de trajet vers un atelier :

Tu habites à 12 km de ton lieu de stage. Le bus met 40 minutes et passe toutes les heures, tandis que la voiture prend 20 minutes hors circulation. Comparer les horaires et prévoir une marge t'évite d'arriver en retard.

2. Découvrir les mobilités connectées :

Le numérique facilite les trajets :
Les applications de transport affichent les horaires, les correspondances et parfois les retards. Le GPS aide à trouver un itinéraire, mais il faut vérifier les informations avant de partir. Une batterie vide ou une mauvaise connexion peut te laisser sans solution.

Des marchandises mieux suivies :
Les entreprises utilisent des outils numériques pour organiser les livraisons et suivre les colis. Dans un atelier, cela aide à savoir si une commande de bois, de tissu ou de pièces arrivera à temps. Mais un retard de transport peut décaler le travail prévu.

Des effets à surveiller :
Les transports connectés peuvent faire gagner du temps et aider à choisir une option moins encombrée. Pourtant, tous les habitants n'ont pas le même accès au réseau ou aux outils numériques. Les déplacements ont aussi des effets sur la pollution et la congestion.

Situation	Geste utile
Avant de partir	Vérifie l'horaire et le temps de trajet
En cas de retard	Préviens rapidement ton tuteur de stage
Sans connexion	Garde une adresse et un itinéraire notés
Pour une livraison	Confirme la date et le créneau avec l'atelier

Mini cas concret de mobilité :
Un apprenti doit rejoindre un atelier situé à 18 km pour commencer à 8 h. Il compare le train et le bus sur une application, repère une correspondance de 12 minutes et choisit un départ qui lui laisse 15 minutes de marge. Il note aussi l'adresse et le numéro de l'atelier.

Le livrable attendu est une fiche de trajet d'une page indiquant l'adresse, l'heure de départ, les 2 étapes du parcours et une solution de secours. Cette préparation prend environ 10 minutes et permet d'expliquer clairement un retard ou un changement d'itinéraire.

Représentation visuelle



Observer un siège permet d'analyser son design et ses proportions

Questions rapides :

- Quels réseaux de transport relient les territoires ?
- Pourquoi les habitants des campagnes utilisent-ils parfois davantage la voiture ?
- Que dois-tu vérifier avant de suivre un itinéraire proposé par une application ?

Ce qu'il faut retenir

Les mobilités désignent les déplacements des personnes et des marchandises. Les réseaux de transport relient les territoires, mais ton lieu de vie, le coût et les horaires influencent tes choix.

- Les transports collectifs sont souvent plus accessibles en ville qu'en zone rurale.
- Les applications aident à comparer les trajets, mais vérifie les horaires et prévois une solution sans connexion.
- Pour un stage ou une livraison, garde une marge et préviens rapidement en cas de retard.

Préparer ton itinéraire et noter l'adresse ainsi qu'une option de secours t'aide à voyager sereinement. Les mobilités connectées facilitent l'organisation, tout en soulevant des enjeux d'accès, de pollution et de congestion.

Chapitre 4 : Espaces urbains, acteurs et aménagement

1. Comprendre les espaces urbains :

Des espaces qui s'organisent :
Un espace urbain rassemble des habitants, des logements, des commerces, des services et des lieux de travail. Il comprend souvent un centre, des quartiers périphériques et des communes voisines liées par les déplacements du quotidien.

Des villes en relation :
Une ville attire des personnes qui n'y habitent pas forcément. Elles viennent pour travailler, étudier, faire des achats ou accéder aux soins. L'Insee appelle « aire d'attraction des villes » l'ensemble formé par un pôle et les communes où au moins 15 % des actifs travaillent dans ce pôle.

Exemple de déplacements quotidiens :
Une personne habite dans une commune à 20 km d'une grande ville et s'y rend chaque matin pour travailler. Son trajet montre que ces 2 communes sont liées, même si elles ont des paysages différents.

2. Identifier les acteurs et leurs choix :

Des acteurs aux rôles différents :
Aménager la ville, c'est transformer un lieu pour répondre à des besoins. La commune et l'intercommunalité organisent de nombreux projets. L'État, les entreprises, les associations et les habitants peuvent aussi participer, proposer des idées ou défendre leurs intérêts.

Des choix qui créent des débats :
Un projet peut améliorer les déplacements ou créer des logements, mais aussi réduire le stationnement ou modifier un quartier. Les habitants n'ont pas tous les mêmes besoins. Pour comprendre un projet, demande-toi qui décide, qui finance, qui utilise le lieu et qui peut être gêné.

Exemple de réaménagement d'une place :
La mairie prévoit 12 arbres et une piste cyclable sur une place très minérale. Les riverains demandent davantage de bancs, tandis que des commerçants s'inquiètent de la baisse du stationnement. Une réunion publique permet de discuter des solutions.

3. Aménager pour répondre aux enjeux :

Des besoins à concilier :
Un aménagement peut chercher à faciliter les déplacements, rendre les lieux accessibles, créer des espaces verts ou rénover des logements. Il doit aussi tenir compte du budget, de l'environnement et des usages de plusieurs publics, comme les enfants, les personnes âgées et les personnes à mobilité réduite.

Un mini cas concret :
Dans un quartier, une ancienne place de 600 m² est peu utilisée et manque d'ombre. La mairie consulte 30 habitants, puis prévoit 8 arbres, 6 bancs et un chemin accessible. Le chantier dure 4 mois. Le livrable attendu est un croquis légendé du projet, avec les acteurs, les aménagements et leur emplacement.

Ta check-list pour étudier un projet :

À vérifier	Question à te poser
Le lieu	Où se trouve le projet et à quelle échelle ?
Les acteurs	Qui décide, participe ou utilise le lieu ?
Les besoins	Quel problème le projet cherche-t-il à résoudre ?
Les effets	Qui en profite et quelles difficultés peuvent apparaître ?
Le document	Peux-tu produire un croquis clair et légendé ?

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre une ville et son aire d'attraction ?
- Quels acteurs peuvent participer à l'aménagement d'une place ?
- Pourquoi faut-il penser à l'accessibilité et aux espaces verts ?

Ce qu'il faut retenir

Un espace urbain regroupe habitants, logements, services et emplois, en lien avec les communes voisines par les déplacements quotidiens. Son aménagement vise à répondre aux besoins de tous.

- L'**aire d'attraction** rassemble un pôle urbain et les communes qui lui sont liées par le travail.
- Les collectivités, l'État, les entreprises, les associations et les habitants participent aux projets.
- Un projet doit concilier **besoins des habitants**, accessibilité, environnement, budget et usages, parfois contradictoires.
- Pour l'étudier, repère le lieu, les acteurs, les objectifs et les effets attendus ou gênants.

Un aménagement se construit en tenant compte de points de vue variés. Un croquis clair et légendé permet d'en présenter les choix.

Enseignement moral et civique

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, l'EMC t'aide à comprendre la citoyenneté, les libertés et la laïcité. Tu apprends à argumenter et à respecter les autres, notamment dans l'équipe d'un atelier. L'épreuve commune de Français, Histoire-géographie et EMC a un **coefficient global de 3**, sans coefficient propre à l'EMC.

L'oral d'Histoire-géographie-EMC dure **15 minutes maximum** en CCF, durant la dernière année. En examen final ponctuel, il dure 15 minutes, dont 5 minutes de préparation.

Conseil :
Réserve **10 minutes par semaine** aux révisions. Pour chaque notion, prépare une définition simple et un exemple, comme une réaction respectueuse face à une remarque discriminatoire dans l'atelier.

Entraîne-toi à présenter un document, puis à expliquer les valeurs qu'il illustre. Évite de donner seulement ton opinion, justifie-la. C'est une bonne préparation à l'argumentation attendue.

Si l'oral t'inquiète, commence avec un camarade. Privilégie des phrases courtes et progresse à ton rythme.

Table des matières

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité ..... Aller
1. Comprendre l'état de droit et les libertés ..... Aller
2. Appliquer la laïcité au quotidien ..... Aller
Chapitre 2 : Information et responsabilité, République et Nation ..... Aller
1. S'informer et vérifier ..... Aller
2. Agir avec responsabilité ..... Aller
3. Comprendre la république et la nation ..... Aller
Chapitre 3 : Environnement et biodiversité, délibérer ..... Aller
1. Comprendre la délibération ..... Aller
2. Défendre la biodiversité ..... Aller
3. Participer et faire le suivi ..... Aller
Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité et discriminations ..... Aller
1. Comprendre la cohésion sociale et la solidarité ..... Aller
2. Égalité et lutte contre les discriminations ..... Aller
3. Agir avec respect en stage et en atelier ..... Aller

Chapitre 5 : Participation et engagement politiques ..... Aller
1. Comprendre la participation politique ..... Aller
2. Agir et s'engager dans le respect des règles ..... Aller

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité

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

Un cadre commun :
En France, l'État de droit signifie que tout le monde doit respecter la loi, y compris les personnes qui dirigent le pays. Les règles protègent tes droits et permettent de régler les désaccords sans recourir à la violence.

Ce cadre s'appuie notamment sur la Constitution du 4 octobre 1958 et sur la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789. Si tu estimes qu'une décision porte atteinte à tes droits, tu peux demander conseil et utiliser les recours prévus par la loi.

Des libertés qui s'accompagnent de règles :
Les libertés fondamentales comprennent, entre autres, la liberté d'expression, la liberté de conscience et le droit à l'égalité. Elles ne donnent pas le droit de menacer quelqu'un, de discriminer ou d'empêcher les autres d'exercer leurs propres droits.

Dans ton atelier ou en stage, ces principes servent au quotidien : chacun doit être traité avec respect, quelles que soient ses idées ou ses croyances. La sécurité compte aussi, par exemple quand tu portes des équipements de protection près des machines.

Exemple en atelier :
Un client critique les convictions d'un collègue. Tu peux lui rappeler calmement que chacun a droit au respect. Si les propos deviennent insultants ou menaçants, préviens ton responsable au lieu de répondre par une insulte ou une menace.

Notion	Ce que ça signifie pour toi
État de droit	Les règles s'appliquent à tous.
Liberté d'expression	Tu peux donner ton avis sans menacer ni insulter.
Égalité	Tu as droit au même respect que les autres.

Mini cas pratique :
Sur une journée de stage de 7 heures, un collègue est mis à l'écart à cause de ses convictions. Note les faits, la date et les personnes présentes, puis parle-en au maître de stage ou au responsable. Livrable attendu : un signalement factuel de 3 phrases, sans insulte ni supposition.

2. Appliquer la laïcité au quotidien :

Une règle de neutralité pour l'état :
La laïcité garantit à chacun le droit de croire, de ne pas croire et d'exprimer ses convictions dans les limites de la loi. Elle impose aussi la neutralité à l'État et aux agents

publics dans leurs fonctions, afin que chacun soit accueilli de la même façon. La loi du 9 décembre 1905 marque une étape importante dans la séparation des Églises et de l'État.

À l'école publique, des règles particulières s'appliquent aux élèves concernant les signes ou tenues manifestant ostensiblement une appartenance religieuse. En entreprise privée, les salariés ne sont pas automatiquement soumis à la même neutralité que les agents publics. Certaines restrictions peuvent exister si elles sont prévues par les règles applicables, justifiées et proportionnées.

Les bons réflexes en atelier et en stage :
Dans un atelier de menuiserie, la sécurité et le respect du règlement sont essentiels pour tout le monde. Si une tenue ou un accessoire présente un risque près d'une machine, demande conseil à ton responsable. Ne transforme pas une question de sécurité en jugement sur la personne ou sa religion.

- Lis les consignes de sécurité avant d'utiliser une machine.
- Respecte les convictions et les choix de tes collègues.
- Évite les moqueries, les insultes et les pressions religieuses.
- En cas de désaccord, demande l'aide du maître de stage ou d'un enseignant.

Exemple de situation en stage :
Tu dois utiliser une scie et tu remarques qu'un vêtement ample pourrait s'approcher de la lame. Tu ne fais pas de remarque sur les convictions de ton collègue. Tu lui signales le danger, puis vous demandez au responsable quelle tenue permet de respecter à la fois les règles de sécurité et les règles de l'entreprise.

Questions rapides :

- Qui doit respecter la loi dans un État de droit ?
- La laïcité oblige-t-elle chaque salarié d'une entreprise privée à la neutralité ?
- Quel responsable peux-tu prévenir si une situation te semble discriminatoire ou dangereuse ?

Ce qu'il faut retenir

L'**État de droit** garantit les droits et impose à tous de respecter la loi. Tes libertés s'exercent sans menacer ni discriminer les autres.

- Respecte les convictions et l'égalité de chacun.
- La **laïcité garantit la liberté** de croire ou de ne pas croire, et impose la neutralité à l'État et aux agents publics.
- En entreprise privée, des restrictions doivent être justifiées et proportionnées.

- En cas de discrimination ou de risque de sécurité, signale les faits à ton responsable sans jugement ni insulte.

Au travail ou en stage, privilégie le dialogue, le respect et les consignes de sécurité.

Chapitre 2 : Information et responsabilité, République et Nation

1. S'informer et vérifier :

Pourquoi vérifier une information ?
Au quotidien, tu reçois des informations par les réseaux sociaux, les médias, ton centre de formation ou ton entreprise. Avant de les partager, vérifie qui les a publiées, à quelle date et sur quelles preuves elles s'appuient. Une erreur peut vite circuler.

Les bons réflexes :

- Repère l'auteur, la date et le média.
- Compare avec au moins une autre source fiable.
- Distingue un fait vérifiable d'une opinion ou d'une rumeur.
- Ne partage pas une photo ou une information personnelle sans autorisation.

Exemple de vérification :
Un camarade annonce dans un groupe que l'atelier sera fermé demain. Avant de modifier ton trajet, consulte le message officiel du centre ou appelle le secrétariat. Tu évites ainsi de transmettre une fausse information.

2. Agir avec responsabilité :

Liberté et responsabilité :
Tu as le droit de t'informer et de t'exprimer, mais ces libertés s'exercent dans le respect des autres et des règles communes. Diffuser une rumeur, harceler quelqu'un ou publier une image sans accord peut blesser et entraîner des conséquences.

Étude de cas en atelier :
Pendant ton stage, tu prends une photo d'un fauteuil ancien en réparation. Le client, son nom et des documents apparaissent à l'image. Demande l'autorisation avant toute publication et masque les éléments privés. C'est une marque de respect et de professionnalisme.

Repères pour vérifier :

Question	Action utile
Qui publie ?	Vérifie l'auteur ou l'organisme.
Quand ?	Regarde la date et le contexte.
Quelles preuves ?	Compare avec une autre source fiable.
Puis-je partager ?	Respecte la vie privée et demande l'accord si nécessaire.

3. Comprendre la république et la nation :

Des repères dans le temps :
La République française s'appuie sur des principes construits au fil de l'histoire. La Révolution française de 1789 affirme l'égalité des citoyens en droits. La Constitution du 4 octobre 1958 fonde la Ve République, le régime politique actuel.

Les principes républicains :
La France est une République indivisible, laïque, démocratique et sociale. Sa devise est « Liberté, Égalité, Fraternité ». Ces principes protègent les droits de chacun et organisent la vie commune, à l'école, au travail comme dans l'espace public.

La nation au quotidien :
La Nation rassemble des personnes qui partagent une citoyenneté, des institutions et une histoire commune, malgré leurs différences. Pour toi, cela se traduit par des droits, mais aussi par des responsabilités, comme respecter les règles et participer à la vie collective.

Mini-cas en atelier :
Ton équipe de 3 élèves restaure un siège destiné à une exposition locale. Vous répartissez les tâches, vérifiez ensemble les consignes de sécurité et choisissez une finition en tenant compte de l'usage prévu. Livrable attendu : une fiche de suivi d'une page indiquant les étapes, les matériaux et le contrôle final. Vous apprenez ainsi à coopérer et à rendre compte de votre travail.

Questions rapides :

- Quelle date marque le début de la Révolution française ?
- Quelle Constitution fonde la Ve République ?
- Pourquoi faut-il vérifier une information avant de la partager ?

Ce qu'il faut retenir

Avant de partager une information, vérifie sa source, sa date et ses preuves. Exercer tes libertés implique aussi de respecter autrui et sa vie privée.

- Compare les informations avec une **source fiable** et distingue les faits des opinions ou rumeurs.
- Demande l'accord avant de publier une image et protège les données personnelles.
- La République, fondée sur **Liberté, Égalité, Fraternité**, est indivisible, laïque, démocratique et sociale.
- La Nation unit des citoyens qui partagent des institutions et une histoire, avec des droits et des responsabilités.

En vérifiant, en respectant les règles et en coopérant, tu contribues à la vie collective et agis en citoyen responsable.

Chapitre 3 : Environnement et biodiversité, délibérer en institution

1. Comprendre la délibération :

Le rôle d'une institution :
Une institution, comme une mairie ou un conseil régional, prend des décisions qui concernent la vie collective. Délibérer, c'est échanger des idées et des arguments avant de décider ensemble. Tu peux y participer comme citoyen, apprenti ou représentant d'un groupe.

Le lien avec l'environnement :
Une décision locale peut protéger ou fragiliser la nature. Les élus doivent comparer les besoins des habitants, le coût d'un projet et ses conséquences sur les sols, l'eau, les animaux et les plantes. Écouter plusieurs points de vue aide à choisir avec attention.

Exemple de projet local :
Une mairie envisage d'aménager un parking près d'un espace boisé. Les habitants peuvent demander si des arbres seront abattus, si l'eau de pluie pourra s'infiltrer et si une solution moins dommageable est possible.

2. Défendre la biodiversité :

Des êtres vivants et leurs milieux :
La biodiversité désigne la diversité des êtres vivants, des milieux naturels et des relations entre eux. Dans un atelier de menuiserie en sièges, tes choix de bois, de colle et de finition peuvent avoir des effets sur les ressources naturelles et les déchets.

Des arguments concrets :
Pour défendre une option, appuie-toi sur des faits observables, pose des questions et propose une solution réalisable. Évite d'accuser les personnes. En réunion, un argument précis est souvent plus utile qu'une opinion générale comme « ce projet est mauvais ».

Exemple lié à ton métier :
Pour réparer 6 sièges, tu peux comparer le remplacement complet avec la réparation des éléments encore solides. Tu présentes le nombre de pièces conservées, les chutes prévues et les matériaux nécessaires, puis tu demandes comment limiter les déchets.

3. Participer et faire le suivi :

Préparer ta prise de parole :
Avant une discussion, repère le sujet, les personnes concernées et les choix possibles. Prépare une question et un argument appuyé par un exemple. Le jour de la réunion, écoute sans interrompre, puis reformule l'idée d'une autre personne avant de répondre.

Une méthode simple sur le terrain :
Cette petite grille t'aide à participer à une réunion de classe, d'atelier ou d'association. Note une réponse courte à chaque étape. Ça t'évite de te perdre dans les détails et te permet de garder une trace de la décision.

Étape	Question à te poser	À noter
1. Comprendre	Quel projet doit être discuté ?	Le sujet en 1 phrase
2. Observer	Qui ou quoi peut être touché ?	Habitants, espèces, milieux
3. Argumenter	Quel fait soutient ton idée ?	Un exemple ou une observation
4. Proposer	Quelle solution est réalisable ?	Une action et un responsable
5. Suivre	Comment vérifier le résultat ?	Une date et un indicateur

Mini cas pratique et livrable attendu :
Dans ton atelier, une équipe doit décider du sort de 12 chutes de bois après une fabrication. En 15 minutes, vous les triez, comparez 2 options et choisissez une réutilisation. Livrable attendu : une fiche d'une page indiquant la décision, le responsable et la date de vérification.

Questions rapides :

- Qui peut participer à une délibération locale ?
- Quel fait peux-tu apporter pour défendre une solution qui protège la biodiversité ?
- Quel indicateur permettrait de vérifier si les 12 chutes ont été réutilisées ?

Ce qu'il faut retenir

Délibérer, c'est confronter des points de vue avant une décision collective, en tenant compte des besoins et des **conséquences environnementales**.

- Évalue les effets d'un projet sur les habitants, les espèces et les milieux.
- Appuie-toi sur des faits concrets et propose une solution réalisable.
- Prépare ta prise de parole, écoute les autres et reformule leurs idées.
- Note la décision, le responsable et un indicateur pour en vérifier le résultat.

Dans ton atelier, tu peux défendre la biodiversité en comparant les matériaux, en limitant les déchets et en favorisant la **réutilisation des ressources**. Un suivi précis aide à vérifier l'efficacité de la décision.

Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité et discriminations

1. Comprendre la cohésion sociale et la solidarité :

La cohésion sociale :
La cohésion sociale, c'est ce qui permet aux personnes de vivre ensemble et de se sentir membres d'un même groupe. Dans ta classe, ton atelier ou ton entreprise, elle repose sur l'écoute, le respect des règles et l'entraide au quotidien.

La solidarité au quotidien :
La solidarité consiste à aider quelqu'un qui rencontre une difficulté. Elle peut être organisée par l'État et les associations, ou se manifester entre collègues. Un groupe solidaire partage les savoir-faire et veille à ne laisser personne de côté.

Notion	Ce que ça change concrètement
Cohésion sociale	Tu peux participer et trouver ta place dans le groupe.
Solidarité	Tu reçois ou apportes une aide quand une difficulté se présente.
Égalité	Les mêmes droits et les mêmes règles s'appliquent à chacun.

Exemple d'entraide en atelier :
Un camarade a du mal à maintenir une carcasse de siège pendant l'assemblage. Tu lui proposes de tenir la pièce pendant qu'il vérifie l'équerrage. Vous travaillez à 2, sans faire le travail à sa place, et vous évitez une erreur de montage.

2. Égalité et lutte contre les discriminations :

Un principe républicain :
En France, l'égalité est un principe républicain affirmé par l'article 1 de la Constitution de 1958. Elle signifie que chacun doit avoir les mêmes droits devant la loi. Dans la vie réelle, l'égalité demande aussi de traiter les personnes avec justice.

Reconnaître une discrimination :
Une discrimination est un traitement défavorable lié à un critère protégé par la loi, par exemple l'origine, le sexe, le handicap ou l'âge. Une remarque blessante peut être injuste sans être automatiquement une discrimination au sens juridique.

- Écoute la personne concernée sans minimiser ce qu'elle raconte.
- Note les faits, les dates et les paroles exactes si tu es témoin.
- Parle à un adulte de confiance, à ton enseignant ou à ton responsable de stage.
- Évite de régler la situation par une dispute ou une accusation lancée sans vérifier les faits.

Exemple de situation à signaler :
En atelier, un élève est toujours écarté des tâches de finition à cause de son handicap, sans évaluer ses capacités ni chercher d'aménagement. Il peut en parler à son enseignant ou à son maître de stage pour examiner la situation et trouver une solution adaptée.

3. Agir avec respect en stage et en atelier :

Une étude de cas :
Dans un atelier de restauration de sièges en France, une équipe de 4 personnes doit préparer 2 fauteuils en une journée. Une stagiaire se voit confier uniquement le rangement, alors qu'elle a appris à dégarnir un siège. Le tuteur doit écouter ses compétences et répartir les tâches équitablement.

Mini cas pratique et livrable attendu :
Sur une séance de 30 minutes, imagine que tu es témoin de cette situation. Échange avec le tuteur sans humilier personne, propose une répartition de tâches selon les compétences et vérifie que chaque personne participe. Le livrable attendu est un plan d'action écrit en 3 étapes.

Ta check-list sur le terrain :

- Observe les faits avant de tirer une conclusion.
- Utilise des mots respectueux, même en désaccord.
- Propose une répartition claire des tâches selon les compétences.
- Demande de l'aide si une personne est mise à l'écart.
- Note les solutions décidées et vérifie ensuite si elles fonctionnent.

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre égalité et solidarité ?
- À qui peux-tu parler si tu observes une mise à l'écart en stage ?
- Quel livrable écrirais-tu après le mini cas pratique ?

Ce qu'il faut retenir

La **cohésion sociale** aide chacun à trouver sa place grâce au respect, à l'écoute et à l'entraide. L'égalité garantit les mêmes droits, tandis que la solidarité apporte du soutien en cas de difficulté.

- Une discrimination est un traitement défavorable lié à un critère protégé par la loi.
- Si tu es témoin d'une mise à l'écart, observe les faits, écoute la personne et demande conseil à un responsable.

- En stage ou en atelier, répartis les tâches selon les compétences et veille à la participation de chacun.

Agis avec respect, sans tirer de conclusions hâtives. Note les solutions décidées et vérifie qu'elles fonctionnent.

Chapitre 5 : Participation et engagement politiques

1. Comprendre la participation politique :

Le principe :
Participer à la vie politique, c'est prendre part aux décisions qui organisent la société. Tu peux le faire en votant, en donnant ton avis lors d'une consultation, en signant une pétition ou en rejoignant une association. Chaque geste peut faire entendre une idée.

Le vote et la représentation :
En France, le vote est un droit. Il permet de choisir des représentants, par exemple aux élections municipales ou présidentielles. Pour voter, tu dois avoir 18 ans et être inscrit sur une liste électorale. Après un déménagement, vérifie que ton inscription est toujours à jour auprès de ta mairie.

Exemple d'étude de cas :
Dans une commune, 120 habitants répondent à une consultation sur l'aménagement d'un atelier partagé. 75 demandent des horaires en soirée. La mairie peut s'appuyer sur cet avis pour préparer son projet, mais la consultation ne garantit pas que toutes les demandes seront retenues.

Repères utiles :

Moyen de participation	À quoi il sert
Vote	Choisir des représentants ou répondre à un référendum
Pétition	Faire connaître une demande collective
Association ou syndicat	S'organiser avec d'autres pour défendre une cause ou des intérêts
Manifestation	Exprimer publiquement une opinion

Ce que ça change pour toi :
Les décisions politiques touchent aussi ton quotidien de futur professionnel : transports, formation, sécurité au travail ou aides à l'apprentissage. Comprendre qui décide et comment participer t'aide à défendre tes besoins sans confondre une opinion personnelle avec une information vérifiée.

2. Agir et s'engager dans le respect des règles :

Des formes d'engagement variées :
L'engagement politique ne signifie pas forcément adhérer à un parti. Tu peux participer à une association, à un syndicat, à un conseil de jeunes ou à une action locale. Certaines

démarches prennent 10 minutes, comme signer une pétition, d'autres demandent plusieurs heures par mois.

Des règles à respecter :
En démocratie, tu as le droit d'exprimer tes idées, même si elles diffèrent de celles des autres. Ce droit s'accompagne du respect des personnes et de la loi. Avant de partager une information politique, vérifie sa date, son origine et si d'autres sources fiables la confirment.

Mini cas pratique :
Dans ton centre de formation, 8 apprentis constatent que les horaires de bus compliquent les trajets vers l'atelier. Ils interrogent 20 camarades, notent les horaires concernés, puis préparent une demande claire à transmettre à la mairie ou à l'autorité organisatrice des transports.

Étapes : recueillir les besoins, vérifier les horaires, rédiger une proposition d'une page, puis demander un rendez-vous. Résultat attendu : une réponse officielle ou une étude de faisabilité. Livrable attendu : une fiche avec le problème, les 20 réponses et la demande formulée.

Checklist avant d'agir :

- Définis le problème en une phrase précise.
- Vérifie les faits et les dates auprès d'une source fiable.
- Choisis un moyen d'action adapté, comme une pétition ou un rendez-vous.
- Présente une demande concrète et respecte les opinions différentes.
- Note la réponse reçue et les suites données.

Questions rapides :

- Donne 2 façons de participer à la vie politique sans voter.
- Pourquoi faut-il vérifier une information avant de la partager ?
- Quel livrable peux-tu préparer pour présenter une demande collective ?

Ce qu'il faut retenir

Tu peux participer aux décisions collectives de plusieurs façons, avec ou sans voter. Pour agir efficacement, appuie-toi sur des faits vérifiés et formule une demande concrète.

- Le **vote et la représentation** permettent de choisir des élus. À 18 ans, tu dois être inscrit sur une liste électorale.
- Pétitions, associations, syndicats et manifestations sont d'autres moyens de défendre une cause.

- Pour agir localement, recueille les besoins, vérifie les informations et propose une solution claire.
- Exprime tes idées dans le respect des personnes, de la loi et des opinions différentes.

Ton engagement peut contribuer à faire évoluer des décisions qui touchent ton quotidien. Une consultation éclaire les décideurs, mais ne garantit pas que toutes les demandes seront retenues.

Mathématiques

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, les Mathématiques t'aident à comprendre les plans, mesurer les pièces et travailler les formes géométriques nécessaires à la fabrication des sièges.

Cette matière conduit à l'épreuve de Mathématiques et physique-chimie, de **coefficient 2**. Ta partie Mathématiques dure 45 minutes et compte pour 12 points.

Tu passes un **CCF en dernière année**, avec échanges oraux, ou un examen final écrit de 90 minutes pour l'ensemble, suivant ton statut.

Conseil :
Je te conseille de prévoir **15 minutes de révision**, 3 fois par semaine. Reprends les conversions, les calculs et la géométrie avec un plan de chaise. Note tes erreurs pour choisir les exercices à refaire.

Avant chaque calcul, repère les données et harmonise les unités. Dessine un schéma, détaille ta démarche et vérifie ton résultat. Si tu bloques, demande une explication précise. Tu peux avancer progressivement, sans tout maîtriser immédiatement.

Table des matières

Chapitre 1 : Statistiques et probabilités avec le numérique ..... Aller
1. Organiser et lire des données ..... Aller
2. Comprendre les probabilités et agir ..... Aller

Chapitre 2 : Calcul numérique et proportionnalité ..... Aller
1. Calculer avec des nombres ..... Aller
2. Reconnaître la proportionnalité ..... Aller
3. Appliquer les calculs en atelier ..... Aller

Chapitre 3 : Équations du premier degré et fonctions ..... Aller
1. Résoudre une équation du premier degré ..... Aller
2. Utiliser une fonction et un tableau de valeurs ..... Aller
3. Appliquer ces calculs à l'atelier ..... Aller

Chapitre 4 : Figures planes et solides : calculer et construire ..... Aller
1. Reconnaître les figures et les solides ..... Aller
2. Calculer les dimensions utiles ..... Aller
3. Construire et vérifier une figure ..... Aller

Chapitre 1 : Statistiques et probabilités avec le numérique

1. Organiser et lire des données :

À quoi servent les statistiques :
Les statistiques t'aident à résumer une série de mesures. En atelier, tu peux comparer des durées de travail, des dimensions ou des défauts relevés sur plusieurs sièges. Tu repères ainsi plus facilement une valeur habituelle ou un écart inhabituel.

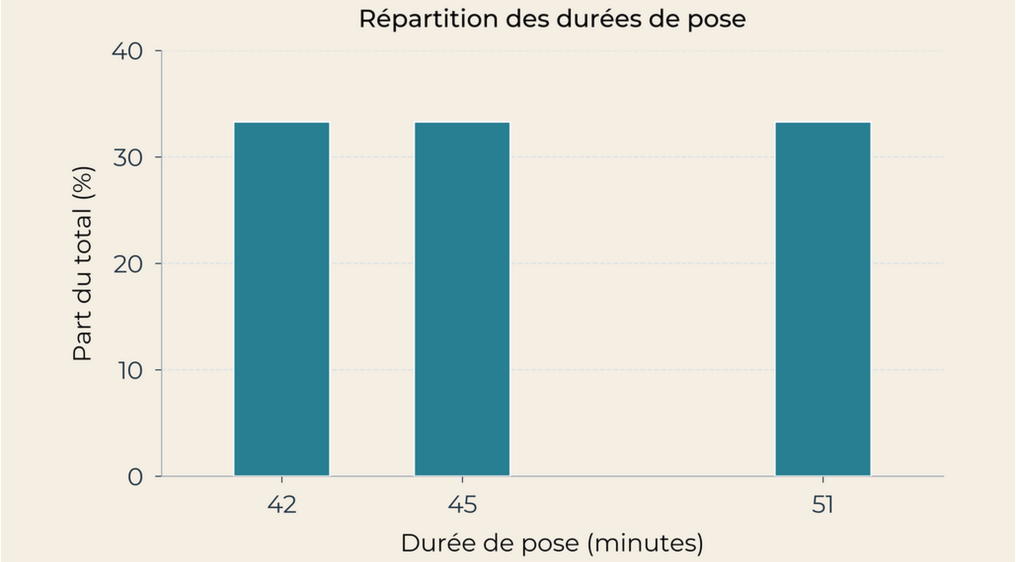
Calculer quelques indicateurs :
La moyenne donne une durée moyenne, la médiane partage les valeurs en 2 groupes égaux, et l'étendue mesure l'écart entre la plus petite et la plus grande valeur. Pense à garder la même unité pour toutes les données.

Exemple : Pour des temps de pose de garniture de 42, 45 et 51 minutes, la moyenne est (42 + 45 + 51) ÷ 3 = 46 minutes. L'étendue est 51 - 42 = 9 minutes. Tu peux comparer ce résultat à ton prochain travail.

Utiliser un tableur :
Dans un tableur, saisis les mesures dans une colonne, puis utilise les fonctions de moyenne, de minimum et de maximum. Un graphique en colonnes permet de comparer rapidement plusieurs résultats. Vérifie toujours les unités et les cellules sélectionnées avant de valider.

Durée de pose	Nombre de sièges	Part du total
42 minutes	1	33,3 %
45 minutes	1	33,3 %
51 minutes	1	33,3 %

Graphique chiffré



Ce tableau montre 3 mesures, pas une tendance certaine. En stage, j'ai appris à noter les conditions de travail avec les chiffres, car un outil différent ou une réparation plus complexe peut expliquer un temps plus long.

2. Comprendre les probabilités et agir :

Calculer une probabilité :
Une probabilité estime les chances qu'un événement se produise. Quand toutes les issues ont la même chance, divise le nombre d'issues favorables par le nombre total d'issues. Tu peux écrire le résultat sous forme de fraction, de nombre décimal ou de pourcentage.

Représentation visuelle

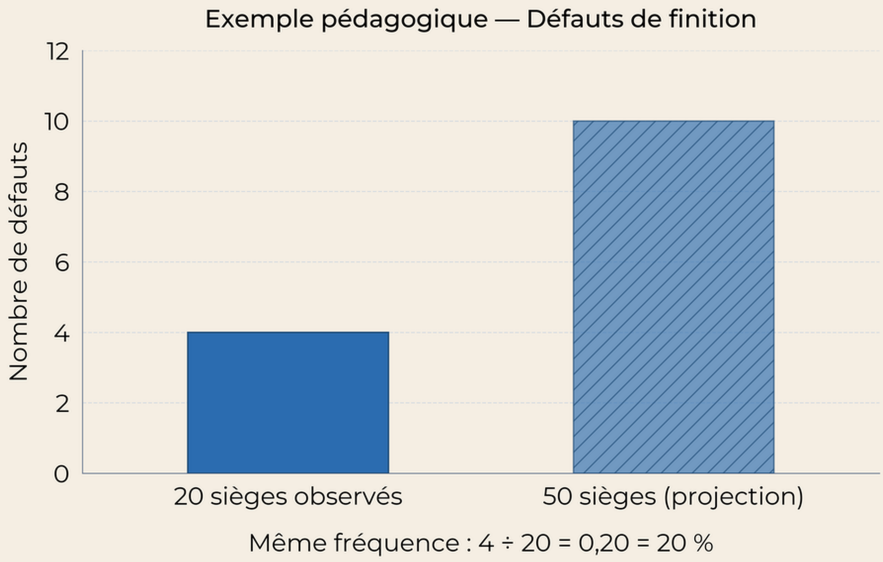


Le traçage est essentiel pour la précision des découpes en menuiserie

Exemple : Dans une boîte de 20 boutons de siège, 5 sont en laiton. La probabilité d'en tirer un en laiton est 5 ÷ 20 = 0,25, soit 25 %. Cela décrit une chance théorique, pas une certitude pour chaque tirage.

Mini-cas d'atelier :
Tu contrôles 20 sièges rembourrés et tu notes 4 défauts de finition. La fréquence observée est 4 ÷ 20 = 0,20, soit 20 %. Sur un lot de 50 sièges, cela correspondrait à 10 défauts si la même fréquence se maintenait.

Graphique chiffré



Dans le tableur, saisis le nombre contrôlé et le nombre de défauts, puis calcule leur quotient et multiplie-le par 100. Le livrable attendu est un petit tableau de contrôle indiquant 20 sièges vérifiés, 4 défauts et une fréquence de 20 %.

Ta check-list avant de conclure :

Étape	Vérification
1	Les mesures utilisent la même unité.
2	Le total de données est indiqué.
3	La formule du tableur porte sur les bonnes cellules.
4	Le résultat est interprété avec prudence.

Une fréquence observée sur un petit échantillon reste une indication. Avant de modifier une méthode de travail, contrôle davantage de pièces et vérifie que les conditions sont comparables. C'est une précaution simple qui évite de tirer une conclusion trop vite.

Ce qu'il faut retenir

Les statistiques résument et comparent des mesures. Les probabilités estiment les chances d'un événement, tandis que les fréquences décrivent les résultats observés.

- Utilise la **moyenne, la médiane et l'étendue** pour caractériser une série, en conservant les mêmes unités.
- Avec un tableur, vérifie les données, les cellules sélectionnées et les formules avant d'interpréter les résultats.
- Calcule une fréquence en divisant le nombre de cas observés par le total, puis convertis en pourcentage si utile.

Un petit échantillon ne suffit pas toujours à révéler une tendance. Pour conclure ou modifier une méthode, contrôle davantage de pièces et compare des conditions similaires.

Chapitre 2 : Calcul numérique et proportionnalité

1. Calculer avec des nombres :

Les opérations utiles :
En atelier, tu additionnes, soustrais, multiplies ou divises pour préparer une pièce, vérifier une longueur ou calculer un coût. Garde les unités à chaque étape, cela aide à repérer une erreur avant de couper le bois.

Les décimaux et les unités :
Pour additionner des longueurs, aligne les virgules et vérifie que les mesures utilisent la même unité. Pour convertir, rappelle-toi que 1 m = 100 cm et 1 cm = 10 mm. Une erreur de conversion peut rendre une pièce inutilisable.

- Pour additionner ou soustraire, les unités doivent être identiques.
- Pour multiplier une longueur par un nombre de pièces, le résultat reste une longueur totale.
- Pour diviser une longueur totale en parts égales, tu obtiens la longueur d'une part.

Exemple de calcul de longueur :
Tu dois préparer 4 traverses de 38,5 cm. Calcule 38,5 cm × 4 = 154 cm. Il te faut donc 154 cm de bois, sans compter la marge nécessaire pour les coupes et les défauts éventuels.

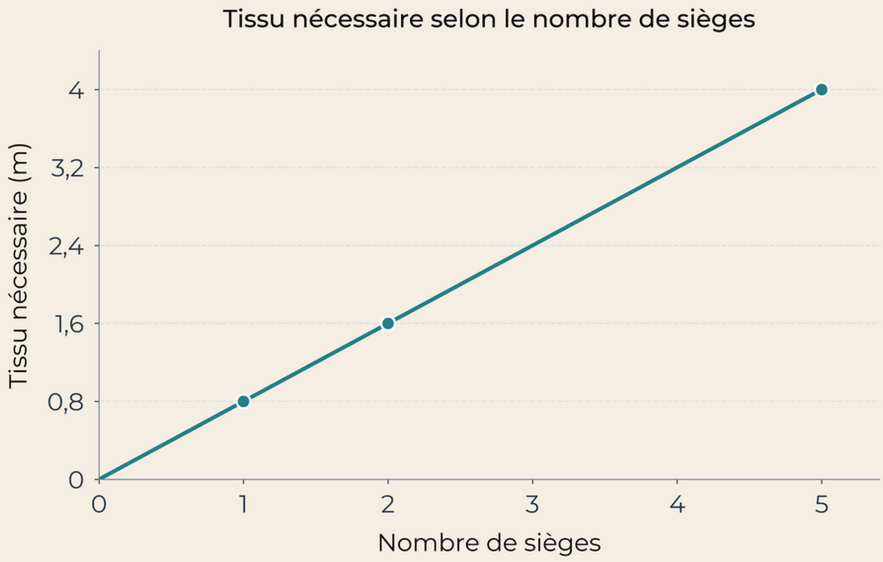
2. Reconnaître la proportionnalité :

Le principe :
Deux grandeurs sont proportionnelles quand l'une augmente ou diminue toujours dans la même proportion que l'autre. Pour passer d'une quantité à une autre, tu peux multiplier ou diviser par le même nombre.

Le tableau de proportionnalité :
Un tableau permet de ranger les données et de voir rapidement le lien entre elles. Cherche le coefficient multiplicateur, puis applique-le aux autres valeurs. Avant de calculer, vérifie que la situation est bien proportionnelle.

Nombre de sièges	Tissu nécessaire
1	0,8 m
2	1,6 m
5	4 m

Graphique chiffré

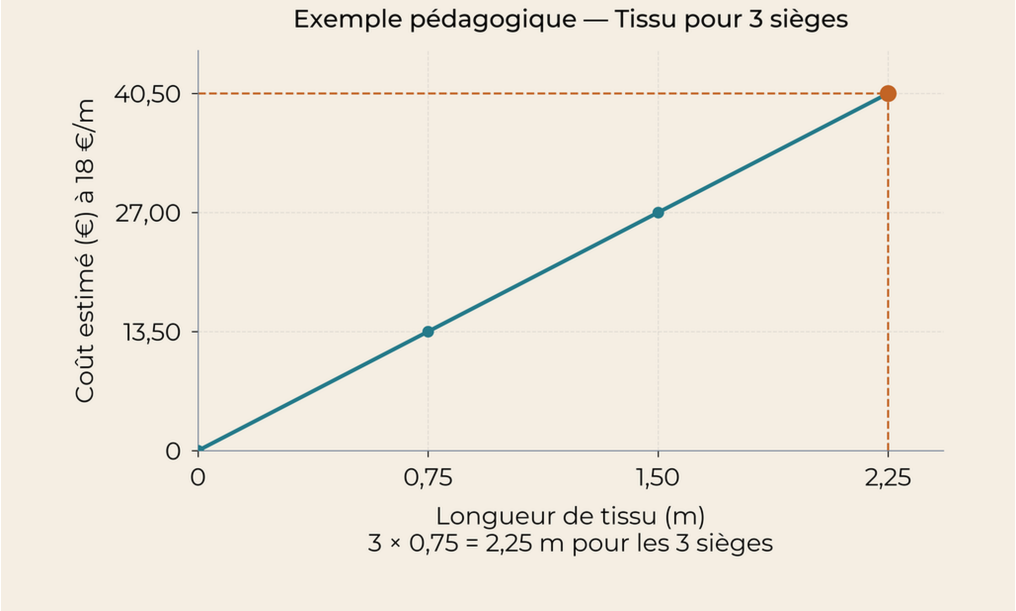


Exemple de proportionnalité :
Pour 1 siège, il faut 0,8 m de tissu. Pour 5 sièges, calcule 0,8 m × 5 = 4 m. Prévois ensuite une marge adaptée au tissu et au placement des motifs, car les chutes ne sont pas toujours réutilisables.

3. Appliquer les calculs en atelier :

Un mini cas concret :
Tu prépares les assises de 3 sièges identiques. Chaque assise demande 0,75 m de tissu et le tissu coûte 18 € par mètre. Calcule la longueur totale, puis le coût estimé pour organiser ton approvisionnement.

Graphique chiffré



Les étapes et le résultat :

- Calcule la longueur : 0,75 m × 3 = 2,25 m de tissu.
- Calcule le coût : 2,25 m × 18 €/m = 40,50 €.
- Vérifie que la longueur achetée permet les découpes et les raccords.

Le livrable attendu est une fiche de débit simple indiquant 3 assises, 2,25 m de tissu minimum et un coût estimé à 40,50 €, hors marge supplémentaire. Sur le terrain, je note les unités directement dans mes calculs, ça évite bien des confusions.

Ta check-list avant de calculer :

À vérifier	Ton réflexe
Les données	Note chaque mesure et son unité.
Les unités	Convertis-les si elles sont différentes.
La proportionnalité	Vérifie que le rapport reste constant.
Le calcul	Écris l'opération avant de la faire.
Le résultat	Vérifie qu'il est cohérent avec le travail prévu.

Ce qu’il faut retenir

En atelier, maîtrise les opérations et les conversions pour calculer des quantités et des coûts sans erreur. Garde les unités visibles à chaque étape.

- Aligne les virgules et utilise des **unités identiques** avant d'additionner ou de soustraire.
- Vérifie les conversions : 1 m = 100 cm et 1 cm = 10 mm.
- Pour une situation proportionnelle, applique le même **coefficient multiplicateur** aux quantités.
- Contrôle le résultat et prévois une marge pour les découpes, les chutes ou les raccords.

Note les mesures, les opérations et les unités sur ta fiche de débit. Tu pourras ainsi vérifier que les quantités et le coût estimé correspondent au travail prévu.

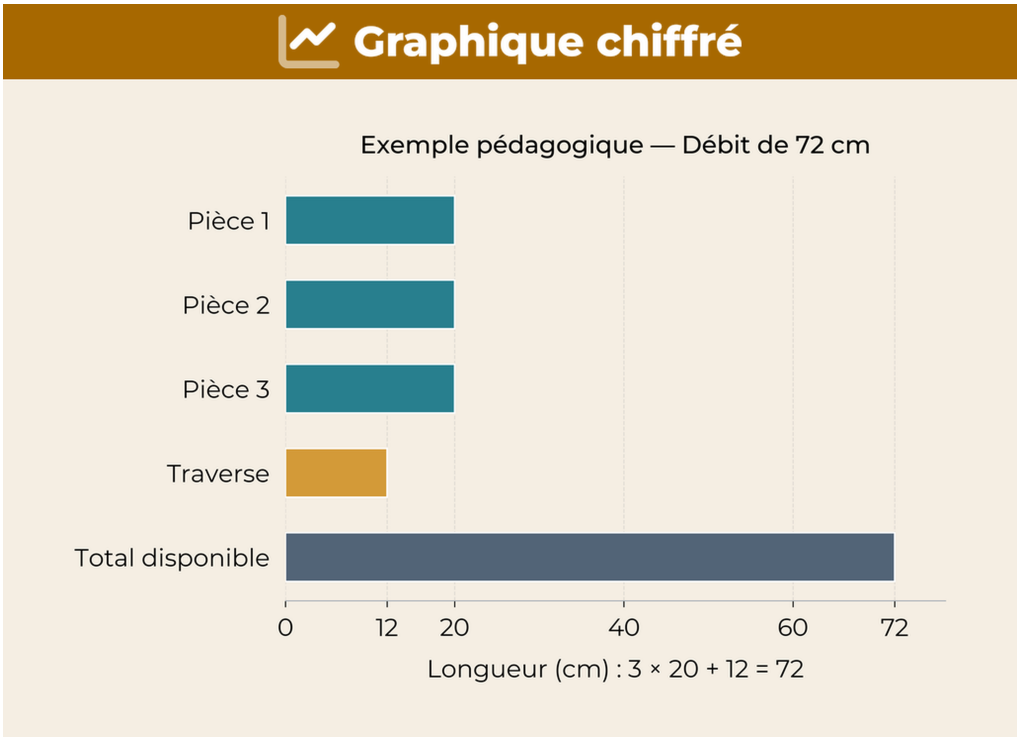
Chapitre 3 : Équations du premier degré et fonctions

1. Résoudre une équation du premier degré :

Comprendre l'équation :
Une équation est une égalité qui contient une inconnue, souvent notée *x*. Résoudre l'équation, c'est trouver la valeur de *x* qui rend l'égalité vraie. Tu peux vérifier ta réponse en remplaçant *x* par cette valeur.

Garder l'équilibre :
Imagine une balance avec une expression de chaque côté. Pour conserver l'égalité, tu fais la même opération des 2 côtés. Tu peux ajouter, soustraire, multiplier ou diviser, en respectant les priorités de calcul.

Exemple de calcul de longueur :
Tu dois couper 3 pièces identiques et garder 12 cm pour une traverse. La longueur totale disponible est de 72 cm. L'équation est 3x + 12 = 72, donc 3x = 60, puis x = 20 cm. Chaque pièce mesure 20 cm.



2. Utiliser une fonction et un tableau de valeurs :

Relier une entrée à un résultat :
Une fonction associe une valeur de départ à un résultat. On peut la noter f(x). Dans un atelier, x peut représenter une quantité de tissu et f(x) le coût correspondant. Vérifie toujours les unités et les limites réalistes de x.

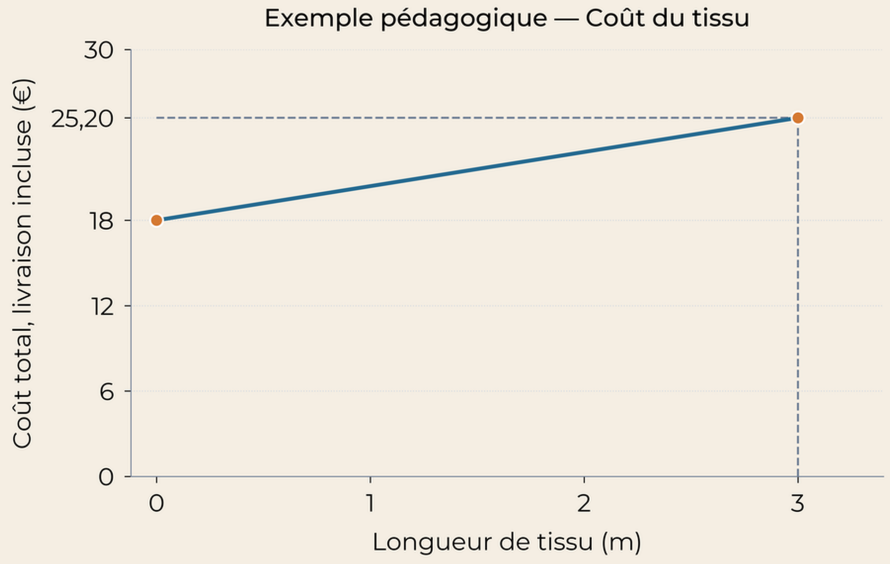
Lire les variations :
Si le coût augmente quand tu achètes davantage de tissu, la fonction est croissante. Un tableau de valeurs t'aide à comparer plusieurs commandes sans refaire le raisonnement à chaque fois.

Exemple de coût de tissu :
Le tissu coûte 2,40 € par mètre et la livraison coûte 18 €. Le coût total est f(x) = 2,40x + 18, où x désigne les mètres commandés et f(x) le coût en euros.

Tissu commandé, x en mètres	Coût total, f(x) en euros
0	18
1	20,40
2	22,80
3	25,20

Tu peux ainsi prévoir qu'une commande de 3 mètres coûtera 25,20 €. La valeur f(0) est de 18 €, car les frais de livraison restent dus même si tu ne commandes aucun tissu.

Graphique chiffré



3. Appliquer ces calculs à l'atelier :

Choisir le bon calcul :
Une équation sert à retrouver une quantité inconnue quand tu connais le total. Une fonction sert à calculer un résultat pour plusieurs quantités possibles. Dans les 2 cas, note les unités pour éviter de confondre centimètres, mètres et euros.

Vérifier avant de couper :
Sur un siège, une erreur de mesure peut faire perdre du tissu ou imposer une nouvelle découpe. Avant d'utiliser le résultat, relis l'énoncé, contrôle ton calcul et demande-toi si la longueur trouvée est plausible.

Mini cas de préparation d'une commande :
Tu prépares le tissu pour 4 assises, avec 0,75 m par assise et 0,40 m de réserve. Calcule 4 × 0,75 + 0,40 = 3,40 m. Résultat : prévois 3,40 m. Livrable attendu : une fiche de coupe indiquant la quantité totale, la réserve et les unités.

Check-list avant le calcul :
Prends quelques secondes pour suivre ces vérifications avant de noter une mesure ou un coût sur ta fiche de travail.

Vérification	Question à te poser
Inconnue	Quelle quantité dois-je trouver ?
Unités	Est-ce que je calcule en centimètres, en mètres ou en euros ?
Opérations	Ai-je fait la même opération des 2 côtés de l'équation ?
Résultat	Le résultat est-il cohérent avec la pièce ou la commande ?

Ce qu'il faut retenir

Une équation permet de trouver une inconnue, tandis qu'une fonction calcule un résultat selon une valeur donnée. Pour réussir tes calculs, garde l'égalité équilibrée et vérifie les unités.

- Dans une équation, effectue la **même opération des deux côtés**, puis vérifie ta réponse en remplaçant l'inconnue.
- Une fonction relie une entrée à un résultat : un tableau de valeurs facilite les comparaisons et montre les variations.
- En atelier, distingue les **quantités à calculer**, note les unités et contrôle que le résultat est plausible avant de couper ou commander.

Choisis l'outil adapté à la situation et relis ton calcul pour éviter les erreurs de mesure ou de coût.

Chapitre 4 : Figures planes et solides : calculer et construire

1. Reconnaître les figures et les solides :

Les figures planes :
Une figure plane est une forme à 2 dimensions, comme un rectangle, un carré, un triangle ou un cercle. Tu peux en calculer le périmètre, qui mesure son contour, et l'aire, qui mesure la surface qu'elle occupe.

Les solides :
Un solide a 3 dimensions : longueur, largeur et hauteur. Un cube, un pavé droit et un cylindre sont des exemples de solides. En atelier, cette distinction t'aide à passer d'un patron plat à une pièce qui prend du volume.

Forme	Calcul utile	Exemple en atelier
Rectangle	Aire = longueur × largeur	Surface d'une pièce de bois
Cercle	Périmètre = π × diamètre	Contour d'un élément arrondi
Pavé droit	Volume = longueur × largeur × hauteur	Volume d'un bloc à débiter

Exemple de calcul d'aire :
Tu dois préparer une pièce rectangulaire de 40 cm sur 25 cm. Son aire est 40 × 25 = 1 000 cm². Cette valeur t'indique la surface occupée, mais ne prévoit pas les chutes de bois dues à la découpe.

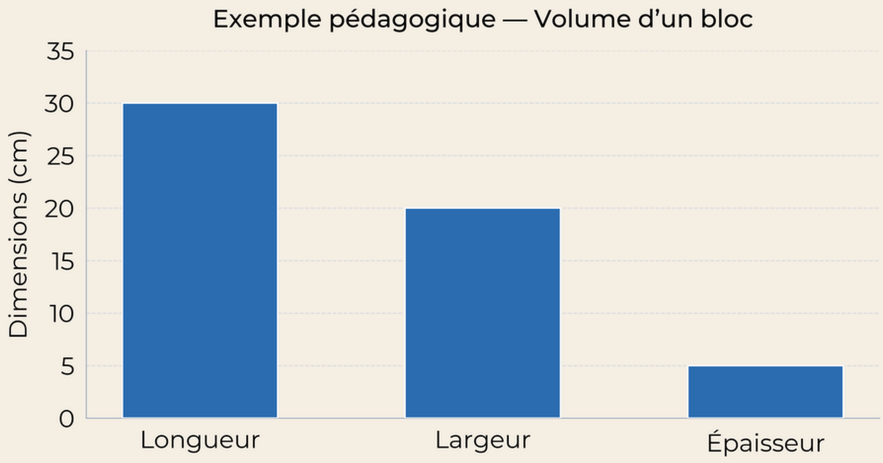
2. Calculer les dimensions utiles :

Le périmètre et l'aire :
Pour un rectangle, additionne ses 4 côtés pour trouver le périmètre, ou multiplie longueur par largeur pour calculer l'aire. Garde toujours la même unité avant de commencer, sinon ton résultat risque d'être faux.

Les volumes et les unités :
Pour un pavé droit, multiplie longueur, largeur et hauteur. Si les mesures sont en centimètres, le volume obtenu est en cm³. Pour convertir, retiens que 1 000 cm³ correspondent à 1 litre.

Exemple de volume :
Un bloc mesure 30 cm de long, 20 cm de large et 5 cm d'épaisseur. Son volume est 30 × 20 × 5 = 3 000 cm³, soit 3 litres. Cette mesure décrit le volume du bloc, pas la quantité de bois réellement utilisable après débit.

Graphique chiffré



30 × 20 × 5 = 3 000 cm³ = 3 litres
Volume du bloc, pas le bois utilisable après débit.

Mini cas pratique :
Tu fabriques un gabarit rectangulaire pour reporter une forme sur une pièce de bois. Le gabarit mesure 45 cm sur 30 cm. Calcule son périmètre : 45 + 30 + 45 + 30 = 150 cm. Calcule aussi son aire : 45 × 30 = 1 350 cm².

Le résultat te permet de vérifier le contour et la surface du gabarit avant de découper. Le livrable attendu est un gabarit tracé et contrôlé, avec les dimensions inscrites en centimètres. Vérifie les côtés à la règle avant de le reporter.

3. Construire et vérifier une figure :

Le matériel et le tracé :
Pour construire une figure proprement, utilise une règle, une équerre et, pour un cercle, un compas. Trace d'abord les mesures principales au crayon. Contrôle les angles droits avant de découper, car une petite erreur peut déformer l'assemblage.

Les contrôles avant découpe :
Un tracé réussi se vérifie avec plusieurs mesures, pas seulement à l'œil. Compare les longueurs, contrôle les diagonales d'un rectangle et indique clairement les unités sur ton plan. En atelier, une vérification rapide évite de perdre du bois et du temps.

- Vérifie que toutes les mesures utilisent la même unité.
- Contrôle les angles droits avec une équerre.
- Mesure les côtés une seconde fois avant de découper.
- Inscris les dimensions et le nom de la pièce sur le plan.

Exemple de construction d'un rectangle :

Tu traces un rectangle de 45 cm sur 30 cm. Dessine un premier côté de 45 cm, puis construis un angle droit et mesure 30 cm. Termine les côtés opposés et vérifie que les 2 diagonales mesurent environ 54,1 cm chacune.

Astuce de terrain :
Avant de scier, marque les traits de coupe et les dimensions directement sur ton dessin. Prends quelques secondes pour contrôler chaque mesure. C'est une habitude simple que j'aurais aimé prendre plus tôt, car elle m'a évité plusieurs découpes à reprendre.

Ce qu'il faut retenir

Une figure plane a 2 dimensions, tandis qu'un solide en a 3. Pour préparer une pièce, distingue bien **périmètre et aire** du volume.

- Rectangle : aire = longueur × largeur ; périmètre = somme des côtés.
- Pavé droit : volume = longueur × largeur × hauteur. 1 000 cm³ = 1 litre.
- Avant de découper, utilise une règle, une équerre ou un compas et **vérifie les mesures**, les angles et les unités.

Un tracé contrôlé limite les erreurs et le gaspillage. Inscris les dimensions sur ton plan et vérifie-les une seconde fois avant la coupe.

Physique-chimie

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, tu apprends à mesurer, expérimenter et interpréter des résultats liés au métier. Cette matière contribue à l'épreuve de **Mathématiques et physique-chimie**, de coefficient 2.

En CCF, tu passes une évaluation expérimentale de **45 minutes**, avec échanges oraux et réponses écrites, en dernière année. En examen final, la partie scientifique écrite représente 45 minutes sur 1 h 30 au total. Dans les 2 cas, elle compte pour 8 points sur 20.

Conseil :
Je te conseille de réserver **15 minutes de révision**, 3 fois par semaine. Reprends une formule, vérifie ses unités puis applique-la à un exercice. Pour rendre l'apprentissage concret, entraîne-toi à interpréter une mesure réalisée en atelier plutôt qu'à mémoriser uniquement des définitions.

Pendant les travaux pratiques, lis le protocole avant de manipuler. Note tes observations et explique ton raisonnement simplement. Garde une fiche de tes erreurs pour cibler tes révisions. Si tu bloques, demande une explication, puis refais l'exercice tranquillement.

Table des matières

Chapitre 1 : Décrire les mouvements et l'équilibre des objets ..... Aller
1. Décrire le mouvement d'un objet ..... Aller
2. Comprendre l'équilibre d'un objet ..... Aller
Chapitre 2 : Préparer et caractériser les solutions en sécurité ..... Aller
1. Comprendre une solution et lire les risques ..... Aller
2. Préparer une solution et calculer sa concentration ..... Aller
3. Mesurer, diluer et travailler proprement ..... Aller
Chapitre 3 : Mesurer les sons et protéger ton audition ..... Aller
1. Comprendre et mesurer le bruit ..... Aller
2. Protéger ton audition au quotidien ..... Aller
Chapitre 4 : Thermique et mesures par capteurs électriques ..... Aller
1. Comprendre les échanges thermiques ..... Aller
2. Mesurer avec un capteur électrique ..... Aller
3. Utiliser les mesures en atelier ..... Aller
Chapitre 5 : Lumière et capteurs pour transmettre un signal ..... Aller
1. Comprendre le signal lumineux ..... Aller
2. Utiliser un capteur de lumière ..... Aller

3. Réaliser un test fiable ..... Aller

Chapitre 1 : Décrire les mouvements et l'équilibre des objets

1. Décrire le mouvement d'un objet :

Observer depuis un repère :
Pour décrire un mouvement, tu choisis d'abord un objet de référence, appelé repère. Un objet peut sembler immobile par rapport à l'établi, mais bouger par rapport au sol si l'établi est transporté.

Repérer la trajectoire et la vitesse :
La trajectoire est le chemin suivi par l'objet. Elle peut être rectiligne, si le chemin est droit, ou curviligne, s'il est courbe. Pour calculer une vitesse moyenne, divise la distance parcourue par la durée du trajet. La vitesse s'exprime souvent en mètres par seconde.

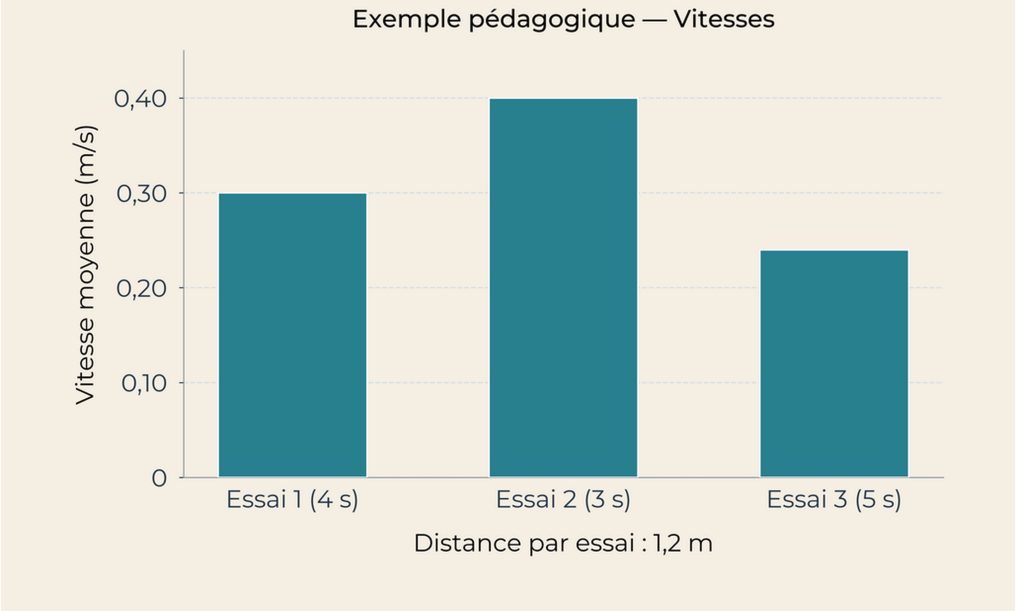
- Trajectoire rectiligne : déplacement le long d'une ligne droite.
- Trajectoire curviligne : déplacement le long d'une courbe.
- Vitesse constante : l'objet parcourt des distances égales pendant des durées égales.
- Vitesse variable : l'objet accélère ou ralentit.

Sur un siège, tu peux observer le mouvement d'une roulette, d'une pièce qui glisse ou d'un siège que tu déplaces. Précise toujours par rapport à quoi tu décris ce mouvement, sinon ta description peut prêter à confusion.

Manipulation et mesures :
Pose un siège sur un sol plat. Fais-le rouler sur une distance mesurée de 1,2 m, puis chronomètre le déplacement. Recommence 3 fois sans changer de repère, et note chaque durée pour comparer les résultats.

Essai	Distance	Durée	Vitesse moyenne
1	1,2 m	4 s	0,30 m/s
2	1,2 m	3 s	0,40 m/s
3	1,2 m	5 s	0,24 m/s

Graphique chiffré



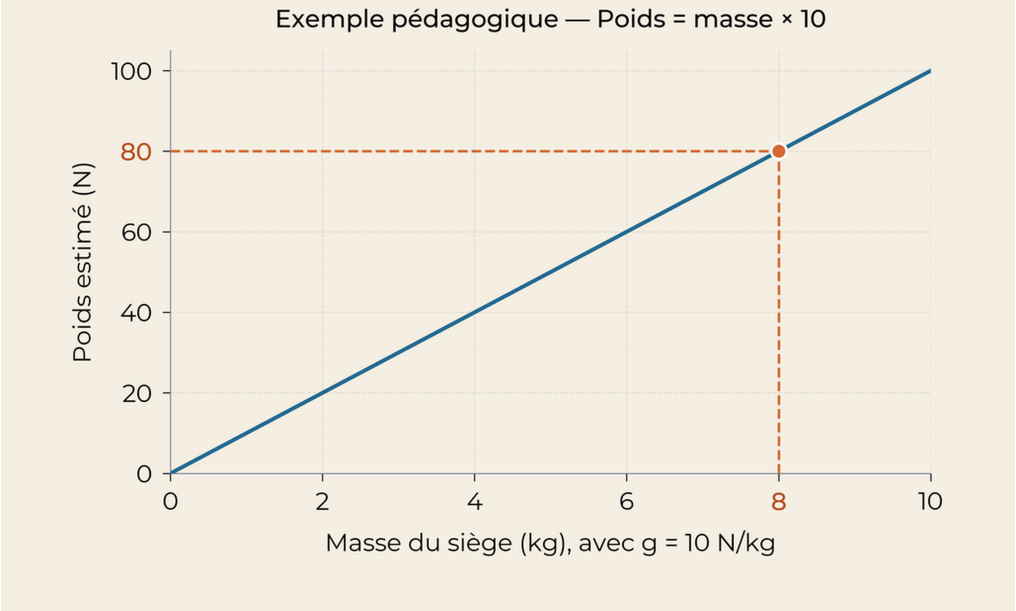
La formule utilisée est vitesse moyenne = distance ÷ durée. Pour l'essai 1, 1,2 m ÷ 4 s = 0,30 m/s. Les résultats différents montrent que le siège n'a pas roulé à la même vitesse à chaque essai, ou que le chronométrage manque de précision.

2. Comprendre l'équilibre d'un objet :

Identifier les forces :
Un objet posé sans bouger subit notamment son poids, dirigé vers le bas, et l'action du sol, dirigée vers le haut. Si ces forces se compensent, l'objet reste immobile. Une force s'exprime en newtons, notés N.

Pour estimer le poids, tu peux utiliser la formule poids = masse × intensité de la pesanteur. Près de la surface de la Terre, on prend souvent 10 N/kg. Un siège de 8 kg a donc un poids d'environ 80 N.

Graphique chiffré



Vérifier la stabilité :
Un objet est stable si sa base le soutient correctement. Pour un siège, les pieds forment une zone d'appui. Tant que la projection de son centre de gravité reste dans cette zone, il ne bascule pas. Une base plus large améliore généralement la stabilité.

En atelier, vérifie que le siège repose sur ses 4 pieds et que le sol est régulier. Un pied trop court ou un assemblage qui bouge peut provoquer un balancement. Ne confonds pas un objet immobile avec un objet bien stable.

Exemple de vérification d'un siège :
Un siège de 8 kg est posé sur un sol plat. Appuie doucement sur l'assise en 4 points, puis observe les pieds. Si un pied se soulève ou si le siège bascule, repère le défaut avant de poursuivre le travail. Livrable attendu : une fiche de contrôle indiquant la masse, les 4 points testés et le résultat de chaque essai.

Ta check-list en atelier :

- Choisis et nomme ton repère, par exemple le sol ou l'établi.
- Mesure la distance en mètres et la durée en secondes.
- Calcule la vitesse moyenne avec les bonnes unités.
- Repère les forces principales et vérifie si l'objet bouge.
- Teste les appuis du siège sans forcer, puis note toute instabilité.

Astuce de terrain :
Quand tu chronomètres un déplacement, demande à un camarade de lancer le chronomètre et à un autre d'observer la trajectoire. Cette répartition limite les erreurs de mesure et te permet de rester concentré sur le siège.

Ce qu'il faut retenir

Pour décrire un mouvement, choisis un **objet de référence**, puis observe sa trajectoire et mesure sa vitesse moyenne.

- Une trajectoire peut être rectiligne ou curviligne. La vitesse moyenne correspond à la distance divisée par la durée.
- Un objet reste immobile lorsque les forces exercées sur lui se compensent. Le poids se calcule avec la masse et la pesanteur.
- La **stabilité du siège** dépend de ses appuis : vérifie ses quatre pieds et assure-toi que le sol est régulier.

Précise toujours ton repère et note tes mesures. En atelier, teste l'équilibre sans forcer afin de repérer toute instabilité.

Chapitre 2 : Préparer et caractériser les solutions en sécurité

1. Comprendre une solution et lire les risques :

Les éléments d'une solution :
Une solution est un mélange homogène. Le solvant est le liquide qui dissout, souvent l'eau. Le soluté est la substance dissoute. En atelier, tu peux rencontrer des solutions dans certains produits de nettoyage ou de traitement du bois.

Repérer les dangers avant d'agir :
Avant de manipuler un produit, lis son étiquette et les consignes de l'atelier. Repère les pictogrammes, les conseils de prudence et les équipements nécessaires. Si une information manque ou si le contenant n'est pas identifié, ne l'utilise pas et demande au professeur.

Choisir ta protection :

- Enfile une blouse et des lunettes si le protocole le demande.
- Utilise des gants adaptés au produit, selon l'étiquette et les consignes.
- Attache tes cheveux et garde ton espace de travail dégagé.
- Ne mange pas et ne bois pas pendant la manipulation.

Les pictogrammes et les conseils de prudence aident à repérer les dangers et les précautions à prendre. En cas de doute, ne te fie pas à l'apparence du liquide, consulte les consignes de sécurité avec ton enseignant.

Exemple de contrôle avant manipulation :
Tu dois préparer une petite quantité de solution nettoyante pour une démonstration. Tu vérifies l'étiquette, tu mets les protections prévues et tu prends uniquement le matériel demandé. Si le produit n'a pas d'étiquette, tu arrêtes la préparation et tu préviens l'enseignant.

2. Préparer une solution et calculer sa concentration :

Préparer par dissolution :
Pour dissoudre un solide, pèse la masse demandée, verse-la dans un récipient adapté, ajoute une partie du solvant et mélange jusqu'à dissolution. Transfère ensuite le mélange dans une fiole jaugée, puis ajoute du solvant jusqu'au trait.

Calculer la concentration massique :
La concentration massique indique la masse de soluté présente dans 1 litre de solution. Utilise la relation C = m ÷ V. La masse m s'exprime en grammes, le volume V en litres et la concentration C en grammes par litre.

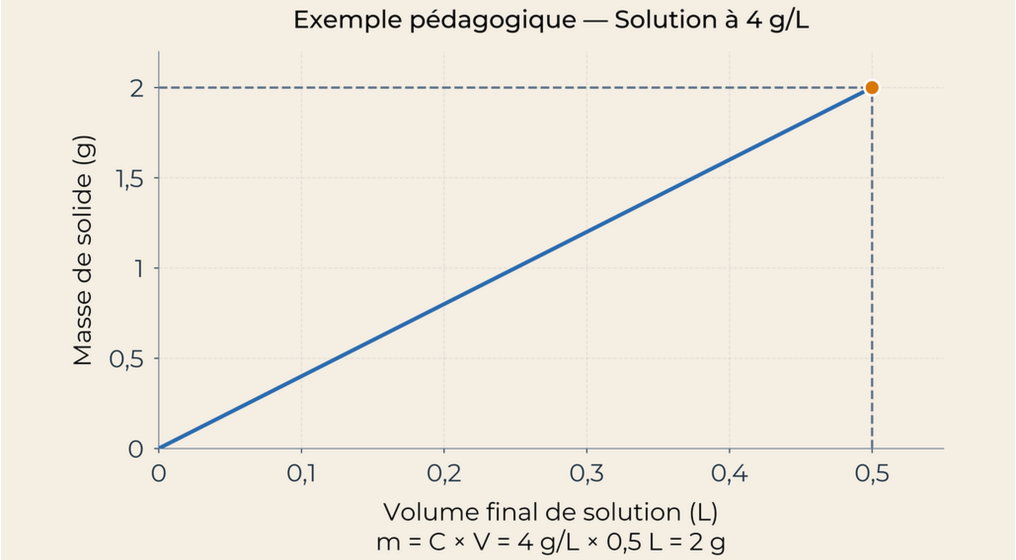
Mesure	Valeur	Unité

Masse de soluté	2	g
Volume final	0,5	L
Concentration calculée	4	g/L

Le calcul donne C = 2 g ÷ 0,5 L = 4 g/L. Cela signifie que chaque litre de cette solution contiendrait 4 g de soluté si sa concentration restait la même. Le programme de physique-chimie prévoit la préparation de solutions par dissolution ou dilution.

Exemple de préparation chiffrée :
Tu dois préparer 0,5 L d'une solution à 4 g/L. Calcule la masse nécessaire : m = C × V, donc 4 g/L × 0,5 L = 2 g. Tu pèses 2 g de solide, tu le dissous, puis tu complètes jusqu'au volume final de 0,5 L.

Graphique chiffré



3. Mesurer, diluer et travailler proprement :

Réaliser une dilution :
Diluer, c'est ajouter du solvant pour obtenir une solution moins concentrée. Préleve le volume indiqué de solution mère avec le matériel adapté, transfère-le dans une fiole jaugée et complète avec le solvant jusqu'au trait. Mélange doucement en bouchant la fiole.

Caractériser une solution :
Tu peux comparer la couleur d'une solution à une échelle de teintes ou mesurer son pH avec du papier indicateur ou un appareil adapté. Note chaque mesure avec son unité et la méthode utilisée. Un résultat cohérent doit correspondre au protocole suivi.

Représentation visuelle



Le chantournage permet de réaliser des formes courbes précises dans le bois

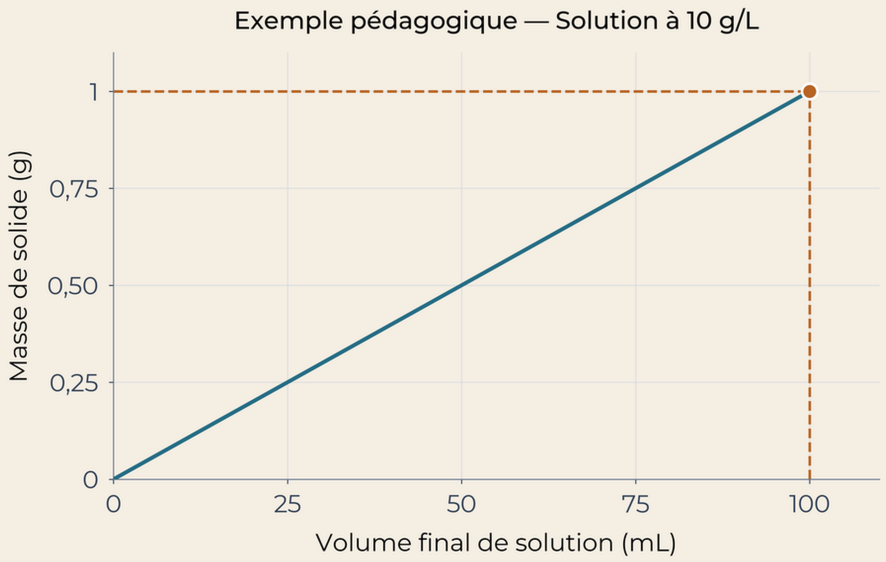
Pour le pH, une valeur inférieure à 7 indique une solution acide, 7 une solution neutre et une valeur supérieure à 7 une solution basique. Ne goûte jamais une solution et ne la touche pas pour l'identifier.

Ta check-list de préparation :

- Vérifie le nom du produit et les consignes avant de commencer.
- Prépare le matériel et les protections nécessaires.
- Mesure les quantités avec le bon instrument et note les unités.
- Étiquette la solution avec son nom, sa concentration et la date.
- Range le poste et suis les consignes pour les déchets.

Exemple de mini-cas en atelier :
Pour un essai encadré, tu prépares 100 mL d'une solution aqueuse à 10 g/L à partir d'un solide non dangereux fourni par l'enseignant. Tu calcules 1 g de solide, tu le dissous, puis tu complètes à 100 mL. Tu notes le volume et la concentration sur l'étiquette. Livrable attendu : une fiole étiquetée et une fiche de préparation avec le calcul, les mesures et tes observations.

Graphique chiffré



Ce qu'il faut retenir

Avant toute manipulation, vérifie l'étiquette et les consignes, puis porte les protections adaptées. Une solution contient un soluté dissous dans un solvant.

- Pour dissoudre un solide, pèse-le, mélange-le au solvant, puis complète au trait de jauge.
- Calcule la **concentration massique** avec C = m ÷ V, en g/L.
- Pour diluer, ajoute du solvant à un volume mesuré de solution mère.
- Mesure et note les résultats, étiquette la solution et respecte les consignes de rangement et de déchets.

Ne goûte jamais une solution et ne l'identifie pas au toucher. En cas de doute sur un produit ou une mesure, arrête-toi et demande conseil à ton enseignant.

Chapitre 3 : Mesurer les sons et protéger ton audition

1. Comprendre et mesurer le bruit :

Les sons et les décibels :
Un son est une vibration qui se propage dans l'air. Son niveau se mesure en décibels, notés dB. L'échelle est logarithmique, donc une hausse de quelques décibels peut correspondre à une augmentation importante de l'énergie sonore.

Lire une mesure :
Au travail, on utilise souvent le décibel pondéré A, noté dB(A), qui tient compte de la sensibilité de l'oreille. Un sonomètre permet de mesurer le niveau à un endroit donné. Un téléphone peut aider à repérer un bruit, mais sa mesure ne remplace pas une évaluation professionnelle.

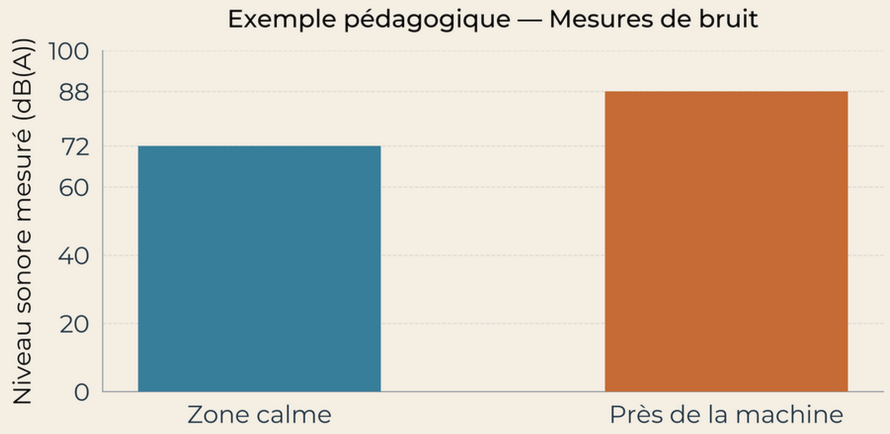
Faire une mesure simple :
Avec l'accord de ton enseignant, place un sonomètre à hauteur d'oreille, sans toucher la machine. Note le niveau quand l'atelier est calme, puis pendant une opération. Garde la même position et relève aussi la durée d'exposition.

Situation de travail	Niveau mesuré	Durée indicative équivalente
Atelier calme	70 dB(A)	Pas de comparaison indiquée ici
Bruit soutenu	80 dB(A)	8 h
Machine bruyante	89 dB(A)	1 h
Bruit très intense	92 dB(A)	30 min

Ces durées sont des repères d'exposition équivalente, pas des durées de travail recommandées. Selon l'INRS, 8 h à 80 dB(A) correspondent à 1 h à 89 dB(A). Retenir ce principe t'aide à comprendre pourquoi le niveau et le temps passé au bruit comptent ensemble.

Exemple de mesure en atelier :
Tu mesures 72 dB(A) dans une zone calme, puis 88 dB(A) près d'une machine en fonctionnement. Note l'emplacement, la machine et la durée. Le résultat aide à repérer une zone à faire évaluer, il ne suffit pas à établir seul le risque réglementaire.

Graphique chiffré



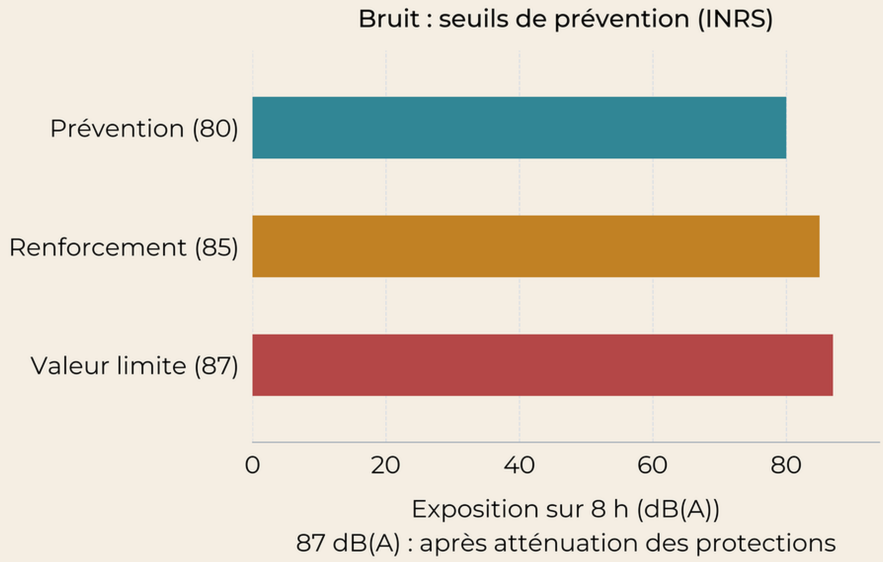
Machine en fonctionnement lors de la mesure.
À noter : emplacement, machine, durée.
Repérage uniquement : ces mesures seules
ne suffisent pas à établir le risque réglementaire.

2. Protéger ton audition au quotidien :

Les effets du bruit :
Une exposition répétée à un bruit intense peut abîmer l'audition de façon irréversible. Elle peut aussi provoquer des sifflements, de la fatigue ou des difficultés à se concentrer. Si tes oreilles bourdonnent après une séance, signale-le à ton enseignant ou à ton responsable de stage.

Les seuils à connaître :
Selon l'INRS, 80 dB(A) sur une journée de référence de 8 h est le seuil inférieur qui déclenche des actions de prévention. À partir de 85 dB(A), des mesures renforcées sont prévues. La valeur limite est de 87 dB(A), en tenant compte de l'atténuation des protections auditives.

Graphique chiffré



Choisir et porter une protection :
Les bouchons d'oreilles et les serre-têtes antibruit diminuent le bruit reçu. Choisis une protection adaptée au poste, vérifie qu'elle est propre et porte-la correctement pendant toute l'opération bruyante. Une protection mal ajustée ou retirée quelques minutes protège moins bien.

Réduire le bruit à la source :
La protection individuelle ne remplace pas les solutions collectives. Respecte les consignes de l'atelier, éloigne-toi d'une machine en marche quand ton travail le permet et signale un outil anormalement bruyant. Ne modifie jamais un carter ou un dispositif de sécurité.

Exemple de mini-cas en atelier :
En stage, tu ponces une pièce de siège pendant 20 min près d'une machine mesurée à 89 dB(A). Tu préviens ton tuteur, mets la protection prévue et suis les consignes pour organiser le poste. Résultat attendu : le travail est réalisé avec une protection adaptée et l'exposition est signalée.

Livrable attendu :
Rédige une fiche de relevé d'une page indiquant la machine, le lieu, le niveau mesuré, la durée, la protection utilisée et l'action proposée. Si tu n'as pas l'autorisation ou le matériel adapté, ne mesure pas seul, demande l'aide de ton enseignant ou de ton tuteur.

Ta check-list sur le terrain :

- Repère la machine ou l'opération bruyante.
- Vérifie les consignes et la protection adaptée.

- Porte la protection avant le démarrage.
- Note le niveau et la durée si la mesure est encadrée.
- Signale un bruit inhabituel ou des sifflements dans les oreilles.

Ce qu'il faut retenir

Le bruit se mesure en dB(A), mais le risque dépend aussi de la **durée d'exposition**. Une mesure simple sert à repérer les zones à faire évaluer, sans remplacer l'avis d'un professionnel.

- À partir de 80 dB(A), des actions de prévention sont nécessaires; dès 85 dB(A), elles sont renforcées.
- Porte une **protection adaptée** correctement et pendant toute l'opération bruyante.
- Signale les bruits inhabituels ou les sifflements et respecte les consignes de sécurité.

Protège ton audition en agissant aussi sur la source du bruit. Si tu dois mesurer, fais-le avec l'accord et l'accompagnement de ton enseignant ou de ton tuteur.

Chapitre 4 : Thermique et mesures par capteurs électriques

1. Comprendre les échanges thermiques :

Température et chaleur :
La température indique si un objet est chaud ou froid, et se mesure en degrés Celsius (°C). La chaleur, elle, correspond à un transfert d'énergie entre des objets de températures différentes. Elle passe naturellement du plus chaud vers le plus froid.

Effets de la température :
La chaleur peut modifier les matériaux. Le bois peut sécher, se dilater légèrement ou se déformer selon l'humidité et les conditions ambiantes. En atelier, pense donc à laisser le bois s'acclimater avant de l'assembler, surtout s'il vient d'un lieu très froid ou très humide.

Exemple de contrôle thermique :
Tu mesures une pièce de bois à 12 °C après son arrivée dans l'atelier, où il fait 20 °C. Laisse-la s'acclimater plusieurs heures, puis reprends la mesure. Une température plus proche de celle de l'atelier indique que le matériau s'est adapté, mais ne renseigne pas à elle seule sur son humidité.

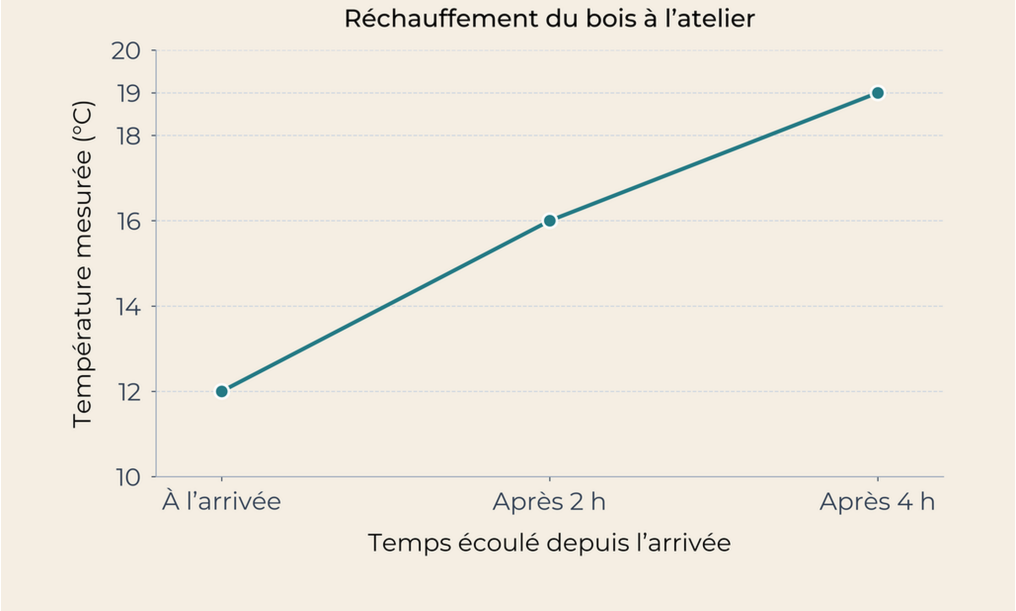
2. Mesurer avec un capteur électrique :

Le rôle du capteur :
Un capteur transforme une grandeur physique en signal électrique mesurable. Pour suivre une température, on peut utiliser une sonde avec affichage, une thermistance ou un thermocouple. Le thermomètre infrarouge mesure sans contact, tandis qu'une sonde doit toucher la surface.

Lire et comparer les mesures :
Note toujours la valeur, l'unité, l'endroit mesuré et l'heure. Une mesure isolée peut être trompeuse, par exemple si la sonde touche une surface en plein soleil. Reprends la mesure au même endroit et attends que l'affichage se stabilise.

Moment	Température mesurée	Observation
À l'arrivée	12 °C	Bois froid au toucher
Après 2 heures	16 °C	La pièce se réchauffe
Après 4 heures	19 °C	Température proche de l'atelier

Graphique chiffré



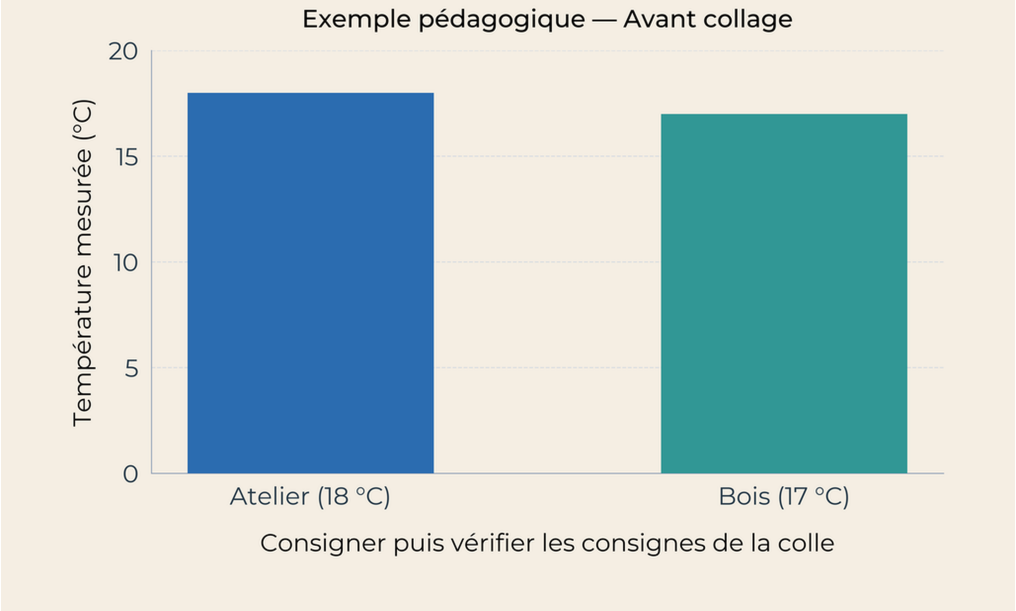
Exemple de manipulation courte :
Pose une sonde sur une chute de bois et relève sa température toutes les 2 heures. Note les valeurs dans un tableau. Si elles passent de 12 °C à 19 °C en 4 heures, la pièce se rapproche de la température de l'atelier. Le livrable attendu est un tableau daté avec les mesures et une courte interprétation.

3. Utiliser les mesures en atelier :

Relier température et signal électrique :
Certains capteurs changent de résistance quand leur température varie. Un appareil électronique mesure cette variation et l'affiche en °C. Tu n'as généralement pas besoin de calculer la résistance, mais tu dois vérifier que le capteur est bien branché et adapté à la mesure.

Mini cas concret :
Avant de coller un assemblage de siège, tu contrôles l'ambiance de l'atelier et la surface du bois avec un thermomètre. L'atelier est à 18 °C et le bois à 17 °C. Tu consignes les 2 valeurs et vérifies les consignes du produit de collage avant de commencer.

Graphique chiffré



Le résultat attendu est une fiche de contrôle indiquant la date, l'heure, les 2 températures et la décision prise. Si une valeur ne respecte pas les consignes du produit, tu suspends le collage et demandes confirmation à ton responsable.

Check-list avant de mesurer :

- Choisis un appareil adapté à la température et à la surface.
- Vérifie que l'écran affiche une valeur stable et une unité en °C.
- Place la sonde au bon endroit, sans la tenir contre une source de chaleur.
- Note la valeur, l'heure et l'emplacement de la mesure.
- Compare le résultat aux consignes de l'atelier ou du produit utilisé.

Ce qu'il faut retenir

La température mesure l'état thermique d'un objet, tandis que la chaleur est un transfert d'énergie du plus chaud vers le plus froid. En atelier, laisse le bois **s'acclimater plusieurs heures** avant de l'assembler.

- Choisis un capteur adapté : sonde avec contact ou thermomètre infrarouge sans contact.
- Attends une valeur stable et note la température, l'unité, l'heure et l'endroit mesuré.
- Compare les mesures aux **consignes du produit** avant de commencer un collage.

Une mesure de température ne suffit pas à connaître l'humidité du bois. Si les conditions ne respectent pas les consignes, suspends le travail et demande confirmation à ton responsable.

Chapitre 5 : Lumière et capteurs pour transmettre un signal

1. Comprendre le signal lumineux :

Le principe :
Un signal transporte une information d'un endroit à un autre. Avec la lumière, un émetteur envoie un faisceau lumineux et un récepteur le détecte. Le signal peut être transmis par une lumière continue ou par des clignotements.

Émetteur et récepteur :
Une DEL peut produire la lumière, tandis qu'un capteur photosensible peut la recevoir. Si la lumière est interrompue, le signal reçu change. J'ai trouvé plus simple de retenir ce duo : l'un envoie, l'autre détecte.

Exemple d'un signal interrompu :
Une DEL éclaire un capteur placé à 10 cm. Quand tu glisses un morceau de carton entre les 2, le capteur ne reçoit presque plus de lumière. Ce changement peut servir à déclencher une alarme ou un voyant.

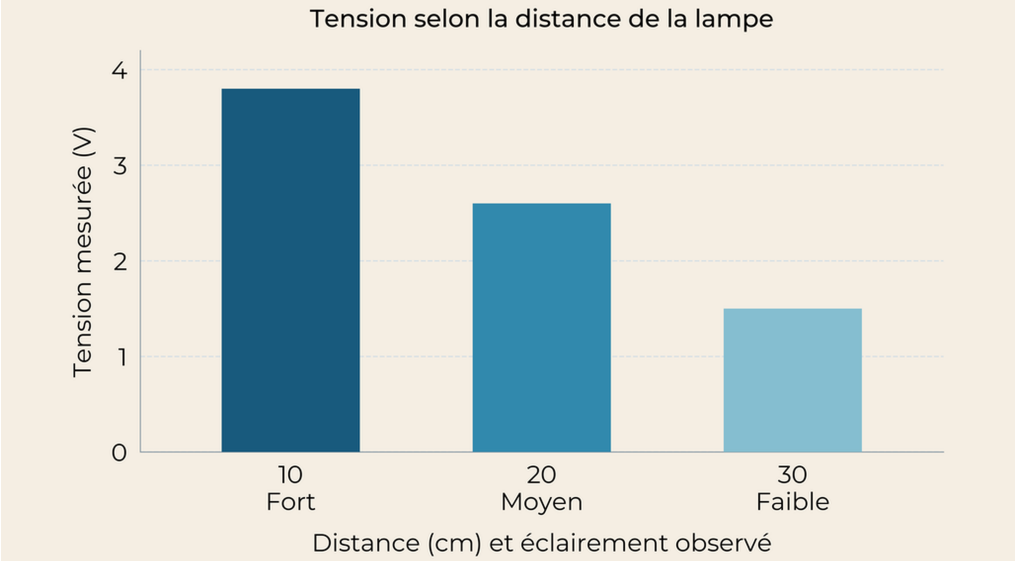
2. Utiliser un capteur de lumière :

Ce que mesure le capteur :
Un capteur de lumière transforme l'éclairage reçu en une variation électrique. Selon le modèle, sa tension ou sa résistance change. Il ne « comprend » pas l'objet devant lui, il réagit seulement à la lumière qui atteint sa surface.

Une manipulation courte :
Prépare un capteur photosensible, un multimètre, une lampe et une règle. Mesure la tension du capteur à 10 cm, puis à 30 cm. Garde la même lampe et évite de faire de l'ombre avec ta main.

Distance de la lampe	Éclairement observé	Tension mesurée
10 cm	Fort	3,8 V
20 cm	Moyen	2,6 V
30 cm	Faible	1,5 V

Graphique chiffré



Dans cet exemple, la tension baisse quand la lampe s'éloigne. C'est une tendance, pas une règle identique pour tous les montages. Vérifie le branchement et compare tes mesures dans les mêmes conditions avant de tirer une conclusion.

Exemple de détection sur un poste de travail :
Tu installes un capteur face à une lampe témoin. Quand une pièce de bois coupe le faisceau, le voyant change d'état. Ce montage peut illustrer la détection d'un passage, mais ne remplace pas un dispositif de sécurité certifié.

3. Réaliser un test fiable :

Les vérifications utiles :
Avant une mesure, repère les bornes du multimètre et choisis le bon réglage. Pour une tension, branche l'appareil en dérivation. Ne touche pas les parties métalliques des pointes de mesure, et demande de l'aide si le montage est alimenté sur le secteur.

Mini cas et livrable attendu :
En atelier, tu veux vérifier si un capteur détecte le passage d'une pièce. Place l'émetteur et le récepteur à 15 cm, relève la tension sans obstacle, puis avec une chute de tissu devant le faisceau.

Réalise 3 mesures dans chaque situation et note-les avec leur unité. Si les valeurs diffèrent clairement, le capteur réagit à l'obstacle. Le livrable attendu est un tableau de mesures avec une phrase indiquant ce que tu as observé.

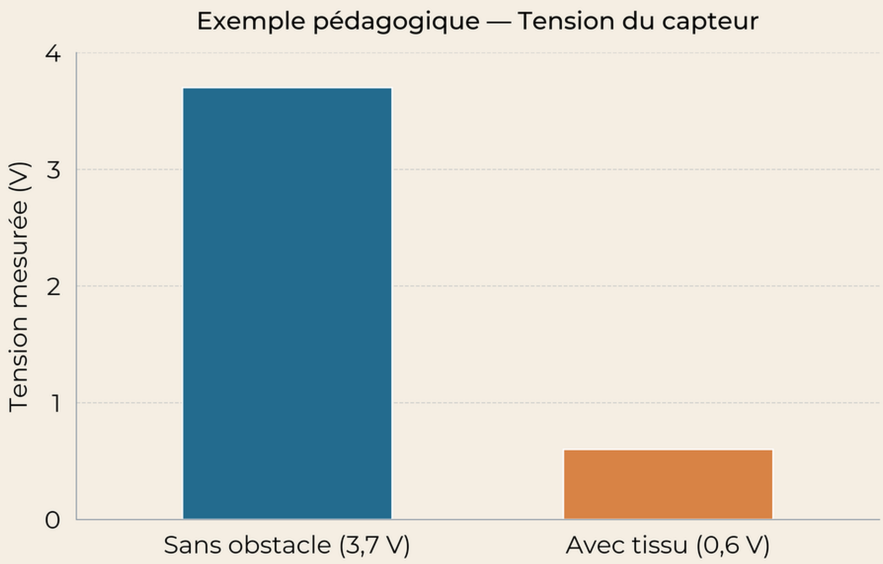
Ta check-list de terrain :

- Vérifie que l'émetteur et le récepteur se font face.

- Mesure et note la distance en centimètres.
- Garde la même lampe et le même éclairage ambiant.
- Répète chaque mesure 3 fois et indique les unités.
- Note si le faisceau est libre ou interrompu.

Exemple d'interprétation :
Sans obstacle, tu mesures 3,7 V, puis 0,6 V avec un morceau de tissu devant le faisceau. La forte baisse montre que le capteur reçoit moins de lumière. Si les résultats varient beaucoup, vérifie l'alignement et l'éclairage de la pièce.

Graphique chiffré



Ce qu'il faut retenir

Un signal lumineux transmet une information grâce à un émetteur, comme une DEL, et à un récepteur photosensible. Le capteur réagit à la lumière reçue en modifiant une grandeur électrique.

- Un obstacle qui coupe le faisceau peut déclencher un changement de signal.
- L'éloignement de la lampe peut réduire l'éclairement et modifier la tension mesurée.
- Pour un test fiable, garde les mêmes conditions, vérifie l'alignement et répète chaque mesure trois fois avec les unités.

Compare les mesures avec et sans obstacle pour vérifier la détection. Note tes résultats dans un tableau et formule brièvement ton observation.

Langue vivante étrangère : Anglais

Présentation de la matière :
Dans ton CAP Menuisier en sièges, l'Anglais peut t'aider à présenter ton métier, décrire une chaise et échanger avec un client étranger. Tu peux travailler le **vocabulaire des outils**, des essences de bois et des dimensions à partir de situations d'atelier.

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

Conseil :
Si ton établissement propose cet enseignement, réserve **10 minutes régulières** pour revoir les mots utilisés en atelier. Associe chaque terme à une photo ou à un outil réel.

Entraîne-toi ensuite à **décrire un siège** avec des phrases courtes. Présente son matériau, sa couleur et ses dimensions, puis enregistre-toi pour écouter ta prononciation.

Ne cherche pas un accent parfait. Je te conseille surtout d'oser parler et de demander une correction quand tu hésites.

Table des matières

Chapitre 1 : Comprendre et échanger au quotidien ..... Aller
1. Comprendre les échanges simples ..... Aller
2. Échanger dans une situation concrète ..... Aller

Chapitre 2 : Lire et rédiger des documents professionnels ..... Aller
1. Repérer les informations utiles ..... Aller
2. Rédiger un message professionnel ..... Aller
3. Vérifier et transmettre un document ..... Aller

Chapitre 3 : Présenter ton métier et les cultures anglophones ..... Aller
1. Présenter ton métier ..... Aller
2. Parler de ton travail en situation ..... Aller
3. Découvrir les cultures anglophones ..... Aller

Chapitre 1 : Comprendre et échanger au quotidien

1. Comprendre les échanges simples :

Les formules utiles :
Au travail, tu peux avoir besoin de saluer, de te présenter ou de demander une information. Ces formules courtes t'aident à démarrer une conversation, même si tu ne connais pas encore beaucoup de vocabulaire anglais.

Phrase en anglais	Traduction en français
Hello, my name is Léa.	Bonjour, je m'appelle Léa.
I am a trainee.	Je suis en formation.
I work in a workshop.	Je travaille dans un atelier.
Could you repeat, please?	Peux-tu répéter, s'il te plaît ?
Could you speak more slowly?	Peux-tu parler plus lentement ?
I don't understand.	Je ne comprends pas.
What does this word mean?	Que signifie ce mot ?
Thank you for your help.	Merci pour ton aide.

Écouter et demander de l'aide :
Quand tu écoutes, repère d'abord les mots que tu connais et le sujet général. Tu n'as pas besoin de comprendre chaque mot pour saisir une consigne simple. Si tu es perdu, demande calmement de répéter ou de parler plus lentement.

Exemple : "Could you repeat the instruction, please?" (Peux-tu répéter la consigne, s'il te plaît ?) Cette phrase est utile si ton maître de stage te donne une indication pendant que tu prépares un siège.

Erreurs fréquentes :

- Évite "I no understand". Dis plutôt "I don't understand." (Je ne comprends pas.)
- Évite "Repeat, please" si tu veux demander poliment. Dis "Could you repeat, please?" (Peux-tu répéter, s'il te plaît ?)
- Ne fais pas semblant d'avoir compris une consigne importante. Demander une répétition permet d'éviter une erreur dans le travail.

2. Échanger dans une situation concrète :

Présenter une tâche :
Dans un atelier, tu peux rencontrer un visiteur ou échanger avec une personne anglophone. Présente-toi simplement, puis explique ce que tu fais avec des phrases courtes. Parler lentement vaut mieux que chercher une phrase compliquée.

Exemple : “I am repairing a chair.” (Je répare une chaise.) Tu peux ensuite préciser le matériau ou l’étape en cours : “The frame is made of wood.” (La structure est en bois.)

Mini-dialogue à l’atelier :
Visitor: “What are you working on?” (Visiteur : « Sur quoi travailles-tu ? »)

Trainee: “I am repairing a chair. I am checking the wooden frame.” (Élève : « Je répare une chaise. Je vérifie la structure en bois. »)

Visitor: “Can you show me the seat?” (Visiteur : « Peux-tu me montrer l’assise ? »)

Trainee: “Yes, here it is.” (Élève : « Oui, la voici. »)

Mini-cas pratique :
Un visiteur anglophone arrive dans l’atelier pendant que tu travailles sur une chaise. En 3 échanges, tu te présentes, tu nommes la tâche et tu réponds à une question simple. Le résultat attendu est un échange compréhensible, sans chercher à parler parfaitement.

Livrable attendu : prépare une fiche de 4 phrases en anglais avec leur traduction, puis entraîne-toi à la dire à voix haute en moins de 1 minute. Une fiche courte est plus facile à relire avant une visite ou une période de stage.

Repères pour communiquer :
Avant de répondre, prends une seconde pour écouter jusqu’au bout. Si tu ne comprends qu’une partie, reformule ce que tu as compris et pose une question précise. Sur le terrain, cette habitude évite les malentendus et montre que tu es attentif.

À vérifier	Action utile
Le sujet	Repère les mots connus et le thème de l’échange.
La consigne	Demande de répéter si une étape reste floue.
Ta réponse	Utilise une phrase courte et claire.
La politesse	Commence par saluer et remercie à la fin.
La compréhension	Vérifie que tu as compris avant de commencer.

Ce qu’il faut retenir

Pour échanger en anglais au travail, privilégie des phrases simples et reste attentif au sujet général. Tu peux te présenter, décrire ta tâche et demander de l'aide poliment.

- Utilise **des formules utiles** pour saluer, te présenter et remercier.
- Si une consigne est floue, demande de répéter ou de parler plus lentement.
- Décris ton travail avec des phrases courtes, comme « I am repairing a chair. »
- Écoute jusqu'au bout et vérifie ta compréhension avant de commencer.

Tu n'as pas besoin de parler parfaitement : une communication claire et une **demande de clarification** évitent les malentendus. Entraîne-toi à dire quelques phrases à voix haute.

Chapitre 2 : Lire et rédiger des documents professionnels

1. Repérer les informations utiles :

Lire avec méthode :
Au travail, tu peux recevoir un courriel, une fiche de commande ou une consigne en anglais. Repère d'abord le type de document, son expéditeur, sa date et l'action demandée. Ça t'évite de commencer une tâche sans avoir compris l'essentiel.

Vocabulaire du métier :
Apprends à reconnaître les mots liés aux sièges et aux matériaux. Même si tu ne comprends pas chaque phrase, quelques termes bien repérés peuvent t'aider à identifier la pièce, la matière ou la quantité à préparer.

Mot ou phrase en anglais	Traduction française
The seat	L'assise
The chair frame	La carcasse de la chaise
The fabric	Le tissu
The foam	La mousse
The order	La commande
Please confirm the quantity.	Merci de confirmer la quantité.
Delivery date	Date de livraison

Comprendre les consignes :
Entoure les nombres, les dates et les unités de mesure. Vérifie ensuite à quoi ils correspondent. En atelier, confondre 2 mètres de tissu et 2 rouleaux peut entraîner une commande inutile ou retarder la fabrication.

Exemple de lecture d'une commande :
"Please prepare 4 chair seats by Friday." (Merci de préparer 4 assises de chaise pour vendredi.) Tu repères la quantité, les pièces concernées et la date limite avant de commencer.

2. Rédiger un message professionnel :

Organiser ton message :
Un message professionnel efficace reste court et poli. Donne un objet précis, explique la raison de ton message, puis indique clairement ce que tu demandes. Relis les noms, les quantités et les dates avant l'envoi.

Formules utiles :
Ces phrases simples peuvent servir pour demander une information ou transmettre une consigne. Garde un ton respectueux et évite les formulations trop familières, même si tu écris à une personne que tu connais déjà.

“Could you confirm the fabric colour?” (Pourriez-vous confirmer la couleur du tissu ?)

“The order will be ready on Tuesday.” (La commande sera prête mardi.)

“Thank you for your message.” (Merci pour votre message.)

Mini-dialogue avec un fournisseur :
“Hello, we need 3 metres of blue fabric.” (Bonjour, nous avons besoin de 3 mètres de tissu bleu.)

“Certainly. When do you need it?” (Bien sûr. Pour quand en avez-vous besoin ?)

“By 15 June, please.” (Pour le 15 juin, s’il vous plaît.)

Dans ce court échange, tu annonces la quantité, la matière et la date souhaitée. C’est une bonne habitude à prendre, car ces détails permettent au fournisseur de répondre sans devoir te demander plusieurs précisions.

Erreurs fréquentes :

- Évite “I want fabric.” (Je veux du tissu.), qui peut sembler brusque. Écris plutôt : “Could you send us the fabric, please?” (Pourriez-vous nous envoyer le tissu, s’il vous plaît ?)
- Ne mélange pas “Tuesday” (mardi) et “Thursday” (jeudi). Écris la date complète si le jour peut prêter à confusion.
- Ne traduis pas mot à mot une phrase française. Choisis une formulation anglaise courte que tu connais et que tu peux vérifier.

Exemple de courriel professionnel :
“Subject: Fabric order. Hello, could you send 3 metres of blue fabric by 15 June? Thank you, Alex.” (Objet : Commande de tissu. Bonjour, pourriez-vous envoyer 3 mètres de tissu bleu pour le 15 juin ? Merci, Alex.)

3. Vérifier et transmettre un document :

Contrôler avant l’envoi :
Avant d’envoyer un courriel ou de remettre une fiche, vérifie que le destinataire est le bon et que toutes les informations pratiques sont présentes. Une relecture rapide de 2 minutes peut éviter une erreur de quantité ou de délai.

Mini-cas en atelier :

La responsable te demande de rédiger en anglais une demande de tissu pour 4 assises. Tu vérifies la couleur, la quantité et la date de livraison, puis tu écris un message court au fournisseur.

“We need 4 metres of green fabric for 4 chair seats by 20 June.” (Nous avons besoin de 4 mètres de tissu vert pour 4 assises de chaise avant le 20 juin.)

Représentation visuelle



Contrôler la finition garantit la qualité et l'esthétique des sièges

Tu relis ensuite le message avec la responsable avant l’envoi. Résultat attendu : le fournisseur reçoit une demande claire, avec la matière, la quantité et la date. Le livrable est un courriel professionnel prêt à envoyer.

Ta check-list avant envoi :

- Vérifie le nom du destinataire et l’objet du message.
- Contrôle la pièce, la matière et la couleur demandées.
- Relis les quantités, les unités et la date limite.
- Ajoute une formule de politesse et ton nom.
- Relis une dernière fois le message à voix basse.

Sur mon premier stage, j’avais oublié l’unité dans une demande de matériau. Depuis, je vérifie toujours les nombres avec leur unité et je fais relire les messages importants. Ce petit réflexe rend ton travail plus fiable.

Ce qu’il faut retenir

Pour traiter un document professionnel, repère son objectif et les informations pratiques avant d'agir. Dans tes messages, sois bref, poli et précis.

- Identifie l'expéditeur, la date et l'action demandée, puis souligne les **nombres et unités**.
- Utilise le vocabulaire métier pour préciser la pièce, la matière et la quantité.
- Structure ton courriel avec un objet précis, une demande claire et une formule de politesse.
- Avant l'envoi, vérifie le destinataire, les détails de commande et le délai.

Une **relecture attentive** limite les erreurs et permet au fournisseur de comprendre ta demande dès le premier message.

Chapitre 3 : Présenter ton métier et les cultures anglophones

1. Présenter ton métier :

Les informations à donner :
Pour parler de ton métier, présente son nom, les matériaux travaillés et les tâches que tu réalises. Tu peux expliquer que tu fabriques ou restaures des sièges, puis citer une étape précise, comme la préparation d'une carcasse en bois.

Des phrases utiles :
Prépare quelques phrases simples que tu peux retenir et adapter. Parle lentement, articule les mots importants et évite d'apprendre un texte trop long par cœur. C'est plus facile de rester naturel si tu comprends chaque phrase.

Phrase en anglais	Traduction française
I make and restore chairs.	Je fabrique et je restaure des chaises.
I work with wood and fabric.	Je travaille le bois et le tissu.
First, I check the frame.	D'abord, je vérifie la carcasse.
Then, I prepare the seat.	Ensuite, je prépare l'assise.
I enjoy making useful objects.	J'aime fabriquer des objets utiles.

Exemple de présentation :
Hello, I'm a student and I make and restore chairs. (Bonjour, je suis élève et je fabrique et restaure des sièges.) I work with wood, fabric and tools. (Je travaille le bois, le tissu et les outils.)

2. Parler de ton travail en situation :

Décrire une étape :
Quand tu présentes une réalisation, choisis 3 étapes faciles à suivre : l'état de départ, ton intervention et le résultat. Ce petit plan aide ton interlocuteur à comprendre ton travail, même si ton vocabulaire anglais reste simple.

Mini-dialogue à l'atelier :

- What are you repairing? (Qu'est-ce que tu répares ?)
- I'm repairing an old chair. (Je répare une vieille chaise.)
- What do you do first? (Que fais-tu en premier ?)
- First, I check the wooden frame. (D'abord, je vérifie la carcasse en bois.)

Exemple de mini-cas :

En stage, un client anglophone te demande ce que tu fais sur une chaise ancienne. En 2 minutes, tu présentes 3 étapes : vérifier la carcasse, remplacer une pièce abîmée et contrôler la stabilité. Le résultat attendu est une explication orale courte, avec 3 phrases préparées et compréhensibles.

Erreurs fréquentes :

- Évite “I am a chair”, qui signifie « Je suis une chaise ». Dis plutôt “I make chairs.” (Je fabrique des chaises.)
- Évite de dire “I work wood”. Dis “I work with wood.” (Je travaille le bois.)
- Ne confonds pas “fabric”, qui signifie « tissu », avec “factory”, qui signifie « usine ».

3. Découvrir les cultures anglophones :

Des habitudes variées :
Les cultures anglophones ne sont pas toutes identiques. Les usages peuvent varier selon le pays, la région et la personne. Dans un échange professionnel, observe la situation, reste poli et évite de supposer que tout le monde a les mêmes habitudes.

Une attitude professionnelle :
Une salutation, un remerciement et une présentation claire facilitent le premier contact. Dans certains échanges, l’interlocuteur peut commencer par parler de façon informelle. Réponds simplement et garde un ton respectueux, surtout si tu ne connais pas encore la personne.

Ta check-list avant un échange :

À vérifier	Ton repère
Saluer	Dire “Hello” ou “Good morning”. (Bonjour.)
Te présenter	Donner ton prénom et ton rôle.
Décrire ton activité	Citer une tâche réelle de l’atelier.
Rester attentif	Écouter sans interrompre et demander de répéter si besoin.
Terminer poliment	Dire “Thank you”. (Merci.)

Astuce de terrain :
Avant une rencontre ou une visite, répète ta présentation 2 ou 3 fois à voix haute. J’ai trouvé ça bien plus utile que de vouloir apprendre une longue liste de mots, car tu t’entraînes à parler sans te bloquer.

Ce qu’il faut retenir

Pour présenter ton métier en anglais, prépare des phrases courtes et décris concrètement les matériaux et les tâches de l'atelier. Pour expliquer une réalisation, suis un **plan en trois étapes** : état de départ, intervention, résultat.

- Parle lentement et articule, sans apprendre un long texte par cœur.
- Utilise les bonnes expressions, comme « I work with wood » et « I make chairs ».
- Adapte-toi à la personne : les **cultures anglophones variées** n'ont pas toutes les mêmes usages.
- Salue, présente-toi, écoute attentivement et remercie ton interlocuteur.

Répète ta présentation à voix haute pour gagner en aisance. Une attitude polie et une **explication claire** facilitent l'échange professionnel.

Éducation physique et sportive

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, l'Éducation physique et sportive développe ta motricité, ton autonomie et le respect des règles. Cette matière conduit à une **épreuve pratique** de **coefficient 1**, sans dissertation ni oral séparé.

Tu es évalué en **CCF en dernière année** ou en examen ponctuel terminal, suivant ton statut. Le CCF comporte 2 activités. Il n'existe pas de durée globale unique, les modalités dépendent des activités retenues.

Conseil :
Je te conseille de privilégier la régularité plutôt que la performance immédiate. Prépare ta tenue la veille et demande les critères d'évaluation dès le début du cycle.

À chaque séance, fixe-toi un **objectif simple**, comme mieux gérer ton allure. Note ensuite 2 points à améliorer et demande un retour à ton enseignant.

Ne te compare pas systématiquement aux autres. Concentre-toi sur tes apprentissages, respecte les consignes et prends le temps de t'échauffer avant chaque effort.

Table des matières

Chapitre 1 : Produire une performance et mesurer ses progrès ..... Aller
1. Réaliser une performance adaptée ..... Aller
2. Mesurer et suivre tes progrès ..... Aller
Chapitre 2 : Adapter tes déplacements et agir en sécurité ..... Aller
1. Observer et choisir ton déplacement ..... Aller
2. Maîtriser tes gestes et ton équilibre ..... Aller
3. Agir en sécurité avec les autres ..... Aller
Chapitre 3 : Composer et présenter une prestation artistique ..... Aller
1. Imaginer et organiser ta prestation ..... Aller
2. Utiliser l'espace et travailler avec les autres ..... Aller
3. Présenter et améliorer ta prestation ..... Aller
Chapitre 4 : Conduire un affrontement et tenir des rôles sociaux ..... Aller
1. Préparer et conduire l'affrontement ..... Aller
2. Respecter les règles et les autres ..... Aller
3. Tenir un rôle social dans l'équipe ..... Aller
Chapitre 5 : Réguler tes efforts pour entretenir ta santé ..... Aller
1. Repérer et doser ton effort ..... Aller

2. Préparer et récupérer après l’effort ..... Aller
3. Appliquer ces repères au quotidien ..... Aller

Chapitre 1 : Produire une performance et mesurer ses progrès

1. Réaliser une performance adaptée :

Comprendre la performance :
En EPS, une performance, c'est un résultat que tu peux observer ou mesurer pendant une activité. Elle peut correspondre à une distance, un temps, un nombre de répétitions ou la réussite d'un parcours. Le but est de faire de ton mieux, sans te mettre en danger.

Choisir un objectif réaliste :
Avant de commencer, repère la consigne, le matériel et la durée de l'activité. Fixe-toi un objectif précis, adapté à ton niveau. À mon époque, vouloir tout réussir dès le premier essai me faisait surtout perdre de l'énergie.

Se préparer et respecter les consignes :
Échauffe-toi progressivement, écoute les consignes et vérifie que l'espace est dégagé. Commence à une allure que tu peux tenir. Si tu ressens une douleur inhabituelle ou un malaise, arrête-toi et préviens ton enseignant.

Exemple de parcours chronométré :
Tu dois réaliser 6 allers-retours entre 2 repères espacés de 10 mètres. Tu prends 5 minutes pour t'échauffer, puis tu effectues le parcours en gardant une allure régulière. Ton résultat est le temps total, relevé en secondes.

2. Mesurer et suivre tes progrès :

Comparer des résultats fiables :
Note ton résultat de départ, puis répète l'exercice dans des conditions proches : même distance, même matériel et consignes identiques. Une seule mesure ne raconte pas tout. Compare plusieurs essais pour voir si tu progresses vraiment.

Lire tes résultats :
Tu peux progresser en améliorant ton temps, en parcourant une plus grande distance ou en réalisant davantage de répétitions. Pense aussi à la régularité et à la qualité de tes gestes. Un résultat chiffré est utile, mais il ne résume pas tous tes efforts.

Checklist de suivi :

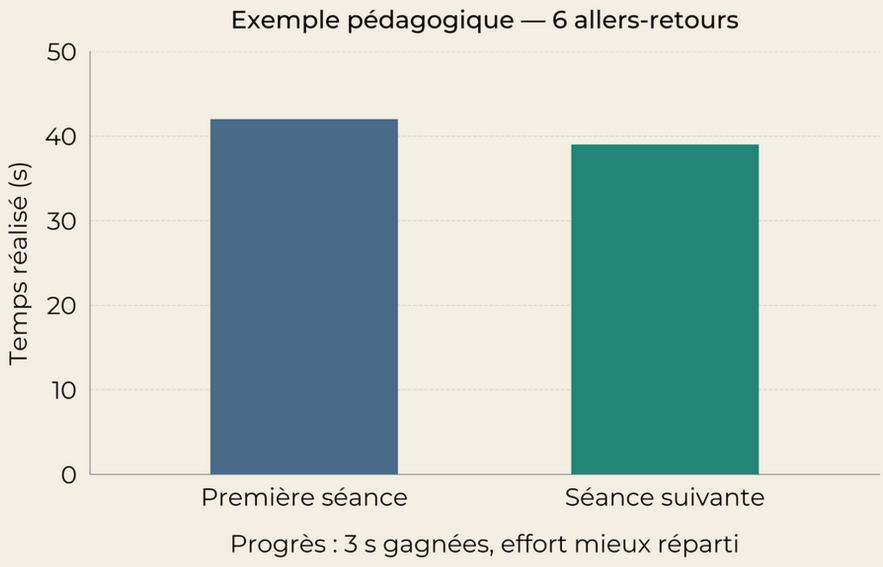
À vérifier	Ce que tu notes
Avant l'effort	L'objectif et les consignes
Au départ	Ton premier résultat
Pendant l'activité	Ton allure et tes sensations

Après l'effort	Ton résultat et une difficulté rencontrée
À la séance suivante	Un objectif adapté pour progresser

Garder une trace de tes progrès :
Un carnet ou une fiche suffit pour noter la date, l'exercice, le résultat et tes sensations. Cela t'aide à comprendre ce qui fonctionne et à ajuster ton effort, plutôt que de te fier seulement à ton impression du jour.

Exemple de suivi sur 2 séances :
Lors de la première séance, tu réalises les 6 allers-retours en 42 secondes. À la séance suivante, dans les mêmes conditions, tu les termines en 39 secondes. Tu notes les 2 temps et tu indiques que tu as mieux réparti ton effort. Le livrable attendu est une fiche avec les dates, les résultats et une phrase sur ton progrès.

Graphique chiffré



Ce qu'il faut retenir

En EPS, une performance est un résultat mesurable. Fixe-toi un **objectif réaliste** et prépare-toi sans négliger ta sécurité.

- Échauffe-toi, respecte les consignes et adapte ton allure à tes capacités.
- Note ton résultat de départ et répète l'exercice dans des conditions similaires.

- Consigne tes résultats, tes sensations et les difficultés rencontrées.

Compare plusieurs essais pour repérer tes progrès, qui concernent aussi ta régularité et la qualité de tes gestes. Ajuste ton objectif au fil des séances grâce à un **suivi régulier**.

Chapitre 2 : Adapter tes déplacements et agir en sécurité

1. Observer et choisir ton déplacement :

Repérer l'espace :
Avant de bouger, prends quelques secondes pour regarder autour de toi. Repère les limites du terrain, les autres élèves, les obstacles et les zones où tu peux t'arrêter. Cette habitude t'aide à choisir un trajet sans foncer dans quelqu'un.

Adapter ton allure :
Ton déplacement dépend de la situation. Tu peux marcher, courir, ralentir ou t'arrêter selon l'espace disponible et la consigne. Garde une allure qui te permet de changer de direction sans perdre l'équilibre ni mettre les autres en danger.

Exemple de déplacement entre des repères :
Tu dois rejoindre 4 plots en courant dans un espace partagé. Avant le départ, repère les autres élèves et choisis un trajet qui laisse environ 2 mètres de distance quand c'est possible. Ralentis avant chaque virage.

2. Maîtriser tes gestes et ton équilibre :

Coordonner tes mouvements :
Un déplacement efficace ne consiste pas seulement à aller vite. Regarde où tu vas, pose tes appuis de façon stable et garde le contrôle de ton corps. Si tu portes ou déplaces du matériel pendant une activité, avance sans gêner les autres.

Te protéger pendant l'effort :
Échauffe-toi avant les efforts intenses et augmente progressivement le rythme. Si tu ressens une douleur inhabituelle, un vertige ou un essoufflement anormal, arrête-toi et préviens l'enseignant. J'ai appris qu'une pause au bon moment évite souvent d'aggraver un problème.

Exemple de changement de direction :
Sur un parcours de 20 mètres, tu changes de direction au niveau de 3 plots. Réduis ta vitesse avant chaque plot, pose le pied sans le bloquer brusquement, puis repars quand ton équilibre est stable.

3. Agir en sécurité avec les autres :

Respecter les consignes et le matériel :
Écoute les consignes avant de commencer, vérifie que le parcours est dégagé et utilise le matériel comme prévu. Ne traverse pas une zone où quelqu'un court. En cas de doute, arrête-toi et demande une précision plutôt que d'improviser.

Faire le point après l'activité :

Après un exercice, vérifie que le matériel est rangé et que personne n'a besoin d'aide. Pour progresser, note ce qui t'a aidé à rester stable et ce qui t'a mis en difficulté. Un retour simple vaut mieux qu'une erreur répétée.

Avant ou pendant l'activité	Ce que tu vérifies
Avant de partir	La consigne, le trajet et les obstacles
Pendant l'effort	Ton allure, ton équilibre et la distance avec les autres
En cas de douleur	Tu t'arrêtes et tu préviens l'enseignant
À la fin	Tu ranges le matériel et tu fais le point

Mini-cas pratique :
En groupe de 4, prépare un parcours de 20 mètres avec 4 plots. Dégage le trajet, explique le sens de circulation, puis fais 2 passages en marchant et 2 en courant. Le livrable attendu est un parcours sécurisé, avec un plan simple et une règle de circulation expliquée au groupe.

Ce qu'il faut retenir

Avant de te déplacer, observe l'espace et choisis une allure adaptée pour garder le contrôle et éviter les autres.

- Repère les obstacles, le trajet et les zones d'arrêt.
- Ralentis avant de tourner et maintiens une **distance de sécurité**.
- Échauffe-toi et arrête-toi si tu ressens une douleur ou un malaise.
- Respecte les consignes, utilise le matériel correctement et range-le après l'activité.

En restant attentif à ton équilibre et aux autres, tu peux **agir en sécurité** et progresser grâce à un bilan après l'exercice.

Chapitre 3 : Composer et présenter une prestation artistique

1. Imaginer et organiser ta prestation :

Choisir une intention :
Une prestation artistique raconte quelque chose avec le corps, les gestes et l'espace. Avant de commencer, choisis une idée simple à faire comprendre. Tu peux évoquer un métier, une émotion ou une situation de la vie quotidienne.

Construire une courte composition :
Organise ta prestation en 3 moments : un début qui attire l'attention, un développement qui fait évoluer l'action, puis une fin claire. Varie les déplacements, les niveaux et les rythmes pour éviter une suite de gestes identiques.

Exemple de composition :
Tu représentes un artisan qui découvre un fauteuil abîmé. Pendant 20 secondes, tu observes la pièce, puis tu mimes le geste de réparer et termines en présentant le fauteuil imaginaire. Le livrable attendu est une séquence de 45 secondes, composée de 3 moments reconnaissables.

2. Utiliser l'espace et travailler avec les autres :

Occuper l'espace :
Repère où tu te places au début et où tu termines. Utilise plusieurs zones de l'espace, sans te déplacer au hasard. Pense aussi aux changements de niveau, par exemple en restant debout, en t'accroupissant ou en t'agenouillant.

Coordonner les gestes :
Si tu travailles en groupe, mets-toi d'accord sur l'ordre des actions, les entrées et les sorties. Un geste commun ou une courte pause peut aider le public à comprendre le lien entre les interprètes. Répète les transitions, souvent sources d'hésitation.

Exemple de travail en groupe :
À 3, vous mimez les étapes de fabrication d'un siège en 60 secondes. La première personne prend les mesures, la deuxième façonne une pièce, la troisième présente le résultat. Le livrable attendu est une prestation répétée 2 fois sans arrêt ni collision.

3. Présenter et améliorer ta prestation :

Rendre tes gestes lisibles :
Regarde dans la direction utile, marque les gestes importants et évite de parler au sol. Tu n'as pas besoin d'en faire trop. Des mouvements précis et une posture tenue rendent souvent l'idée plus claire qu'une gestuelle précipitée.

Répéter avec une méthode :

Chronomètre ta prestation, puis demande à un camarade ce qu'il a compris. Reprends un seul point à la fois, comme le rythme ou la position de départ. Cette méthode évite de tout modifier sans savoir ce qui fonctionne déjà.

Repères avant de passer :
Avant de présenter ta prestation, vérifie ces 5 points. J'ai appris en atelier qu'une répétition courte et ciblée aide davantage qu'un dernier passage fait dans la précipitation.

Repère	À vérifier
Intention	L'idée principale est facile à comprendre.
Durée	La prestation respecte le temps demandé.
Espace	Les déplacements sont maîtrisés et sans danger.
Gestes	Les actions importantes sont visibles et précises.
Fin	La dernière posture indique clairement que la prestation est terminée.

Ce qu'il faut retenir

Pour créer une prestation artistique claire, choisis une **intention simple** et construis une composition avec un début, un développement et une fin.

- Varie les gestes, les rythmes, les niveaux et les zones de l'espace.
- En groupe, coordonne les actions et répète les transitions pour éviter les hésitations et les collisions.
- Chronomètre ta prestation et demande un retour pour améliorer un point à la fois.

Avant de passer, vérifie que ton idée est compréhensible, que la durée est respectée et que tes gestes sont **précis et lisibles**. Termine par une posture qui marque clairement la fin.

Chapitre 4 : Conduire un affrontement et tenir des rôles sociaux

1. Préparer et conduire l'affrontement :

Comprendre le but :
Dans une activité d'affrontement, tu cherches à marquer des points ou à atteindre un objectif face à un adversaire, tout en respectant les règles. Tu dois observer, décider et agir, pas seulement courir ou lancer fort.

Préparer ta stratégie :
Avant de jouer, repère les règles importantes, l'espace disponible et les points forts de l'équipe adverse. Choisis ensuite une stratégie simple avec ton équipe. En match, adapte-la si elle ne fonctionne pas.

Exemple de stratégie :
Au badminton, tu remarques que ton adversaire reste souvent au fond du terrain. Tu alternes alors les dégagements longs et les amortis près du filet pour le faire bouger.

Garder le contrôle :
Un affrontement peut être intense, mais il ne s'agit pas de faire mal ou de te fâcher. Reste attentif aux règles, accepte les décisions et reprends le jeu après un point perdu. C'est souvent ce calme qui fait la différence.

2. Respecter les règles et les autres :

Jouer en sécurité :
Avant de commencer, vérifie que l'espace est dégagé et que le matériel est en bon état. Respecte les consignes de l'enseignant et arrête-toi si quelqu'un se blesse. Une partie ne vaut jamais une blessure évitable.

Accepter l'adversaire :
Ton adversaire te permet de progresser. Tu peux chercher à gagner avec détermination, sans moquerie ni geste dangereux. Après une faute ou une contestation, parle calmement et laisse l'arbitre ou l'enseignant trancher.

Exemple de désaccord :
Au handball, tu penses qu'un ballon est sorti, mais ton adversaire n'est pas d'accord. Tu annonces ce que tu as vu sans crier, puis tu suis la décision de l'arbitre pour relancer le match.

À vérifier	Ton réflexe
Avant le jeu	Vérifie l'espace, le matériel et les consignes.
Pendant le jeu	Respecte les règles et surveille les autres joueurs.

En cas de désaccord	Explique calmement ce que tu as vu.
Après le match	Salue les joueurs et range le matériel.

3. Tenir un rôle social dans l'équipe :

Changer de rôle :
En EPS, tu peux être joueur, arbitre, observateur ou responsable du matériel. Chaque rôle aide le groupe à fonctionner. Même si tu préfères jouer, apprendre à arbitrer ou observer te fait mieux comprendre les règles et les choix tactiques.

Bien remplir ta mission :
Comme arbitre, annonce clairement les décisions et reste impartial. Comme observateur, note des faits précis plutôt que des impressions. Comme responsable du matériel, compte ce que tu prends et rapporte-le à la fin de la séance.

Exemple de mini-cas :
Lors d'un tournoi de badminton à 8 élèves, tu arbitres 3 matchs de 7 minutes. Tu annonces les points, vérifies le score et notes le résultat après chaque rencontre. Livrable attendu : une feuille de résultats complète avec les 3 scores et le nom des vainqueurs.

Faire le lien avec l'atelier :
En atelier, comme sur un terrain, il faut respecter les consignes, communiquer et prendre soin du matériel commun. Cette habitude t'aide à travailler en sécurité avec tes camarades et à assumer une tâche jusqu'au bout.

Ce qu'il faut retenir

Pour réussir un affrontement, observe, décide et adapte ta stratégie en respectant les règles et les autres.

- Prépare une **stratégie adaptée** et garde ton calme pendant le match.
- Vérifie l'espace et le matériel, joue en sécurité et règle les désaccords calmement.
- Assume ton **rôle dans l'équipe** : joueur, arbitre, observateur ou responsable du matériel.

Chaque rôle contribue au bon fonctionnement du groupe. Communique clairement et prends soin du matériel commun.

Chapitre 5 : Réguler tes efforts pour entretenir ta santé

1. Repérer et doser ton effort :

Ce que ton corps te signale :
Pendant un effort, observe ta respiration, ta chaleur, ta transpiration et tes sensations musculaires. Ces signes t'aident à savoir si tu peux continuer au même rythme, ralentir ou faire une pause. En EPS comme en atelier, mieux vaut les écouter tôt.

Choisir une intensité adaptée :
Tu peux utiliser le test de la parole : si tu peux parler sans être trop essoufflé, ton allure reste modérée. Si tu ne peux prononcer que quelques mots, ralentis. Adapte aussi l'effort à ta forme du jour et à la durée prévue.

Exemple d'effort bien dosé :
Tu fais un parcours de 12 minutes. Tu commences à une allure régulière, puis tu vérifies ton souffle toutes les 3 minutes. Si parler devient difficile, tu ralentis avant de reprendre un rythme confortable.

2. Préparer et récupérer après l'effort :

Avant et pendant l'activité :
Commence progressivement, avec quelques minutes de mouvements faciles, puis augmente l'intensité. Bois régulièrement, surtout si tu as chaud, et porte une tenue adaptée. En atelier, garde aussi un espace dégagé pour éviter de te presser ou de te déplacer brusquement.

Après l'effort :
Ne t'arrête pas toujours d'un coup après une activité soutenue. Marche tranquillement quelques minutes et laisse ta respiration revenir à son rythme habituel. Si une douleur inhabituelle, un malaise ou un essoufflement important apparaît, arrête-toi et préviens l'enseignant.

Exemple de récupération :
Après une série d'exercices de 10 minutes, tu marches doucement pendant 3 minutes, tu bois quelques gorgées d'eau et tu vérifies que ton souffle se calme avant de reprendre.

3. Appliquer ces repères au quotidien :

Une méthode simple sur le terrain :
Avant de commencer, fixe une durée et une allure réalistes. Pendant l'activité, fais un point sur tes sensations. À la fin, note ce qui t'a aidé ou gêné. Ces repères te permettent de progresser sans chercher à aller trop vite.

Moment	À vérifier
Avant	Tenue, espace libre et état de forme
Début	Démarrer progressivement
Pendant	Souffle, fatigue et possibilité de parler
Après	Récupérer et signaler toute douleur inhabituelle

Mini-cas pratique et livrable attendu :
En EPS, tu dois tenir un effort de 12 minutes. Tu notes ton souffle toutes les 3 minutes, tu ralentis si parler devient difficile, puis tu marches 3 minutes pour récupérer. Livrable attendu : une fiche indiquant la durée, 4 observations et une adaptation de ton allure.

Astuce de terrain :
En atelier, la fatigue peut aussi venir d'une posture maintenue ou de gestes répétés. Quand c'est possible et autorisé, change de position, relâche les épaules et prends une courte pause. J'ai appris qu'une pause bien placée évite souvent de finir la tâche épuisé.

Ce qu'il faut retenir

Pour entretenir ta santé, apprends à **doser ton effort** selon tes sensations et ta forme du jour.

- Surveille ton souffle, ta chaleur et ta fatigue. Si parler devient difficile, ralentis.
- Commence progressivement, bois régulièrement et vérifie que ton espace et ta tenue sont adaptés.
- Après l'activité, marche quelques minutes. Signale toute douleur inhabituelle ou tout malaise.
- Fixe une durée réaliste et note tes sensations pour adapter ton allure et progresser.

En EPS comme en atelier, une **récupération progressive** et des pauses bien placées t'aident à rester en sécurité et à éviter l'épuisement.

Prévention santé environnement

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, la PSE t'apprend à protéger ta santé, prévenir les **risques professionnels** et préserver l'environnement. Tu analyses des situations concrètes de travail et de vie quotidienne.

L'épreuve a un **coefficient 1**. En CCF, elle comprend du secourisme pratique et oral sur 5 points, puis un écrit de 50 minutes sur 15 points en fin de formation.

Pour les candidats évalués à l'examen final, l'épreuve ponctuelle est un **écrit de 1 heure**, noté sur 20.

Conseil :
Je te conseille de réviser 15 minutes, 2 fois par semaine. Prépare des fiches courtes et relie chaque notion à ton atelier. Prends par exemple une opération de ponçage pour identifier un danger, ses conséquences possibles et une **mesure de prévention**.

Entraîne-toi à justifier tes réponses plutôt qu'à réciter ton cours. Reprends tes erreurs avec ton enseignant, sans te décourager. Pour le secourisme, participe activement aux exercices encadrés et demande une démonstration si un geste reste difficile.

Table des matières

Chapitre 1 : Système de santé, hygiène de vie et addictions ..... Aller
1. Comprendre le système de santé ..... Aller
2. Préserver ta santé et prévenir les addictions ..... Aller
Chapitre 2 : Sexualité, contraception et prévention des IST ..... Aller
1. Respecter le consentement et se protéger ..... Aller
2. Choisir une contraception adaptée ..... Aller
3. Prévenir les IST et savoir réagir ..... Aller
Chapitre 3 : Environnement quotidien et prévention des risques ..... Aller
1. Repérer les risques dans l'atelier ..... Aller
2. Adopter les bons réflexes ..... Aller
3. Agir en cas de problème ..... Aller
Chapitre 4 : Prévention au travail et secours aux victimes ..... Aller
1. Repérer les risques dans l'atelier ..... Aller
2. Agir face à un accident ..... Aller
3. Appliquer les consignes et rendre compte ..... Aller
Chapitre 5 : Budget, assurances et choix de consommation ..... Aller

1. Préparer ton budget ..... Aller
2. Comprendre tes assurances ..... Aller
3. Choisir comment tu consommes ..... Aller

Chapitre 1 : Système de santé, hygiène de vie et addictions

1. Comprendre le système de santé :

Les acteurs qui t'accompagnent :
En France, plusieurs professionnels prennent soin de ta santé. Ton médecin traitant suit ton état général et peut t'orienter vers un spécialiste. Le pharmacien conseille sur les médicaments, et l'infirmier réalise certains soins.

Le système de santé comprend aussi des structures comme les centres de santé et les hôpitaux. Pour une urgence grave, appelle le 15 ou le 112. Au travail, préviens immédiatement ton responsable si tu es blessé.

Prévention et parcours de soins :
La prévention sert à éviter les problèmes de santé ou à les repérer tôt. Elle comprend notamment les vaccinations, les dépistages et les rendez-vous de suivi. Déclarer un médecin traitant aide à coordonner tes soins.

Dans un atelier de menuiserie en sièges, les premiers réflexes comptent aussi : protège une coupure, éloigne-toi d'un danger et avertis ton tuteur. Ne reprends pas une machine si tu es blessé ou si tu te sens mal.

Exemple de réaction après une coupure :
En stage, tu te coupes en manipulant un outil. Tu arrêtes ton travail, poses l'outil en sécurité, préviens ton tuteur et suis les consignes de premiers secours. Le livrable attendu est une déclaration précise de l'incident, avec l'heure, la tâche et les circonstances.

2. Préserver ta santé et prévenir les addictions :

Les habitudes qui protègent ta santé :
Une bonne hygiène de vie repose sur des habitudes régulières : dormir suffisamment, manger varié, boire de l'eau et bouger chaque jour. En atelier, la fatigue et la déshydratation peuvent gêner ta concentration et augmenter le risque d'erreur.

Protège aussi ton corps pendant les travaux : porte les équipements demandés, garde ton poste dégagé et fais des pauses selon les consignes de l'atelier. Une gêne persistante, une douleur ou un malaise doivent être signalés.

Repérer une addiction et demander de l'aide :
Une addiction peut concerner le tabac, l'alcool, le cannabis, certains médicaments ou les jeux. Elle se repère notamment quand une personne perd le contrôle, continue malgré les conséquences et peine à réduire sa consommation.

Si tu t'inquiètes pour toi ou un proche, parle à un médecin, à l'infirmier scolaire ou à un professionnel spécialisé. Les consultations jeunes consommateurs peuvent accueillir les jeunes et leur entourage pour écouter, évaluer la situation et proposer une orientation.

Situation	Réflexe utile	Qui prévenir ou contacter
Fatigue importante	Signaler le problème et éviter une tâche dangereuse	Tuteur ou responsable
Blessure en atelier	Arrêter l'activité et appliquer les consignes de secours	Tuteur, secouriste ou services d'urgence selon la gravité
Consommation difficile à maîtriser	En parler sans attendre et demander un avis professionnel	Médecin ou consultation spécialisée
Danger immédiat pour la santé	Appeler les secours	15 ou 112

Mini cas pratique :
Après 2 nuits trop courtes, tu arrives fatigué à l'atelier et tu dois poncer une pièce. Tu préviens ton tuteur avant de commencer, expliques ton état et demandes une tâche adaptée. Le livrable attendu est un signalement oral clair, avec le risque repéré et la mesure décidée.

Ta check-list avant une tâche en atelier :

- Vérifie que tu te sens assez en forme pour travailler.
- Repère les dangers autour de ton poste.
- Porte les équipements de protection demandés.
- Garde l'espace de travail rangé et dégagé.
- Préviens ton tuteur dès qu'un risque ou un malaise apparaît.

Ce qu'il faut retenir

Ton médecin traitant coordonne tes soins, tandis que les professionnels de santé et les structures médicales t'accompagnent. La prévention et une **hygiène de vie régulière** contribuent à protéger ta santé.

- En cas de blessure ou de malaise en atelier, arrête l'activité et préviens ton tuteur. Pour une urgence grave, appelle le 15 ou le 112.
- Avant une tâche, vérifie ton état, porte les protections requises et garde ton poste dégagé.

- Si une consommation devient difficile à maîtriser, demande de l'aide à un médecin ou à un professionnel spécialisé.

Signaler rapidement un risque, une fatigue ou une douleur aide à éviter les accidents. Tu peux demander conseil sans attendre si tu t'inquiètes pour toi ou un proche.

Chapitre 2 : Sexualité, contraception et prévention des IST

1. Respecter le consentement et se protéger :

Le consentement avant tout :
Une relation sexuelle doit être souhaitée par chaque personne, sans pression ni menace. Chacun peut dire oui, dire non ou changer d'avis à tout moment. Le silence ou l'absence de résistance ne veulent pas dire oui.

Les réflexes de prévention :
Le préservatif externe ou interne réduit le risque de transmission de nombreuses infections sexuellement transmissibles, appelées IST. Il aide aussi à éviter une grossesse. Les autres méthodes contraceptives, comme la pilule ou l'implant, ne protègent pas des IST.

Sur le terrain et en atelier :
En menuiserie, tu apprends à repérer les risques avant d'agir. Pour la santé sexuelle, le réflexe est comparable : anticipe, prépare les protections et vérifie leur date de péremption. Un préservatif abîmé ou périmé ne doit pas être utilisé.

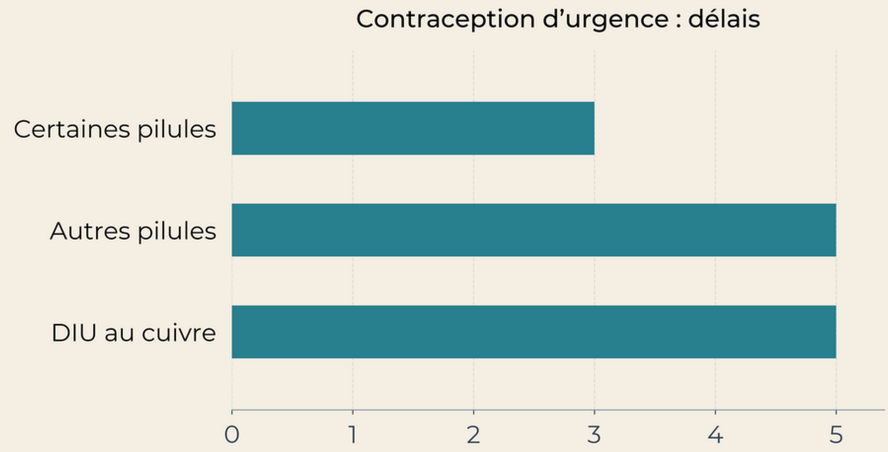
Exemple de situation :
Vous aviez prévu d'utiliser un préservatif, mais il se déchire pendant le rapport. Arrêtez-vous, puis demande conseil rapidement à un pharmacien ou à un professionnel de santé. Il pourra t'orienter pour la contraception d'urgence et l'évaluation du risque d'IST.

2. Choisir une contraception adaptée :

Les méthodes régulières :
Il existe plusieurs méthodes, comme la pilule, l'implant, le dispositif intra-utérin ou le préservatif. Le choix dépend de la santé, des préférences et du mode de vie de la personne. Un médecin, une sage-femme ou un centre de santé sexuelle peut aider à choisir.

La contraception d'urgence :
Après un rapport sans protection ou un incident, demande conseil sans attendre. Selon l'Assurance Maladie, certaines pilules d'urgence doivent être prises dans les 3 jours, d'autres dans les 5 jours. Le dispositif intra-utérin au cuivre peut aussi être posé dans les 5 jours. La contraception d'urgence ne protège pas des IST.

Graphique chiffré



Un cas concret à traiter :
Au cours d'un week-end, un préservatif se déchire. Dans les heures qui suivent, la personne concernée se rend en pharmacie pour parler de contraception d'urgence et contacte un professionnel de santé pour évaluer le risque d'IST. Plus on agit tôt, plus vite on obtient une orientation adaptée.

Le livrable attendu est un plan d'action de 3 étapes : noter l'heure de l'incident, demander rapidement conseil, puis suivre les indications du professionnel. En cas de risque de grossesse, un test peut être conseillé au bon moment.

3. Prévenir les IST et savoir réagir :

Comprendre les IST :
Les IST sont des infections qui peuvent se transmettre lors de rapports sexuels. Certaines ne provoquent aucun signe visible. Tu ne peux donc pas te fier uniquement à l'apparence ou à l'absence de symptômes pour savoir si une personne a une IST.

Dépistage et urgence :
Un dépistage peut être utile après un rapport non protégé, en cas de doute ou avant d'arrêter le préservatif avec un partenaire. Après une exposition possible au VIH, contacte sans délai un service d'urgence ou un professionnel de santé pour évaluer si un traitement post-exposition est nécessaire.

Ta check-list de prévention :

Quand	Ton réflexe	Indicateur utile

Avant un rapport	Préparer un préservatif en bon état	Emballage intact et date vérifiée
Pendant un rapport	Vérifier que chacun est d'accord	Consentement libre et continu
Après un incident	Demander conseil rapidement	Heure et date de l'incident notées
En cas de doute	Contacter un centre de dépistage ou un soignant	Démarche de dépistage organisée

À qui parler :
Tu peux demander conseil à un médecin, une sage-femme, un pharmacien ou un centre gratuit d'information, de dépistage et de diagnostic. Si tu es gêné, rappelle-toi que leur rôle est de t'informer et de t'accompagner, sans jugement.

Ce qu'il faut retenir

Ta santé sexuelle repose sur le **consentement libre et continu** et des choix de prévention adaptés.

- Le préservatif réduit les risques d'IST et de grossesse, mais les autres contraceptifs ne protègent pas des IST.
- En cas d'incident, note l'heure et demande rapidement conseil pour la contraception d'urgence et le risque d'IST.
- Un dépistage peut être nécessaire même sans symptômes. Après une exposition possible au VIH, contacte sans délai un professionnel.

Un médecin, une sage-femme, un pharmacien ou un centre de santé sexuelle peut t'accompagner sans jugement. Agir tôt permet d'obtenir une orientation adaptée.

Chapitre 3 : Environnement quotidien et prévention des risques

1. Repérer les risques dans l'atelier :

Observer ton environnement :
Avant de commencer, prends un moment pour regarder ton poste. Dans un atelier de sièges, tu peux rencontrer des risques liés aux machines, aux outils coupants, aux poussières de bois, au bruit, aux produits de finition et à la manutention.

Reconnaître les dangers :
Un danger peut blesser immédiatement, comme une lame en mouvement, ou abîmer ta santé peu à peu, comme le bruit répété ou les poussières inhalées. Un sol encombré, un câble dans le passage ou une pièce mal calée peuvent aussi provoquer une chute ou un accident.

Exemple d'observation d'un poste :
Tu dois poncer un pied de fauteuil. Tu repères la poussière, le bruit de l'aspirateur, le câble électrique et la position penchée. Tu peux alors vérifier l'aspiration, dégager le passage et régler la hauteur de travail avant de commencer.

2. Adopter les bons réflexes :

Avant et pendant le travail :
Vérifie l'état de l'outil, la présence de son protecteur et le bon fonctionnement de l'aspiration. Utilise une machine seulement si tu as reçu les consignes et la formation nécessaires. Si tu découvres une anomalie, arrête-toi et préviens ton responsable.

Protéger ta santé au quotidien :
Branche l'aspiration dès que tu ponces ou usines du bois. Porte les protections adaptées au poste, par exemple des lunettes contre les projections et une protection auditive si le bruit l'exige. Pour vider un sac ou un filtre poussiéreux, suis les consignes de l'atelier et porte la protection respiratoire prévue.

Organisation et gestes utiles :

- Range les outils après usage et garde les passages libres.
- Nettoie avec l'aspirateur adapté, pas avec une soufflette qui remet les poussières en suspension.
- Déplace une pièce encombrante avec une aide ou un moyen de manutention adapté.
- Ne porte pas de gants près d'un mécanisme rotatif si les consignes de la machine l'interdisent.
- Signale sans attendre une protection absente, un câble abîmé ou une aspiration défaillante.

L'INRS recommande notamment de capter les poussières au plus près de leur émission et de nettoyer par aspiration. Les protections individuelles complètent les mesures collectives, elles ne remplacent pas une aspiration efficace.

Check-list avant de démarrer :

À vérifier	Ton réflexe
Le poste	Dégage le sol et les passages.
La machine	Vérifie le protecteur et signale toute anomalie.
L'aspiration	Mets-la en marche avant l'usinage ou le ponçage.
Tes protections	Choisis celles prévues pour la tâche.
La pièce à travailler	Stabilise-la avant de commencer.

3. Agir en cas de problème :

Qui fait quoi ?
Tu dois respecter les consignes, prendre soin de ta sécurité et de celle des autres, puis signaler un danger. Ton employeur ou ton responsable organise la prévention, informe l'équipe, forme les personnes concernées et évalue les risques dans le document unique.

L'INRS rappelle que l'évaluation des risques et les mesures de prévention concernent aussi les apprentis et les stagiaires. Si tu ne sais pas utiliser une machine, ne l'essaie pas seul, demande une démonstration à la personne responsable.

En cas d'accident ou de danger immédiat :
Arrête l'opération si tu peux le faire sans te mettre en danger, puis préviens immédiatement le responsable ou le secouriste. Ne touche pas une personne coincée dans une machine avant que celle-ci soit sécurisée. Pour une blessure, même petite, suis la procédure de l'atelier et fais-la signaler.

Exemple de situation en atelier :
Tu ponces une traverse de chaise et tu remarques que l'aspiration ne fonctionne plus. Tu arrêtes l'outil, tu le poses en sécurité, puis tu avertis ton tuteur. L'équipe fait vérifier l'installation avant la reprise. Le livrable attendu est une fiche d'alerte remplie avec la date, le poste concerné, l'anomalie observée et la personne prévenue.

Mini cas concret :
Sur une séance de 30 minutes, tu prépares le ponçage de 4 pieds de fauteuil. Tu contrôles le poste pendant 5 minutes, tu vérifies l'aspiration et tes protections, puis tu ponces en gardant le sol dégagé. Si un défaut apparaît, tu arrêtes et le signales.

Résultat attendu : 4 pieds poncés sans anomalie laissée sans signalement. Le livrable est une courte fiche de contrôle indiquant les 5 vérifications réalisées, l'état de l'aspiration et toute action corrective demandée.

Ce qu'il faut retenir

Avant de travailler, observe ton poste et repère les dangers liés aux machines, aux poussières, au bruit, aux produits et à la manutention.

- Vérifie les outils, les protecteurs, la stabilité de la pièce et le bon fonctionnement de l'aspiration.
- Porte les protections adaptées et garde le sol ainsi que les passages dégagés.
- Si tu constates une anomalie, arrête l'opération sans te mettre en danger et préviens ton responsable.

Tu contribues à la **prévention des risques** en respectant les consignes et en signalant les dangers. L'aspiration et les mesures collectives restent essentielles, les équipements individuels les complètent.

Chapitre 4 : Prévention au travail et secours aux victimes

1. Repérer les risques dans l'atelier :

Les dangers de ton métier :
En atelier, tu peux te couper avec un outil, te blesser sur une machine ou te faire mal en portant un siège. Les poussières de bois, le bruit et les colles ou vernis peuvent aussi nuire à ta santé. Repérer ces dangers, c'est déjà commencer à les prévenir.

Les bons réflexes avant de commencer :
Avant chaque tâche, vérifie que le poste est dégagé, que l'aspiration fonctionne et que les protections de la machine sont en place. Utilise les équipements prévus, comme les lunettes ou la protection auditive, selon le risque et les consignes de l'atelier.

Risque	Réflexe de prévention	Quand agir
Lame ou outil tranchant	Garde les protections en place et suis la méthode enseignée	Avant et pendant l'utilisation
Poussières de bois	Utilise le captage à la source, ne balaie pas à sec	Pendant le travail et au nettoyage
Colle ou vernis	Lis les consignes et respecte la ventilation prévue	Avant l'ouverture du produit
Port d'un siège	Évalue le poids, dégage le trajet et demande de l'aide si besoin	Avant le déplacement

Exemple de vérification du poste :
Tu dois poncer une pièce de bois pendant 15 minutes. Avant de démarrer, tu vérifies l'aspiration, dégages le sol et mets les protections prévues. Si l'aspiration ne fonctionne pas, tu arrêtes et tu préviens ton responsable au lieu de continuer dans la poussière.

2. Agir face à un accident :

Protéger et examiner :
En cas d'accident, commence par éviter un nouveau danger pour toi, la victime et les autres. N'approche pas d'une machine encore en marche ou d'une zone dangereuse. Une fois la situation sécurisée, vérifie si la personne répond et respire normalement, sans la déplacer inutilement.

Alerter et secourir :
Fais prévenir le responsable et les secours, ou appelle toi-même si personne ne peut le faire. Donne le lieu précis, ce qui s'est passé, le nombre de victimes et leur état. Ensuite, suis les consignes de l'opérateur et les gestes appris en formation, sans improviser. La démarche SST suit notamment les étapes protéger, examiner, alerter et secourir.

- Reste auprès de la victime si tu peux le faire sans danger.
- Demande à une personne précise d'aller chercher le responsable ou le matériel de secours.
- Ne donne ni boisson ni médicament à la victime.
- Transmets aux secours les informations que tu as observées.

Exemple de coupure à l'atelier :
Un camarade se coupe en ajustant une pièce. Tu éloignes les autres du poste et tu fais arrêter la machine sans te mettre en danger. Tu préviens le responsable, demandes l'intervention du secouriste et restes auprès de ton camarade jusqu'à la prise en charge.

3. Appliquer les consignes et rendre compte :

Ton rôle dans la prévention :
Tu dois respecter les consignes, utiliser le matériel comme tu l'as appris et signaler toute anomalie. Si un protecteur est abîmé, qu'un câble est endommagé ou qu'un produit est renversé, arrête la tâche si nécessaire et avertis ton responsable.

Mini cas concret et livrable attendu :
Lors d'un exercice de 10 minutes, tu repères une aspiration en panne près d'un poste de ponçage. Tu suspends le travail, préviens le responsable et décris le danger ainsi que l'action prise. Livrable attendu : un signalement oral clair, avec le poste concerné, le risque et la mesure immédiate.

Ta check-list avant et pendant le travail :

- Avant : vérifie le poste, les protections et l'aspiration.
- Avant : repère les consignes d'urgence et le moyen d'alerter.
- Pendant : garde le sol dégagé et respecte les règles d'utilisation.
- En cas d'anomalie : arrête si nécessaire et préviens le responsable.
- Après un accident : protège, alerte et transmets les faits observés.

Au début, on peut croire qu'une vérification prend trop de temps. En réalité, quelques secondes pour repérer un câble au sol ou un protecteur mal positionné peuvent éviter une blessure et une interruption bien plus longue. Prends l'habitude de signaler les problèmes sans attendre.

Ce qu'il faut retenir

En atelier, identifie les dangers avant de commencer et applique les consignes pour protéger ta santé et celle des autres.

- Vérifie le poste, les protections et l'aspiration. Utilise les équipements adaptés et signale toute anomalie.

- En cas d'accident, sécurise la zone, examine la victime, puis **alerte les secours** et suis les gestes appris.
- Rends compte clairement du lieu, du risque observé et des actions prises.

Quelques vérifications et un **signalement rapide** peuvent prévenir une blessure. Ne te mets jamais en danger pour intervenir.

Chapitre 5 : Budget, assurances et choix de consommation

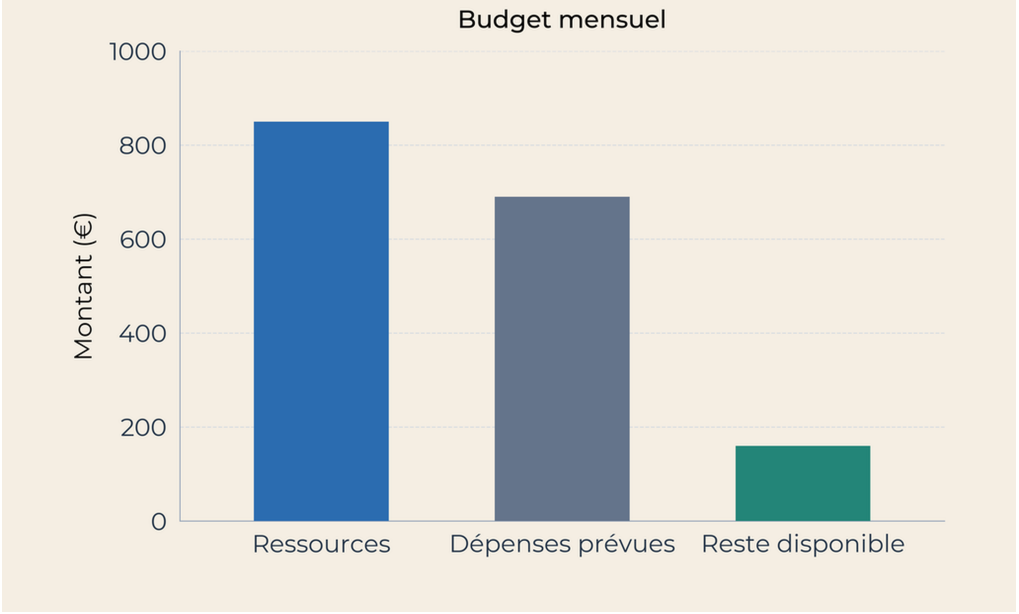
1. Préparer ton budget :

Repérer tes ressources et tes dépenses :
Ton budget sert à comparer l'argent qui entre et celui qui sort. Note tes ressources, comme ton salaire ou une aide, puis tes dépenses fixes et variables. Cette habitude t'évite de découvrir trop tard que ton compte est presque vide.

Calculer ce qu'il te reste :
Commence par additionner tes ressources du mois. Soustrais ensuite tes dépenses prévues. Garde une petite somme pour les imprévus, comme un trajet supplémentaire ou un outil à remplacer. Un budget réaliste t'aide à faire des choix sans te mettre en difficulté.

Budget mensuel	Montant
Ressources	850 €
Dépenses prévues	690 €
Reste disponible	160 €

Graphique chiffré



Exemple de budget d'apprenti :
Tu reçois 850 € dans le mois et prévois 690 € de dépenses. Le calcul est 850 € - 690 € = 160 €. Tu peux décider de garder 50 € pour un imprévu et de ne pas dépenser les 110 € restants sans avoir vérifié tes priorités.

2. Comprendre tes assurances :

Identifier les risques couverts :
Une assurance peut prendre en charge certains frais si un accident, un dégât ou un vol survient. Avant de signer, vérifie ce qui est couvert, les exclusions, le montant de la cotisation et la franchise, c'est-à-dire la somme qui peut rester à ta charge.

Adopter les bons réflexes au travail :
En atelier ou en stage, respecte les consignes de sécurité et signale rapidement un accident ou un dommage à ton responsable. Ne promets pas de payer toi-même et ne reconnais pas une responsabilité sans en parler à l'équipe encadrante.

Astuce pour lire un contrat :
Quand tu compares 2 offres, regarde les garanties et les franchises avant le prix affiché. Une cotisation moins chère peut couvrir moins de situations. J'ai appris à ne jamais signer dans la précipitation, surtout quand une option paraît obligatoire.

Représentation visuelle



La vérification de l'humidité prévient les déformations du bois

3. Choisir comment tu consommes :

Comparer avant d'acheter :
Pour un achat, compare le prix, la qualité, la durée d'utilisation et les frais éventuels. Au travail, un outil adapté et solide peut être plus intéressant qu'un modèle moins cher qu'il faudra remplacer rapidement. Vérifie aussi si l'achat est réellement nécessaire.

Mini cas concret et livrable attendu :
Tu dois acheter un mètre ruban pour ton stage de menuisier en sièges. Tu compares 3 modèles, vérifies leur prix et leur solidité, puis choisis celui qui respecte ton budget de 20 €. Tu notes ta décision et le montant dépensé.

Le livrable attendu est un petit tableau de comparaison avec 3 prix, le modèle retenu et une justification en 1 phrase. Par exemple, tu choisis un modèle à 16 € et gardes 4 € pour une dépense utile liée au stage.

Ta check-list avant une dépense :

- Vérifie que l'achat répond à un besoin réel.
- Compare au moins 2 offres quand c'est possible.
- Regarde le prix total et les éventuels frais supplémentaires.
- Vérifie les garanties, les exclusions ou les conditions de retour.
- Note la dépense dans ton budget après l'achat.

Ce qu'il faut retenir

Pour gérer ton argent, anticipe tes dépenses et prends le temps de comparer avant de t'engager ou d'acheter.

- Note tes ressources et tes dépenses, puis réserve une somme pour les imprévus.
- Avant de signer une assurance, vérifie les garanties, les exclusions et les franchises.
- Compare le prix, la qualité et la durée d'utilisation pour choisir un achat utile et adapté à ton budget.

Un **budget réaliste**, des **garanties bien comprises** et des **achats comparés** t'aident à éviter les mauvaises surprises et à faire des choix responsables.

Arts appliqués et cultures artistiques

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, tu apprends à observer les formes, les proportions et les styles du mobilier. Les Arts appliqués et cultures artistiques t'aident à développer des idées et à les communiquer par des **croquis commentés**.

Si tu choisis l'épreuve facultative, tu passes un **écrit graphique** de 1 h 30 à l'examen final, hors CCF, coefficient 1. Tu proposes une réponse à un problème de design. Seuls les points au-dessus de 10/20 comptent.

Conseil :
Je te conseille de consacrer **15 minutes par semaine** à ton carnet. Dessine un siège, puis annote ses courbes, ses matériaux et ses proportions.

Compare ensuite 2 fauteuils de styles différents. Repère leurs différences et imagine une modification du dossier. Cherche une **idée personnelle** plutôt qu'une copie parfaite.

Pour t'entraîner, souligne les contraintes du sujet avant de dessiner. Réserve quelques minutes pour expliquer tes choix. Avance progressivement, sans chercher immédiatement un résultat parfait.

Table des matières

Chapitre 1 : Analyser le design et les créations du métier ..... Aller
1. Observer une création ..... Aller
2. Construire une proposition créative ..... Aller
Chapitre 2 : Explorer les cultures et les pratiques artistiques ..... Aller
1. Observer les cultures et les styles ..... Aller
2. Construire une démarche créative ..... Aller
3. Présenter et vérifier ton projet ..... Aller
Chapitre 3 : Rechercher et expérimenter des réponses créatives ..... Aller
1. Observer et chercher des idées ..... Aller
2. Dessiner et expérimenter des solutions ..... Aller
3. Choisir les matières et présenter ta réponse ..... Aller
Chapitre 4 : Présenter ses intentions par le dessin ..... Aller
1. Observer et chercher des idées ..... Aller
2. Construire une proposition graphique ..... Aller
3. Présenter et vérifier son intention ..... Aller

Chapitre 1 : Analyser le design et les créations du métier

1. Observer une création :

Ce que tu dois repérer :
Avant de fabriquer ou de restaurer un siège, prends le temps de l'observer. Le design ne concerne pas seulement son apparence, il comprend aussi sa forme, son usage, ses matériaux et la façon dont ses éléments sont assemblés.

Commence par décrire ce que tu vois sans juger. Repère les lignes du dossier et de l'assise, les proportions, les couleurs, les motifs, les textures et les détails comme les pieds ou les accoudoirs.

- Quelle est la fonction du siège, et qui peut l'utiliser ?
- Sa forme paraît-elle légère, massive, classique ou contemporaine ?
- Quels matériaux vois-tu, par exemple du bois, du tissu ou du cuir ?
- Comment les matières, les couleurs et les formes vont-elles ensemble ?

Fonction, époque et style :
Un siège doit être agréable et adapté à son usage, mais son dessin raconte aussi une époque et des choix esthétiques. Pour comprendre une création, relie donc les détails visibles à son contexte, sans te contenter de lui donner une étiquette de style.

Observe notamment les proportions et les techniques de fabrication. Un piètement fin peut donner une impression de légèreté, tandis qu'un dossier haut et richement décoré peut évoquer une recherche de confort ou de prestige.

Exemple d'analyse d'un siège :
Tu observes une chaise avec un dossier arrondi, des pieds en bois tourné et une assise recouverte d'un tissu à motifs. Tu notes sa forme, ses matériaux et ses détails, puis tu expliques comment ils participent à son apparence et à son usage.

Repères pour l'observation :
Sur le terrain, j'ai appris qu'une description précise aide davantage qu'un avis comme « c'est joli ». Cette petite grille de repérage te permet d'organiser ton analyse avant de dessiner ou de proposer une transformation.

Élément	Question à te poser
Forme	Quelles lignes et quelles proportions remarques-tu ?
Usage	À quoi sert le siège et à qui est-il destiné ?
Matières	Quels matériaux et quelles textures peux-tu identifier ?
Détails	Quels assemblages, motifs ou finitions attirent ton attention ?

Ensemble	Les éléments forment-ils un ensemble cohérent ?

2. Construire une proposition créative :

La démarche créative :
Pour imaginer un siège ou faire évoluer une création existante, avance par étapes. Cette méthode évite de choisir une couleur ou une matière au hasard, puis de découvrir trop tard qu'elle ne convient pas à la forme ou à l'usage.

1. Recherche des références : observe des sièges, des images, des motifs et des matériaux.
2. Croquis : dessine plusieurs pistes en faisant ressortir les lignes principales.
3. Choix des matières : compare les couleurs, les textures et leur cohérence avec le projet.
4. Présentation : explique tes choix avec un dessin annoté ou une planche simple.

Pour tes croquis, représente d'abord la silhouette générale du siège. Ensuite, ajoute les détails importants et indique les matières envisagées. Tes dessins n'ont pas besoin d'être parfaits, ils doivent surtout rendre ton idée compréhensible.

Choisir sans perdre de vue l'usage :
Une proposition réussie associe l'apparence et la fonction. Pense à la forme du siège, au confort attendu, aux contraintes de fabrication et à l'accord entre la structure en bois et le revêtement choisi.

En stage, l'erreur fréquente est de se concentrer uniquement sur le motif du tissu. Vérifie aussi son échelle, sa couleur sous différents éclairages et son accord avec la silhouette du siège.

Exemple de mini-projet sur une chaise :
Contexte : une cliente souhaite moderniser une chaise en bois dont l'assise est usée. En 30 minutes, tu observes la forme, recherches 3 références, puis réalises 2 croquis avec des tissus différents. Tu présentes une proposition annotée, qui constitue le livrable attendu.

Résultat : tu proposes un tissu à motifs discrets, assorti à la teinte du bois, et tu justifies ton choix par le contraste et l'équilibre visuel. Le second croquis montre une autre piste, ce qui permet de comparer clairement les options.

Vérification avant de présenter :
Avant de montrer ton travail, relis tes notes et compare ton dessin avec les références observées. J'ai trouvé cette vérification utile en atelier, car elle fait ressortir les oublis avant la présentation au professeur ou au client.

- Ai-je décrit la forme et l'usage du siège ?
- Ai-je repéré les matières et les détails importants ?

- Mes croquis montrent-ils clairement mes idées ?
- Le choix des matières correspond-il à l'ensemble du projet ?

Ce qu'il faut retenir

Pour analyser ou transformer un siège, observe-le sans te limiter à son apparence. Relie sa **forme et son usage** à ses matériaux, ses détails et son contexte.

- Décris les lignes, les proportions, les couleurs, les textures et les assemblages.
- Construis ta proposition par étapes : références, croquis, choix des matières et présentation.
- Vérifie que le confort, la fabrication et l'accord entre structure et revêtement sont cohérents.

Des croquis annotés et des choix justifiés rendent ton idée compréhensible. Une **analyse précise** t'aide à créer un projet à la fois esthétique et adapté à son usage.

Chapitre 2 : Explorer les cultures et les pratiques artistiques

1. Observer les cultures et les styles :

Ce que tu observes :
Explorer les cultures artistiques, c'est comprendre comment les époques, les lieux et les modes de vie influencent les objets. Pour un siège, observe sa forme, ses matériaux, ses motifs et la façon dont il est fabriqué.

Des repères pour comparer :
Ne te contente pas de dire qu'un siège est ancien ou moderne. Demande-toi à quoi il sert, qui peut l'utiliser et quelles techniques ou traditions se cachent derrière son apparence.

Repère	Question à te poser	Exemple d'observation
Forme	À quoi sert-elle ?	Un dossier haut peut soutenir le dos.
Matière	Est-elle locale ou choisie pour son aspect ?	Le bois clair donne une impression légère.
Motif	Que suggère-t-il ?	Un motif géométrique peut rythmer le tissu.

Exemple d'observation :
Tu compares une chaise en bois sculpté et un siège contemporain aux lignes simples. Tu notes leurs formes, leurs matières et leurs usages, sans conclure qu'un style est meilleur que l'autre.

2. Construire une démarche créative :

Recherche et intentions :
Avant de dessiner, rassemble quelques références : photographies, détails de sièges, tissus ou décors. Note ce qui t'intéresse et choisis une intention claire, comme créer un siège accueillant ou rappeler un univers végétal.

Croquis et choix des matières :
Fais plusieurs croquis rapides avant d'en retenir un. Teste ensuite une petite palette de couleurs et de matières. En atelier, vérifie aussi que ton idée reste réalisable avec les outils et les matériaux disponibles.

Exemple de démarche créative :
Pour imaginer un siège inspiré d'un jardin, tu réunis 3 images de feuillages, dessines 4 silhouettes, puis choisis un tissu vert et un bois clair. Ton livrable attendu est une planche d'intention avec les références, les croquis retenus et les matières annotées.

Mini-cas en atelier :

Un client souhaite moderniser une chaise ancienne sans effacer son caractère. En 45 minutes, tu observes le dossier et l'assise, réalises 3 croquis, puis proposes une palette de 2 couleurs et 2 matières.

- Contexte : conserver la silhouette générale de la chaise.
- Étapes : observer, rechercher 2 références, croquer, comparer les matières.
- Résultat : un projet lisible et adapté à la demande.
- Livrable attendu : une planche A4 avec 3 croquis, 2 références et les choix de matières annotés.

3. Présenter et vérifier ton projet :

Expliquer tes choix :
Présente ton projet avec des mots simples. Explique le lien entre tes références, la forme du siège et les matériaux choisis. Cette méthode aide ton enseignant ou ton équipe à comprendre ton intention, même si le dessin est encore en cours.

Checklist avant de rendre ta planche :
Avant de terminer, prends 5 minutes pour vérifier ces points. Je te conseille de garder cette petite routine, car elle évite les oublis qui rendent une bonne idée difficile à comprendre.

- J'ai noté le sujet et l'intention de mon projet.
- J'ai choisi au moins 2 références utiles.
- Mes croquis montrent la forme du siège et ses détails importants.
- J'ai indiqué les couleurs et les matières envisagées.
- Mon livrable est propre, lisible et annoté.

Exemple de présentation :
Tu peux dire : « Je me suis inspiré des lignes arrondies d'un fauteuil ancien. J'ai gardé un dossier enveloppant, mais choisi un tissu uni pour alléger l'ensemble. » C'est précis, et tu relies clairement la référence à tes décisions.

Ce qu'il faut retenir

Pour explorer les cultures artistiques, observe les objets au-delà de leur apparence et relie leurs caractéristiques à leur usage et à leur contexte.

- Compare **formes, matières et motifs** sans hiérarchiser les styles.
- Rassemble des références, formule une intention, puis réalise plusieurs croquis et teste tes choix.
- Présente clairement le lien entre tes inspirations et ton projet, puis vérifie que ta planche est complète et lisible.

Une démarche structurée t’aide à créer un projet cohérent, réalisable et facile à comprendre.

Chapitre 3 : Rechercher et expérimenter des réponses créatives

1. Observer et chercher des idées :

Comprendre la demande :
Avant de dessiner, repère le besoin, l'objet à réaliser et les contraintes. Pour un siège, demande-toi qui va l'utiliser, où il sera installé et s'il doit être confortable, léger, solide ou facile à entretenir.

Observer pour nourrir ta recherche :
Regarde des sièges anciens et actuels, des formes dans la nature ou des détails d'architecture. Note ce qui t'inspire, comme un dossier arrondi ou un motif de feuilles. L'observation t'aide à trouver des idées sans copier un modèle entier.

Comparer les références :
Choisis 2 ou 3 références utiles et explique ce que tu en retiens. Observe leurs lignes, leurs couleurs, leurs proportions et leurs matériaux. En stage, j'ai compris qu'une photo accompagnée de quelques mots est plus utile qu'une pile d'images sans annotations.

Élément observé	Question à te poser	Piste pour ton siège
Forme	Quelles lignes dominent ?	Dossier courbe ou droit
Matière	Est-elle adaptée à l'usage ?	Bois clair ou foncé
Couleur	Quelle ambiance crée-t-elle ?	Tissu uni ou à motif

2. Dessiner et expérimenter des solutions :

Passer des idées aux croquis :
Réalise plusieurs petits croquis rapides avant d'en détailler un. Fais varier un élément à la fois, par exemple la forme du dossier ou l'épaisseur des pieds. Cette méthode t'évite de t'attacher trop tôt à ta première idée.

Tester les formes et les proportions :
Compare les vues de face et de côté, puis vérifie que les proportions paraissent cohérentes. Tu peux dessiner à main levée ou utiliser une règle. Un croquis sert à explorer, pas à prouver que tu sais déjà fabriquer le siège.

Mini-cas concret :
On te demande d'imaginer un tabouret d'appoint pour une petite entrée. En 30 minutes, tu notes 3 contraintes, traces 4 croquis et sélectionnes 2 formes. Tu dessines ensuite la solution retenue en vue de face et de côté.

Résultat attendu : une planche de recherche avec les 4 croquis, les 2 pistes comparées et un dessin final annoté. Indique les dimensions envisagées, les matières possibles et une raison simple pour chaque choix.

Exemple de recherche créative :
Tu t'inspires de la forme d'une feuille pour dessiner un dossier arrondi. Tu gardes des pieds droits pour préserver une silhouette stable et facile à comprendre. Tes croquis montrent ainsi une idée personnelle, mais aussi une attention à l'usage.

3. Choisir les matières et présenter ta réponse :

Relier le choix au projet :
Choisis les matières en fonction de l'apparence recherchée et de l'usage prévu. Un bois, un tissu ou un revêtement ne produisent pas le même effet. Pense aussi à la fabrication, à l'entretien et à la disponibilité des matériaux dans l'atelier.

Comparer avant de décider :
Prépare une petite palette de couleurs et de matières, puis compare-la à ton dessin. Une association peut sembler réussie sur une image, mais moins lisible une fois réunie. À l'atelier, un échantillon posé près du croquis aide à mieux juger.

Checklist avant de présenter ta proposition :

- Tu as noté le besoin et les contraintes principales.
- Tu as observé au moins 2 références et expliqué ce que tu en retiens.
- Tu as réalisé plusieurs croquis et comparé des solutions différentes.
- Tu as choisi des matières et des couleurs cohérentes avec l'usage.
- Tu peux expliquer ton choix avec des mots simples.

Astuce de terrain :
Garde une trace de tes essais, même quand une piste ne fonctionne pas. Note ce que tu as changé et pourquoi. Cette habitude t'aide à expliquer ta démarche et évite de recommencer plusieurs fois la même expérience.

Ce qu'il faut retenir

Pour concevoir une réponse créative, pars du besoin et observe des références sans les copier. Fais varier tes idées avant de choisir une solution.

- Repère les **contraintes d'usage** et compare quelques références annotées.
- Réalise plusieurs croquis pour tester formes et proportions.
- Choisis des matières et des couleurs adaptées à l'usage et à la fabrication.

- Garde une trace de tes essais et explique tes choix simplement.

Présente une proposition cohérente, accompagnée de croquis, de dimensions envisagées et de choix justifiés.

Chapitre 4 : Présenter ses intentions par le dessin

1. Observer et chercher des idées :

Comprendre la demande :
Avant de dessiner, repère le meuble à transformer, son usage et les contraintes du projet. Note ce qui doit rester, comme la structure d'un fauteuil, puis ce que tu peux faire évoluer, comme la forme du dossier ou le choix du tissu.

Rechercher des références :
Observe des sièges, des motifs, des couleurs et des matières. Tu peux feuilleter des catalogues, regarder des photos ou examiner des échantillons à l'atelier. Note ce qui t'intéresse et pourquoi, pour éviter de recopier une idée sans l'adapter.

Exemple de recherche :
Pour moderniser une chaise ancienne, tu repères 3 formes de dossiers et 2 tissus unis. Tu gardes la silhouette d'origine, mais tu testes une teinte plus claire pour rendre le siège moins massif.

2. Construire une proposition graphique :

Passer du croquis à l'idée :
Commence par plusieurs croquis rapides, sans chercher tout de suite un dessin parfait. Dessine les grandes formes, les proportions et les détails visibles. Un croquis simple aide déjà ton enseignant ou ton client à comprendre ton intention.

Comparer les matières et les couleurs :
Ajoute des couleurs, des textures ou de petits échantillons pour montrer l'ambiance voulue. Pense aussi au toucher, à l'entretien et à la cohérence avec le siège. Une belle couleur ne suffit pas si le tissu ne convient pas à l'usage.

Moyen graphique	Ce qu'il montre	Conseil pratique
Croquis	La forme générale du siège	Trace d'abord les volumes principaux
Échantillon	La couleur et le toucher du tissu	Compare-le à la lumière du lieu
Planche d'ambiance	L'accord entre formes, matières et couleurs	Garde seulement les références utiles

Exemple de proposition :
Tu dessines 2 versions d'un fauteuil, puis tu places 2 échantillons de tissu à côté. La première version conserve un dossier arrondi, la seconde le simplifie. Cette comparaison rend ton choix plus facile à expliquer.

Représentation visuelle



Un dessin technique aide à visualiser les dimensions et les détails essentiels

3. Présenter et vérifier son intention :

Expliquer ses choix :
Présente ton dessin dans un ordre clair : le siège de départ, les changements proposés, puis les matières et les couleurs retenues. Explique chaque choix avec des mots simples. Tu montres ainsi que ton projet répond à une demande, pas seulement à tes goûts.

Mini cas concret :
En atelier, tu dois proposer une nouvelle assise pour une chaise dont la structure est conservée. En 45 minutes, tu réalises 2 croquis, sélectionnes 1 tissu parmi 3 échantillons et notes la couleur du bois à garder.

Tu présentes ensuite ton choix avec une courte explication sur le confort et l'accord des couleurs. Le livrable attendu est une planche comprenant les 2 croquis, l'échantillon retenu et 3 annotations lisibles.

Vérification sur le terrain :

- Vérifie que ton dessin correspond bien à la demande.
- Compare les proportions du croquis avec le siège réel.
- Note le nom ou la référence de chaque matière choisie.
- Présente clairement les changements et les éléments conservés.
- Demande un avis avant de finaliser ta proposition.

Astuce d'atelier :
J'ai souvent vu des élèves faire un dessin très détaillé, mais oublier d'indiquer le tissu choisi. Ajoute des annotations courtes et vérifie que ton interlocuteur peut comprendre le projet sans que tu sois obligé de tout expliquer à l'oral.

Ce qu'il faut retenir

Pour présenter ton projet, comprends d'abord la demande et distingue ce qui doit être conservé de ce qui peut changer. Appuie-toi sur des références pertinentes, puis traduis ton intention en croquis et en choix de matières.

- Réalise plusieurs **croquis rapides** pour comparer les formes et les proportions.
- Utilise des échantillons et une planche d'ambiance pour montrer les **matières et couleurs**.
- Présente clairement les changements, les éléments conservés et les raisons de tes choix.
- Vérifie la cohérence avec le siège réel et annote les références des matières.

Une proposition claire relie la demande, l'usage et tes choix graphiques. Demande un avis avant de finaliser ta planche.

Dessin et technologie de construction

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, tu apprends à lire les plans, tracer les courbes et préparer les dessins nécessaires à la fabrication des sièges.

Cette matière conduit à l'épreuve Dessin et technologie de construction, organisée en **examen final ponctuel**, sans CCF. Son coefficient est de 3, pour une durée de 4 à 6 heures.

Tu réalises un **dessin d'exécution grandeur réelle** à partir d'un plan au 1/10. Ce travail graphique prépare les calibres de fabrication.

Conseil :
Je te conseille de consacrer **20 minutes régulières** au tracé plutôt que de tout reprendre avant l'examen. Choisis une partie de chaise, puis entraîne-toi à passer du plan réduit aux dimensions réelles.

Avant de dessiner, repère les vues et vérifie l'échelle. Garde ensuite quelques minutes pour **contrôler tes dimensions**. Si une courbe te résiste, demande une correction précise et recommence calmement, sans chercher immédiatement la vitesse.

Table des matières

Chapitre 1 : Lire les vues et relever les dimensions utiles ..... Aller
1. Repérer les vues et comprendre le dessin ..... Aller
2. Relever les dimensions utiles ..... Aller
Chapitre 2 : Construire les courbes et leurs développements ..... Aller
1. Tracer une courbe avec méthode ..... Aller
2. Développer et reporter une forme ..... Aller
Chapitre 3 : Tracer les épures du siège en grandeur réelle ..... Aller
1. Comprendre le rôle de l'épure ..... Aller
2. Préparer et tracer l'épure ..... Aller
3. Exploiter et vérifier l'épure ..... Aller
Chapitre 4 : Établir les calibres de débit et de chantournement ..... Aller
1. Lire le plan et préparer le tracé ..... Aller
2. Établir le calibre de débit ..... Aller
3. Établir le calibre de chantournement ..... Aller

Chapitre 1 : Lire les vues et relever les dimensions utiles

1. Repérer les vues et comprendre le dessin :

À quoi servent les vues :
Un dessin technique montre un siège sous plusieurs angles. Chaque vue apporte des informations différentes. La vue de face aide à voir la largeur et la symétrie, tandis que la vue de côté montre la profondeur et l'inclinaison.

Les vues à reconnaître :
La vue de dessus aide à repérer la forme de l'assise ou du dossier. Une vue en perspective donne une idée du volume, mais elle ne suffit pas pour relever précisément les dimensions. Commence par identifier chaque vue avant de mesurer.

- La vue de face montre la largeur et la hauteur.
- La vue de côté montre la profondeur et le profil.
- La vue de dessus montre la forme vue d'en haut.
- La perspective aide à comprendre l'assemblage général.

Les repères du dessin :
Vérifie le titre, l'unité, l'échelle et les éventuelles annotations. Les lignes de cote indiquent une dimension à respecter. Les traits fins représentent souvent des éléments visibles ou des repères, tandis que les pointillés signalent généralement des parties cachées.

Exemple de lecture d'un siège :
Sur le dessin d'une chaise, la vue de face indique une largeur d'assise de 460 mm. La vue de côté montre une profondeur de 420 mm. Tu notes chaque valeur avec le nom de la vue correspondante.

2. Relever les dimensions utiles :

Choisir les bonnes mesures :
Relève d'abord les dimensions nécessaires à la fabrication ou au contrôle du siège. Selon le travail demandé, il peut s'agir de la largeur, de la profondeur, de la hauteur d'assise, de la hauteur du dossier ou de l'écartement des pieds.

Lire les cotes sans te tromper :
Une cote écrite sur le dessin est plus fiable qu'une mesure prise directement sur le papier. Vérifie l'unité et l'échelle avant toute opération. Si une cote manque ou paraît incohérente, ne la devine pas, demande une confirmation.

Mesure à relever	Vue utile	Utilité pour le travail
Largeur de l'assise	Face ou dessus	Préparer et contrôler l'assise

Profondeur de l'assise	Côté ou dessus	Vérifier la forme et l'encombrement
Hauteur d'assise	Face ou côté	Contrôler la hauteur du siège
Hauteur du dossier	Face ou côté	Repérer la dimension du dossier

Ta méthode de relevé :
Fais un petit tableau de relevé avec le nom de la mesure, sa valeur, son unité et la vue où tu l'as trouvée. Cette organisation évite les confusions entre largeur, profondeur et hauteur, surtout quand plusieurs pièces se ressemblent.

- Repère la vue qui montre le mieux la mesure.
- Lis la cote et vérifie qu'elle est complète.
- Note la valeur en millimètres si le dessin utilise cette unité.
- Compare les vues pour repérer une incohérence.
- Fais confirmer toute cote absente ou douteuse.

Mini cas concret et livrable attendu :
En atelier, tu dois préparer le relevé d'une chaise dessinée à l'échelle 1:10. Les cotes indiquent une assise de 460 mm sur 420 mm et une hauteur d'assise de 470 mm. Tu reportes ces 3 mesures dans un tableau, sans les recalculer à partir du papier.

Le livrable attendu est une fiche de relevé avec 3 dimensions, leurs unités et les vues consultées. En stage, j'ai appris à relire cette fiche avant de passer à l'atelier, une vérification rapide évite de fabriquer une pièce sur une mesure mal comprise.

Ce qu'il faut retenir

Identifie les vues et les repères du dessin avant de relever les dimensions. Les **cotes indiquées** sont plus fiables qu'une mesure prise sur le papier.

- La face montre surtout largeur et hauteur, le côté la profondeur et le profil, le dessus la forme.
- Vérifie le titre, l'unité et l'échelle, puis relève les mesures utiles.
- Note chaque valeur, son unité et la vue consultée dans une **fiche de relevé**.
- Ne devine jamais une cote manquante ou douteuse : demande confirmation.

Compare les vues pour repérer les incohérences. Une vérification de ta fiche avant la fabrication limite les erreurs en atelier.

Chapitre 2 : Construire les courbes et leurs développements

1. Tracer une courbe avec méthode :

Repères et vocabulaire :
Une courbe donne sa forme à une pièce de siège, comme une traverse de dossier ou une garniture galbée. Pour la dessiner, repère d'abord ses extrémités, sa hauteur et sa largeur. Ces mesures servent de base à ton tracé.

Un arc de cercle se construit à partir d'un centre et d'un rayon. Une courbe libre, elle, peut être tracée avec plusieurs points puis régularisée à la latte souple. Dans les 2 cas, vérifie que la forme rejoint proprement les lignes droites voisines.

Construction sur l'épure :
Commence par tracer les axes et les dimensions générales à l'échelle indiquée. Place ensuite les points importants, par exemple les extrémités et le sommet d'un galbe. Relie-les doucement avec une latte flexible, sans chercher à corriger la courbe à main levée.

Pour un arc de cercle, trouve le centre avec les données du plan, puis règle ton compas au rayon voulu. Pour une courbe irrégulière, ajoute des points intermédiaires régulièrement espacés. Plus ils sont nombreux aux endroits où la courbe change vite, plus le tracé sera fidèle.

Exemple de courbe pour une traverse :
Tu dois tracer une traverse de dossier de 420 mm de largeur, avec un sommet situé 35 mm au-dessus de la ligne reliant ses extrémités. Trace les 2 extrémités, marque le sommet, puis ajuste une latte souple entre ces 3 repères et contrôle la symétrie.

Erreurs à éviter :
Ne confonds pas une courbe régulière avec une suite de petits segments. Une latte mal maintenue peut aussi bouger pendant le tracé. Fixe-la à plusieurs endroits et vérifie les dimensions avant de reporter la forme sur le matériau.

Sur le terrain, j'ai appris à contrôler le dessin à distance, puis de près avec une règle. Ce petit changement de point de vue aide à repérer un méplat ou une bosse que tu n'avais pas vus en traçant.

2. Développer et reporter une forme :

Principe du développement :
Le développement sert à représenter à plat une surface ou une pièce qui devra prendre une forme courbe. Il te permet de préparer un gabarit, de vérifier les longueurs et d'éviter de couper directement dans une pièce coûteuse.

Pour une bande qui suit une courbe, distingue la longueur de la ligne extérieure, de la ligne intérieure et de la ligne de référence. Elles ne sont pas identiques. Sur un dessin simple, tu peux estimer la longueur en mesurant soigneusement la courbe avec une bande souple, puis en reportant cette mesure à plat.

Report sur le matériau :
Repère d'abord le sens du fil et la face de référence. Pose ton gabarit, maintiens-le sans le déformer, puis trace son contour avec un crayon fin. Ajoute les repères utiles, comme l'axe central, les extrémités et les points de fixation.

Si la pièce est symétrique, tu peux construire une moitié du tracé, puis la retourner autour de l'axe pour obtenir l'autre moitié. Contrôle ensuite la largeur et les points de raccordement. Un gabarit vérifié est plus facile à corriger qu'une pièce déjà découpée.

Exemple de gabarit de dossier :
Pour un dossier de 420 mm de large, trace un axe à 210 mm de chaque côté et construis une moitié de courbe avec les repères du plan. Retourne le gabarit sur l'axe, puis vérifie que les 2 côtés se rejoignent. Livrable attendu : un gabarit en carton épais avec l'axe, les dimensions et les repères de fixation.

Contrôle avant fabrication :
Avant de découper, compare le gabarit au dessin et vérifie les dimensions principales. Contrôle aussi que la courbe est régulière et que les raccords ne créent pas d'angle inattendu. Si tu détectes une erreur, corrige le tracé avant de reporter la forme sur le bois.

Contrôle	Geste à faire
Dimensions	Vérifie la largeur et la hauteur indiquées sur le plan.
Axe	Repère l'axe central si la pièce est symétrique.
Régularité	Observe la courbe et recherche les bosses ou méplats.
Report	Maintiens le gabarit sans le tirer ni le plier.
Validation	Compare le gabarit au dessin avant la découpe.

Livrables à préparer :

- Une épure cotée avec les repères de construction.
- Un gabarit propre, contrôlé et prêt à reporter.
- Les mesures utiles pour vérifier la forme avant la découpe.

Ce qu'il faut retenir

Pour obtenir une pièce courbe fidèle, construis ton tracé à partir de mesures et de repères précis. Prépare ensuite un gabarit afin de vérifier la forme avant la découpe.

- Place les extrémités, les axes et les points clés, puis régularise la courbe avec une latte souple ou un compas.
- Respecte le **sens du fil** et la face de référence au moment de reporter le gabarit.
- Contrôle les dimensions, la symétrie et la **régularité du tracé** avant fabrication.

Une épure cotée et un gabarit vérifié t'aident à corriger les erreurs avant de travailler le matériau.

Chapitre 3 : Tracer les épures du siège en grandeur réelle

1. Comprendre le rôle de l'épure :

À quoi sert une épure :
Une épure est un dessin technique réalisé en vraie grandeur, à l'échelle 1:1. Elle représente les formes et les dimensions du siège pour t'aider à préparer les pièces et à vérifier leur assemblage avant de travailler le bois.

Les vues à préparer :
Selon la forme du siège, tu traces notamment une vue de côté, une vue de face et parfois une vue de dessus. Chaque vue apporte une information différente. Ensemble, elles permettent de comprendre la position et la forme des éléments.

Les informations à reporter :
Place sur ton dessin les dimensions principales, les axes, les angles et les points de rencontre entre les pièces. Indique aussi le nom des éléments, comme le pied arrière, la traverse ou le dossier. Tu éviteras ainsi les confusions au débit.

Vue	Ce qu'elle montre	À vérifier
De côté	L'inclinaison du dossier et des pieds	Les angles et la hauteur
De face	La largeur et la symétrie	L'alignement des pieds et traverses
De dessus	La forme et l'encombrement de l'assise	Les dimensions et les axes

Exemple de lecture d'une épure :
Sur la vue de côté d'une chaise, tu repères un pied arrière incliné et la position de la traverse. La vue de face te permet ensuite de vérifier que les pieds sont symétriques et que la traverse est à la bonne hauteur.

2. Préparer et tracer l'épure :

Préparer le support et les outils :
Choisis un panneau de traçage assez grand pour recevoir les vues sans les serrer. Prépare une règle, une équerre, un compas, un mètre et un crayon bien taillé. Garde aussi la fiche de dimensions près de toi.

Tracer dans le bon ordre :
Commence par les lignes de référence et les axes. Reporte ensuite les dimensions principales, puis dessine les contours des pièces et leurs assemblages. Termine par les repères, les noms et les cotes. Cette méthode limite les reprises.

Contrôler les mesures :
Vérifie les cotes avec le mètre et contrôle les angles avec l'équerre ou l'outil adapté. Mesure depuis une même origine quand c'est possible. Si tu accumules plusieurs petites mesures, une erreur peut se retrouver sur toute la pièce.

Astuce de traçage :
Trace d'abord légèrement les lignes de construction, puis renforce les contours utiles. En atelier, j'ai souvent vu des élèves devoir recommencer parce qu'ils avaient appuyé trop fort avant de vérifier les dimensions.

Ta check-list avant de passer au débit :

- Vérifie que l'échelle est bien de 1:1.
- Contrôle les dimensions principales avec la fiche.
- Repère les axes et les éléments symétriques.
- Vérifie les angles et les points d'assemblage.
- Écris le nom de chaque pièce sur l'épure.

3. Exploiter et vérifier l'épure :

Lire les formes et les assemblages :
L'épure sert à observer comment les pièces se rencontrent et à repérer les coupes ou les angles à préparer. Compare les vues entre elles. Si une pièce semble bien placée de côté, vérifie aussi sa position de face avant de retenir le tracé.

Mini cas concret :
Tu dois tracer le profil d'une chaise dont l'assise est à 450 mm du sol et le dossier mesure 400 mm au-dessus de l'assise. Sur la vue de côté, reporte ces cotes en vraie grandeur, place l'inclinaison prévue au plan et dessine les traverses.

Étapes et livrable attendu :
Commence par tracer l'axe vertical, puis marque l'assise à 450 mm et le haut du dossier 400 mm plus haut. Ajoute les pieds et les traverses selon le plan, puis contrôle les mesures. Le livrable est une épure de profil cotée, lisible et vérifiée.

Erreurs fréquentes à éviter :
Ne confonds pas une vue de côté avec une vue de face et ne reporte pas une cote estimée à l'œil. Une épure peut être propre sans être juste. Recontrôle les dimensions importantes avant de l'utiliser pour fabriquer ou ajuster les pièces.

Exemple de contrôle croisé :
Tu as tracé une chaise de 450 mm de haut jusqu'à l'assise et une largeur de 420 mm en vue de face. Avant de débiter, compare ces dimensions au plan, puis vérifie que les axes des pieds correspondent d'une vue à l'autre.

Ce qu'il faut retenir

L'épure représente le siège en **grandeur réelle** pour préparer les pièces et vérifier leur assemblage avant le débit.

- Trace les vues utiles : côté, face et parfois dessus, avec les dimensions, axes, angles et noms des pièces.
- Reporte d'abord les références, puis les cotes et les contours, en mesurant depuis une origine commune.
- Compare les vues et contrôle les dimensions, la symétrie et les assemblages avant de fabriquer.

Une épure lisible et vérifiée t'aide à repérer les erreurs et à travailler le bois avec précision. Garde les lignes de construction légères jusqu'à validation des mesures.

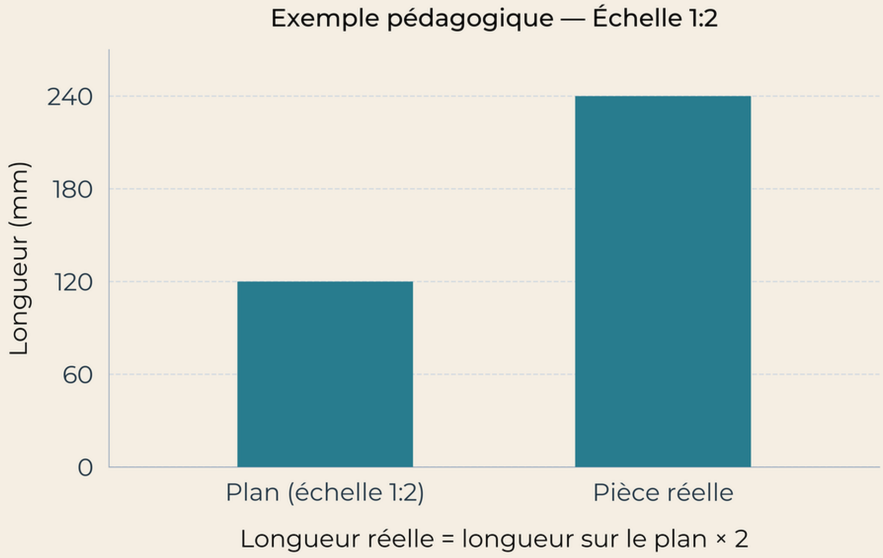
Chapitre 4 : Établir les calibres de débit et de chantournement

1. Lire le plan et préparer le tracé :

À quoi servent les calibres :
Un calibre est un modèle qui t'aide à tracer ou à contrôler la forme d'une pièce. Le calibre de débit sert à préparer la découpe. Celui de chantournement guide le tracé d'un contour courbe, par exemple sur une traverse ou un pied de siège.

Repérer les informations utiles :
Avant de dessiner, repère sur le plan les dimensions, les axes, les assemblages et les courbes. Vérifie aussi l'échelle du dessin. Si le plan est à l'échelle 1:2, une longueur de 120 mm sur le papier correspond à 240 mm sur la pièce.

Graphique chiffré



Choisir des repères fiables :
Trace depuis une ligne de référence clairement identifiée, comme l'axe de symétrie ou une face de référence. Indique le haut, le bas et le sens de la pièce. Ces repères évitent de retourner le calibre et de tracer une forme à l'envers.

Représentation visuelle



Tracer les dimensions précises est crucial pour un bon débit

Exemple de lecture du plan :
Le plan d'une traverse indique une longueur de 420 mm et une courbe centrée sur l'axe. Tu reportes d'abord la longueur réelle, puis l'axe à 210 mm. Tu construis la courbe de chaque côté pour obtenir une forme symétrique.

2. Établir le calibre de débit :

Tracer la forme et prévoir la matière :
Reporte les dimensions réelles sur un support stable, comme du carton fort ou un panneau mince. Pour le débit, prévois la matière nécessaire autour du contour afin de pouvoir mettre la pièce à sa dimension finale après sciage et finition.

Contrôler avant de découper :
Vérifie les longueurs au réglet et les angles avec une équerre. Compare les deux côtés d'une pièce symétrique. Marque clairement la ligne finie et la ligne de coupe, car le trait de scie enlève de la matière.

Mini cas concret et livrable :
Tu prépares le débit d'un pied arrière de siège de 680 mm de long. Tu traces son contour sur un calibre en panneau mince, puis tu ajoutes 3 mm de surépaisseur à l'extérieur du trait fini. Tu contrôles la longueur et les repères avant de découper.

Résultat attendu :

Tu obtiens un calibre de débit lisible, avec les dimensions, les repères d'orientation et les 3 mm de surépaisseur indiqués. Le livrable est ce calibre contrôlé, prêt à être posé sur le bois pour tracer la pièce.

Contrôle	À faire sur le terrain
Plan	Vérifier l'échelle et les dimensions réelles.
Repères	Indiquer l'axe, le haut et la face de référence.
Surépaisseur	La noter clairement si une finition est prévue.
Contrôle	Comparer les longueurs et les formes symétriques.
Traçage	Maintenir le calibre sans le déplacer.

3. Établir le calibre de chantournement :

Tracer la courbe avec précision :
Le calibre de chantournement reprend le contour courbe à obtenir. Reporte les points importants du plan, puis relie-les avec une règle souple ou une latte flexible. Une courbe régulière est plus facile à découper et à finir qu'une ligne faite de petits segments.

Vérifier le contour et le sens :
Pose le calibre sur la pièce en respectant les repères. Vérifie que la courbe rejoint correctement les zones droites et les assemblages. Si le siège comporte des pièces jumelles, retourne le calibre seulement si le plan demande une forme en miroir.

Découper sans perdre le tracé :
Lors du chantournement, suis la ligne en gardant une petite marge du côté extérieur. Termine ensuite la mise en forme selon les consignes de l'atelier. Utilise la machine uniquement après avoir reçu les consignes et avec les protections en place, car la scie à ruban présente un risque de coupure grave.

Exemple de contrôle d'une traverse :
Tu traces une traverse chantournée de 360 mm de long. Tu vérifies que le milieu de la courbe coïncide avec l'axe à 180 mm, puis tu présentes le calibre sur le bois. Si les extrémités ne rejoignent pas les repères du plan, corrige le calibre avant la découpe.

Astuce de terrain :
Quand tu débutes, conserve le dessin d'origine et note les corrections directement sur une copie du calibre. Ça t'évite de recommencer tout le tracé si tu repères une erreur, et ça te permet de comparer facilement les pièces d'un même siège.

Ce qu'il faut retenir

Un calibre sert à tracer ou contrôler une pièce. Lis d'abord le plan et reporte les formes à l'échelle réelle en t'appuyant sur des repères fiables.

- Pour le débit, ajoute la **surépaisseur nécessaire** et distingue la ligne de coupe du contour fini.
- Contrôle dimensions, axes, orientation et symétrie avant de découper.
- Pour le chantournement, trace une **courbe régulière**, vérifie son raccordement aux extrémités et garde une marge à la coupe.
- Utilise les machines avec les consignes et protections requises.

Un calibre bien repéré et vérifié limite les erreurs et facilite la mise en forme finale.

Technologie générale du bois

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, tu étudies les essences, les défauts, le séchage et les propriétés du bois. Tu découvres aussi le cubage, les outils et le collage pour mieux **choisir tes matériaux**.

Cette matière prépare à l'épreuve de Technologie, **coefficient 2**, en examen final. La partie générale est écrite, notée sur 20. L'épreuve prévoit 1 h 30 à l'écrit ou 10 minutes à l'oral, avec une partie de spécialité distincte.

Conseil :
Je te conseille de réviser **15 minutes par jour**. Prépare une fiche par essence avec son aspect, ses propriétés et ses usages. Compare des échantillons en atelier et demande de l'aide lorsque tu hésites à reconnaître un bois.

Entraîne-toi aussi au **calcul des volumes** en vérifiant les unités. Relie chaque notion à une pièce de siège. Prends le temps d'expliquer tes choix plutôt que de réciter uniquement des définitions.

Table des matières

Chapitre 1 : Forêts et essences, reconnaître les bois d'œuvre ..... Aller
1. Comprendre la forêt et les essences ..... Aller
2. Reconnaître les bois et choisir une pièce ..... Aller
Chapitre 2 : Propriétés et préservation des bois et dérivés ..... Aller
1. Comprendre les propriétés du bois ..... Aller
2. Reconnaître les dérivés du bois ..... Aller
3. Préserver le bois et contrôler ton travail ..... Aller
Chapitre 3 : Débit, cubage et séchage des bois ..... Aller
1. Préparer et débiter le bois ..... Aller
2. Calculer le cubage ..... Aller
3. Sécher et contrôler le bois ..... Aller
Chapitre 4 : Outillages et machines ..... Aller
1. Choisir et préparer ton outillage ..... Aller
2. Utiliser les machines sans prendre de risque ..... Aller
3. Entretenir et ranger le matériel ..... Aller
Chapitre 5 : Mesurer, organiser et sécuriser la fabrication ..... Aller
1. Mesurer et contrôler les pièces ..... Aller
2. Organiser les étapes de fabrication ..... Aller

3. Sécuriser ton poste de travail ..... Aller

Chapitre 1 : Forêts et essences, reconnaître les bois d'œuvre

1. Comprendre la forêt et les essences :

De l'arbre au bois d'œuvre :
Une essence, c'est une espèce d'arbre, comme le chêne ou le hêtre. En forêt, les arbres poussent seuls ou en groupe. Le bois d'œuvre est celui qu'on peut transformer en pièces utiles, par exemple en pieds, traverses ou éléments de siège.

Feuillus et résineux :
Les feuillus ont souvent des feuilles larges, qui tombent généralement à l'automne. Le chêne, le hêtre et le frêne en font partie. Les résineux portent des aiguilles ou des écailles et produisent souvent des cônes, comme le pin, le sapin ou le douglas.

Essence	Repères simples	Intérêt pour un siège
Chêne	Bois dur, veinage marqué	Pièces solides et visibles
Hêtre	Bois clair, grain fin	Pièces tournées ou cintrées
Frêne	Bois clair, fil souvent marqué	Pièces demandant de la souplesse
Pin	Résineux, nœuds fréquents	Pièces moins sollicitées

Des forêts variées :
Une forêt peut être composée d'une seule essence dominante ou de plusieurs essences mélangées. Les sols, le climat et l'altitude influencent les arbres qui y poussent. En France, les peuplements feuillus et mélangés occupent une grande place.

2. Reconnaître les bois et choisir une pièce :

Observer avant de nommer :
À l'atelier, ne te fie pas à une seule caractéristique. Regarde la couleur, le fil, les pores, les cernes et les nœuds. Une finition ou le vieillissement peut changer l'aspect. Si tu hésites, vérifie plusieurs indices avant d'inscrire l'essence sur ta fiche.

Choisir selon le travail :
Pour fabriquer un siège, vérifie aussi les défauts et le sens du fil. Une fente, un gros nœud ou des fibres inclinées peuvent fragiliser une pièce. La meilleure essence ne suffit pas si la planche est mal choisie ou mal orientée.

Check-list de reconnaissance :

- Observe la couleur sur une surface proprement dégauchie.
- Repère les pores ou les cernes selon l'aspect du bois.
- Examine le fil, les nœuds, les fentes et les déformations.

- Compare plusieurs indices avant de proposer une essence.
- Note l'essence supposée et les défauts à éviter dans la pièce.

Exemple d'identification et de débit :
En stage, tu dois préparer 4 pièces pour un petit siège. Tu observes une planche claire, au grain fin, puis tu vérifies son fil et l'absence de grosses fentes. Tu proposes du hêtre, marques les 4 pièces en évitant les défauts, puis demandes confirmation au tuteur. Livrable attendu : une fiche indiquant l'essence supposée, les défauts repérés et le débit retenu.

Erreur fréquente :
Un bois clair n'est pas forcément du hêtre, et une teinte foncée ne suffit pas à identifier du chêne. J'ai appris en atelier à ne jamais conclure au premier coup d'œil. Note plutôt « essence à confirmer » si les indices ne concordent pas.

Ce qu'il faut retenir

Une essence désigne une espèce d'arbre. Pour fabriquer un siège, reconnais les principales caractéristiques du bois et choisis une pièce adaptée à son usage.

- Les **feuillus et résineux** se distinguent notamment par leurs feuilles, aiguilles ou cônes.
- Le chêne est solide, le hêtre se prête au tournage et au cintrage, le frêne est souple, et le pin convient aux pièces moins sollicitées.
- Examine plusieurs indices : couleur, pores, cernes, fil, nœuds et fentes.
- Écarte les défauts fragilisants et note l'essence supposée si elle reste à confirmer.

Une bonne essence ne suffit pas : l'état de la planche et l'orientation de ses fibres comptent aussi pour obtenir des pièces fiables.

Chapitre 2 : Propriétés et préservation des bois et dérivés

1. Comprendre les propriétés du bois :

Un matériau qui réagit à l'humidité :
Le bois échange de l'humidité avec l'air. Quand il en absorbe, il gonfle. Quand il en perd, il se rétracte. Ces mouvements peuvent déformer une pièce ou fragiliser un assemblage. Pense à laisser le bois s'acclimater dans l'atelier avant de le travailler.

Des mouvements différents selon le sens :
Le bois ne bouge pas de la même façon dans toutes les directions. Il se rétracte davantage dans le sens de la largeur des cernes que dans celui de leur rayon, et très peu dans le sens des fibres. Cette particularité compte pour orienter une pièce et ajuster un assemblage.

Exemple d'observation :
Sur une traverse en hêtre de 100 mm de large, repère le sens des fibres et les cernes avant de tracer. Si tu places une pièce au hasard, ses mouvements peuvent provoquer un jeu ou une fente avec le temps.

Choisir selon l'usage :
Pour un siège, tu dois tenir compte de la résistance, de la dureté, du poids et de la facilité d'usinage. Une pièce très sollicitée, comme un pied ou une traverse, demande un bois sain, sans défaut gênant près des assemblages.

Propriété	Ce que tu observes	Utilité pour un siège
Dureté	Résistance aux marques	Choisir une essence adaptée aux zones sollicitées
Résistance mécanique	Capacité à supporter un effort	Éviter la casse des pieds et des traverses
Stabilité	Tendance à se déformer avec l'humidité	Limiter les jeux et les assemblages qui bougent

Le bois est un matériau hétérogène : un nœud, une fente ou des fibres inclinées peuvent modifier son comportement. Avant de débiter, observe chaque face et garde les défauts loin des zones d'assemblage et des parties qui supportent le poids.

2. Reconnaître les dérivés du bois :

Des panneaux conçus pour des usages différents :
Les dérivés du bois sont fabriqués à partir de placages, de fibres ou de particules assemblés. Le contreplaqué est formé de feuilles croisées. Le panneau de particules et le MDF ont une structure différente, alors vérifie leur fiche avant de les choisir.

Bien choisir pour le travail demandé :
Un panneau peut être pratique pour un gabarit, un fond ou une partie plane, mais il ne remplace pas automatiquement le bois massif dans une pièce fortement sollicitée. Vérifie sa tenue aux vis, son épaisseur, sa finition et sa résistance à l'humidité.

Exemple de choix de matériau :
Tu fabriques un gabarit de traçage pour 4 pieds de chaise. Un panneau stable et suffisamment épais peut convenir. Pour un pied destiné à porter le siège, choisis plutôt une pièce de bois massif adaptée à l'effort et sans défaut critique.

Mini cas concret :
À l'atelier, tu prépares 2 supports temporaires pour maintenir une assise pendant le collage. Tu compares un panneau de particules et un contreplaqué, puis tu vérifies leur épaisseur et leur état avant découpe.

- Contexte : soutenir une assise sans abîmer les pièces finies.
- Étapes : choisir le panneau, tracer 2 supports, découper et contrôler leur stabilité.
- Résultat : les supports maintiennent l'assise pendant le collage.
- Livrable attendu : 2 supports découpés et identifiés, avec les dimensions notées sur une fiche.

3. Préserver le bois et contrôler ton travail :

Limiter l'humidité et les dégradations :
Pour préserver un bois, commence par le protéger des conditions qui favorisent les déformations ou les attaques biologiques. Stocke-le à plat, à l'abri de l'eau, avec de l'air qui circule. Évite de poser les pièces directement sur un sol humide.

Les classes d'emploi servent à relier l'exposition à l'humidité au niveau de protection requis. Pour un meuble d'intérieur, le risque n'est pas le même que pour une pièce exposée dehors. Choisis un matériau et une protection cohérents avec son usage réel.

Protéger sans masquer les défauts :
Une finition aide à protéger la surface et à faciliter son entretien, mais elle ne répare pas une pièce fendue ou un assemblage mal ajusté. Avant de vernir, huiler ou appliquer un autre produit, prépare la surface et suis les consignes du fabricant.

Exemple de contrôle avant finition :
Tu as 4 pièces de hêtre prêtes pour une chaise. Tu les examines, tu contrôles les assemblages à blanc, puis tu ponces les surfaces. Tu appliques ensuite la finition prévue sur une chute pour vérifier le rendu avant de traiter les pièces.

Check-list à l'atelier :

- Vérifie que le bois est sec au toucher et stocké à l'abri de l'eau.

- Repère les nœuds, les fentes et les fibres inclinées avant le débit.
- Contrôle que le matériau choisi correspond à l'usage de la pièce.
- Fais un montage à blanc avant le collage ou la finition.
- Respecte les consignes du produit de protection utilisé.

Un thermotraitement peut améliorer la stabilité dimensionnelle de certains bois, mais il ne rend pas chaque pièce adaptée à tous les usages. Retenir ce principe m'a évité une erreur fréquente : confondre une amélioration de stabilité avec une résistance mécanique garantie.

Ce qu'il faut retenir

Le bois réagit à l'humidité et ses mouvements varient selon le sens des fibres et des cernes. Pour bien travailler, choisis chaque matériau selon sa fonction et inspecte-le avant le débit.

- Laisse le bois **s'acclimater à l'atelier** et repère ses défauts, surtout près des assemblages.
- Choisis un bois massif sain pour les pièces porteuses et des panneaux adaptés aux usages moins sollicités.
- Stocke le bois à plat, au sec et ventilé. Contrôle les assemblages à blanc avant la finition.

Une finition protège la surface, mais ne corrige ni une fente ni un assemblage défectueux. Adapte toujours le matériau et sa protection à l'usage prévu.

Chapitre 3 : Débit, cubage et séchage des bois

1. Préparer et débiter le bois :

Choisir les pièces :
Avant de couper, vérifie l'essence, les dimensions, l'humidité et l'état du bois. Repère les nœuds, les fentes et le fil. Pour un siège, choisis des pièces saines et régulières pour les éléments qui doivent résister aux efforts, comme les pieds et les traverses.

Tracer le débit :
Le débit consiste à découper une pièce de bois en éléments aux dimensions nécessaires. Prépare une liste des pièces à obtenir, avec leur longueur, leur largeur et leur épaisseur. Prévois une marge pour le trait de scie et les opérations de dressage et de rabotage.

- Repère les défauts avant de tracer.
- Place les pièces en tenant compte du fil et de l'usage prévu.
- Évite de débiter une pièce importante dans une zone fendue ou abîmée.

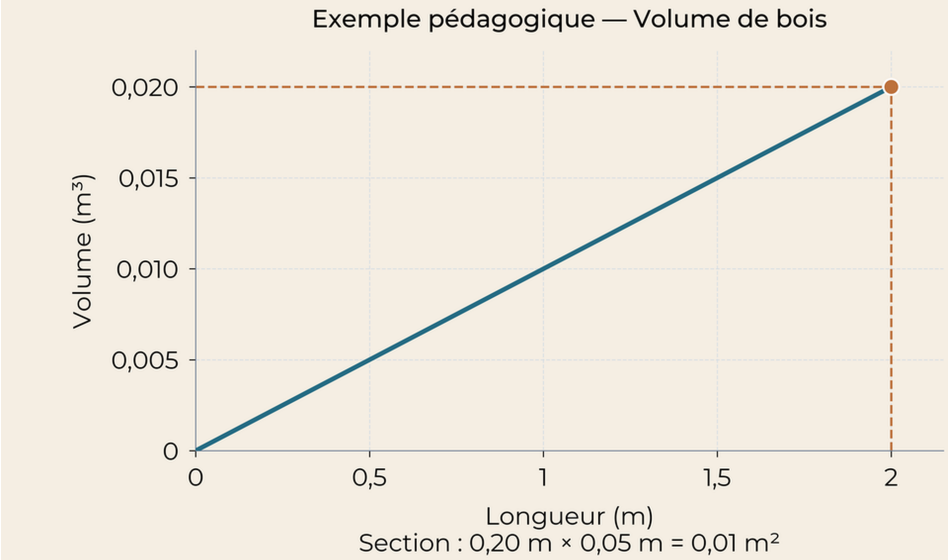
Exemple de débit pour un siège :
Tu dois préparer 4 pieds de 450 mm de long dans une planche de 2 m. Vérifie d'abord que les 4 longueurs tiennent avec une marge de coupe, puis réserve les zones sans défaut pour ces pièces sollicitées.

2. Calculer le cubage :

Calculer le volume :
Le cubage sert à connaître le volume de bois nécessaire ou disponible. Pour une pièce rectangulaire, multiplie la longueur par la largeur et par l'épaisseur, en utilisant des mètres. Le résultat s'exprime en mètres cubes, notés m^3.

Mesure	Calcul	Résultat
Longueur	2 m	2 m
Largeur et épaisseur	0,20 m × 0,05 m	0,01 m^2
Volume	2 × 0,20 × 0,05	0,02 m^3

Graphique chiffré



Tenir compte des pertes :
Le volume réellement acheté peut être supérieur au volume des pièces finies. Il faut compter les traits de scie, les défauts et la matière retirée au corroyage. Pour éviter une erreur de commande, calcule les dimensions brutes nécessaires, puis ajoute une marge adaptée au bois et au travail prévu.

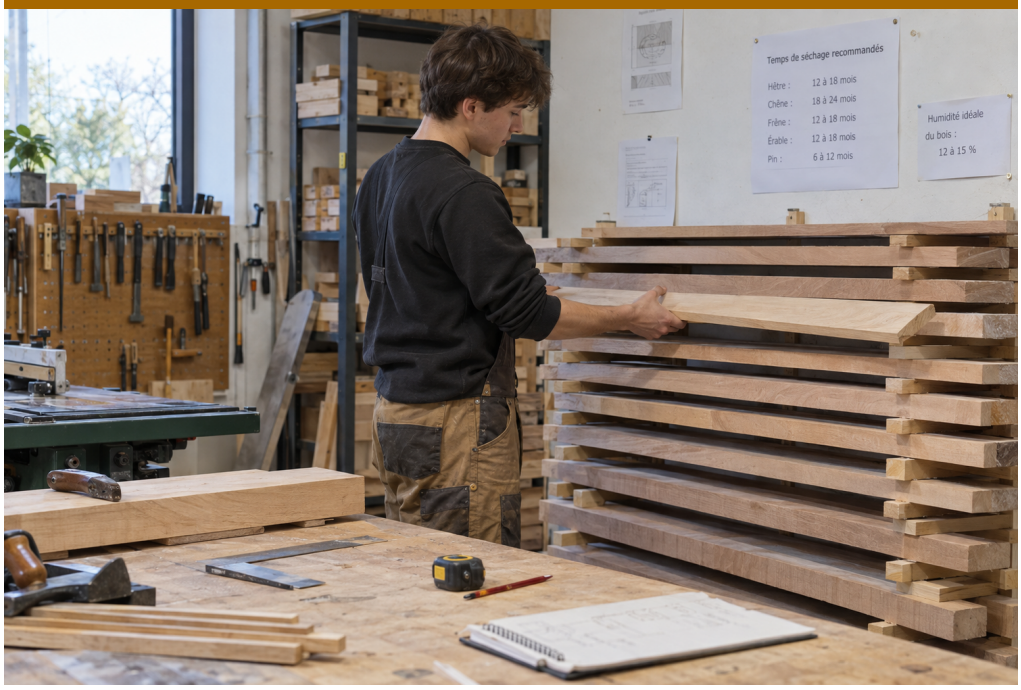
Exemple de cubage d'une pièce :
Une planche de 2 m, large de 20 cm et épaisse de 5 cm représente 2 × 0,20 × 0,05, soit 0,02 m³. Pense à convertir les centimètres en mètres avant de faire le calcul.

3. Sécher et contrôler le bois :

Comprendre le séchage :
Le bois contient naturellement de l'eau. En séchant, il perd de l'humidité et ses dimensions peuvent changer. Un bois trop humide risque de se déformer après fabrication. Un séchage trop rapide ou mal conduit peut aussi provoquer des fentes et des tensions.

Stocker correctement :
Pour un séchage à l'air, empile les planches sur des supports droits et place des liteaux secs entre chaque rangée. Aligne les liteaux verticalement pour limiter les déformations. Protège le bois de la pluie et du soleil direct, tout en laissant l'air circuler.

Représentation visuelle



Séchage à l'air : empiler les planches sur des supports droits pour éviter la déformation

Contrôler avant fabrication :
Un humidimètre aide à vérifier l'humidité, mais mesure plusieurs endroits, car une seule lecture ne représente pas toujours toute la planche. Laisse aussi le bois s'acclimater dans l'atelier avant de le travailler. En stage, j'ai appris à ne jamais me fier uniquement à l'aspect du bois.

Exemple de préparation d'un lot :
Tu reçois 6 planches de hêtre de 2 m pour fabriquer les éléments d'un siège. Tu les contrôles, les empiles avec des liteaux alignés et notes les mesures d'humidité. Le livrable attendu est une fiche de débit et de cubage indiquant les pièces prévues et le volume brut estimé.

Checklist de contrôle à l'atelier :

- Vérifie l'essence, les dimensions et les défauts de chaque planche.
- Établis la liste des pièces avant de tracer les coupes.
- Convertis toutes les mesures en mètres pour calculer le cubage.
- Empile le bois sur des supports stables avec des liteaux alignés.
- Contrôle l'humidité à plusieurs endroits avant de fabriquer les pièces.

Ce qu'il faut retenir

Avant de débiter, examine le bois et planifie les pièces selon leurs dimensions, leur usage et leurs défauts. Prévois les pertes liées à la coupe et au rabotage.

- Établis une **fiche de débit** et réserve les zones saines aux pièces sollicitées.
- Calcule le volume en mètres cubes avec longueur × largeur × épaisseur, après conversion en mètres.
- Stocke le bois à l'abri, avec des liteaux alignés, et laisse l'air circuler.
- Mesure l'humidité en plusieurs endroits et laisse le bois s'acclimater à l'atelier.

Un débit réfléchi, un cubage précis et un séchage bien contrôlé limitent les pertes et les déformations. Vérifie le bois avant de commencer la fabrication.

Chapitre 4 : Outillages et machines

1. Choisir et préparer ton outillage :

Outils adaptés au travail :
Pour fabriquer ou réparer un siège, tu utilises des outils à main et des machines. Le choix dépend de l'opération, du bois et de la précision attendue. Un outil adapté travaille mieux et limite les efforts inutiles.

Pour tracer, prévois un mètre, une équerre et un crayon. Pour couper, tu peux utiliser une scie adaptée. Le ciseau à bois sert à ajuster une mortaise ou à nettoyer un assemblage, tandis que le maillet permet de frapper sans abîmer son manche.

Vérifications avant de commencer :
Avant chaque utilisation, vérifie que l'outil est propre, en bon état et adapté à la pièce. Sur une machine, repère les protecteurs, l'arrêt d'urgence, le guide et le raccordement à l'aspiration. Si un élément manque ou semble abîmé, arrête-toi et préviens ton responsable.

- Contrôle que la pièce est stable et sans clou ni agrafe.
- Vérifie que l'outil coupant est correctement fixé.
- Assure-toi que le protecteur et l'aspiration sont en place.

Exemple de préparation :
Tu dois ajuster une traverse de siège de 35 cm. Tu mesures et traces la coupe, immobilises la pièce, puis choisis une scie adaptée. Avant de couper, tu vérifies le guide et l'aspiration, puis tu fais contrôler le réglage si tu débutes.

2. Utiliser les machines sans prendre de risque :

Fonctionnement et gestes de travail :
Une machine transforme le bois grâce à un outil en mouvement, par exemple une lame, une fraise ou un abrasif. Tu dois connaître son usage et suivre sa notice ainsi que les consignes de l'atelier. Ne démarre jamais sans autorisation ni formation.

Garde tes mains hors de la zone de coupe et utilise les guides ou poussoirs prévus. Tiens-toi hors de la trajectoire possible d'une pièce projetée. Porte les protections demandées au poste, comme une protection auditive ou respiratoire.

Ordre des opérations :
Prépare d'abord la pièce et le réglage, puis mets en marche selon la procédure du poste. Laisse la machine atteindre son régime avant d'engager le bois, sans forcer. Après la coupe, attends l'arrêt complet avant de retirer les chutes ou de mesurer la pièce.

L'aspiration doit fonctionner pendant l'usinage, même pour une opération courte. Les poussières de bois gênent la visibilité et peuvent être nocives. Si la machine vibre, fait un bruit inhabituel ou coupe mal, arrête-la et signale l'anomalie.

Exemple d'usinage d'une traverse :
Pour recouper une traverse à 32 cm, tu vérifies d'abord la mesure et le maintien de la pièce. Après accord du formateur, tu règles la machine, gardes les mains à distance et utilises le poussoir prévu. Le livrable attendu est une traverse coupée à 32 cm, avec une coupe propre et sans éclat important.

3. Entretenir et ranger le matériel :

Entretien courant :
Un entretien régulier aide les outils à rester précis et fiables. Après usage, machine arrêtée, enlève les copeaux avec le moyen prévu par l'atelier. N'utilise pas de soufflette pour disperser la poussière. Nettoie aussi les établis, car les débris peuvent gêner le maintien d'une pièce.

Range les outils à leur place et protège les arêtes des ciseaux ou des lames. Un outil coupant émoussé demande plus d'effort et peut produire un travail moins propre. L'affûtage et toute intervention sur une machine doivent suivre les consignes de l'atelier et être réalisés par une personne autorisée.

Contrôle pratique de fin de poste :

À vérifier	Action à faire
Machine	Arrête-la selon la procédure et attends l'arrêt complet.
Plan de travail	Retire les chutes et nettoie avec le matériel prévu.
Outils à main	Essuie-les et range-les dans leur emplacement.
Anomalie	Signale-la au responsable, sans tenter une réparation non autorisée.
Aspiration	Vérifie visuellement que le poste est propre et signale un défaut.

Mini cas concret :
En fin de séance, tu remarques que la scie laisse des traces et que l'aspiration semble faible. Tu arrêtes la machine, attends l'immobilisation, puis préviens le formateur au lieu de toucher à la lame ou au conduit. Le livrable attendu est un poste sécurisé et une anomalie clairement signalée, par exemple dans le cahier de suivi.

L'INRS rappelle l'importance des protecteurs, du contrôle de l'équipement, de l'aspiration et du nettoyage machine arrêtée. Dans mon expérience d'atelier, ranger tout de suite son matériel évite aussi de perdre du temps au prochain cours.

Ce qu'il faut retenir

Choisis un outil adapté au travail et vérifie son état, le maintien de la pièce et les protections avant de commencer.

- Utilise une machine seulement si tu es formé et autorisé, en suivant les consignes et en gardant tes mains à distance.
- Fais fonctionner l'**aspiration des poussières**, utilise les poussoirs prévus et attends l'arrêt complet avant toute manipulation.
- Après usage, nettoie et range le matériel. En cas d'anomalie, arrête la machine et préviens le responsable.

Un **outillage bien préparé** et un poste propre favorisent un travail précis et sûr. Ne tente jamais une réparation sans autorisation.

Chapitre 5 : Mesurer, organiser et sécuriser la fabrication

1. Mesurer et contrôler les pièces :

Prendre des mesures fiables :
Avant de fabriquer ou de réparer un siège, repère les dimensions utiles sur le plan, le gabarit ou le modèle. Utilise un mètre, une règle ou une équerre selon la mesure. Note chaque valeur avec son unité, généralement en millimètres.

Vérifier avant de couper :
Contrôle tes mesures une deuxième fois, surtout pour les pièces symétriques ou assemblées. Vérifie aussi le sens du fil du bois, les défauts visibles et la longueur disponible dans la pièce de bois. Une coupe trop courte est difficile à rattraper.

Exemple de contrôle :
Tu dois préparer 2 traverses de 420 mm. Tu mesures et traces chaque pièce séparément, puis tu vérifies les deux longueurs avant la coupe. Le livrable attendu est un jeu de 2 traverses conformes, identifiées et prêtes à être usinées.

2. Organiser les étapes de fabrication :

Préparer le travail :
Un ordre de fabrication clair t'évite de chercher tes outils et de refaire une opération. Prépare les pièces, les outils et le poste avant de commencer. Regroupe les éléments par fonction et marque-les discrètement pour retrouver leur place au montage.

Suivre une progression logique :
Pour un élément de siège, tu peux d'abord débiter les pièces, puis les tracer, les usiner, les ajuster et enfin les assembler. Prévois aussi un contrôle après les étapes importantes. À l'atelier, prendre quelques minutes pour s'organiser fait souvent gagner du temps.

Exemple de préparation d'un assemblage :
Pour fabriquer un petit cadre d'assise avec 4 pièces, tu prépares la fiche de débit, repères chaque pièce de 1 à 4, puis réalises les assemblages à blanc avant le collage. Le livrable attendu est un cadre assemblé à blanc, équerré et prêt à coller.

3. Sécuriser ton poste de travail :

Adopter les bons réflexes :
Garde ton établi dégagé et place les outils à portée de main, sans encombrer la zone de coupe. Vérifie l'état de l'outil et les protections de la machine avant de l'utiliser. Porte les équipements adaptés à l'opération et respecte les consignes de l'atelier.

Faire une vérification rapide :

Avant de démarrer, vérifie que la pièce est stable et que tes mains restent à distance de la zone de coupe. Ne retire jamais une protection pour aller plus vite. Si tu ne sais pas comment régler une machine, arrête-toi et demande l'aide de ton enseignant.

À vérifier	Ton action
Le poste	Dégage l'établi et le passage.
La pièce	Stabilise-la avant l'usinage.
L'outil	Contrôle son état et son réglage.
Les protections	Vérifie qu'elles sont en place.
Ta tenue	Retire les éléments qui peuvent s'accrocher et porte les équipements prévus.

Exemple de contrôle avant usinage :
Tu dois usiner 4 pieds de siège. Avant de commencer, tu vérifies que chaque pièce est bien maintenue, que la protection est en place et que la zone autour de la machine est libre. Le livrable attendu est un lot de 4 pieds usinés et contrôlés, sans défaut lié à une pièce instable.

Ce qu'il faut retenir

Pour fabriquer des pièces conformes, mesure-les précisément, organise les opérations et sécurise ton poste avant chaque usinage.

- Note les dimensions avec leur unité et **vérifie les mesures** avant de couper.
- Prépare les pièces et les outils, puis suis un **ordre de fabrication logique** avec des contrôles aux étapes clés.
- Stabilise les pièces, contrôle les outils et les protections, et porte les **équipements adaptés**.

En cas de doute sur le réglage d'une machine, arrête-toi et demande de l'aide. Une bonne préparation améliore la qualité et limite les risques.

Fabrication et technologie de spécialité

Présentation de la matière :
En CAP Menuisier en sièges, tu apprends à fabriquer une structure de siège, du tracé aux assemblages. Tu travailles le choix du bois, l'usinage et les finitions, avec des outils manuels et des machines.

Cette matière prépare notamment à l'épreuve de Technologie, de **coefficient 2**, à l'examen final, sans CCF. Elle dure 1 h 30 à l'écrit ou 10 minutes à l'oral.

La partie **Technologie de spécialité** est notée sur 20 points.

Conseil :
Je te conseille de consacrer 20 minutes après chaque séance à une fiche pratique. Dessine un assemblage, indique les outils nécessaires et explique l'ordre des opérations. Relie toujours tes révisions à une pièce travaillée en atelier.

Avant d'usiner, prends le temps de **contrôler tes tracés** et de faire valider tes réglages. Si tu hésites, demande une démonstration. Mieux vaut comprendre un geste que chercher à aller vite.

Table des matières

Chapitre 1 : Préparer les débits et corroyer les pièces du siège ..... Aller
1. Préparer les débits ..... Aller
2. Corroyer les pièces du siège ..... Aller
Chapitre 2 : Chantourner et débillarder les pièces courbes ..... Aller
1. Préparer et chantourner une pièce ..... Aller
2. Débillarder et contrôler la courbe ..... Aller
Chapitre 3 : Réaliser et ajuster les assemblages du siège ..... Aller
1. Préparer les assemblages ..... Aller
2. Réaliser et ajuster les assemblages ..... Aller
3. Contrôler le siège et préparer le livrable ..... Aller
Chapitre 4 : Régler les parties cintrées et poser les placages ..... Aller
1. Régler les parties cintrées ..... Aller
2. Préparer et poser les placages ..... Aller
3. Travailler avec méthode à l'atelier ..... Aller
Chapitre 5 : Assurer les finitions et poser les ferrures ..... Aller
1. Préparer et réaliser les finitions ..... Aller
2. Poser et régler les ferrures ..... Aller

3. Contrôler le travail avant livraison ..... Aller

Chapitre 1 : Préparer les débits et corroyer les pièces du siège

1. Préparer les débits :

Repérer les pièces :
Avant de sortir le bois, repère chaque pièce sur le plan ou la fiche de débit. Note son nom, sa quantité, ses dimensions finies et le sens du fil. Pour un siège, les pieds, les traverses et les montants n'ont pas les mêmes contraintes.

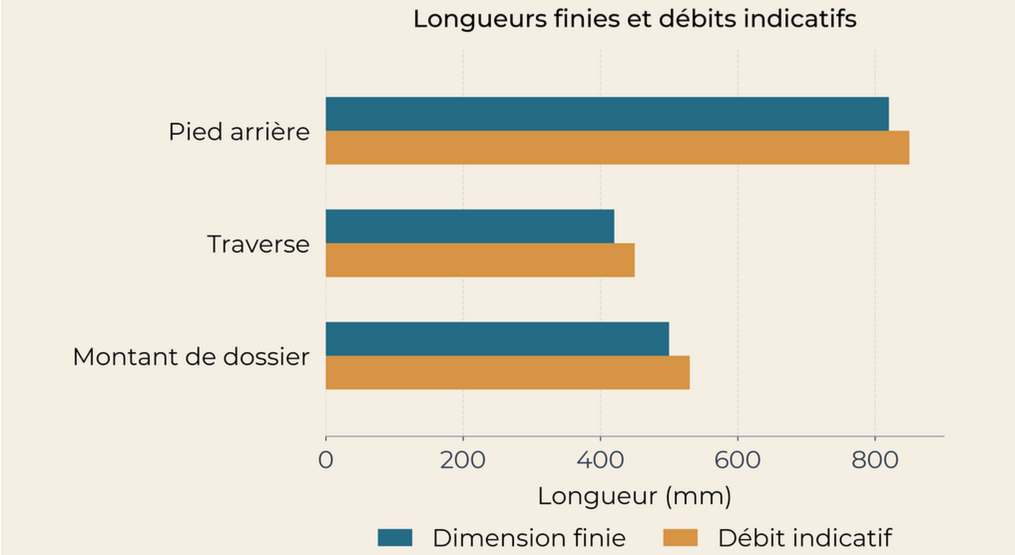
Choisir et contrôler le bois :
Choisis une essence adaptée au siège et vérifie les défauts visibles : fentes, nœuds gênants, déformations ou zones abîmées. Le bois doit être assez sec pour limiter les déformations après fabrication. Oriente les pièces pour placer les défauts hors des zones de coupe ou d'assemblage.

Calculer les débits :
Les dimensions de débit sont plus grandes que les dimensions finies. Cette réserve permet d'enlever les défauts et de dresser les faces au corroyage. Prévois une surcote adaptée à la pièce et au bois, selon les consignes de ton atelier.

La liste de débit sert à organiser les coupes et à éviter les erreurs de quantité. Contrôle les mesures avant de tracer, puis repère chaque pièce au crayon ou avec une étiquette. Un marquage clair évite les confusions quand plusieurs éléments se ressemblent.

Pièce du siège	Dimension finie	Débit indicatif
Pied arrière	45 × 45 × 820 mm	55 × 55 × 850 mm
Traverse	30 × 50 × 420 mm	40 × 60 × 450 mm
Montant de dossier	35 × 45 × 500 mm	45 × 55 × 530 mm

Graphique chiffré



Ces surcotes sont des exemples de travail, pas des valeurs universelles. Vérifie toujours le plan, la qualité de la planche et les consignes de ton enseignant. Garde aussi en tête le trait de scie, qui retire une petite largeur de matière à chaque coupe.

Exemple de préparation d'un débit :
Tu fabriques 2 pieds arrière de 820 mm de long. Tu repères 2 zones saines de 850 mm, tu ajoutes la largeur du trait de scie au traçage, puis tu notes « pied arrière gauche » et « pied arrière droit ». Le livrable attendu est une fiche de débit complétée et 2 pièces identifiées.

Astuce d'atelier :
J'ai souvent vu des élèves débiter trop juste pour gagner du bois. C'est rarement une bonne économie : une pièce légèrement trop longue peut être reprise, mais une pièce trop courte est généralement perdue. Fais valider ton débit avant les coupes difficiles.

2. Corroyer les pièces du siège :

Mettre le bois d'équerre :
Le corroyage consiste à obtenir des faces planes, des chants droits et des dimensions régulières. En général, tu dresses d'abord une face de référence à la dégauchisseuse, puis un chant perpendiculaire à cette face. Ces références guident les opérations suivantes.

Calibrer les dimensions :
Une fois les références établies, tu rabotes la pièce à l'épaisseur voulue, puis tu la mets à la largeur prévue. Retire peu de matière à chaque passe, surtout si le bois est nerveux ou présente du fil irrégulier. Mesure régulièrement au pied à coulisse ou au réglet.

Travailler avec méthode et sécurité :
Avant d'utiliser une machine, vérifie avec ton enseignant que tu es autorisé à le faire et que les protections sont en place. Porte les équipements prévus dans l'atelier, utilise les poussoirs quand ils sont nécessaires et ne passe jamais les mains près des outils en mouvement.

Étiquette les pièces corroyées et conserve leur repère de référence. Pour un siège, une petite erreur d'équerrage ou d'épaisseur peut gêner un assemblage ou créer un décalage visible. Prends le temps de contrôler chaque pièce plutôt que de découvrir l'écart au montage.

Exemple de corroyage d'une traverse :
Tu pars d'une traverse débitée à 40 × 60 × 450 mm pour obtenir une pièce finie à 30 × 50 × 420 mm. Tu dresses une face et un chant, tu rabotes et calibres progressivement, puis tu contrôles les mesures et l'équerrage. Le livrable attendu est une traverse repérée, droite et aux dimensions prévues.

Check-list avant de ranger :

- Comparer le nombre de pièces à la fiche de débit.
- Vérifier les longueurs, largeurs et épaisseurs.
- Contrôler la planéité et l'équerrage des références.
- Repérer chaque pièce et noter les défauts éventuels.
- Nettoyer le poste et signaler tout problème de machine.

Ce qu'il faut retenir

Avant de couper, identifie chaque élément du siège, contrôle le bois et prépare des débits avec une **surcote adaptée** au corroyage et au trait de scie.

- Repère les pièces, leurs quantités, dimensions et sens du fil, puis marque-les clairement.
- Dresse une face et un chant de référence, puis calibre progressivement les dimensions.
- Contrôle les mesures, la planéité et l'équerrage, en respectant les **consignes de sécurité** des machines.

Un **contrôle régulier** évite les erreurs qui compliquent l'assemblage. Valide les débits avant les coupes délicates et range des pièces identifiées, conformes au plan.

Chapitre 2 : Chantourner et débillarder les pièces courbes

1. Préparer et chantourner une pièce :

Repérer la forme et le fil du bois :
Avant de couper, repère le contour demandé sur le plan ou le gabarit. Observe aussi le sens du fil, les nœuds et les défauts. Pour une pièce de siège, le tracé doit respecter les dimensions et laisser assez de matière pour la finition.

Tracer et choisir la méthode :
Reporte la forme sur la pièce avec un crayon fin, puis vérifie le tracé sur les deux faces si la courbe traverse toute l'épaisseur. Choisis une lame adaptée à la scie à ruban ou à la scie sauteuse, selon la pièce et les machines disponibles.

Une lame étroite suit plus facilement une courbe serrée, mais avance sans forcer. Garde une petite marge à l'extérieur du trait, souvent autour de 2 à 3 mm, pour reprendre la forme ensuite à la râpe ou à la ponceuse.

Exemple de chantournage d'un montant :
Tu dois découper un montant courbe de 40 mm d'épaisseur. Trace le profil avec le gabarit, fixe solidement la pièce, puis scie en restant à environ 2 mm du trait. Termine la courbe à la râpe et contrôle-la avec le gabarit.

Contrôler la coupe et travailler en sécurité :
Vérifie que la pièce est bien appuyée et que tes mains restent éloignées de la lame. Ne tourne pas brusquement le bois pour rattraper une courbe trop serrée. Arrête la machine si la pièce coince ou si la coupe dévie.

Contrôle	À faire
Gabarit	Vérifier la forme et les dimensions avant le traçage
Pièce	Repérer les défauts et le sens du fil
Machine	Contrôler la lame, les protections et le maintien de la pièce
Coupe	Garder une marge de finition régulière
Résultat	Comparer la forme au gabarit après la coupe

2. Débillarder et contrôler la courbe :

Comprendre le débillardage :
Débillarder, c'est donner à une pièce une forme courbe dans son épaisseur ou en torsion, pour qu'elle suive une surface qui n'est pas plane. Cette opération demande de la précision, car une reprise trop importante peut réduire la solidité de la pièce.

Représentation visuelle



Le réglage des machines est essentiel pour un travail de qualité

Enlever la matière progressivement :
Après le chantournage, dégrossis la forme avec un outil adapté, puis approche-toi du profil par petites passes. Selon le travail demandé, tu peux utiliser une râpe, un rabot adapté ou une machine prévue pour cette opération, en respectant les consignes de l'atelier.

Contrôle souvent la pièce avec le gabarit, une règle ou une pièce jumelle. C'est plus facile de corriger une petite bosse pendant le travail que de rattraper une courbe trop creusée à la fin.

Exemple de débillardage d'une traverse :
Pour une traverse de siège qui doit suivre une courbe sur 300 mm, marque les zones hautes, puis enlève la matière par passes légères. Présente la traverse contre son gabarit après chaque série de 2 ou 3 passes. Le livrable attendu est une traverse régulière, conforme au profil et prête pour l'ajustage.

Vérifier l'ajustage et la finition :
Présente la pièce sur le siège ou contre son gabarit. Elle doit porter correctement, sans jour important ni point de blocage. Repère les zones qui touchent, puis corrige-les doucement pour éviter de fragiliser le bois ou de modifier la courbe utile.

En atelier, l'erreur fréquente consiste à poncer pour masquer un défaut de forme. Le ponçage améliore l'état de surface, mais il ne remplace pas un ajustage précis. Termine seulement quand le profil est juste et la pièce stable.

Ce qu'il faut retenir

Pour façonner une pièce courbe, prépare soigneusement le tracé et travaille progressivement afin de préserver sa solidité.

- Vérifie le **gabarit et le fil** du bois, ses défauts et les dimensions avant de tracer.
- Chantourne avec une lame adaptée, en gardant une marge pour la finition et en respectant les règles de sécurité.
- Débillarde par petites passes et contrôle souvent le profil avec le **gabarit ou une règle**.
- Vérifie l'ajustage avant de poncer : le ponçage ne corrige pas une forme incorrecte.

Une pièce bien ajustée suit la courbe attendue sans jour important ni point de blocage. Corrige avec précision pour ne pas fragiliser le bois.

Chapitre 3 : Réaliser et ajuster les assemblages du siège

1. Préparer les assemblages :

Repérer les pièces et les assemblages :
Avant de travailler, repère chaque pièce sur le plan et vérifie son sens, ses dimensions et son emplacement. Un assemblage bien préparé tient mieux et aide le siège à rester stable quand il sera utilisé.

Tracer avec précision :
Reporte les mesures sur les pièces avec une règle, une équerre et un crayon fin. Marque clairement les faces de référence et les zones à enlever. Une erreur de quelques millimètres peut créer un jeu ou décaler le siège.

Exemple de repérage :
Pour assembler un pied arrière à une traverse, repère la face extérieure du pied et reporte la position de la traverse depuis une même référence. Note aussi les pièces qui vont ensemble, par exemple avec un petit numéro.

Choisir les outils et travailler en sécurité :
Selon l'assemblage, tu peux utiliser une scie, un ciseau à bois, une perceuse ou des outils de traçage. Fixe toujours la pièce sur l'établi avant de couper ou de creuser. Garde tes mains hors de la trajectoire de l'outil.

2. Réaliser et ajuster les assemblages :

Usiner sans enlever trop de matière :
Réalise les entailles, mortaises, tenons ou autres formes prévues au plan. Avance progressivement et contrôle régulièrement la profondeur et la largeur. Si tu enlèves trop de bois d'un coup, tu risques de créer un assemblage trop lâche.

Présenter les pièces avant le collage :
Fais un montage à blanc, c'est-à-dire sans colle, pour vérifier que les pièces s'emboîtent correctement. Elles doivent entrer sans être forcées et sans bouger exagérément. Contrôle aussi les angles et l'alignement des pieds.

Contrôle	Ce que tu vérifies	Pourquoi c'est utile
Emboîtement	Les pièces se rejoignent sans jeu excessif.	Pour obtenir une liaison solide.
Alignement	Les traverses et les pieds restent dans le même plan.	Pour éviter un siège bancal.
Équerrage	Les angles correspondent au plan.	Pour conserver la forme prévue.

Exemple d'ajustement :
Si un tenon bloque dans sa mortaise, ne le frappe pas tout de suite. Repère le point de contact, puis retire une fine épaisseur au ciseau. Présente à nouveau les pièces et répète le contrôle jusqu'à obtenir un ajustement ferme.

Coller et serrer les pièces :
Quand le montage à blanc est correct, applique une couche régulière de colle sur les surfaces prévues. Assemble les pièces, puis serre-les avec des serre-joints. Vérifie une dernière fois l'équerrage avant que la colle ne prenne.

3. Contrôler le siège et préparer le livrable :

Vérifier la stabilité et les dimensions :
Après le montage, pose le siège sur une surface plane. Vérifie qu'il ne bascule pas, que les pieds sont alignés et que les assemblages restent fermés. Un contrôle visuel et une pression modérée sur les traverses peuvent révéler un défaut.

Mini cas concret :
Tu assembles une carcasse de siège avec 4 pieds et 4 traverses. Prévois environ 20 minutes pour le montage à blanc, puis corrige les assemblages avant collage. Le résultat attendu est une carcasse stable, d'équerre et sans jeu visible.

Le livrable attendu est la carcasse assemblée, accompagnée d'une fiche de contrôle indiquant les dimensions vérifiées, la stabilité et les éventuels ajustements réalisés. Note les défauts corrigés, même s'ils te semblent mineurs, pour garder une trace de ton travail.

Ta check-list sur le terrain :

- Vérifie le plan, les pièces et leur sens avant de tracer.
- Contrôle les mesures et les repères avant chaque usinage.
- Fais un montage à blanc avant d'utiliser la colle.
- Vérifie l'alignement et l'équerrage pendant le serrage.
- Note les contrôles et les ajustements sur ta fiche de suivi.

Ce qu'il faut retenir

Prépare chaque assemblage en repérant les pièces, leur sens et leurs dimensions. Trace avec précision et travaille en sécurité, pièce bien fixée.

- Usine progressivement pour éviter d'enlever trop de matière.
- Réalise un **montage à blanc** et ajuste les pièces jusqu'à obtenir un emboîtement ferme.
- Colle et serre en vérifiant l'alignement et l'équerrage.

- Contrôle la **stabilité du siège**, ses dimensions et note les corrections sur une fiche de suivi.

Un traçage soigné et des vérifications à chaque étape donnent une carcasse stable, d'équerre et sans jeu visible.

Chapitre 4 : Régler les parties cintrées et poser les placages

1. Régler les parties cintrées :

Repérer les défauts :
Avant de poser un placage, vérifie que la partie cintrée est régulière et stable. Passe la main sur la surface, puis observe-la de profil. Une bosse, un creux ou une arête trop vive risque de marquer le placage.

Corriger la forme :
Retire les excès de matière progressivement avec l'outil adapté, puis contrôle souvent avec un gabarit ou une règle souple. Évite de creuser pour corriger un défaut trop vite, tu pourrais modifier le galbe de la pièce.

Préparer la surface :
Une fois le galbe régulier, ponce sans casser les arêtes utiles. Dépoussière soigneusement la pièce avant l'encollage. Sur un siège, cette préparation compte beaucoup, car le placage épouse la forme et révèle facilement les irrégularités.

Exemple de réglage :
Sur une traverse cintrée de 40 cm, tu repères un léger creux au milieu avec le gabarit. Tu enlèves un peu de matière sur les zones hautes, puis tu vérifies à nouveau jusqu'à obtenir un contact régulier.

2. Préparer et poser les placages :

Choisir et ajuster le placage :
Choisis un placage assez grand pour couvrir la surface avec une marge de quelques millimètres. Observe le sens du fil et l'aspect du bois. Présente la feuille à sec pour vérifier qu'elle couvre bien le galbe avant d'encoller.

Encoller et mettre en pression :
Applique la colle de façon régulière, en respectant les consignes du fabricant. Positionne le placage sans le déplacer inutilement, puis presse-le avec un dispositif adapté à la forme. La pression doit être répartie pour éviter les poches d'air.

Contrôler le résultat :
Après le temps de prise indiqué, vérifie que le placage adhère partout, surtout dans les creux et sur les bords. Si une zone sonne creux ou se soulève, ne la laisse pas ainsi. Corrige-la avant la finition.

Contrôle	Ce que tu vérifies	Pourquoi c'est utile
Galbe	Surface régulière au gabarit	Éviter les défauts visibles sous le placage

Placage	Sens du fil et marge de coupe	Couvrir la pièce sans manquer de matière
Collage	Adhérence sur toute la courbe	Limiter les décollements et les bulles

Exemple de pose sur une pièce cintrée :
Tu dois plaquer une pièce de 35 cm de long et 8 cm de large. Tu prépares une feuille avec environ 5 mm de marge, l'ajustes à sec, puis l'encolles et la presses avec un moyen adapté au galbe. Le livrable attendu est une pièce plaquée, sans pli, bulle ni bord décollé.

3. Travailler avec méthode à l'atelier :

Organiser ton travail :
Prépare les outils, le placage et le moyen de pression avant d'ouvrir la colle. Une fois l'encollage commencé, tu dois pouvoir travailler sans chercher ton matériel. Cette organisation limite les erreurs et évite que la colle ne sèche trop tôt.

Checklist avant de terminer :

- Vérifie le galbe avec le gabarit avant l'encollage.
- Contrôle le placage à sec et repère le sens du fil.
- Respecte les consignes de la colle utilisée.
- Presse la surface de manière régulière, sans déplacer la feuille.
- Inspecte les bords et les creux après la prise.

Éviter les erreurs fréquentes :
Ne compense pas un mauvais réglage avec une forte pression, cela ne rendra pas la forme régulière. Évite aussi de tirer sur le placage pour le faire suivre la courbe. Il vaut mieux reprendre l'ajustage avant le collage que réparer une feuille abîmée.

Ce qu'il faut retenir

Prépare soigneusement la forme cintrée avant de poser le placage : celui-ci révèle facilement les défauts et doit épouser le galbe sans tension.

- Repère les bosses et les creux, puis corrige-les progressivement en contrôlant avec un gabarit.
- Choisis un placage avec une marge, vérifie le sens du fil et ajuste-le à sec.
- Applique la colle régulièrement et assure une **pression répartie**, notamment dans les creux et sur les bords.
- Organise ton matériel avant l'encollage et inspecte l'adhérence après la prise.

Un **galbe régulier** et un collage méthodique évitent les bulles, les plis et les décollements. Corrige la forme avant de coller plutôt que de forcer le placage.

Chapitre 5 : Assurer les finitions et poser les ferrures

1. Préparer et réaliser les finitions :

Préparer les surfaces :
Avant d'appliquer une finition, vérifie que le bois est propre, sec et sans traces de colle. Ponce dans le sens des fibres, en commençant souvent par un grain 120, puis en passant à un grain 180.

Choisir et appliquer le produit :
La finition protège le bois et met en valeur son aspect. Selon la demande, tu peux appliquer une teinte, une cire, une huile ou un vernis. Respecte les indications du fabricant et travaille dans un espace bien ventilé.

Applique des couches fines et régulières avec un pinceau ou un chiffon adapté. Laisse sécher selon le temps indiqué, puis égrène légèrement entre les couches si le produit le prévoit. En stage, j'ai appris qu'une couche trop épaisse laisse souvent des marques.

Exemple de finition :
Pour une traverse en hêtre, ponce au grain 120 puis 180, dépoussière soigneusement et applique 2 couches fines de vernis. Attends le séchage indiqué entre les couches, puis vérifie que la surface est régulière au toucher.

2. Poser et régler les ferrures :

Repérer les ferrures :
Les ferrures sont les pièces métalliques qui assemblent, articulent ou protègent certains éléments du siège. Selon le modèle, tu peux poser des charnières, des équerres, des vis, des patins ou des éléments décoratifs.

Avant de percer, mesure et marque les emplacements. Vérifie que la ferrure ne gêne ni l'ouverture d'un abattant ni le contact avec le sol. Un repère fait trop vite peut décaler la pièce et abîmer le bois.

Fixer sans abîmer :
Choisis des vis adaptées à la ferrure et à l'épaisseur du bois. Pré-perce près des extrémités pour limiter le risque de fendre la pièce. Serre progressivement, sans forcer, puis vérifie que la tête de vis ne dépasse pas.

Après la pose, teste le mouvement et la stabilité du siège. Si une ferrure coince, contrôle son alignement avant de serrer davantage. C'est un réflexe utile : forcer peut arracher le filetage ou marquer le bois fini.

Exemple de pose :

Sur un siège avec un abattant, positionne 2 charnières à égale distance des bords, marque les trous, puis pré-perce. Fixe-les avec les vis adaptées et ouvre l'abattant 5 fois pour contrôler son mouvement.

3. Contrôler le travail avant livraison :

Faire un contrôle méthodique :
Une belle finition doit être uniforme, sans coulure, poussière prise dans le produit ni zone oubliée. Examine le siège sous une lumière correcte et passe la main sur les surfaces accessibles pour repérer les aspérités.

Contrôle aussi chaque ferrure : elle doit être bien fixée, alignée et fonctionnelle. Vérifie que les vis ne dépassent pas et que les patins reposent correctement. Note les défauts repérés avant de reprendre le travail.

Mini cas concret et livrable :
Tu termines un siège en bois avec un abattant. Prévois environ 30 minutes pour le contrôle final, hors temps de séchage, puis vérifie la finition, les 2 charnières et la stabilité sur un sol plat.

Exemple de livrable attendu :
Tu remets un siège propre, avec une finition régulière et un abattant qui s'ouvre sans coincer. Ta fiche de contrôle indique 4 points vérifiés : surface, fixation, mouvement et stabilité.

Checklist avant de rendre le siège :

Point à vérifier	Contrôle à effectuer
Surface	La finition est régulière et sèche.
Propreté	Il ne reste ni poussière ni trace de colle.
Ferrures	Elles sont alignées et bien fixées.
Fonctionnement	Les parties mobiles s'ouvrent sans forcer.
Stabilité	Le siège repose correctement sur ses appuis.

Ce qu'il faut retenir

Pour réussir les finitions et la pose des ferrures, prépare soigneusement le bois et avance sans précipitation.

- Ponce dans le sens des fibres, dépoussière, puis applique des **couches fines et régulières** en respectant le séchage.

- Mesure et marque les emplacements des ferrures. Pré-perce, choisis des vis adaptées et serre sans forcer.
- Contrôle l'**alignement des ferrures**, le mouvement des parties mobiles et la stabilité du siège.
- Vérifie que la finition est uniforme, sèche et sans défaut avant la livraison.

Une **vérification méthodique** garantit un siège propre, sûr et fonctionnel.

Étude des styles et des techniques dans l'ameublement

Présentation de la matière :
Dans le CAP Menuisier en sièges, tu découvres les **styles du mobilier**, du gothique à l'époque contemporaine. Tu relies les formes et les décors aux matériaux et aux techniques de fabrication.

Tu apprends notamment à identifier un siège et ses assemblages sur des documents illustrés.

Cette matière conduit à une **épreuve finale écrite** de 1 h, de coefficient 1, en examen ponctuel et non en CCF.

Conseil :
Je te conseille de créer une **fiche par style** avec un croquis, des repères chronologiques et 3 caractéristiques visuelles. Prévois 15 minutes de révision régulière plutôt qu'une longue séance juste avant l'examen.

Entraîne-toi sur des photographies et explique tes choix avec le vocabulaire du cours. Évite de reconnaître un style sur un seul détail. Si tu hésites, compare les pieds, le dossier et les ornements, puis vérifie ta réponse dans tes notes.

Table des matières

Chapitre 1 : Du gothique à la Renaissance : formes du mobilier ..... Aller
1. Repérer les formes gothiques ..... Aller
2. Comprendre le passage à la renaissance ..... Aller
Chapitre 2 : De Louis XIII à Louis XVI : styles et techniques ..... Aller
1. Reconnaître les styles par la forme ..... Aller
2. Comprendre la construction et les techniques ..... Aller
3. Analyser un siège et préparer ton travail ..... Aller
Chapitre 3 : Du Directoire au Second Empire : formes et décors ..... Aller
1. Du directoire à l'empire ..... Aller
2. Du style restauration au second empire ..... Aller
3. Observer et décrire sans te tromper ..... Aller
Chapitre 4 : De la fin du XIXe siècle au mobilier contemporain ..... Aller
1. De l'art nouveau à l'art déco ..... Aller
2. Du mobilier moderne au design contemporain ..... Aller

Chapitre 1 : Du gothique à la Renaissance : formes du mobilier

1. Repérer les formes gothiques :

Un mobilier robuste et fonctionnel :
Au Moyen Âge, les meubles sont peu nombreux et doivent souvent servir à plusieurs choses. Le coffre permet de ranger des objets, mais peut aussi servir de banc ou de table. Les formes restent généralement massives et faciles à déplacer.

Des lignes inspirées des édifices :
Le style gothique reprend des éléments visibles dans les églises, comme l'arc brisé, le fenestrage, les plis verticaux et les motifs en accolade. Sur un siège, tu peux retrouver un dossier haut et des panneaux pleins ou sculptés.

Exemple de repérage d'un siège gothique :
Observe un siège à dossier haut. Si tu vois des panneaux rectangulaires, des plis verticaux et des formes d'arcs brisés, note ces détails avant de le qualifier de gothique. Un seul motif ne suffit pas toujours pour identifier un style.

Les sièges et leur usage :
La chaire, aussi appelée cathèdre, est un siège d'honneur à accoudoirs et à dossier haut. Elle signale le rang de la personne qui s'y assied. Les sièges courants sont souvent plus simples, parfois fabriqués à partir d'un coffre transformé ou complété.

Représentation visuelle



L'observation de sièges anciens aide à comprendre l'évolution du mobilier

En atelier, cette histoire t'aide à comprendre pourquoi certains sièges anciens ont une structure très droite et des panneaux épais. Pour l'analyse, sépare toujours la forme générale, l'assemblage et le décor, au lieu de tout confondre.

2. Comprendre le passage à la renaissance :

Une transition progressive :
En France, le mobilier de la première Renaissance apparaît vers 1480 et se développe jusqu'aux environs de 1530. La structure des meubles reste souvent proche du gothique, tandis que leur décor adopte peu à peu des formes inspirées de l'Antiquité et de l'Italie.

À partir du XVIe siècle, les artisans ajoutent des motifs comme les rinceaux, les mascarons, les colonnes et les figures sculptées. Le meuble peut alors ressembler à une petite façade d'architecture, avec des parties superposées et un décor plus abondant.

Des sièges et des décors renouvelés :
Les sièges gardent parfois un dossier haut et une construction solide, mais leurs proportions et leurs ornements évoluent. On rencontre des formes tournées, des accoudoirs sculptés et des décors antiques. La caquetoire, siège à dossier incliné, apparaît en France dans la seconde moitié du XVIe siècle.

Pour reconnaître un siège, ne te fie pas seulement à son ornementation. Compare le dossier, les pieds, les traverses, les accoudoirs et la manière dont les éléments sont assemblés. C'est la combinaison de ces indices qui rend ton observation plus fiable.

Étude pratique d'un siège :
Pour t'entraîner, choisis en atelier ou sur une image un siège ancien et consacre 15 minutes à son observation. Repère 4 éléments : la silhouette, les pieds, les assemblages visibles et 1 motif décoratif. Note ce que tu vois sans inventer ce qui n'est pas observable.

Ton livrable attendu est une fiche d'observation d'une page, avec un croquis légendé et une hypothèse de style justifiée par au moins 3 indices. J'ai souvent vu des élèves aller trop vite sur la datation. Prends d'abord le temps de décrire précisément le siège.

Élément observé	Indice possible	Question à te poser
Dossier	Haut, plein ou sculpté	Sa forme rappelle-t-elle un panneau ou une architecture ?
Pieds et traverses	Droits, tournés ou décorés	La structure paraît-elle massive ou plus travaillée ?
Ornement	Arc brisé, plis, rinceaux ou figures	Le motif est-il gothique ou inspiré de l'Antiquité ?

Ta check-list sur le terrain :

- Observe d'abord la silhouette générale du siège.
- Repère le dossier, les accoudoirs, les pieds et les traverses.
- Note les motifs sans les toucher si le meuble est ancien ou fragile.
- Distingue ce que tu vois de ce que tu supposes.
- Justifie ton hypothèse avec au moins 3 indices concordants.

Ce qu'il faut retenir

Le mobilier gothique est **massif et fonctionnel**, avec des motifs empruntés à l'architecture. À la Renaissance, sa structure évolue progressivement et son décor s'inspire de l'Antiquité.

- Repère les arcs brisés, les plis verticaux et les dossiers hauts pour identifier des indices gothiques.
- Observe aussi pieds, traverses, accoudoirs et assemblages, pas seulement les ornements.
- Pour étayer ton hypothèse, décris le siège et rassemble au moins trois indices concordants.

Commence par noter ce que tu vois, puis distingue clairement tes observations de tes suppositions.

Chapitre 2 : De Louis XIII à Louis XVI : styles et techniques

1. Reconnaître les styles par la forme :

Louis XIII et louis XIV :
Pour reconnaître un siège Louis XIII, cherche une silhouette plutôt droite, des pieds souvent tournés et un dossier assez bas. Les formes restent robustes et les assemblages bien visibles. Sous Louis XIV, le fauteuil devient plus haut, plus ample et plus travaillé, pour le confort comme pour l'apparat.

Louis XV et louis XVI :
Le style Louis XV se repère à ses lignes courbes, ses pieds galbés et ses formes asymétriques, souvent ornées de coquilles ou de motifs végétaux. À l'inverse, le style Louis XVI revient aux lignes droites, aux formes géométriques et aux motifs inspirés de l'Antiquité.

Repères visuels :
Quand tu observes un siège, ne te fie pas à un seul détail décoratif. Regarde d'abord la ligne générale, puis les pieds, les accotoirs, le dossier et les motifs. C'est l'ensemble de ces indices qui t'aide à proposer une attribution cohérente.

Style	Formes à repérer	Décor fréquent
Louis XIII	Silhouette droite, pieds tournés	Tournages et sculptures sobres
Louis XIV	Siège ample et structuré	Ornementation riche et symétrique
Louis XV	Courbes et pieds galbés	Coquilles et motifs végétaux
Louis XVI	Lignes droites et géométriques	Cannelures, rubans et guirlandes

Exemple de comparaison :
Sur un fauteuil, tu observes des pieds avant droits et cannelés, puis un dossier en médaillon. Ces indices orientent vers le style Louis XVI. Note toutefois les détails contradictoires, car un siège ancien peut avoir été transformé ou restauré.

2. Comprendre la construction et les techniques :

La structure du siège :
Le menuisier en sièges réalise et assemble la structure en bois. Il travaille notamment les pieds, les traverses, la ceinture, le dossier et les supports d'accotoirs. Avant de penser au décor, vérifie que l'assise est stable et que les assemblages sont solides.

Les assemblages et les finitions :
Les formes varient selon le style, mais la précision reste essentielle. Les pieds galbés du Louis XV demandent un tracé régulier, tandis que les pieds cannelés du Louis XVI exigent

des repères bien alignés. Une sculpture trop profonde peut fragiliser une pièce, alors avance progressivement.

Le travail avec le tapissier :
La structure reçoit ensuite une garniture et un tissu. Le menuisier doit donc tenir compte des feuillures, des supports de fixation et de la place nécessaire à la garniture. En atelier, prends l'habitude d'échanger avec le tapissier avant de modifier une traverse ou un dossier.

Astuce de terrain :
Avant le démontage, prends des photos de face, de profil et de dessous. Repère les assemblages, les anciennes réparations et les traces de fixation. Ces observations évitent de confondre un élément d'origine avec une pièce ajoutée plus tard.

3. Analyser un siège et préparer ton travail :

Une méthode d'observation simple :
Commence par regarder le siège à environ 1 mètre pour comprendre sa silhouette. Puis examine les détails de près. Note le type de dossier, la forme des pieds, les accotoirs, les motifs et les éventuelles réparations. Cette méthode t'évite de conclure trop vite.

Mini-cas pratique :
En atelier, tu reçois un fauteuil dont le style est incertain. En 20 minutes, observe ses 4 pieds, son dossier et ses accotoirs, puis réalise un croquis de face et de profil. Compare les indices et rédige une fiche d'identification d'une page.

Le résultat attendu est une hypothèse argumentée, pas une certitude fondée sur un seul motif. Dans ta fiche, distingue les observations, l'identification proposée et les doutes. Ce livrable aide l'équipe à choisir une intervention adaptée sans effacer les traces utiles.

Checklist avant intervention :
Garde cette vérification sous la main avant de démonter ou de réparer un siège. Elle prend quelques minutes, mais elle peut éviter une erreur difficile à rattraper.

- Photographie le siège de face, de profil et de dessous.
- Repère les assemblages, les fissures et les anciennes réparations.
- Compare la ligne générale aux indices des 4 styles.
- Note les éléments incertains sans les présenter comme des faits.
- Prépare un croquis et une fiche avant de commencer l'intervention.

Ce qu'il faut retenir

Pour identifier un siège, observe sa silhouette et plusieurs détails avant de proposer un style. Les formes donnent des repères, mais une restauration peut brouiller les indices.

- **Louis XIII et XIV** : silhouette droite et robuste pour le premier, siège ample et richement orné pour le second.
- **Louis XV et XVI** : courbes et pieds galbés s'opposent aux lignes droites et géométriques.
- Avant d'intervenir, photographie le siège, examine ses assemblages et note les réparations possibles.
- Prépare un croquis et échange avec le tapissier pour préserver les supports nécessaires à la garniture.

Formule une hypothèse argumentée plutôt qu'une certitude. Distingue tes observations des éléments incertains afin de choisir une intervention adaptée.

Chapitre 3 : Du Directoire au Second Empire : formes et décors

1. Du directoire à l'empire :

Repères historiques :
Pour reconnaître un siège, commence par le situer dans le temps. Le Directoire s'étend de 1795 à 1799, le Consulat de 1799 à 1804 et le Premier Empire de 1804 à 1815. Les styles évoluent progressivement, les dates ne suffisent donc pas à identifier un meuble.

Formes et décors :
Au Directoire, les lignes sont souvent simples et équilibrées. Tu peux trouver des pieds en gaine, droits et légèrement effilés, ou des pieds arrière en sabre, inclinés vers l'arrière. Les dossiers peuvent être droits, en forme de lyre ou légèrement incurvés.

Les décors s'inspirent de l'Antiquité grecque et romaine. Repère les palmettes, les rosaces, les feuilles, les griffes et parfois les sphinx. Sous l'Empire, les motifs liés au pouvoir, comme l'aigle ou la couronne de laurier, deviennent plus présents. Le bois d'acajou est aussi très utilisé.

Pour observer un siège :

Élément à observer	Indices possibles	Pourquoi c'est utile
Pieds	En gaine, en sabre, à griffes	Ils donnent une première indication sur la forme et le style.
Dossier	Droit, incurvé, en lyre	Sa silhouette aide à comparer plusieurs sièges.
Décor	Palmettes, rosaces, aigles, sphinx	Les motifs révèlent les références et le goût de l'époque.
Matériaux	Acajou, bois peint, bronze doré	Ils complètent les indices de forme et de décor.

Exemple d'observation d'un fauteuil :
Un fauteuil conservé au Mobilier national, conçu vers 1799-1800, associe des pieds arrière en sabre à des pieds avant à griffes et à des motifs de rosaces et de palmettes. Pour l'étudier, décris d'abord sa structure, puis relève les décors, sans conclure à partir d'un seul détail.

2. Du style restauration au second empire :

Des formes qui changent :

Après la chute de Napoléon, les sièges évoluent avec les goûts et les modes. Sous la Restauration et la monarchie de Juillet, on trouve notamment des formes plus confortables, des dossiers enveloppants et des accotoirs courbés. Les styles anciens restent des références, mais ils sont adaptés.

Sous le Second Empire, de 1852 à 1870, le goût est souvent éclectique : les créateurs reprennent des formes d'époques précédentes et les mélangent. Les sièges peuvent être richement garnis et décorés. Le capitonnage, les tissus à motifs et les passementeries participent à leur aspect imposant.

Formes et ornements à repérer :
Pour décrire un siège de cette période, observe sa silhouette générale, la forme du dossier, les pieds, les accotoirs et la garniture. Les sièges peuvent avoir des dossiers capitonnés ou des formes inspirées du passé. Le décor peut être abondant, sans être identique d'un modèle à l'autre.

Exemple de comparaison :
Face à 2 fauteuils, l'un sobre avec des pieds en sabre et l'autre à dossier capitonné, compare d'abord leurs lignes et leurs proportions. Note ensuite les matériaux et les ornements. Cette méthode t'évite de confondre une inspiration ancienne avec une pièce réellement fabriquée à l'époque concernée.

Mini-cas en atelier :
Tu dois préparer la fiche d'observation d'un fauteuil ancien avant une intervention. En 20 minutes, mesure sa hauteur, sa largeur et sa profondeur, puis dessine son profil et relève 3 détails de décor. Ne démonte rien avant d'avoir photographié l'ensemble.

Le livrable attendu est une fiche d'une page avec un croquis légendé, les 3 mesures, les matériaux observés et une hypothèse de période. Note clairement ce qui est certain et ce qui reste à vérifier. C'est plus sérieux qu'une attribution fondée uniquement sur le décor.

3. Observer et décrire sans te tromper :

Une méthode simple :
En stage ou en atelier, prends le temps de regarder le siège sous plusieurs angles. Commence par la silhouette, puis observe les assemblages visibles, les pieds, le dossier et les ornements. Une description précise aide à choisir une restauration adaptée et à respecter l'objet.

Les erreurs fréquentes :
Ne date pas un siège grâce à un seul motif, car un décor ancien peut être repris plus tard. Ne confonds pas non plus une réparation avec une partie d'origine. Si une forme ou un matériau te semble inhabituel, note-le et demande l'avis de ton maître de stage.

Check-list de terrain :

- Observe le siège de face, de côté et de dos.
- Relève 3 éléments de forme, comme les pieds, le dossier et les accotoirs.
- Note les matériaux et les motifs sans supposer leur période trop vite.
- Prends 4 photos nettes avant toute intervention.
- Rédige une hypothèse et indique les détails qui restent à vérifier.

Exemple de fiche courte :
« Fauteuil à dossier droit, pieds arrière en sabre, bois brun et rosaces sculptées sur la traverse. Hypothèse : inspiration Directoire ou Empire, à confirmer par l'étude des assemblages et de la garniture. » Cette formulation distingue les observations de ton interprétation.

Ce qu'il faut retenir

Pour identifier un siège, croise les indices plutôt que de te fier à une date ou à un motif isolé. Les styles évoluent et les formes anciennes sont souvent reprises.

- Du Directoire à l'Empire, observe les pieds, les dossiers et les décors antiques ou impériaux, ainsi que l'acajou.
- De la Restauration au Second Empire, repère les formes plus confortables, le capitonnage et les ornements éclectiques.
- Note les **formes et matériaux**, photographie le siège et distingue les observations de ton hypothèse.

Décris l'objet sous plusieurs angles et signale ce qui reste à vérifier. Cette méthode aide à éviter les erreurs d'attribution et à préparer une intervention respectueuse.

Chapitre 4 : De la fin du XIXe siècle au mobilier contemporain

1. De l'art nouveau à l'art déco :

Reconnaître l'art nouveau :
À la fin du XIXe siècle, l'art nouveau s'éloigne des styles anciens. Ses lignes souples s'inspirent des plantes, des fleurs et des courbes. Le meuble s'intègre souvent à un décor pensé comme un ensemble, avec boiseries, vitraux et sièges assortis.

Observer un siège :
Pour reconnaître ce style, regarde le dessin des pieds, des accotoirs et du dossier. Les formes peuvent sembler pousser comme une tige ou s'ouvrir comme une fleur. Le bois est souvent sculpté ou courbé, et le décor suit la structure du meuble.

Exemple d'observation :
Sur une chaise inspirée de l'art nouveau, relève 3 indices : un dossier courbe, un motif végétal sculpté et des pieds aux lignes asymétriques. Note-les avant de décrire le siège, cela t'aide à justifier ton identification.

2. Du mobilier moderne au design contemporain :

Comprendre l'art déco :
Après les courbes de l'art nouveau, l'art déco privilégie des lignes plus géométriques, ordonnées et souvent symétriques. Il se développe surtout dans les années 1910 et 1920. L'Exposition de Paris de 1925 donne son nom au style.

Suivre les évolutions du mobilier :
Au XXe siècle, les créateurs explorent les formes simples, la production en série et de nouveaux matériaux. Le mobilier contemporain poursuit ces recherches, tout en accordant une place importante au confort, à l'usage et à la durabilité. Pour toi, l'essentiel est de relier l'apparence d'un siège à sa construction.

Période ou style	Indices à observer	Question utile pour ton métier
Art nouveau	Courbes et motifs végétaux	Comment le décor suit-il la forme du siège ?
Art déco	Géométrie, symétrie et matières soignées	Quelles lignes structurent le dossier et les pieds ?
Mobilier contemporain	Formes variées, usages et matériaux actuels	Le siège est-il confortable, stable et réparable ?

Mini cas concret :
En atelier, tu reçois un fauteuil à dossier arrondi et décor sculpté. En 30 minutes, photographie-le, relève 5 détails visibles, puis propose une famille stylistique et une

intervention de restauration. Livrable attendu : une fiche d'observation d'une page, avec croquis et vocabulaire précis.

Check-list avant de décrire un siège :

- Repère la forme générale et les proportions.
- Observe les pieds, le dossier et les accotoirs.
- Note les motifs, les assemblages et les matériaux visibles.
- Distingue les éléments d'origine des réparations possibles.
- Relie tes observations à une période, sans conclure trop vite.

En stage, une erreur fréquente est de nommer un style à partir d'un seul détail. Compare plutôt plusieurs indices, puis décris ce que tu vois. Cette méthode est plus solide et évite de confondre une copie récente avec un meuble ancien.

Ce qu'il faut retenir

L'évolution du mobilier se lit dans ses formes, ses matériaux et ses usages. Pour identifier un siège, appuie-toi sur **plusieurs indices visibles**, pas sur un détail isolé.

- L'art nouveau privilégie les **courbes végétales** et un décor intégré à la structure.
- L'art déco se distingue par ses formes **géométriques et symétriques**.
- Le mobilier contemporain explore de nouveaux matériaux et met l'accent sur le confort, l'usage et la durabilité.

Observe les proportions, les pieds, le dossier, les accotoirs, les matériaux et les réparations possibles. Décris d'abord ce que tu vois, puis propose une période ou une intervention de restauration.

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.