CAP
Tapissier siège

196 Fiches de Révision

CAP Tapissier siège

Tapissier-tapissière d'ameublement en siège

- 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

captapissiersiege.fr

Préambule

1. Le mot de la formatrice :



Hello, moi c'est **Emma** 👋

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

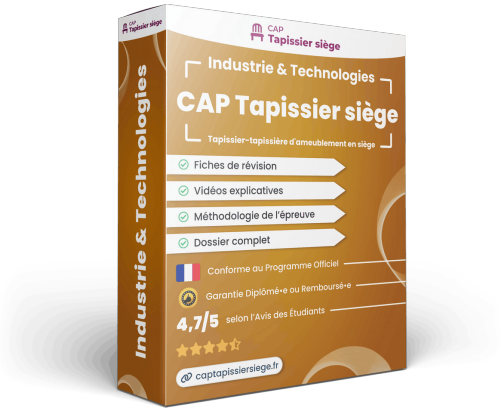
Si tu lis ces lignes, tu as fait le choix de la **réussite**, bravo.

Dans cet E-Book, tu découvriras comment j'ai obtenu mon **CAP Tapissier siège** avec une moyenne de **13,65/20**.

2. Pour aller beaucoup plus loin :

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

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



3. Contenu du dossier Industrie & Technologies :

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

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

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

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

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

➔ Découvrir

Table des matières

Français ..... Aller

Chapitre 1 : Se dire et s'affirmer pour mieux s'émanciper ..... Aller

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

Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer ..... Aller

Chapitre 4 : Maîtriser la langue pour écrire et réécrire ..... Aller

Chapitre 5 : Dire, écrire et lire le métier avec précision ..... Aller

Histoire-géographie ..... Aller

Chapitre 1 : La France de la Révolution à la Ve République ..... Aller

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

Chapitre 3 : Transports et mobilités à toutes les échelles ..... Aller

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

Enseignement moral et civique ..... Aller

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

Chapitre 2 : Information, responsabilité et engagement politique ..... Aller

Chapitre 3 : Délibération, institutions et biodiversité ..... Aller

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

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

Mathématiques ..... Aller

Chapitre 1 : Calculs numériques et proportionnalité ..... Aller

Chapitre 2 : Équations et graphiques de fonctions ..... Aller

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

Chapitre 4 : Géométrie plane et solides usuels ..... Aller

Chapitre 5 : Algorithmique et calculs numériques ..... Aller

Physique-chimie ..... Aller

Chapitre 1 : Sécurité et mesures électriques ..... Aller

Chapitre 2 : Mouvements, forces et équilibre ..... Aller

Chapitre 3 : Solutions aqueuses : composition et acidité ..... Aller

Chapitre 4 : Température et échanges d'énergie thermique ..... Aller

Chapitre 5 : Signaux sonores, lumière et perception des couleurs ..... Aller

Langue vivante étrangère : Anglais ..... Aller

Chapitre 1 : Comprendre des messages du quotidien ..... Aller

Chapitre 2 : Échanger au travail en anglais ..... Aller

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

Éducation physique et sportive ..... Aller

Chapitre 1 : Gérer ton effort en demi-fond ..... Aller
Chapitre 2 : Se déplacer et assurer la sécurité en escalade ..... Aller
Chapitre 3 : Coopérer et créer une prestation en acrosport ..... Aller
Chapitre 4 : Construire le duel et arbitrer en tennis de table ..... Aller
Chapitre 5 : S'entraîner et préserver sa santé en musculation ..... Aller
Prévention santé environnement ..... Aller
Chapitre 1 : Hygiène de vie, addictions et système de santé ..... Aller
Chapitre 2 : Sexualité, contraception et prévention des IST ..... Aller
Chapitre 3 : Ressources naturelles et risques environnementaux ..... Aller
Chapitre 4 : Droits, prévention au travail et premiers secours ..... Aller
Chapitre 5 : Budget, assurances et achats responsables ..... Aller
Arts appliqués et cultures artistiques ..... Aller
Chapitre 1 : Repères artistiques de l'Antiquité à nos jours ..... Aller
Chapitre 2 : Styles du mobilier du XVIIe siècle à 1930 ..... Aller
Chapitre 3 : Design d'objet, d'espace et de communication ..... Aller
Chapitre 4 : Recherches plastiques et propositions esthétiques ..... Aller
Chapitre 5 : Représentation graphique et analyse d'une création ..... Aller
Technologie et préparation du travail ..... Aller
Chapitre 1 : Identifier les matériaux usuels ..... Aller
Chapitre 2 : Choix, réglage et entretien des matériels ..... Aller
Chapitre 3 : Lecture des plans et dessin technique numérique ..... Aller
Chapitre 4 : Organiser le poste et fabriquer ..... Aller
Chapitre 5 : Quantités, métrages et coûts de production ..... Aller
Garnissage traditionnel des sièges ..... Aller
Chapitre 1 : Dégarnissage et préparation des supports ..... Aller
Chapitre 2 : Sanglage et mise en place des ressorts ..... Aller
Chapitre 3 : Guindage simple et garnitures à pelote ..... Aller
Chapitre 4 : Embourrure et piquage des garnitures traditionnelles ..... Aller
Chapitre 5 : Garnitures à cuvette, boutonnées et mise en blanc ..... Aller
Couverture, finitions et livraison ..... Aller
Chapitre 1 : Relevés et plans de coupe des tissus ..... Aller
Chapitre 2 : Couverture des garnitures et finitions ..... Aller
Chapitre 3 : Développement et pose des drapés à tête droite ..... Aller
Chapitre 4 : Contrôler la qualité des ouvrages ..... Aller
Chapitre 5 : Protection, livraison et relation avec la clientèle ..... Aller

Français

Présentation de la matière :
En CAP Tapissier-tapissière d'ameublement en siège, le Français t'apprend à **comprendre des textes**, à rédiger clairement et à défendre tes idées à l'oral. Tu développes aussi ta culture littéraire.

Cette matière participe à l'épreuve de Français, Histoire-géographie et EMC, de **coefficient 3**. En CCF, durant la dernière année, tu passes un écrit en 3 étapes de 40 minutes et un oral de 10 minutes.

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

Conseil :
Je te conseille de prévoir **15 minutes d'entraînement**, 3 fois par semaine. Lis un texte court, reformule son idée principale et rédige quelques phrases. Relis ensuite tes accords et ta ponctuation, sans chercher à tout corriger simultanément.

Pour préparer l'oral, entraîne-toi à expliquer une restauration de fauteuil réalisée en atelier. Présente tes choix, les difficultés rencontrées et les solutions trouvées. Enregistre-toi pour repérer les passages flous. Avance progressivement, tu n'as pas besoin d'être parfait dès le départ.

Table des matières

Chapitre 1 : Se dire et s'affirmer pour mieux s'émanciper ..... Aller
1. Se raconter et mieux se connaître ..... Aller
2. S'affirmer avec respect ..... Aller

Chapitre 2 : S'informer et communiquer avec esprit critique ..... Aller
1. Trouver et vérifier une information ..... Aller
2. Lire et analyser un document ..... Aller
3. Communiquer avec clarté ..... Aller

Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer ..... Aller
1. Lire pour faire naître une idée ..... Aller
2. Imaginer à partir des arts ..... Aller
3. Rédiger et présenter une création ..... Aller

Chapitre 4 : Maîtriser la langue pour écrire et réécrire ..... Aller
1. Lire et comprendre un texte ..... Aller
2. Organiser et rédiger tes idées ..... Aller
3. Réécrire et vérifier ton texte ..... Aller

Chapitre 5 : Dire, écrire et lire le métier avec précision ..... Aller
1. Lire une consigne et repérer l'essentiel ..... Aller
2. Nommer les outils et les gestes avec précision ..... Aller
3. Rédiger et rendre compte de son travail ..... Aller

Chapitre 1 : Se dire et s'affirmer pour mieux s'émanciper

1. Se raconter et mieux se connaître :

Pourquoi parler de soi ?
Se dire, c'est mettre des mots sur ce que tu vis, ce que tu penses et ce qui compte pour toi. En français, tu apprends à choisir les bons mots pour mieux te comprendre et te faire comprendre.

Choisir des éléments importants :
Pour parler de toi, tu peux évoquer tes goûts, tes qualités, tes difficultés ou un souvenir marquant. Le but n'est pas de tout raconter, mais de sélectionner des éléments qui éclairent ta personnalité et tes choix.

Lire et analyser un texte :
Pour analyser un récit autobiographique ou un témoignage, repère qui parle, à qui, et dans quelle situation. Souligne les mots qui expriment les émotions, puis demande-toi ce que l'auteur veut faire comprendre.

Tu peux organiser tes notes en 3 étapes : le sujet du texte, les sentiments exprimés, puis le message principal. Cette méthode évite de résumer chaque phrase et t'aide à construire une réponse claire.

Exemple de récit personnel :
Tu racontes ta première journée en atelier : « J'étais inquiet de mal couper le tissu. Après les conseils de mon maître de stage, j'ai mesuré 2 fois avant de couper. » Tu exprimes une émotion et montres ce que tu as appris.

2. S'affirmer avec respect :

Exprimer son point de vue :
S'affirmer, ce n'est pas imposer tes idées. C'est dire ce que tu penses ou ce dont tu as besoin, avec des mots précis et un ton calme. Tu peux expliquer ton avis, puis donner une raison ou un exemple.

Construire une prise de parole :
Pour préparer une intervention, note d'abord ton idée principale. Ajoute ensuite une raison et un exemple concret. Des connecteurs comme « d'abord », « parce que » et « par exemple » rendent ton propos plus facile à suivre.

Réagir à une situation difficile :
Si tu n'es pas d'accord, décris le problème sans attaquer la personne. Utilise une phrase simple : « Je comprends ta proposition, mais je préfère vérifier la mesure avant de couper. » Tu protèges ainsi le dialogue et la qualité du travail.

Sur le terrain, parler clairement peut éviter une erreur coûteuse. Écoute la réponse, reformule si nécessaire et demande une précision quand une consigne te semble floue. S'affirmer, c'est aussi savoir poser une question.

Exemple de mini cas en atelier :
Tu as 20 minutes pour préparer la découpe d'un tissu d'ameublement. Tu remarques que la mesure annoncée ne correspond pas au patron. Tu exposes calmement l'écart, vérifies la mesure avec ton tuteur, puis corriges le tracé. Le livrable attendu est un patron annoté avec la mesure confirmée et la date de vérification.

Check-list avant de prendre la parole :

Étape	Question à te poser
Mon idée	Qu'est-ce que je veux dire ?
Ma raison	Pourquoi est-ce important ?
Mon exemple	Quel fait concret peut l'expliquer ?
Mon ton	Est-ce que je parle calmement et avec respect ?
La suite	Ai-je besoin d'une réponse ou d'une précision ?

Ce qu'il faut retenir

Mettre des mots sur ton vécu t'aide à mieux te connaître et à te faire comprendre. Pour t'exprimer clairement, sélectionne les éléments importants et organise tes idées.

- Dans un récit, repère le locuteur, la situation, les émotions et le message principal.
- Pour défendre ton point de vue, formule une idée, donne une raison et illustre-la par un exemple.
- En cas de désaccord, décris le problème sans attaquer la personne et garde un **ton calme et respectueux**.
- Écoute, reformule et demande une précision si une consigne est floue.

Une **parole claire et respectueuse** favorise le dialogue, t'aide à t'affirmer et peut éviter des erreurs dans ton travail.

Chapitre 2 : S'informer et communiquer avec esprit critique

1. Trouver et vérifier une information :

Repérer la source :
Quand tu cherches une information, commence par regarder qui l'a publiée, à quelle date et dans quel but. Un article signé par un professionnel n'a pas le même statut qu'un message anonyme partagé sur un réseau social.

Croiser les informations :
Ne t'arrête pas à la première réponse. Compare au moins 2 sources qui n'ont pas l'air de se recopier. Vérifie aussi les chiffres, les dates et les citations, car une information ancienne peut être présentée comme si elle était nouvelle.

Exemple de recherche :
Tu lis qu'un tissu d'ameublement est adapté à un fauteuil très utilisé. Avant de le conseiller, tu vérifies la fiche du fabricant, la composition et les résultats du test Martindale, puis tu compares ces données avec une autre source fiable.

Questions utiles :

Élément	Question à te poser
Auteur	Qui a publié cette information ?
Date	Est-elle encore à jour ?
Preuves	Les faits sont-ils vérifiables ?
Intention	Le message informe-t-il, vend-il ou cherche-t-il à convaincre ?

2. Lire et analyser un document :

Comprendre l'essentiel :
Pour analyser un texte, repère d'abord sa nature, son auteur, sa date et son sujet. Puis distingue les faits, les opinions et les arguments. Un fait peut être vérifié, tandis qu'une opinion exprime un jugement ou une préférence.

Prendre des notes :
Note quelques mots-clés plutôt que de recopier des phrases entières. Résume chaque idée avec tes propres mots et garde la référence de la source. Cette habitude t'aide à retrouver une information et à éviter de la déformer.

Exemple d'analyse :

Dans une publicité, « Ce velours donnera une nouvelle vie à ton fauteuil » est une formule persuasive, pas une preuve. La composition, les consignes d'entretien et les résultats d'essais sont des éléments concrets à vérifier.

Mini cas concret :
En stage, une cliente demande si son fauteuil peut être recouvert avec un tissu qu'elle a repéré en ligne. Tu consultes la fiche du fabricant, vérifies la largeur du tissu et ses consignes d'entretien, puis tu notes les éléments utiles.

Après 15 minutes de recherche, tu présentes 2 faits vérifiés et tu expliques ce qui reste incertain. Le livrable attendu est une courte fiche de 5 lignes avec la source, la date de consultation, les caractéristiques et une question à clarifier.

3. Communiquer avec clarté :

Adapter ton message :
Avant de parler ou d'écrire, demande-toi à qui tu t'adresses et ce que tu veux obtenir. Avec un client, explique les choix avec des mots simples. Avec ton équipe, donne les informations utiles au travail, sans cacher un doute ou un problème.

Organiser ta réponse :
Une réponse claire suit souvent 3 étapes : annonce l'idée principale, donne une raison ou un fait, puis précise la suite. Les connecteurs « d'abord », « ensuite » et « enfin » rendent les explications plus faciles à suivre.

Exemple de message professionnel :
« Le tissu choisi mesure 140 cm de large. Il faut vérifier le raccord du motif avant de couper. Je prépare un placement sur le métrage et je te le montre avant la découpe. » Le message donne une donnée, une précaution et une action.

Checklist avant d'envoyer ou de transmettre une information :

- Vérifie le nom de la personne ou du destinataire.
- Relis les mesures, les quantités et les dates.
- Indique la source si tu transmets une information trouvée en ligne.
- Dis clairement ce qui est confirmé et ce qui reste à vérifier.
- Relis ton message pour enlever les mots ambigus ou trop familiers.

Ce qu'il faut retenir

Pour t'informer avec discernement, vérifie l'origine et la fiabilité des contenus, puis distingue les faits des opinions.

- Contrôle l'**auteur et la date**, les preuves et l'intention du message.

- Compare plusieurs sources et note les idées avec tes propres mots, en gardant leurs références.
- Adapte ton message à ton destinataire, présente les faits et précise ce qui reste incertain.

Avant de transmettre une information, relis les données et indique clairement sa source. Une communication vérifiée et structurée aide à éviter les erreurs et les malentendus.

Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer

1. Lire pour faire naître une idée :

Observer le texte :
Quand tu lis un récit, un poème ou une description, repère qui parle, où se déroule la scène et quelle impression domine. Ces indices t'aident à comprendre l'univers imaginé, même si tout n'est pas expliqué directement.

Repérer les images et les émotions :
Un auteur choisit des mots pour faire voir, entendre ou ressentir. Souligne les détails concrets, les comparaisons et les mots qui indiquent une émotion. Je trouve cette étape utile, car elle transforme une lecture rapide en vraie réserve d'idées.

Exemple d'analyse :
Dans « Le fauteuil semblait attendre son prochain voyage », le fauteuil est présenté comme un personnage. Cette image peut t'inspirer un siège de conte, couvert d'un tissu évoquant les cartes anciennes et les paysages lointains.

Mini-mémo de lecture :

À repérer	Question simple	À quoi ça sert
Le lieu	Où suis-je ?	Imaginer un décor
Les sensations	Que vois-je ou ressens-je ?	Choisir une ambiance
Les images	À quoi l'auteur compare-t-il les choses ?	Trouver des motifs

2. Imaginer à partir des arts :

Observer une œuvre :
Une peinture, une photographie ou un objet peut donner le point de départ d'une création. Observe les couleurs, les formes, les matières et leur disposition. Décris d'abord ce que tu vois, puis note l'ambiance que cela produit.

Faire des liens avec ton métier :
Pour imaginer un siège, tu peux partir d'un tableau ou d'une architecture, sans les copier. Traduis plutôt une sensation en choix simples : une couleur, une texture, un motif ou une ligne. Au stage, cette méthode aide à expliquer une proposition au client.

Exemple d'inspiration artistique :
Une photo de bord de mer te donne une idée de fauteuil. Tu notes 3 couleurs, bleu, sable et blanc, puis tu dessines 2 motifs de vagues. Ton livrable est une petite planche d'inspiration légendée, prête à présenter.

Éviter la copie :
Garde une trace de ce qui t'a inspiré, puis transforme-le avec tes propres choix. Une erreur fréquente est de vouloir tout reprendre d'une image. En sélectionnant seulement 2 ou 3 éléments, tu construis un projet plus personnel et plus lisible.

3. Rédiger et présenter une création :

Suivre un plan court :
Pour présenter ton idée, organise tes phrases dans cet ordre : l'inspiration, les choix réalisés, puis l'effet recherché. Relie-les avec « d'abord », « ensuite » et « enfin ». Ce plan t'aide à rester clair à l'écrit comme à l'oral.

Choisir un vocabulaire précis :
Remplace les mots vagues par des termes concrets. Au lieu d'écrire « joli tissu », précise « velours côtelé vert profond ». Pour décrire l'effet, tu peux dire « chaleureux », « apaisant » ou « dynamique », selon l'ambiance voulue.

Exemple de mini-présentation :
« D'abord, je me suis inspiré d'un jardin au crépuscule. Ensuite, j'ai choisi un velours vert et un passepoil doré. Enfin, ces détails donnent au fauteuil une ambiance calme et lumineuse. ».

Cas pratique et livrable attendu :
En 30 minutes, imagine un siège inspiré d'un jardin. Fais un croquis, choisis 3 couleurs et rédige un texte de 3 phrases selon le plan proposé. Ton livrable comprend le dessin annoté et la présentation, que tu peux expliquer en 1 minute.

Check-list avant de présenter :

- J'ai nommé mon inspiration.
- J'ai décrit au moins 2 choix visuels ou matériels.
- J'ai expliqué l'effet recherché.
- Mon texte suit un ordre facile à comprendre.
- J'ai relu les accords et les phrases.

Ce qu'il faut retenir

Pour créer, puise des idées dans les textes et les œuvres en observant leurs détails, leurs images et leur ambiance. Transforme tes inspirations avec tes propres choix plutôt que de les copier.

- Repère le lieu, les sensations et les images pour nourrir ton imagination.
- Traduis une œuvre en couleurs, textures, motifs ou lignes, en sélectionnant quelques éléments.

- Présente ton projet dans un **ordre clair** : inspiration, choix réalisés, effet recherché.
- Utilise un **vocabulaire précis** et accompagne ton idée d'un croquis annoté.

Une présentation réussie relie une **inspiration personnelle** à des choix concrets et explique clairement l'ambiance recherchée.

Chapitre 4 : Maîtriser la langue pour écrire et réécrire

1. Lire et comprendre un texte :

Repérer les informations utiles :
Quand tu lis une consigne, un article ou une fiche de travail, commence par repérer le sujet et le but du texte. Souligne les mots importants, les dates et les informations qui répondent directement à la question.

Analyser sans te perdre :
Lis une première fois pour comprendre l'idée générale, puis relis en cherchant les détails utiles. Dans un texte sur la restauration d'un fauteuil, repère par exemple l'état du siège, les matériaux choisis et les étapes du travail.

Exemple de lecture :
Une fiche indique qu'un fauteuil doit être retapissé en 2 jours avec un tissu fourni par le client. Tu peux noter le délai, le travail demandé et la contrainte liée au tissu avant de rédiger ton compte rendu.

2. Organiser et rédiger tes idées :

Construire un plan simple :
Avant d'écrire, range tes idées dans un ordre logique. Pour raconter une intervention, présente d'abord la demande, puis les étapes réalisées et termine par le résultat. Un plan de 3 parties suffit souvent pour rester clair.

Relier les phrases :
Les connecteurs aident ton lecteur à suivre ton raisonnement. Choisis des mots simples comme « d'abord », « ensuite », « parce que », « cependant » et « enfin ». Utilise aussi le vocabulaire précis du métier pour éviter les descriptions vagues.

Connecteur	Utilité	Exemple
D'abord	Présenter la première étape	D'abord, j'ai retiré l'ancien tissu.
Ensuite	Présenter la suite	Ensuite, j'ai vérifié la garniture.
Parce que	Expliquer une raison	J'ai renforcé l'assise parce qu'elle était affaissée.
Enfin	Présenter le résultat	Enfin, j'ai contrôlé la tension du tissu.

Exemple de compte rendu :

« Le fauteuil présentait une assise affaissée. D'abord, j'ai retiré le tissu usé. Ensuite, j'ai contrôlé la garniture. Enfin, j'ai posé le nouveau tissu et vérifié sa tension. » Les étapes sont faciles à suivre et le vocabulaire reste précis.

3. Réécrire et vérifier ton texte :

Améliorer ton premier jet :
Réécrire ne veut pas dire tout recommencer. Relis ton texte pour vérifier que chaque phrase est utile, que les idées suivent un ordre clair et que les mots choisis décrivent exactement ton travail. Coupe les répétitions et remplace les termes trop vagues.

Corriger les erreurs fréquentes :
À la fin, vérifie les majuscules, les points, les accords et les verbes. Je laissais souvent passer des phrases trop longues dans mes comptes rendus de stage. Une relecture lente, phrase par phrase, m'aidait à les repérer.

- Relis chaque phrase à voix basse pour vérifier qu'elle est compréhensible.
- Vérifie les accords entre le nom et l'adjectif.
- Contrôle les terminaisons des verbes.
- Remplace les répétitions par un mot précis ou reformule la phrase.
- Vérifie que ton texte répond bien à la consigne.

Mini cas pratique :
En stage, tu dois rédiger en 15 minutes un compte rendu de 5 lignes sur la réfection d'une assise. Note 3 étapes, rédige une phrase par étape, puis relis ton texte pendant 3 minutes. Livrable attendu : un compte rendu clair, avec les étapes dans l'ordre et le résultat obtenu.

Check-list avant de rendre ton texte :

1. J'ai compris la consigne et repéré le sujet.
2. Mes idées sont rangées dans un ordre logique.
3. J'ai utilisé des connecteurs et des mots précis.
4. J'ai corrigé les accords, les verbes et la ponctuation.
5. Mon texte décrit le résultat sans répétition inutile.

Ce qu'il faut retenir

Pour rédiger un compte rendu clair, comprends d'abord la consigne et sélectionne les informations utiles.

- Organise tes idées dans un **ordre logique** : demande, étapes, résultat.
- Utilise des connecteurs et un **vocabulaire précis** pour guider le lecteur.

- Réécris pour supprimer les répétitions, puis vérifie les accords, les verbes et la ponctuation.

Une relecture attentive t'aide à produire un texte compréhensible qui répond bien à la consigne.

Chapitre 5 : Dire, écrire et lire le métier avec précision

1. Lire une consigne et repérer l'essentiel :

Comprendre la demande :
Avant de commencer, lis la consigne une première fois pour comprendre le sujet. Relis-la ensuite en repérant les verbes d'action, comme « décrire », « expliquer » ou « comparer ». Ils t'indiquent précisément ce qu'on attend de toi.

Prélever les informations utiles :
Dans un document, distingue les faits importants des détails. Repère le titre, l'auteur, la date et les mots-clés. Note quelques idées avec tes propres mots, sans recopier des phrases entières. Cette méthode aide à préparer une réponse claire.

Exemple de lecture d'une consigne :
Si la consigne dit « Décris les étapes de la réfection », relève les étapes dans l'ordre. Pour un siège, tu peux noter : dégarnir, vérifier la structure, refaire le garnissage, puis poser le tissu.

2. Nommer les outils et les gestes avec précision :

Choisir le mot juste :
Dans l'atelier, un terme précis évite les malentendus. Nomme l'outil, le matériau et le geste que tu utilises. Dire « je fixe la toile avec des semences » est plus clair que « je mets des petits clous ».

Employer un vocabulaire professionnel :
Prends le temps d'apprendre quelques mots à la fois, puis réutilise-les en situation. Pour décrire un travail, précise la pièce concernée, l'action réalisée et le résultat. Tu peux aussi demander à ton maître de stage de reformuler un terme.

Mot courant	Terme précis	À quoi il sert
Petits clous	Semences	Fixer certains matériaux
Tissu dessous	Toile de fond	Fermer le dessous du siège
Tirer le tissu	Mettre en tension	Éviter les plis

Exemple de description précise :
« J'ai mis le tissu en tension sur l'assise, puis je l'ai fixé avec des semences. » Cette phrase permet à ton tuteur de comprendre le geste réalisé et de te conseiller sur la régularité de la pose.

3. Rédiger et rendre compte de son travail :

Organiser ta réponse :
Pour écrire un compte rendu court, suis l'ordre du travail : objectif, étapes, résultat. Utilise des connecteurs simples comme « d'abord », « ensuite », « enfin » et « parce que ». Relis-toi pour corriger les oublis et les phrases trop longues.

Mini cas concret et livrable attendu :
En stage, tu dois décrire la réfection d'une assise de chaise en 4 étapes. Tu observes le siège, notes les gestes, puis rédiges un compte rendu de 5 phrases. Livrable attendu : une fiche datée, lisible et remise au tuteur.

Ta vérification avant de rendre :

- J'ai répondu exactement à la consigne.
- J'ai nommé les outils et les matériaux.
- J'ai présenté les gestes dans l'ordre.
- J'ai utilisé des phrases courtes et des connecteurs.
- J'ai relu l'orthographe et la ponctuation.

En atelier, j'ai souvent vu des élèves perdre du temps parce qu'ils écrivaient tout ce qu'ils avaient fait, sans trier. Garde seulement les étapes utiles, indique le résultat obtenu et ajoute une mesure quand elle aide à comprendre le travail.

Ce qu'il faut retenir

Pour communiquer efficacement ton travail, comprends la consigne, sélectionne les informations utiles et emploie un vocabulaire professionnel.

- Repère les verbes d'action et les mots-clés pour **cerner la demande**.
- Nomme précisément les outils, matériaux et gestes, puis décris les étapes dans l'ordre.
- Organise ton compte rendu avec l'objectif, les étapes et le résultat, puis relis-le.

Une rédaction **claire et concise** aide ton tuteur à comprendre ton travail et à te conseiller. Garde les informations essentielles et vérifie que ta réponse respecte la consigne.

Histoire-géographie

Présentation de la matière :
En CAP Tapissier-tapissière d'ameublement en siège, tu étudies la France depuis 1789, la construction européenne, les transports et les villes. Tu apprends à **analyser des documents** et à te repérer.

Cette matière participe à l'épreuve de Français, Histoire-géographie et EMC, de **coefficient global 3**. L'évaluation en Histoire-géographie et EMC est orale, en CCF pendant la formation ou en examen final.

En examen final, elle dure **15 minutes, préparation comprise**, dont 5 minutes pour préparer ton intervention. Elle est notée sur 20.

Conseil :
Je te conseille de réviser 15 minutes, 2 fois par semaine. Prépare une fiche par thème avec les dates, les lieux et les idées essentielles. Utilise une frise chronologique et une carte pour mieux organiser tes connaissances.

Entraîne-toi à **expliquer un document** à voix haute, sans lire tes notes. Présente sa nature, son auteur et son contexte. Évite de simplement le décrire. Si tu hésites, reprends calmement ton idée avec tes propres mots.

Table des matières

Chapitre 1 : La France de la Révolution à la Ve République ..... Aller
1. De la révolution à la république ..... Aller
2. De la république actuelle à tes repères ..... Aller

Chapitre 2 : La France et la construction européenne depuis 1950 ..... Aller
1. Les débuts de la construction européenne ..... Aller
2. Une coopération qui s'élargit ..... Aller
3. Comprendre et retenir les repères ..... Aller

Chapitre 3 : Transports et mobilités à toutes les échelles ..... Aller
1. Comprendre les mobilités au quotidien ..... Aller
2. Relier les territoires par les transports ..... Aller
3. Étudier les mobilités et leurs effets ..... Aller

Chapitre 4 : Espaces urbains en France ..... Aller
1. Comprendre les espaces urbains ..... Aller
2. Identifier les acteurs et leurs choix ..... Aller
3. Étudier un quartier et agir ..... Aller

Chapitre 1 : La France de la Révolution à la Ve République

1. De la révolution à la république :

Comprendre le changement :
En 1789, la Révolution française met fin à la monarchie absolue. Les députés proclament des droits nouveaux, comme la liberté et l'égalité devant la loi. Pour t'y retrouver, retiens surtout que le pouvoir et les règles de la société changent profondément.

Des régimes qui se succèdent :
Après la monarchie, la Première République est proclamée en 1792. La France connaît ensuite plusieurs régimes, dont l'Empire de Napoléon Ier, des monarchies et d'autres républiques. Cette succession montre que le pays cherche longtemps la meilleure façon d'organiser le pouvoir.

Au XIXe siècle, les droits politiques progressent par étapes. En 1848, la Deuxième République instaure le suffrage universel masculin. En 1870, la Troisième République commence, puis s'installe durablement. Pour réviser, associe chaque date à un événement précis, plutôt que d'apprendre une longue liste sans repères.

Exemple de repère historique :
En 1789, les habitants de Paris prennent la Bastille, une prison royale. Cet événement devient un symbole de la contestation du pouvoir absolu. Dans ton cours, tu peux noter : « 1789, Révolution, fin de la monarchie absolue ».

2. De la république actuelle à tes repères :

La république face aux crises :
La Troisième République dure de 1870 à 1940. Après la défaite de la France face à l'Allemagne en 1940, le régime de Vichy remplace la République pendant l'Occupation. En 1944, la République est rétablie, puis la Quatrième République est fondée en 1946.

En 1958, une crise politique liée à la guerre d'Algérie entraîne la naissance de la Cinquième République. Le général de Gaulle devient président. Depuis, les institutions s'appuient notamment sur un président, un gouvernement et un Parlement. Ces repères t'aident à comprendre les grandes étapes de la France contemporaine.

Un document pour t'entraîner :
Document repère, Constitution de 1958 : ce texte organise les pouvoirs de la Cinquième République. Pour l'étudier, relève sa date, son contexte et son idée principale. Puis demande-toi ce qui change par rapport au régime précédent. Cette méthode fonctionne aussi pour un texte ou une affiche historique.

Dans ton métier, l'histoire peut aussi éclairer l'évolution des objets et des styles. Exemple : un fauteuil ancien peut témoigner du goût d'une époque, mais il ne suffit pas à dater un régime politique. Sépare toujours ce que l'objet montre de ce que le document prouve.

Repère	Date ou période	À retenir
Révolution française	1789	Fin de la monarchie absolue
Première République	1792	La France devient une république
Troisième République	1870	Un régime républicain durable s'installe
Quatrième République	1946	La République est rétablie après la guerre
Cinquième République	1958	De nouvelles institutions sont mises en place

Mini-cas et vérification :
Tu as 10 minutes pour préparer une fiche de révision destinée à un camarade. Classe les 5 repères du tableau dans l'ordre, puis écris une phrase pour chacun. Livrable attendu : une fiche d'une page avec 5 dates et 5 explications courtes.

- Vérifie que chaque date correspond au bon événement.
- Repère le lieu ou le contexte, par exemple Paris en 1789.
- Distingue une république d'une monarchie ou d'un empire.
- Explique en une phrase ce qui change pour les habitants.

Questions rapides : Que se passe-t-il en 1789 ? Quelle République naît en 1792 ? En quelle année commence la Cinquième République ?

Ce qu'il faut retenir

De 1789 à 1958, la France connaît de profonds changements politiques, avec une succession de monarchies, d'empires et de républiques. Retiens ces **repères chronologiques** essentiels :

- **1789 et 1792** : la Révolution met fin à la monarchie absolue, puis la Première République est proclamée.
- En 1848, le suffrage universel masculin est instauré ; la Troisième République commence en 1870.
- Après Vichy et le rétablissement de la République, la Quatrième République naît en 1946.
- En 1958, la Cinquième République et ses nouvelles institutions sont mises en place.

Pour réviser, associe chaque date à un événement et explique ce qui change. Quand tu étudies un document, distingue ce qu'il montre de ce qu'il prouve.

Chapitre 2 : La France et la construction européenne depuis 1950

1. Les débuts de la construction européenne :

Le contexte après 1945 :
Après la Seconde Guerre mondiale, l'Europe est affaiblie et les tensions restent fortes, notamment entre la France et l'Allemagne. Des responsables politiques cherchent à éviter une nouvelle guerre en organisant une coopération concrète entre les pays.

La déclaration schuman :
Le 9 mai 1950, à Paris, Robert Schuman, ministre français des Affaires étrangères, propose de mettre en commun le charbon et l'acier français et allemand. Ces matières servent à produire de l'énergie, des machines et des armes. La coopération doit donc rendre une nouvelle guerre plus difficile.

Représentation visuelle



L'histoire des fauteuils anciens influence les choix de matériaux

La CECA et les six pays :
En 1951, la France, l'Allemagne de l'Ouest, l'Italie, la Belgique, les Pays-Bas et le Luxembourg signent le traité de Paris. La Communauté européenne du charbon et de l'acier, ou CECA, entre en activité en 1952. C'est le premier accord de cette construction européenne.

Exemple d'étude de document :

Sur une frise, place le 9 mai 1950, le traité de Paris de 1951 et la création de la CECA en 1952. Livrable attendu : une frise de 3 dates, avec une phrase expliquant comment la coopération économique vise à préserver la paix.

2. Une coopération qui s'élargit :

Les traités de rome :
Le 25 mars 1957, les 6 pays signent à Rome les traités qui créent la Communauté économique européenne, appelée CEE, et Euratom. La CEE élargit la coopération à l'économie. Son but est notamment de faciliter les échanges entre les pays membres.

Une europe qui change :
Au fil des décennies, de nouveaux pays rejoignent les communautés européennes. En 1992, le traité de Maastricht est signé aux Pays-Bas. Il crée officiellement l'Union européenne, qui entre en vigueur en 1993. Le marché unique facilite ensuite la circulation des biens, des services, des capitaux et des personnes.

Des effets concrets :
La construction européenne agit sur la vie quotidienne et sur les métiers. Les règles communes facilitent les échanges et les déplacements entre pays. Pour un tapissier, cela peut élargir les choix de tissus ou de fournitures, mais il faut toujours vérifier les normes et les conditions de vente.

Date	Événement	À retenir
1950	Déclaration Schuman	Une proposition de coopération franco-allemande
1951-1952	Traité de Paris et CECA	6 pays coopèrent sur le charbon et l'acier
1957-1958	Traités de Rome et CEE	La coopération s'étend à l'économie
1992-1993	Traité de Maastricht	L'Union européenne est officiellement créée

3. Comprendre et retenir les repères :

Une méthode simple :
Quand tu étudies un événement, repère toujours sa date, son lieu, ses acteurs et son objectif. Cette méthode t'aide à comprendre le sens d'un traité, plutôt qu'à apprendre une suite de dates sans lien entre elles.

Mini cas pratique :
Tu prépares une fiche pour expliquer l'origine de la construction européenne à un camarade. En 10 minutes, classe 4 repères chronologiques, puis rédige une phrase sur le rôle de la France. Livrable attendu : une fiche de 4 lignes, lisible et datée.

Questions rapides :

- Quel ministre français présente la déclaration du 9 mai 1950 ?
- Quels sont les 2 secteurs mis en commun par la CECA ?
- Combien de pays signent les premiers traités européens ?
- Quel traité crée officiellement l'Union européenne ?

Check-list pour réviser :

- Associe chaque événement à une date.
- Repère les 6 pays fondateurs.
- Explique le lien entre paix et coopération économique.
- Ne confonds pas la CEE et l'Union européenne.
- Entraîne-toi à répondre en phrases courtes et précises.

Ce qu'il faut retenir

Après 1945, la France soutient la coopération européenne pour préserver la paix et renforcer les échanges. Retiens ces **repères chronologiques** :

- En 1950, Robert Schuman propose de mettre en commun le charbon et l'acier. Six pays fondent la **CECA** en 1951-1952.
- En 1957, les traités de Rome créent la CEE et Euratom, élargissant la coopération à l'économie.
- Signé en 1992, le traité de Maastricht crée officiellement l'Union européenne, qui entre en vigueur en 1993.

Pour comprendre chaque étape, identifie sa date, son lieu, ses acteurs et son objectif. La coopération facilite aussi les échanges et les déplacements dans la vie quotidienne et professionnelle.

Chapitre 3 : Transports et mobilités à toutes les échelles

1. Comprendre les mobilités au quotidien :

Des déplacements variés :
Une mobilité, c'est un déplacement d'une personne ou d'un groupe. Tu peux te déplacer à pied, à vélo, en voiture, en train ou en bus. Les raisons sont nombreuses : aller travailler, étudier, faire des courses ou partir en vacances.

Des échelles différentes :
On parle de mobilité locale pour un trajet dans une ville ou entre des communes proches. Un déplacement entre régions est à une échelle nationale. Un voyage entre pays relève de l'échelle internationale. Ces trajets n'utilisent pas toujours les mêmes moyens.

Des choix et des contraintes :
Le coût, la durée, la distance et la fréquence des transports influencent les déplacements. Tout le monde n'a pas accès aux mêmes services, surtout dans les espaces ruraux ou éloignés. Pour toi, ces différences peuvent peser dans le choix d'un stage ou d'un emploi.

Exemple de trajet quotidien :
Tu habites à 4 kilomètres de ton atelier. À vélo, le trajet peut prendre environ 20 minutes, selon le parcours et la circulation. En bus, il peut être plus long si l'arrêt est éloigné ou si tu dois attendre une correspondance.

2. Relier les territoires par les transports :

Des réseaux qui organisent l'espace :
Les routes, les voies ferrées, les ports et les aéroports forment des réseaux de transport. Ils relient les quartiers, les villes et les régions. Les grands axes facilitent les échanges, mais les lieux mal desservis restent plus difficiles à rejoindre.

Des transports complémentaires :
Un même voyage peut associer plusieurs moyens de transport. Le train relie souvent les grandes villes, tandis que le bus ou la voiture permet de rejoindre des lieux moins accessibles. Prévoir les correspondances t'aide à éviter les retards et les trajets inutiles.

Une organisation utile en stage :
Avant un déplacement avec du matériel, vérifie les horaires, les correspondances et les conditions de transport. Un fauteuil peut être encombrant et fragile. Anticiper son chargement protège le siège, évite les gestes brusques et te fait gagner du temps.

Échelle ou étape	À vérifier
Locale	Le trajet à pied, à vélo ou en bus

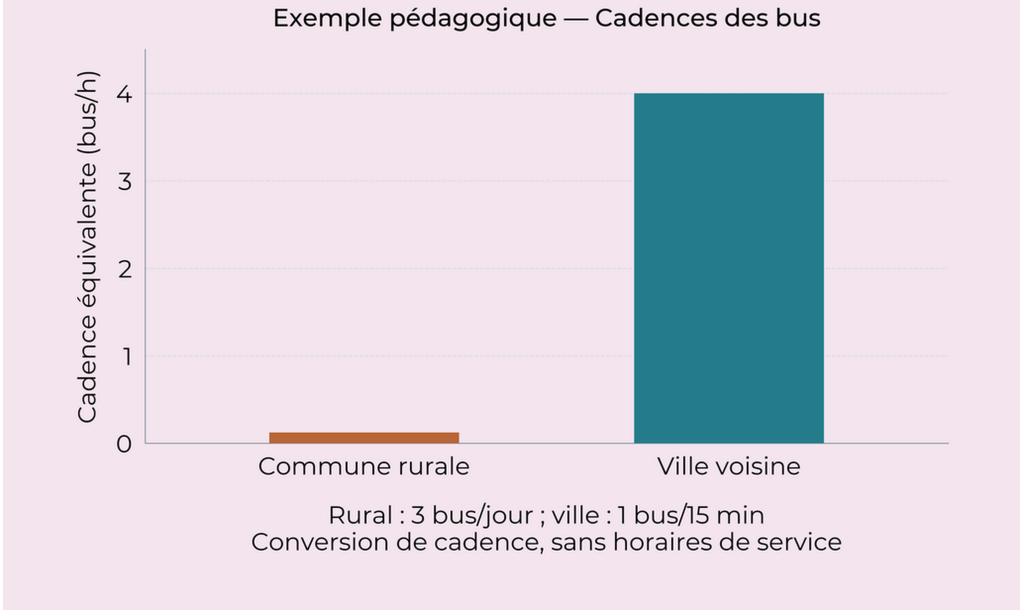
Régionale	Les horaires de train et les correspondances
Nationale ou internationale	La durée, le coût et les changements de transport
Transport d'un siège	La protection, le chargement et l'espace disponible
Avant le départ	L'adresse, les horaires et une solution de secours

Exemple de déplacement pour un stage :
Tu dois apporter un petit tabouret à l'atelier partenaire, situé à 12 kilomètres. Tu prends le train pendant 15 minutes, puis tu marches 10 minutes avec le tabouret emballé dans une housse. Livrable attendu : une fiche de trajet avec les horaires, le temps total et le matériel à protéger.

3. Étudier les mobilités et leurs effets :

Une étude de cas simple :
Imagine une commune rurale où le bus passe 3 fois par jour, alors qu'une ville voisine propose un bus toutes les 15 minutes. Les habitants ne disposent donc pas des mêmes possibilités pour rejoindre un emploi, une formation ou un service.

Graphique chiffré



Des effets sur les personnes et les territoires :
Un réseau fréquent facilite les déplacements et peut réduire le recours à la voiture. À l'inverse, une desserte rare oblige parfois à partir plus tôt, à attendre longtemps ou à demander une aide. Les mobilités transforment ainsi la vie quotidienne et l'organisation des territoires.

Les questions à poser devant un document :
Sur une carte ou un horaire, repère d'abord le lieu, la date et les moyens de transport représentés. Ensuite, observe les distances, les fréquences et les espaces bien ou mal desservis. Ces indices t'aident à expliquer qui peut se déplacer facilement, et pourquoi.

- Quel territoire le document montre-t-il ?
- Quels moyens de transport sont disponibles ?
- Combien de temps faut-il pour se déplacer ?
- Quels habitants risquent d'être moins bien desservis ?

Exemple de lecture d'horaire :
Un horaire indique un bus à 7 h 10, puis le suivant à 9 h 10. Pour un stage qui commence à 8 h, le premier bus est indispensable. Note l'heure d'arrivée et prévois une marge de 10 minutes, car une correspondance manquée peut désorganiser toute ta journée.

Ce qu'il faut retenir

Les mobilités correspondent aux déplacements quotidiens ou occasionnels, à différentes échelles. Tes choix dépendent des **coût, durée et distance**, ainsi que des transports disponibles.

- Les réseaux relient les territoires, mais certains lieux restent mal desservis.
- Combine les moyens de transport et vérifie **horaires et correspondances**.
- Pour transporter du matériel, prévois sa protection et l'espace nécessaire.
- Sur une carte ou un horaire, repère les fréquences pour comprendre les inégalités d'accès.

Anticiper ton trajet et prévoir une marge facilite tes déplacements et t'aide à rejoindre un stage, un emploi ou un service.

Chapitre 4 : Espaces urbains en France

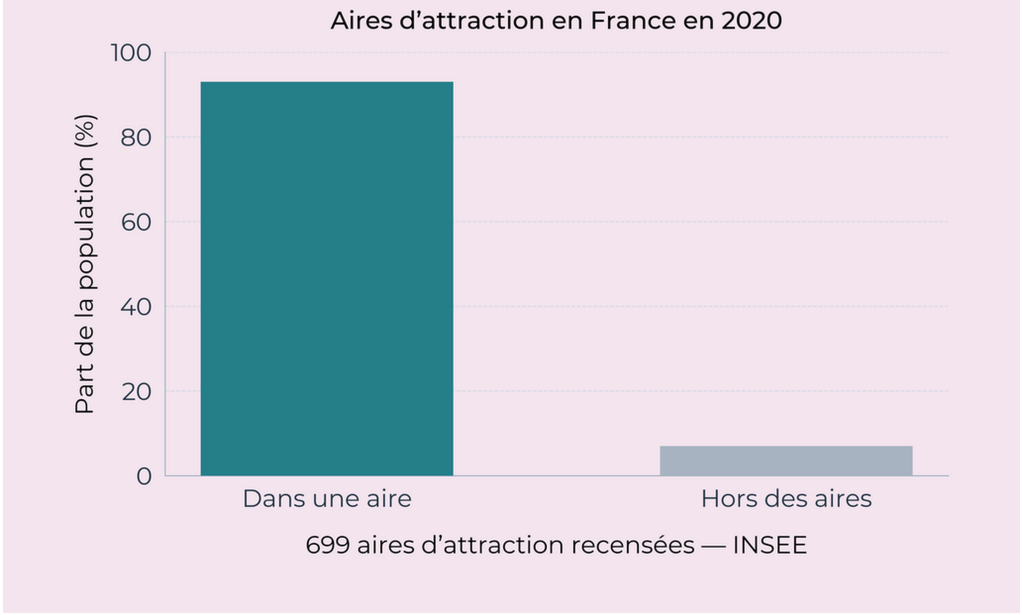
1. Comprendre les espaces urbains :

Des espaces qui s'étendent :
Un espace urbain comprend une ville et les territoires qui vivent en lien avec elle. On y trouve des logements, des commerces, des emplois et des services. La ville attire aussi des personnes qui habitent dans les communes voisines et s'y déplacent chaque jour.

Des mots pour se repérer :
La commune est une division administrative dirigée par un maire. La commune-centre concentre souvent de nombreux services et emplois. Autour, les communes de la couronne sont reliées au pôle par les déplacements quotidiens. L'ensemble forme une aire d'attraction d'une ville.

Selon l'INSEE, une aire d'attraction comprend un pôle et des communes attirées par celui-ci, notamment par les trajets domicile-travail. En 2020, 93 % de la population vivait dans l'une des 699 aires d'attraction recensées en France.

Graphique chiffré



Des contrastes dans la ville :
Les centres-villes regroupent souvent des commerces, des services et des logements anciens. Les quartiers périphériques peuvent accueillir des zones commerciales, des lotissements ou des grands ensembles. Les habitants n'ont pas tous le même accès aux transports, aux espaces verts et aux équipements.

Exemple : Une personne habitant en périphérie peut parcourir 15 kilomètres pour rejoindre son travail en centre-ville. Si les bus passent rarement, elle dépend davantage de la voiture qu'un habitant proche d'une station de métro.

2. Identifier les acteurs et leurs choix :

Qui décide et qui agit ?
La mairie aménage les rues et les espaces publics. L'intercommunalité coordonne plusieurs communes, par exemple pour les transports ou le développement économique. L'État fixe des règles et peut financer des projets. Les entreprises, les associations et les habitants participent aussi aux transformations urbaines.

Ces acteurs ne défendent pas toujours les mêmes priorités. Les habitants peuvent demander des logements abordables et des espaces verts. Un commerçant veut faciliter l'accès à sa boutique. La collectivité doit chercher un équilibre entre les besoins, le budget et les règles d'urbanisme.

Les grands enjeux :
La ville doit loger ses habitants, proposer des emplois et organiser les déplacements. Elle cherche aussi à réduire les inégalités entre quartiers, à limiter la pollution et à s'adapter aux fortes chaleurs. Rénover un bâtiment plutôt que le démolir peut préserver son histoire et économiser des matériaux.

Pour toi, futur professionnel de l'ameublement, ces choix comptent. La rénovation de logements, d'hôtels, de cafés ou de lieux publics peut créer des besoins en restauration de sièges. Un projet urbain peut donc faire évoluer la clientèle et les commandes d'un atelier.

Repères pour lire un projet urbain :

Acteur	Action possible	Question utile
Mairie	Réaménager une place	Qui pourra en profiter ?
Intercommunalité	Organiser les transports	Quels quartiers seront reliés ?
Habitants et associations	Exprimer des besoins	Quels usages sont oubliés ?
Entreprises et artisans	Réaliser des travaux ou des services	Quelles compétences sont nécessaires ?

3. Étudier un quartier et agir :

Une méthode simple sur le terrain :

Quand tu observes un quartier, prends le temps de noter ce que tu vois avant de donner ton avis. Repère les logements, les commerces, les transports et les espaces publics. Demande-toi qui les utilise, à quels moments, et si tout le monde peut y accéder facilement.

- Repère le lieu et situe-le dans la ville.
- Note 3 acteurs qui interviennent ou sont concernés.
- Observe 2 besoins ou difficultés visibles.
- Propose une amélioration réaliste et indique à qui la soumettre.
- Prépare un croquis légendé ou une courte fiche d'observation.

Mini cas concret et livrable :
Dans un quartier de 4 000 habitants, une salle associative possède 12 fauteuils usés. La mairie finance la rénovation du lieu. L'association recense les sièges, un artisan vérifie leur état, puis établit un devis et un calendrier de travaux sur 2 semaines.

Résultat attendu : 12 fauteuils réparés et remis en service. Le livrable est une fiche de projet d'une page avec le contexte, les acteurs, les étapes, le budget estimé et le résultat. En atelier, pense à photographier l'état initial et à compter les sièges.

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre une commune-centre et une commune de couronne ?
- Quels acteurs peuvent intervenir dans l'organisation des transports ?
- Pourquoi rénover un équipement collectif peut-il être utile au quartier ?
- Quel livrable peux-tu préparer après une observation de terrain ?

Ce qu'il faut retenir

Un espace urbain associe une ville et les communes liées à son pôle par les déplacements quotidiens. Les quartiers présentent des besoins et des accès aux services différents.

- L'**aire d'attraction** rassemble un pôle et les communes de sa couronne.
- Mairie, intercommunalité, État, habitants et entreprises participent aux projets urbains.
- Les aménagements doivent concilier logements, transports, équité et environnement.
- Sur le terrain, observe les usages, repère les acteurs et propose une amélioration réaliste.

La rénovation d’équipements collectifs peut répondre aux besoins du quartier et créer des commandes pour un artisan. Une fiche de projet permet d’en présenter les étapes, le budget et le résultat attendu.

Enseignement moral et civique

Présentation de la matière :
En CAP Tapissier - Siège, l'Enseignement moral et civique (EMC) t'aide à comprendre les **valeurs de la République**, la laïcité et l'égalité. Tu apprends à argumenter et à respecter les différences, avec des applications concrètes comme la lutte contre les discriminations en atelier.

Cette matière participe à l'épreuve de Français, histoire-géographie et enseignement moral et civique, de **coefficient global 3**. L'oral commun d'histoire-géographie-EMC dure **15 minutes maximum**, en CCF durant la dernière année ou en examen final suivant ton statut. En CCF, l'EMC représente 8 points sur 20.

Conseil :
Je te conseille de consacrer **10 minutes par semaine** à tes révisions. Prépare une fiche par notion avec une définition simple et un exemple, comme l'égalité de traitement entre collègues. Relie chaque document étudié à une valeur républicaine.

Entraîne-toi à **expliquer ton point de vue** à voix haute. Présente le document, formule une idée et justifie-la. Évite de réciter sans comprendre. Si tu hésites, respire et reformule calmement.

Table des matières

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité ..... Aller
1. Comprendre l'état de droit et les libertés ..... Aller
2. La laïcité au quotidien ..... Aller
Chapitre 2 : Information, responsabilité et engagement politique ..... Aller
1. S'informer et vérifier une information ..... Aller
2. Exercer sa liberté avec responsabilité ..... Aller
3. Participer à la vie démocratique ..... Aller
Chapitre 3 : Délibération, institutions et biodiversité ..... Aller
1. Délibérer et décider ensemble ..... Aller
2. Protéger l'environnement et la biodiversité ..... Aller
3. Agir concrètement en atelier ..... Aller
Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité et solidarité ..... Aller
1. Comprendre la cohésion sociale ..... Aller
2. Agir avec solidarité ..... Aller
3. Repérer et combattre les discriminations ..... Aller
Chapitre 5 : République, nation et citoyens ..... Aller

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

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité

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

Un cadre commun :
En France, l'État de droit signifie que tout le monde doit respecter les règles, y compris les personnes qui gouvernent. Les lois protègent les citoyens et limitent les pouvoirs. La Constitution du 4 octobre 1958 est au sommet des règles françaises.

Des libertés protégées :
Une liberté fondamentale est un droit essentiel que les pouvoirs publics doivent respecter. Tu peux penser librement, exprimer tes idées, te réunir et choisir ou non une religion. Ces libertés ont des limites lorsqu'il faut protéger les autres et l'ordre public.

Des droits dans ta vie quotidienne :
Ces principes te concernent aussi au travail et en formation. Tu as droit au respect et tu ne dois pas être discriminé à cause de ton origine, de ta religion ou de tes opinions. En retour, tu dois respecter les droits des autres.

Exemple en atelier :
En stage, tu contestes calmement une consigne de sécurité qui te semble risquée. Tu peux poser une question et demander une explication. En revanche, tu ne peux pas mettre un camarade en danger ou abîmer volontairement un fauteuil.

Mini étude de cas :
En atelier, 3 élèves préparent chacun un siège. Un élève se moque d'un camarade à cause de sa religion. Le groupe arrête la remarque, prévient l'enseignant et reprend le travail dans le respect. Livrable attendu : un court compte rendu de 5 lignes décrivant les faits et la réaction adaptée.

Situation	Réflexe utile
Une remarque discriminatoire	Nommer le problème et demander de l'aide
Un désaccord sur une consigne	Échanger sans menace ni insulte
Un danger immédiat	Alerter l'enseignant ou le maître de stage

Questions rapides :

- Qui doit respecter la loi dans un État de droit ?
- Peux-tu exprimer une opinion en insultant quelqu'un ?
- Quel adulte peux-tu prévenir en cas de discrimination en stage ?

2. La laïcité au quotidien :

Un principe républicain :
La Constitution affirme que la France est une République laïque depuis le texte du 4 octobre 1958. La laïcité garantit la liberté de conscience, l'égalité devant la loi et la neutralité de l'État envers les religions. Elle protège aussi le droit de ne pas croire.

Ce que cela change selon le lieu :
Dans un service public, les agents doivent rester neutres dans leurs fonctions. Dans une entreprise privée, les règles peuvent être différentes, selon la loi et le règlement intérieur. Ne suppose donc pas qu'une règle valable à l'école s'applique automatiquement en atelier privé.

Une attitude professionnelle :
En tapisserie, tu travailles parfois en équipe ou chez un client. Tu peux avoir tes convictions, mais tu dois accueillir chacun sans jugement et faire ton travail avec respect. Si une question te met mal à l'aise, demande conseil à ton enseignant ou à ton maître de stage.

Check-list avant ou pendant le stage :

- Lis les consignes de l'établissement et de l'entreprise.
- Respecte les convictions et les choix de chacun.
- Évite les blagues qui visent une religion ou une origine.
- En cas de doute, demande une explication à ton référent.
- Si une situation te semble injuste, note les faits et la date.

À retenir pour une situation réelle :
La laïcité ne sert pas à imposer une croyance ou à interdire toute discussion sur les religions. Elle organise la neutralité des pouvoirs publics et protège la liberté de conscience. En stage, vérifie les règles applicables avant de conclure qu'un droit a été refusé.

Ce qu'il faut retenir

L'État de droit s'impose à tous et protège tes droits. La **liberté de conscience** et d'expression s'exerce dans le respect des autres et de l'ordre public.

- Au travail ou en formation, tu as droit au respect et à la non-discrimination.
- Face à une remarque discriminatoire ou à un danger, signale les faits à un adulte référent.
- La **neutralité de l'État** garantit l'égalité et la liberté de croire ou de ne pas croire.
- En entreprise privée, vérifie les règles applicables et demande conseil en cas de doute.

Adopte une attitude **respectueuse et professionnelle** envers chacun, quelles que soient ses convictions.

Chapitre 2 : Information, responsabilité et engagement politique

1. S'informer et vérifier une information :

Information et opinion :
Une information rapporte un fait que l'on peut vérifier. Une opinion exprime un avis ou un jugement. Sur les réseaux sociaux, les 2 sont souvent mélangés. Les distinguer t'aide à te faire ton propre avis avant de partager une publication.

Vérifier avant de partager :
Regarde qui publie le message, sa date et les preuves proposées. Cherche si plusieurs médias fiables rapportent le même fait. Une photo peut être ancienne ou sortie de son contexte. Si tu ne peux pas vérifier, mieux vaut ne pas la relayer.

Exemple de vérification :
Un message affirme qu'un atelier de tapisserie va fermer dans ta ville. Avant de le partager, tu vérifies la date, tu consultes le site de la mairie et tu contactes l'atelier. Tu évites ainsi de propager une rumeur qui pourrait inquiéter des salariés ou des clients.

Repères rapides :

Question	Ce que tu vérifies
Qui parle ?	L'auteur et le média sont-ils identifiables ?
Quand ?	La date correspond-elle à l'événement ?
Quelles preuves ?	Y a-t-il des documents ou des témoins vérifiables ?
D'autres sources ?	Des sources fiables confirment-elles le fait ?

Pourquoi c'est utile ?
Au travail comme dans la vie quotidienne, une information fausse peut abîmer une réputation ou créer un conflit. En CAP, prends l'habitude de vérifier une consigne importante auprès de ton professeur ou de ton maître de stage, plutôt que de te fier à une rumeur.

2. Exercer sa liberté avec responsabilité :

Liberté d'expression et limites :
Tu as le droit d'exprimer une idée, de débattre et de critiquer. Mais cette liberté s'exerce dans le respect des autres et du droit. Insulter, menacer ou diffuser des propos discriminatoires n'est pas une simple opinion sans conséquence.

Responsabilité en ligne et au travail :

Avant de publier une photo ou un commentaire, demande-toi s'il respecte les personnes concernées. En stage, ne diffuse pas l'image d'un client, d'un collègue ou d'un meuble en cours de restauration sans autorisation. Une publication peut circuler bien au-delà de ton cercle d'amis.

Exemple de situation en atelier :
Tu veux montrer sur ton compte une chaise ancienne que tu rénoves en stage. Tu demandes d'abord l'accord de ton tuteur et du propriétaire. Si l'accord est refusé, tu ne publies pas la photo. Le livrable attendu est une publication autorisée, sans visage ni information privée.

Une méthode simple avant de publier :

- Vérifie que l'information est exacte.
- Demande l'accord des personnes visibles ou concernées.
- Retire les détails personnels et les propos humiliants.
- Relis ton message avant de l'envoyer.

3. Participer à la vie démocratique :

Des formes d'engagement différentes :
L'engagement politique ne se limite pas à voter ou à adhérer à un parti. Tu peux aussi participer à une association, prendre part à un débat, signer une pétition ou contribuer à un projet collectif. Ces actions permettent de défendre une idée et d'agir avec d'autres.

Un exemple près de ton métier :
Dans ton centre de formation, tu remarques que beaucoup de chutes de tissu sont jetées. Avec 3 camarades, tu proposes une collecte pendant 2 semaines. Vous demandez l'accord de l'équipe pédagogique, triez les morceaux et contactez une association qui peut les réutiliser.

Mini cas pratique et livrable attendu :
En 1 heure, ton groupe prépare une proposition d'action pour réduire les déchets de l'atelier. Vous notez le problème, les personnes à contacter, les étapes et un objectif mesurable, par exemple récupérer 5 kilogrammes de chutes en 2 semaines. Le livrable attendu est une fiche-projet d'une page à présenter à la classe.

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre un fait et une opinion ?
- Quelles 2 vérifications peux-tu faire avant de partager une information ?
- Pourquoi faut-il demander l'accord avant de publier une photo prise en stage ?
- Quel petit projet collectif pourrais-tu proposer dans ton atelier ?

Les programmes d'EMC encouragent l'esprit critique, l'usage responsable des médias et la participation à des projets collectifs. Pour toi, cela se traduit par des gestes simples : vérifier, respecter les personnes et agir concrètement quand un sujet te tient à cœur.

Ce qu'il faut retenir

Pour agir de manière responsable, distingue les faits des opinions et exerce ton esprit critique avant de partager.

- Vérifie l'auteur, la date, les preuves et les autres sources pour éviter les rumeurs.
- Respecte la **liberté d'expression** et le droit : demande l'accord avant de publier une image ou une information privée.
- Tu peux participer à la vie démocratique par des débats, des associations ou des **projets collectifs**.

Au quotidien, adopte des **gestes responsables** : vérifie, respecte les personnes et agis avec les autres pour faire évoluer une situation.

Chapitre 3 : Délibération, institutions et biodiversité

1. Délibérer et décider ensemble :

Comprendre la délibération :
Délibérer, c'est écouter plusieurs points de vue, examiner des arguments et chercher une décision. Tu n'as pas besoin d'être d'accord avec tout le monde, mais tu dois expliquer ton avis sans couper la parole ni attaquer les personnes.

Le rôle des institutions :
En France, les institutions organisent la vie collective. Le conseil municipal prend des décisions pour la commune, tandis que l'État et le Parlement interviennent à l'échelle nationale. Les citoyens peuvent aussi participer, par exemple lors d'une consultation locale.

Dans ton métier, ces décisions peuvent avoir des effets concrets : collecte des déchets, transports, protection des espaces naturels ou règles de rénovation. Pour suivre un débat, repère qui décide, quel problème est discuté et quelles personnes sont concernées.

Exemple de délibération :
Dans un atelier de 6 personnes, l'équipe compare 2 solutions pour réduire les déchets de tissu. Chacun donne un argument, puis le groupe choisit de trier les chutes par matière pour les réutiliser ou les donner.

2. Protéger l'environnement et la biodiversité :

Des notions à connaître :
L'environnement comprend les milieux naturels et les conditions de vie des êtres humains. La biodiversité désigne la variété des êtres vivants, comme les plantes, les animaux et les micro-organismes, ainsi que les milieux où ils vivent.

Les activités humaines peuvent fragiliser cette diversité par la pollution, la destruction des habitats ou le gaspillage des ressources. À l'atelier, tu peux agir en limitant les chutes, en triant les matériaux et en évitant les produits inutiles ou trop polluants.

Étude de cas : les chutes de tissu :
Dans un atelier de tapisserie à Lyon, une apprentie remarque que 4 sacs de chutes sont jetés chaque semaine. Elle propose de séparer les tissus réutilisables, les matières recyclables et les déchets qui ne peuvent pas être valorisés.

Cette action ne règle pas tous les problèmes environnementaux, mais elle évite de mélanger des matières différentes et facilite leur réemploi. Le bon réflexe consiste à demander les consignes de tri de l'atelier, car elles peuvent varier selon les déchets collectés.

Situation	Action utile
Chutes propres et utilisables	Les garder pour de petites réparations ou des échantillons
Matières séparables	Les trier selon les consignes de l'atelier
Produit ou déchet particulier	Demander conseil avant de le jeter

3. Agir concrètement en atelier :

Mini cas : organiser le réemploi :
Contexte : pendant 1 semaine, tu observes les chutes dans un atelier qui rénove 3 sièges. Tu notes les quantités, tu demandes les consignes à ton maître de stage, puis tu proposes un tri simple avec des bacs identifiés.

Représentation visuelle



Observation des chutes de tissu pour optimiser leur utilisation

Résultat attendu : à la fin de la semaine, l'équipe sait quelles chutes peuvent servir pour des essais, des réparations ou des échantillons. Le livrable est une fiche de tri d'une page, avec les catégories retenues et le nombre de sacs collectés.

Ta check-list sur le terrain :

- Repère le problème environnemental observé dans l'atelier.
- Demande quelles règles de tri sont déjà appliquées.
- Sépare les matières seulement si les consignes le permettent.
- Note les quantités pendant une durée définie, par exemple 1 semaine.

- Présente une proposition simple à l'équipe et écoute ses remarques.

Questions rapides :

- Que signifie « délibérer » ?
- Quelle institution prend des décisions à l'échelle de ta commune ?
- Donne une action qui limite le gaspillage de tissu en atelier.

Ce qu'il faut retenir

Délibérer, c'est écouter les avis et arguments pour décider ensemble, sans attaquer les personnes. Les institutions organisent les décisions collectives, de la commune à l'État.

- Repère **qui décide**, le problème débattu et les personnes concernées.
- Protège la **biodiversité** en réduisant pollution, gaspillage et destruction des habitats.
- En atelier, trie les chutes selon les consignes et privilégie leur **réemploi des matières**.
- Observe les déchets, note les quantités et propose une solution simple à l'équipe.

En écoutant les consignes et en agissant collectivement, tu peux limiter les déchets et rendre les pratiques de l'atelier plus respectueuses de l'environnement.

Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité et solidarité

1. Comprendre la cohésion sociale :

Ce qui nous unit :
La cohésion sociale, c'est ce qui permet aux personnes de vivre ensemble et de se sentir membres d'une même société. Elle repose sur le respect des droits, la confiance, l'entraide et la participation de chacun. L'égalité et la fraternité y contribuent.

Égalité et équité :
L'égalité signifie que chaque personne possède les mêmes droits et la même dignité. L'équité consiste à adapter l'aide aux besoins de chacun pour rendre les chances plus justes. Dans un atelier, cela peut vouloir dire organiser un poste pour qu'un collègue puisse travailler en sécurité.

Exemple en atelier :
Tu prépares un siège avec 2 autres apprentis. Vous répartissez les tâches selon les consignes et les compétences, sans écarter quelqu'un parce qu'il est débutant ou parce qu'il est une fille ou un garçon. Chacun participe au résultat commun.

2. Agir avec solidarité :

Une aide à plusieurs niveaux :
La solidarité, c'est l'entraide entre les personnes. Elle peut être spontanée, comme aider un camarade à déplacer un fauteuil, ou organisée par les associations et les services publics. Les cotisations et les impôts financent aussi des protections et des aides collectives.

Une étude de cas :
Dans un atelier de formation, en France, une apprentie se blesse au poignet pendant une période de 2 semaines. Avec son accord, le formateur adapte temporairement ses tâches. Les autres élèves l'aident pour les gestes qui demandent de soulever une charge.

Étape	Action concrète	Résultat attendu
1	Signaler la difficulté au formateur	Éviter d'aggraver la blessure
2	Répartir autrement les gestes pendant 2 semaines	Maintenir la participation de l'apprentie
3	Faire un point à la fin de chaque semaine	Adapter l'organisation si besoin

Le livrable attendu est une fiche de répartition indiquant les tâches, les personnes responsables et la durée prévue. Pour toi, l'idée importante est simple : demander de l'aide et en proposer, sans humilier ni décider à la place de la personne concernée.

3. Repérer et combattre les discriminations :

Reconnaître une discrimination :
Une discrimination est une différence de traitement fondée sur un critère interdit par la loi, par exemple l'origine, le sexe, le handicap ou l'âge. Une plaisanterie blessante peut aussi être du harcèlement, même si elle ne correspond pas à elle seule à la définition juridique d'une discrimination.

Réagir avec méthode :

- Note les faits, la date, le lieu et les paroles entendues.
- Parle à une personne de confiance, au formateur ou à ton maître d'apprentissage.
- Si les faits sont graves ou persistent, demande conseil à un organisme compétent, comme le Défenseur des droits.
- Évite de régler seul la situation par une confrontation qui pourrait l'aggraver.

Exemple de réaction en stage :
Un responsable refuse de laisser une apprentie utiliser une machine uniquement parce qu'il estime que ce travail est « réservé aux hommes ». Tu peux noter les faits, en parler calmement au maître d'apprentissage et demander que les tâches soient attribuées selon la formation, les compétences et les règles de sécurité.

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre égalité et équité ?
- Quel geste de solidarité pourrait aider une personne blessée dans l'atelier ?
- Quels faits faut-il noter si tu es témoin d'une situation discriminatoire ?

Ce qu'il faut retenir

La **cohésion sociale** repose sur le respect des droits, la confiance, la participation et l'entraide. L'égalité garantit les mêmes droits, tandis que l'équité adapte le soutien aux besoins.

- En atelier, répartis les tâches sans exclusion et adapte l'organisation pour que chacun puisse participer.
- Face à une difficulté, propose ton aide sans humilier ni décider à la place de la personne.
- Si tu constates une discrimination, note les faits et parles-en à une personne de confiance ou à un organisme compétent.

La **solidarité concrète** protège chacun et renforce le collectif. Agis avec respect et signale les situations injustes sans tenter de les régler seul.

Chapitre 5 : République, nation et citoyens

1. Comprendre la république et la nation :

La république française :
La République est une manière d'organiser le pouvoir. En France, la Cinquième République est fondée sur la Constitution du 4 octobre 1958. Les citoyens choisissent leurs représentants, et les institutions doivent respecter les droits et les libertés de chacun.

Des valeurs communes :
La devise française est « Liberté, Égalité, Fraternité ». Elle rappelle des principes qui doivent guider la vie collective. La laïcité protège la liberté de conscience et garantit la neutralité de l'État à l'égard des religions.

Notion	Ce que ça signifie	Exemple concret
Liberté	Tu peux exprimer tes idées dans le respect de la loi.	Donner ton avis lors d'un débat en classe.
Égalité	Les mêmes droits s'appliquent à toutes et tous.	Chaque personne peut se présenter à une élection si elle remplit les conditions.
Fraternité	Tu participes à une vie commune fondée sur l'entraide.	Aider un camarade à préparer une tâche d'atelier.

La nation :
Une nation rassemble des personnes qui se reconnaissent dans une histoire, des règles et un avenir communs. Elle ne se résume pas à une origine ou à une région. Dans la vie quotidienne, respecter les autres et les règles communes aide chacun à y prendre sa place.

Exemple d'unité républicaine :
Dans un atelier de tapisserie, les élèves peuvent avoir des parcours différents. Le règlement de sécurité s'applique à tous, et chacun peut apprendre et progresser dans un cadre commun.

2. Participer à la vie citoyenne :

Le vote et les élections :
Voter permet de choisir des représentants et de participer aux décisions collectives. En France, tu peux voter à partir de 18 ans si tu remplis les conditions requises et si tu es inscrit sur les listes électorales. Vérifie ton inscription, notamment après un déménagement.

Des formes d'engagement au quotidien :

La citoyenneté ne se limite pas au vote. Tu peux aussi t'informer, participer à une association, donner ton avis dans une réunion ou aider à résoudre un problème dans ton quartier. Ces gestes rendent la vie collective plus concrète et plus juste.

Étude de cas : un projet dans ton quartier :
Une association de quartier demande à la mairie de réparer 4 bancs abîmés près d'un arrêt de bus. Les habitants prennent des photos, recueillent 25 signatures et présentent leur demande au conseil municipal. Ils participent ainsi à la vie locale.

Mini cas pratique :
Avec 3 camarades, tu repères un fauteuil abîmé dans un local associatif. Vous demandez l'accord du responsable, notez les défauts, puis préparez une proposition de réparation avec un délai de 2 semaines. Le résultat attendu est une fiche d'intervention d'une page, avec le problème, les étapes et le matériel nécessaire.

Questions rapides :

- Quelle est la devise de la République française ?
- À quoi sert le vote ?
- Quel document remettrais-tu pour présenter clairement une réparation collective ?

Check-list pour agir :

- Repère précisément le problème et le lieu.
- Écoute les personnes concernées sans couper la parole.
- Vérifie les faits avant de partager une information.
- Propose une solution réalisable et respecte les règles.
- Garde une trace écrite de la demande ou de la décision.

Astuce de terrain :
Quand tu défends une idée, explique d'abord le problème, puis propose une solution simple. En stage comme dans la vie citoyenne, une demande précise et respectueuse est souvent plus efficace qu'une critique lancée sans explication.

Ce qu'il faut retenir

La République française, organisée par la Constitution de 1958, garantit les droits et libertés. Ses valeurs sont **Liberté, Égalité, Fraternité**, et la laïcité protège la liberté de conscience.

- La nation rassemble des personnes autour d'une histoire, de règles et d'un avenir communs.
- À partir de 18 ans, sous conditions, tu peux voter pour choisir tes représentants.

- Tu peux aussi agir localement : t'informer, rejoindre une association ou présenter une demande précise et réalisable.

La citoyenneté se vit au quotidien : écoute les autres, vérifie les faits et participe au bien commun. Une proposition claire et respectueuse aide à faire avancer un projet collectif.

Mathématiques

Présentation de la matière :
Dans le CAP Tapissier-tapissière d'ameublement en siège, les Mathématiques t'aident à calculer des surfaces, convertir des mesures et prévoir des quantités de tissu. Tu travailles notamment la **proportionnalité et la géométrie**.

L'épreuve de Mathématiques et Physique-chimie, de **coefficient 2**, comprend des Mathématiques notées sur 12 points. Elles durent 45 minutes en CCF, en dernière année. En examen final, l'écrit complet dure 90 minutes, dont 45 prévues pour les Mathématiques.

Conseil :
Réserve **15 minutes de révision**, 3 fois par semaine. Reprends les conversions, les pourcentages et les aires avec des exemples d'atelier. Dessine une assise rectangulaire, puis calcule sa surface à partir de ses dimensions.

Écris chaque étape et **vérifie les unités** avant d'utiliser ta calculatrice. Garde une fiche des erreurs à retravailler. Si tu bloques, demande une explication rapidement. Je te conseille d'avancer progressivement, sans chercher à tout maîtriser immédiatement.

Table des matières

Chapitre 1 : Calculs numériques et proportionnalité ..... Aller
1. Calculer avec des nombres et des unités ..... Aller
2. Utiliser la proportionnalité en atelier ..... Aller
Chapitre 2 : Équations et graphiques de fonctions ..... Aller
1. Résoudre une équation simple ..... Aller
2. Calculer avec une fonction ..... Aller
3. Tracer et lire un graphique ..... Aller
Chapitre 3 : Statistiques et probabilités en situations concrètes ..... Aller
1. Lire et résumer des données ..... Aller
2. Comprendre les probabilités et les pourcentages ..... Aller
Chapitre 4 : Géométrie plane et solides usuels ..... Aller
1. Repérer les formes et calculer leurs mesures ..... Aller
2. Mesurer des solides usuels ..... Aller
3. Appliquer la géométrie à une assise ..... Aller
Chapitre 5 : Algorithmique et calculs numériques ..... Aller
1. Organiser un calcul avec un algorithme ..... Aller
2. Utiliser les outils numériques ..... Aller
3. Vérifier et présenter ton résultat ..... Aller

Chapitre 1 : Calculs numériques et proportionnalité

1. Calculer avec des nombres et des unités :

Les opérations utiles :
En atelier, tu vas souvent additionner des mesures, calculer un prix ou partager une quantité. Pour éviter les erreurs, pose ton calcul clairement et vérifie que les unités correspondent. Une calculatrice aide, mais elle ne remplace pas cette vérification.

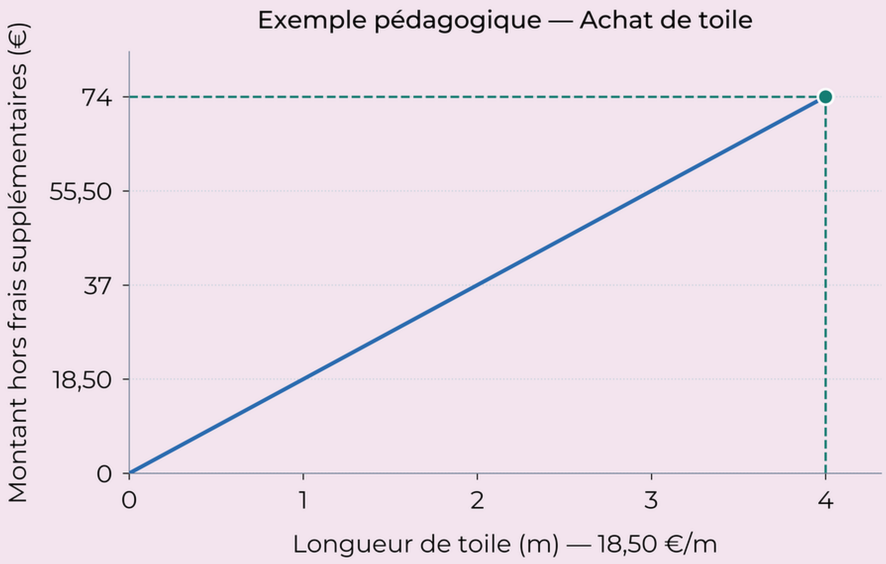
Décimaux et conversions :
Une mesure en mètres peut se convertir en centimètres en la multipliant par 100. Pour passer des centimètres aux mètres, divise par 100. Garde la même unité dans une opération, surtout quand tu additionnes des longueurs ou des surfaces.

Exemple de calcul de tissu :
Tu mesures 1,25 m de tissu, puis 0,80 m pour une autre pièce. Additionne 1,25 + 0,80 = 2,05 m. Il te faut donc 2,05 m au total, soit 205 cm. N'arrondis pas avant la fin du calcul.

Calculer un coût :
Pour connaître un prix, multiplie la quantité par le prix à l'unité. Le résultat doit rester cohérent avec la commande. Avant de valider, vérifie que tu as bien utilisé le prix correspondant au mètre, au rouleau ou à la pièce.

Exemple de prix :
Une toile coûte 18,50 € le mètre et tu en achètes 4 m. Calcule 18,50 × 4 = 74 €. Le montant à prévoir est de 74 €, hors éventuels frais supplémentaires.

Graphique chiffré



2. Utiliser la proportionnalité en atelier :

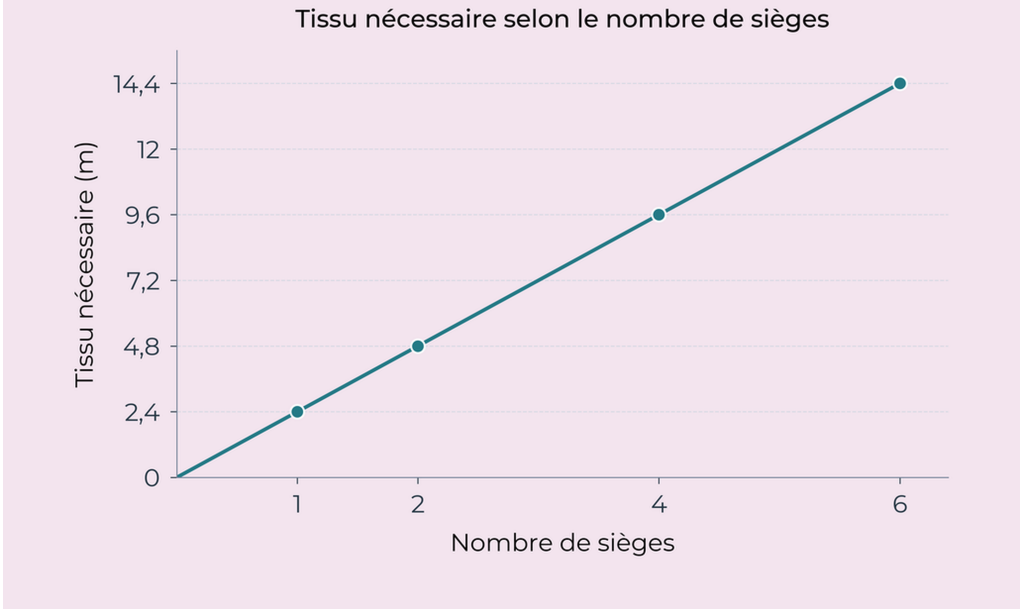
Reconnaître une situation proportionnelle :
Deux quantités sont proportionnelles quand l'une augmente dans la même proportion que l'autre. Si chaque siège identique demande la même longueur de tissu, le nombre de sièges et la longueur totale évoluent ensemble.

Pour passer d'une quantité à une autre, tu peux chercher la valeur pour 1, puis multiplier. Cette méthode, appelée passage à l'unité, est souvent plus simple à contrôler qu'un calcul posé directement.

Comparer des quantités :
Le tableau t'aide à prévoir la matière pour plusieurs sièges identiques. Ces valeurs supposent que chaque siège demande 2,4 m de tissu. En pratique, vérifie aussi le motif, le sens du tissu et les pertes de coupe.

Nombre de sièges	Tissu nécessaire
1	2,4 m
2	4,8 m
4	9,6 m
6	14,4 m

Graphique chiffré



Exemple de commande pour 6 sièges :
Chaque siège demande 2,4 m. Calcule 6 × 2,4 = 14,4 m, puis ajoute 10 % pour les raccords et les pertes : 14,4 × 1,10 = 15,84 m. Tu peux prévoir 16 m, après vérification du métrage disponible.

Mini cas et livrable attendu :
Tu prépares un devis pour 6 sièges identiques. Le tissu coûte 18,50 € le mètre et tu prévois 16 m. Calcule 16 × 18,50 = 296 €. Le livrable attendu est une fiche de calcul indiquant 16 m de tissu et 296 € de coût matière.

Ta vérification sur le terrain :

- Relève les mesures et note leur unité.
- Vérifie que les sièges sont identiques avant d'utiliser la proportionnalité.
- Calcule la quantité totale, puis ajoute une marge adaptée aux pertes.
- Contrôle le prix à l'unité et l'ordre de grandeur du résultat.

Ce qu'il faut retenir

Pour calculer des quantités ou des coûts, pose clairement tes opérations et vérifie les unités. N'arrondis pas avant la fin.

- Convertis les mesures correctement et utilise une **même unité** pour les comparer ou les additionner.
- Calcule le coût en multipliant la quantité par le **prix à l'unité**.
- En situation proportionnelle, passe à l'unité, puis multiplie selon le besoin.
- Ajoute une marge pour les pertes et vérifie que les quantités sont comparables.

Une fiche de calcul fiable indique les mesures, la marge prévue et le coût total. Contrôle toujours la cohérence du résultat avant de préparer ta commande.

Chapitre 2 : Équations et graphiques de fonctions

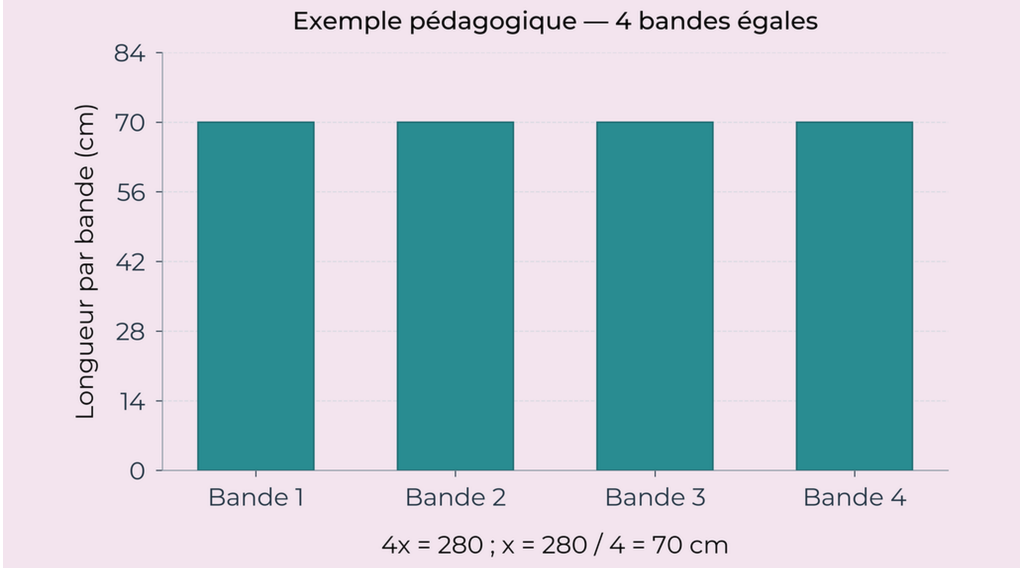
1. Résoudre une équation simple :

Comprendre l'équation :
Une équation est une égalité avec une valeur inconnue, souvent notée x. Résoudre l'équation, c'est trouver le nombre qui rend l'égalité vraie. Pour garder l'équilibre, tu fais la même opération des 2 côtés.

Isoler l'inconnue :
Commence par repérer les opérations autour de x. Utilise l'opération inverse pour les annuler, puis vérifie ton résultat en le remplaçant dans l'équation de départ. Cette vérification évite bien des erreurs de calcul.

Exemple de calcul de tissu :
Tu dois couper 4 bandes de tissu de même longueur. Leur longueur totale est de 280 cm. On écrit 4x = 280, puis on divise les 2 côtés par 4. Donc x = 70 cm. Chaque bande mesure 70 cm.

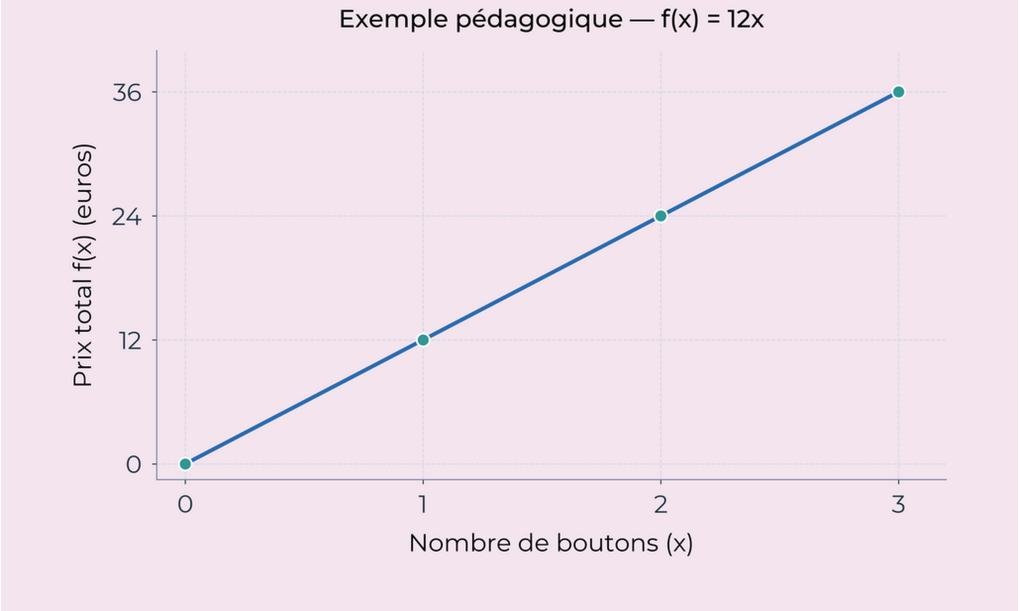
Graphique chiffré



2. Calculer avec une fonction :

Lire une fonction :
Une fonction associe un résultat à une valeur de départ. On peut l'écrire avec une formule, par exemple f(x) = 12x. Ici, x représente le nombre de boutons et f(x) le prix total en euros si chaque bouton coûte 12 €.

Graphique chiffré



Construire un tableau de valeurs :
Choisis quelques valeurs de x, puis remplace x dans la formule. Le tableau permet de comparer rapidement plusieurs situations. Pense à préciser les unités, car un nombre sans unité est moins utile dans un atelier.

Nombre de boutons, x	Prix, f(x) = 12x
1	12 €
3	36 €
5	60 €

Exemple pour préparer une commande :
Tu prévois 5 boutons à 12 € pièce. Le calcul est 12 × 5 = 60 €. La fonction donne le prix total à prévoir, ce qui t'aide à comparer une commande avec le budget de l'atelier.

3. Tracer et lire un graphique :

Placer les points :
Sur un repère, l'axe horizontal indique les valeurs de x et l'axe vertical indique les résultats f(x). Place les points du tableau avec soin, puis relie-les si la situation évolue de façon régulière.

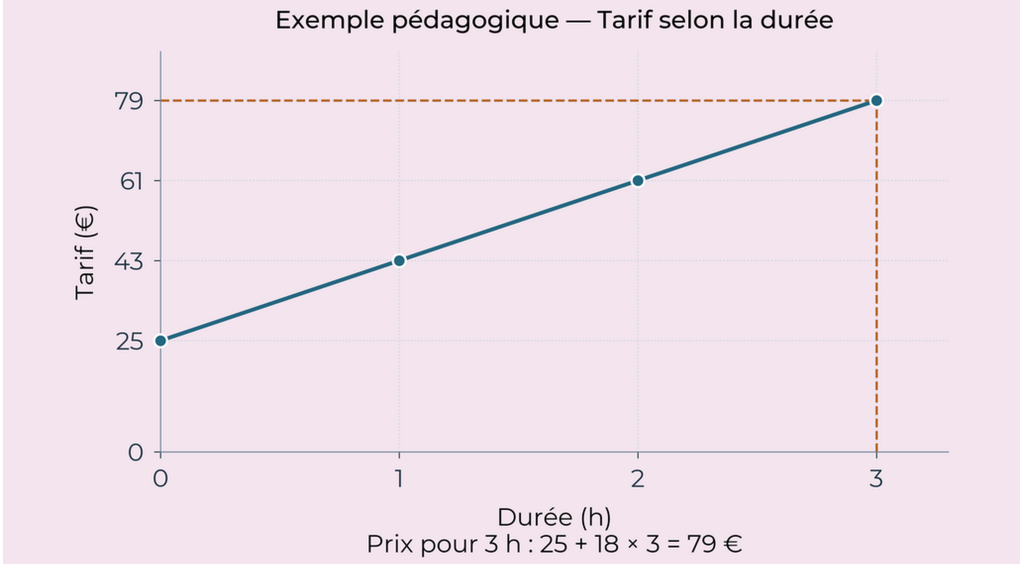
Interpréter une droite :

Une droite qui monte montre que le résultat augmente quand x augmente. Par exemple, si le coût d'une prestation est f(x) = 30x, chaque heure de travail ajoutée augmente le prix de 30 €. Vérifie toujours les axes et leurs unités.

Exemple de mini-cas en atelier :
Pour une petite réparation, l'atelier facture 25 € de préparation, puis 18 € par heure. La fonction est f(x) = 25 + 18x, où x représente les heures. Pour 3 heures, f(3) = 25 + 18 × 3 = 79 €.

Sur le graphique, place les points (0 . 25), (1 . 43), (2 . 61) et (3 . 79), puis trace la droite. Le résultat permet d'estimer le tarif selon la durée. Livrable attendu : un graphique légendé et le calcul du prix pour 3 heures, soit 79 €.

Graphique chiffré



Repères à vérifier sur le terrain :

- Note ce que représente x et précise son unité.
- Écris la formule avant de remplacer x par un nombre.
- Fais le calcul étape par étape et garde les unités.
- Place les valeurs dans le bon ordre sur les axes.
- Vérifie le résultat avec la formule ou l'équation de départ.

Ce qu'il faut retenir

Pour résoudre une équation, tu appliques la même opération des deux côtés afin d'**isoler l'inconnue**, puis tu vérifies le résultat.

- Une fonction associe une valeur de départ à un résultat : remplace x dans sa formule pour calculer f(x).
- Un tableau de valeurs aide à comparer les résultats ; indique toujours les unités.
- Sur un graphique, x se place sur l'axe horizontal et f(x) sur l'axe vertical. Repère les unités et légende les axes.

En suivant ces étapes, tu peux calculer et représenter des situations concrètes, comme un coût selon le nombre d'heures.

Chapitre 3 : Statistiques et probabilités en situations concrètes

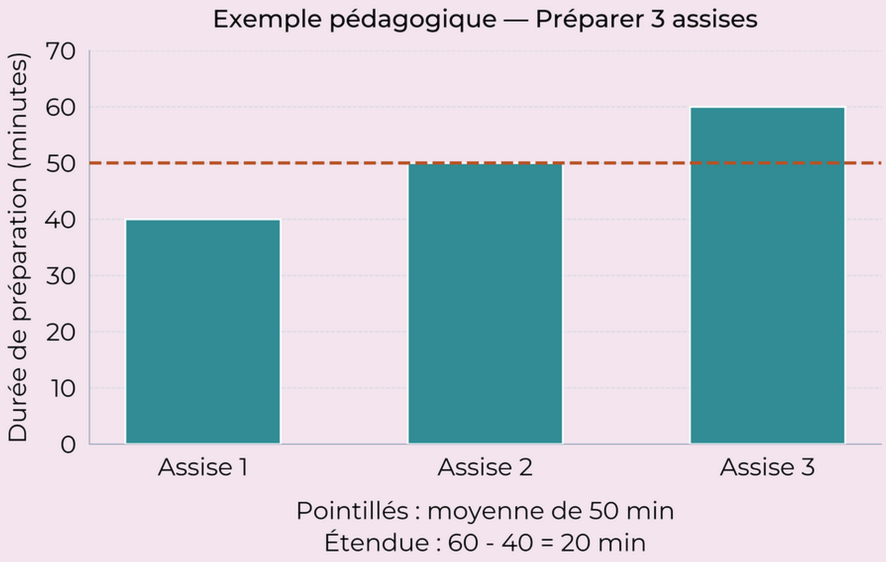
1. Lire et résumer des données :

À quoi servent les statistiques :
Les statistiques t'aident à organiser des mesures ou des résultats pour mieux décider. En atelier, tu peux comparer des durées de travail, des dimensions de sièges ou des quantités de tissu. Pense toujours à noter l'unité, par exemple des centimètres ou des minutes.

Quelques calculs utiles :
La moyenne donne une valeur représentative. Additionne les mesures, puis divise par leur nombre. La médiane est la valeur du milieu quand les données sont rangées. L'étendue indique l'écart entre la plus grande et la plus petite valeur.

Exemple de comparaison de durées :
Tu as passé 40, 50 et 60 minutes à préparer 3 assises. La moyenne est (40 + 50 + 60) ÷ 3 = 50 minutes. L'étendue est 60 - 40 = 20 minutes. Tu peux prévoir environ 50 minutes pour une assise semblable, tout en gardant une marge.

Graphique chiffré



Mesure	Résultat	Interprétation en atelier
Moyenne	50 minutes	Durée habituelle observée
Médiane	50 minutes	Valeur centrale des 3 durées

Étendue	20 minutes	Écart entre la durée la plus courte et la plus longue

Mini cas et livrable :
En stage, tu mesures la largeur de 5 assises à recouvrir : 48, 50, 50, 52 et 55 cm. La moyenne vaut 51 cm et la médiane 50 cm. Note les valeurs avec leur unité, puis prépare une petite fiche de mesures pour aider à choisir la largeur de tissu.

2. Comprendre les probabilités et les pourcentages :

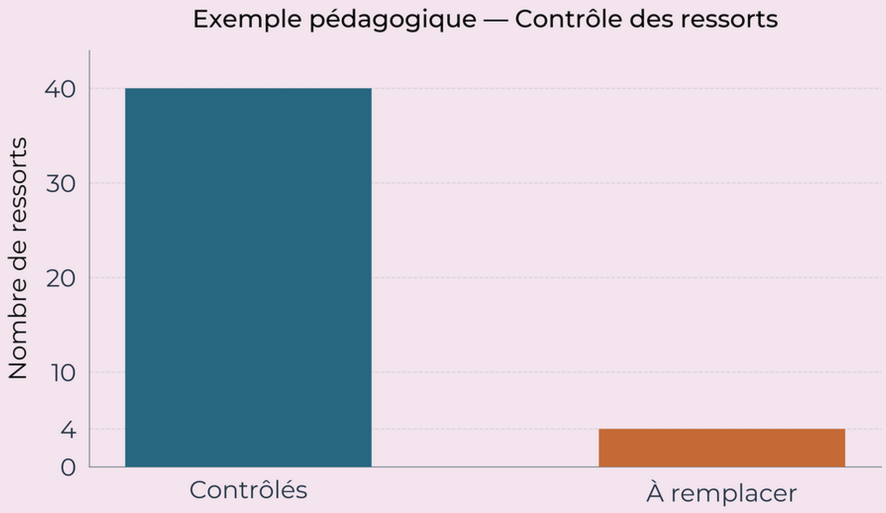
Une probabilité, c'est quoi :
Une probabilité estime la chance qu'un événement se produise. Elle va de 0 à 1, ou de 0 % à 100 %. Si toutes les possibilités ont la même chance, divise le nombre de résultats favorables par le nombre de résultats possibles.

Calculer un pourcentage :
Un pourcentage exprime une part sur 100. Pour trouver une proportion, divise la quantité concernée par la quantité totale, puis multiplie par 100. En atelier, ce calcul sert notamment à estimer les défauts, les chutes ou les reprises.

Exemple de contrôle de boutons :
Tu contrôles 20 boutons récupérés et 3 sont abîmés. La proportion est 3 ÷ 20 = 0,15, soit 15 %. Cela décrit ce lot, mais ne garantit pas que 15 % des boutons d'un autre lot seront aussi abîmés.

Mini cas et livrable :
Pour un fauteuil, tu inspectes 40 ressorts et en repères 4 à remplacer. Le calcul 4 ÷ 40 × 100 donne 10 %. Tu transmets cette estimation à ton responsable avec le nombre contrôlé, le nombre à remplacer et le pourcentage obtenu. Le livrable est une fiche de contrôle chiffrée.

Graphique chiffré



À remplacer : 4 ÷ 40 × 100 = 10 %

Ta check-list sur le terrain :

- Note chaque mesure ou résultat sans en oublier.
- Indique l'unité, comme cm, m ou minute.
- Range les mesures avant de chercher la médiane.
- Vérifie que le total choisi correspond bien à la situation.
- Écris le calcul et interprète le résultat pour le travail à réaliser.

Ce qu'il faut retenir

Les statistiques résument des mesures pour t'aider à prendre des décisions en atelier. Note toujours les unités et interprète les résultats selon la situation.

- La **moyenne et médiane** indiquent une valeur représentative ou centrale.
- L'étendue mesure l'écart entre la valeur la plus grande et la plus petite.
- Une probabilité va de 0 à 1, soit de 0 % à 100 %.
- Pour calculer un pourcentage, divise la quantité concernée par le total, puis multiplie par 100.

Présente tes calculs et le nombre de mesures contrôlées dans une **fiche de contrôle**. Un résultat décrit les données observées, mais ne garantit pas qu'un autre lot sera identique.

Chapitre 4 : Géométrie plane et solides usuels

1. Repérer les formes et calculer leurs mesures :

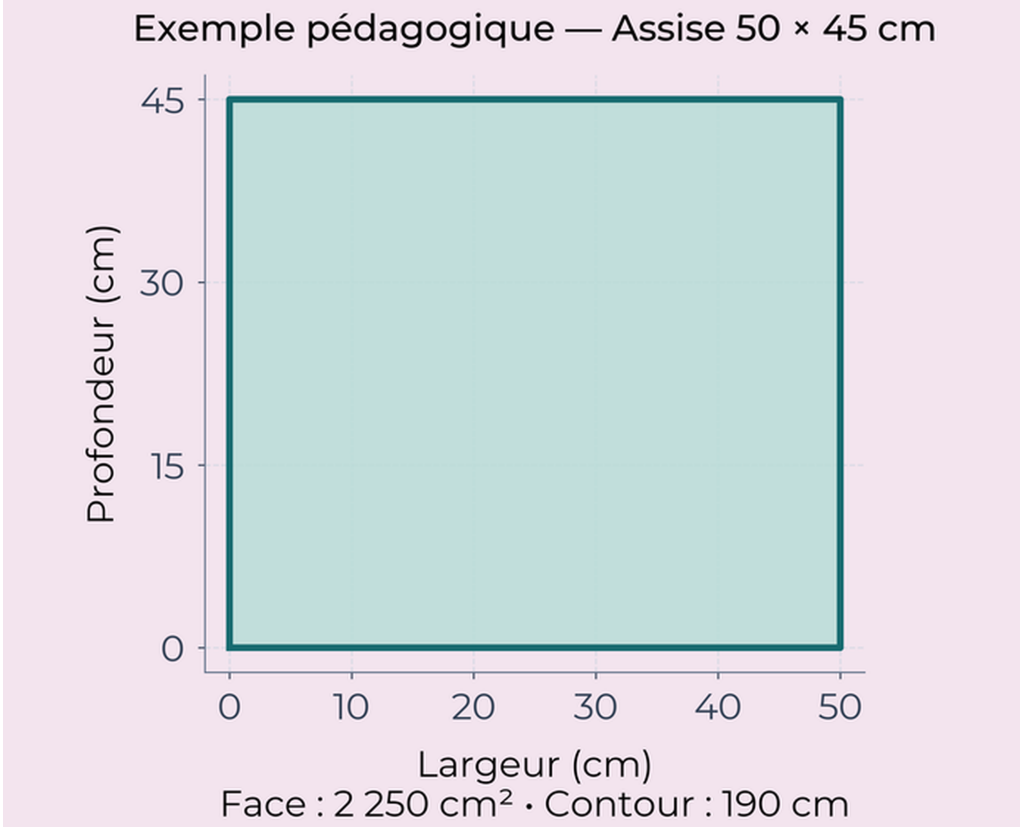
Les figures planes :
En atelier, tu rencontres surtout des rectangles, des carrés, des cercles et des triangles. Pour les mesurer, distingue bien la longueur, le périmètre, qui fait le tour de la forme, et l'aire, qui mesure sa surface.

Les formules utiles :
Le périmètre d'un rectangle se calcule ainsi : 2 × (longueur + largeur). Son aire se calcule avec longueur × largeur. Pour un cercle, le périmètre vaut environ 3,14 × diamètre, et l'aire environ 3,14 × rayon × rayon.

Le périmètre s'exprime en unités de longueur, comme le centimètre. L'aire s'exprime en unités carrées, comme le centimètre carré. Cette différence évite une erreur fréquente : noter une surface en centimètres au lieu de centimètres carrés.

Exemple de calcul pour une assise :
Une assise rectangulaire mesure 50 cm sur 45 cm. Son aire est 50 × 45 = 2 250 cm². Son périmètre est 2 × (50 + 45) = 190 cm. L'aire mesure la face à couvrir, le périmètre aide à repérer son contour.

Graphique chiffré



2. Mesurer des solides usuels :

Les volumes des solides :
Un solide occupe un espace en 3 dimensions. Un pavé droit, comme une caisse de rangement, a une longueur, une largeur et une hauteur. Son volume se calcule en multipliant ces 3 mesures, exprimées dans la même unité.

Le volume s'écrit en unités cubiques, par exemple en cm^3. Pour un cylindre, comme un rouleau, la formule est 3,14 × rayon × rayon × hauteur. Au quotidien, tu auras souvent surtout besoin de mesurer le solide et d'en comprendre la forme.

Bien choisir l'unité :
Avant de calculer, vérifie que toutes les mesures utilisent la même unité. Pour passer des centimètres aux mètres, divise par 100. Pour une aire, pense aux unités carrées, et pour un volume, aux unités cubiques.

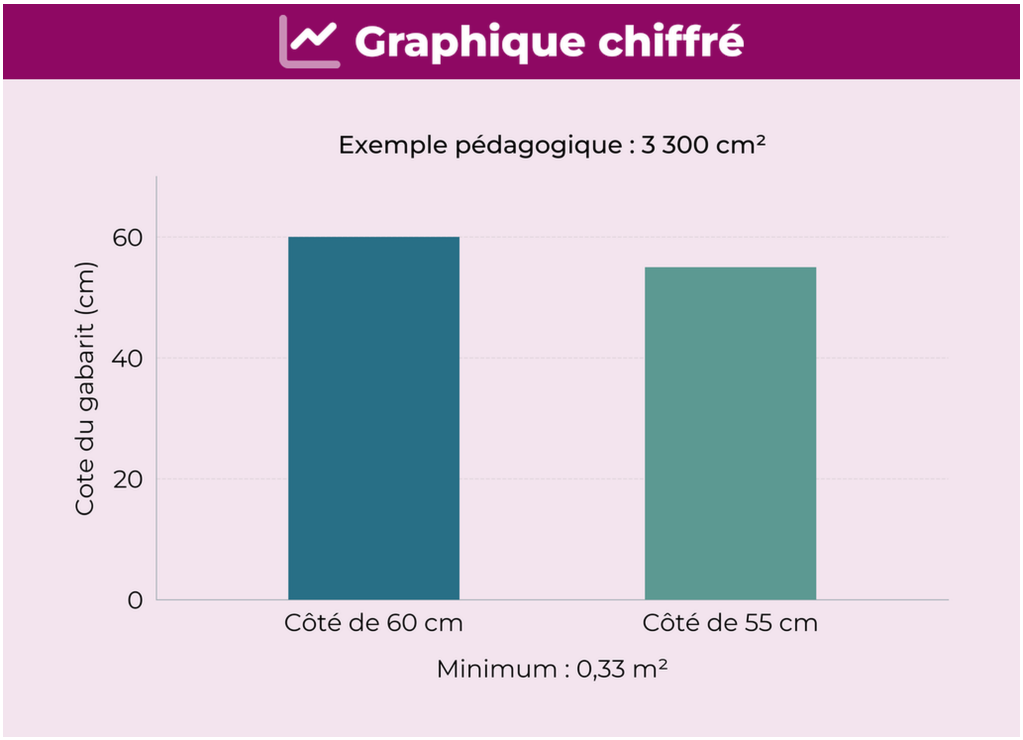
Mesure recherchée	Calcul	Unité courante
Périmètre d'un rectangle	2 × (longueur + largeur)	cm

Aire d'un rectangle	Longueur × largeur	cm²
Volume d'un pavé droit	Longueur × largeur × hauteur	cm³

3. Appliquer la géométrie à une assise :

Mini cas concret :
Tu prépares le gabarit d'une assise rectangulaire de 50 cm sur 45 cm. Tu ajoutes une marge de 5 cm de chaque côté pour travailler le tissu. Le rectangle à tracer mesure alors 60 cm sur 55 cm.

Calcul de la surface du gabarit : 60 × 55 = 3 300 cm², soit 0,33 m². Résultat : prévois au minimum cette surface pour le gabarit. Le livrable attendu est un patron tracé, coté en centimètres et prêt à découper.



Checklist avant de tracer :

- Mesure chaque côté à plat.
- Note les valeurs avec leur unité.
- Ajoute les marges prévues au bon endroit.
- Vérifie les calculs et les dimensions finales.
- Indique clairement les mesures sur le patron.

À l'atelier, j'ai vite compris qu'un contrôle rapide des mesures évite de gaspiller du tissu. Prends le temps de vérifier le gabarit avant de couper, surtout si les côtés doivent être identiques ou symétriques.

Ce qu'il faut retenir

Distingue le **périmètre**, qui mesure le contour, de l'**aire**, qui mesure une surface, et du volume, qui mesure l'espace occupé.

- Rectangle : périmètre = 2 × (longueur + largeur) ; aire = longueur × largeur.
- Pavé droit : volume = longueur × largeur × hauteur. Le cylindre suit la formule 3,14 × rayon² × hauteur.
- Utilise des mesures dans la même unité : longueur en cm, aire en cm² et volume en cm³.
- Pour un patron, ajoute les marges, vérifie les dimensions et indique clairement les mesures.

Contrôle ton gabarit avant de couper : tu éviteras les erreurs de mesure et le gaspillage de tissu.

Chapitre 5 : Algorithmique et calculs numériques

1. Organiser un calcul avec un algorithme :

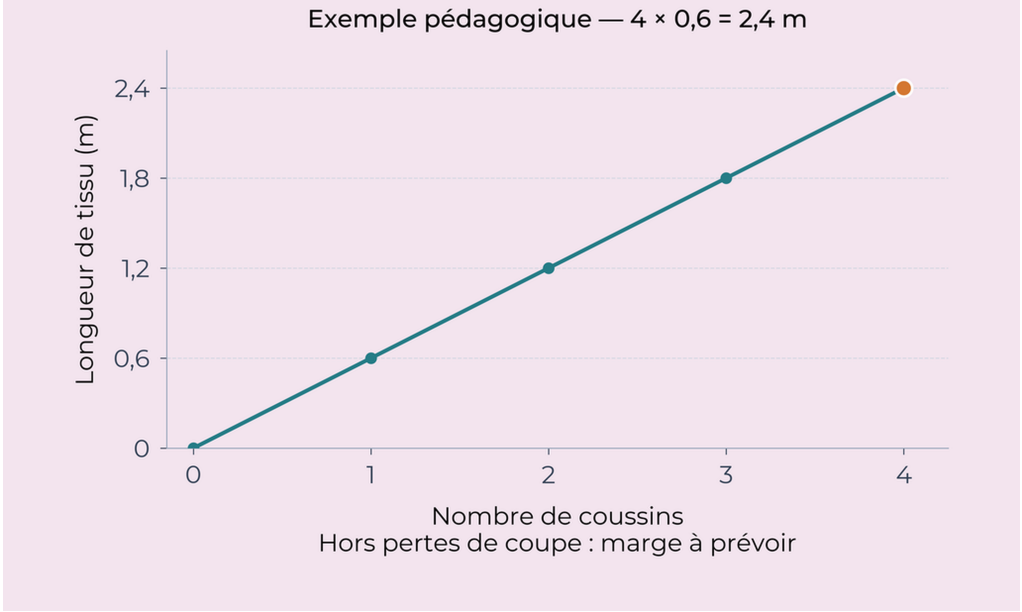
Comprendre la méthode :
Un algorithme, c'est une suite d'étapes dans un ordre précis pour résoudre un problème. En atelier, tu peux t'en servir pour calculer une quantité de tissu, le coût d'une commande ou le temps nécessaire à une tâche.

Décrire les étapes :
Commence par noter les données, puis choisis l'opération à effectuer. Termine en vérifiant si le résultat est logique. J'ai vite compris qu'écrire les étapes évite les oublis, surtout quand plusieurs mesures et prix entrent dans le calcul.

- Repère les mesures et les unités.
- Choisis la formule ou l'opération.
- Effectue le calcul dans l'ordre.
- Vérifie le résultat et son unité.

Exemple de calcul de tissu :
Pour 4 coussins, il faut 0,6 m de tissu par coussin. Calcule 4 × 0,6 m = 2,4 m. Il faut donc au moins 2,4 m, sans compter les pertes de coupe. Prévois une marge adaptée au tissu et au modèle.

Graphique chiffré



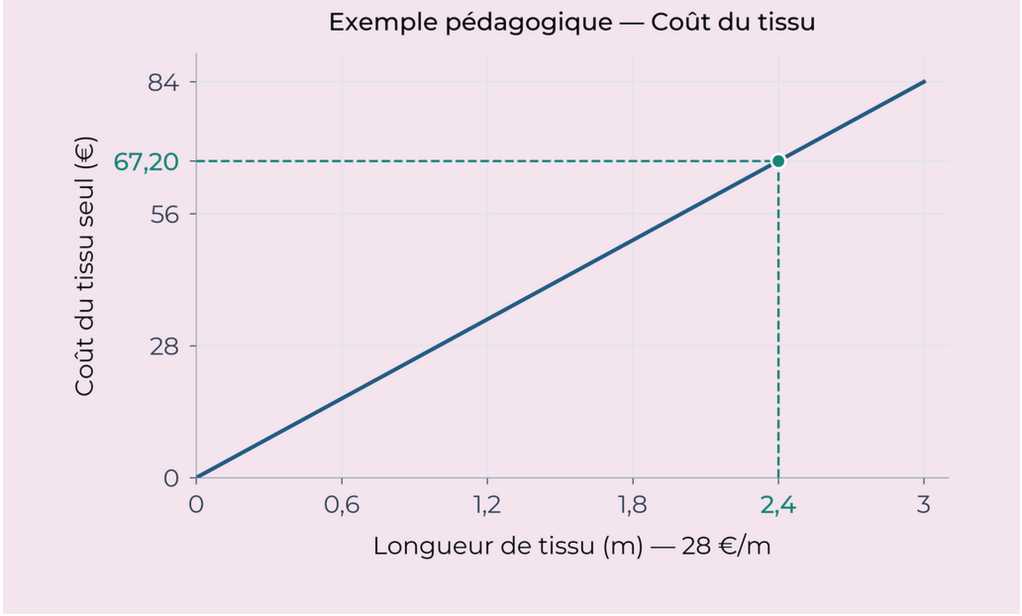
2. Utiliser les outils numériques :

Choisir le bon outil :
Une calculatrice suffit pour une opération rapide. Un tableur est pratique si tu dois répéter le même calcul pour plusieurs sièges. Tu saisis les données dans des cellules, puis tu écris une formule qui calcule automatiquement le résultat.

Lire les résultats avec leurs unités :
Un outil numérique calcule vite, mais il ne sait pas si tu as entré les bonnes données. Vérifie les virgules décimales, les unités et les formules. Pour le tissu, distingue bien les mètres, les centimètres et les mètres carrés.

Exemple de coût de tissu :
Un tissu coûte 28 € le mètre. Pour 2,4 m, calcule 2,4 × 28 € = 67,20 €. Dans un tableur, inscris la longueur en A2, le prix au mètre en B2, puis utilise la formule =A2*B2. Le coût obtenu concerne le tissu, pas les fournitures.

Graphique chiffré



Outil	À quoi il sert	À vérifier
Calculatrice	Faire une opération rapide	Les nombres saisis
Tableur	Répéter et organiser des calculs	La formule et les unités
Application de mesure	Noter des dimensions sur place	La mesure avec un mètre ruban

3. Vérifier et présenter ton résultat :

Contrôler la cohérence :
Avant de transmettre un résultat, demande-toi s'il est plausible. Si tu obtiens 24 m de tissu pour 4 petits coussins, vérifie les données et le calcul. Une estimation rapide permet souvent de repérer une erreur de saisie ou de virgule.

Représentation visuelle

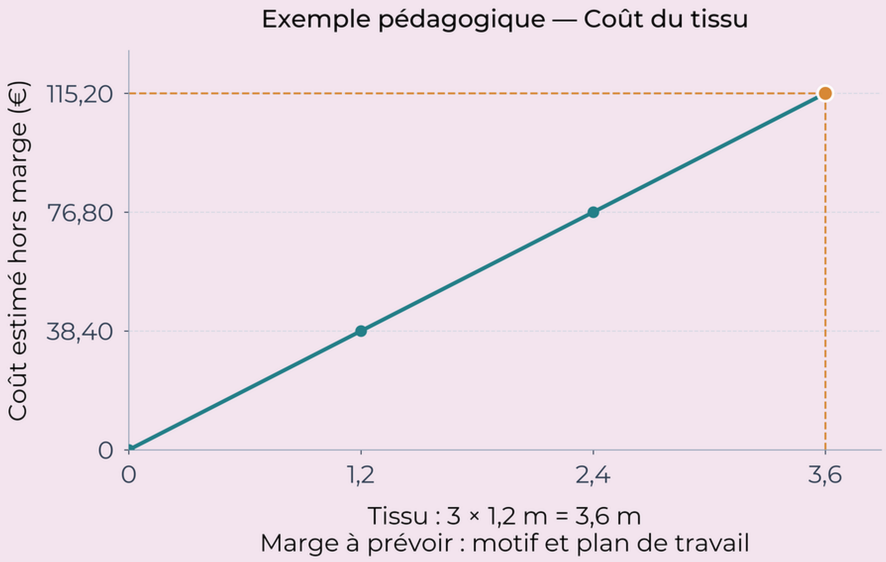


Préparation d'un gabarit pour la découpe de tissu

Garder une trace claire :
Note les dimensions, les opérations et le résultat avec son unité. Cette trace aide ton équipe à comprendre ton calcul et à refaire la vérification. Sur un chantier ou en stage, elle évite de commander trop peu ou trop de matière.

Mini cas concret de commande :
Tu dois garnir 3 assises identiques. Chaque assise demande 1,2 m de tissu, et le tissu coûte 32 € le mètre. Calcule 3 × 1,2 m = 3,6 m, puis 3,6 × 32 € = 115,20 €. Prévois ensuite une marge de coupe selon le motif et le plan de travail. Le livrable attendu est une fiche de calcul indiquant la quantité, le coût estimé et les unités.

Graphique chiffré



Check-list avant de valider :

- Les mesures sont-elles notées avec leurs unités ?
- La formule correspond-elle à la question ?
- La virgule et les données sont-elles bien saisies ?
- Le résultat paraît-il réaliste pour le siège ?
- As-tu indiqué le coût ou la quantité avec la bonne unité ?

Ce qu'il faut retenir

Un algorithme organise un calcul en étapes : relève les données, choisis l'opération, calcule puis vérifie le résultat et son unité.

- Utilise une **calculatrice ou un tableur** selon le nombre de calculs à effectuer.
- Contrôle les mesures, les unités, les virgules et les formules saisies.
- Présente une **trace claire du calcul** avec la quantité et le coût estimé.

Estime si le résultat est plausible et prévois une marge de coupe adaptée. Ces vérifications t'aident à éviter les erreurs et à commander la bonne quantité de matière.

Physique-chimie

Présentation de la matière :
En CAP Tapissier-tapissière d'ameublement en siège, la Physique-chimie t'apprend à expérimenter, mesurer et comprendre des phénomènes utiles à l'atelier. Tu développes une démarche rigoureuse et respectes les **consignes de sécurité**.

Cette matière contribue à l'épreuve de **Mathématiques et Physique-chimie**, de coefficient 2. En CCF, tu passes une évaluation expérimentale de 45 minutes, notée sur 8 points, pendant la dernière année, avec des échanges oraux et des réponses écrites.

En examen final ponctuel, la partie scientifique est écrite et prévue pour 45 minutes, sur 8 points. L'épreuve complète dure **1 h 30**.

Conseil :
Je te conseille de réviser 15 minutes, 2 fois par semaine. Prépare des fiches courtes avec les grandeurs, les unités et un exemple corrigé. Relie tes exercices aux situations d'atelier pour leur donner du sens.

Entraîne-toi à **expliquer ta démarche** à voix haute. Après chaque exercice, vérifie les unités et la cohérence du résultat. Si tu bloques, reprends une étape avec ton enseignant, sans te décourager.

Table des matières

Chapitre 1 : Sécurité et mesures électriques ..... Aller
1. Te protéger face au risque électrique ..... Aller
2. Mesurer dans un circuit électrique ..... Aller

Chapitre 2 : Mouvements, forces et équilibre ..... Aller
1. Décrire un mouvement ..... Aller
2. Comprendre les forces ..... Aller
3. Vérifier l'équilibre d'un solide ..... Aller

Chapitre 3 : Solutions aqueuses : composition et acidité ..... Aller
1. Comprendre la composition d'une solution aqueuse ..... Aller
2. Mesurer et comprendre l'acidité ..... Aller

Chapitre 4 : Température et échanges d'énergie thermique ..... Aller
1. Mesurer la température ..... Aller
2. Comprendre les échanges thermiques ..... Aller

Chapitre 5 : Signaux sonores, lumière et perception des couleurs ..... Aller
1. Comprendre les signaux sonores ..... Aller

2. Observer la lumière et les couleurs ..... Aller
3. Contrôler son travail avec méthode ..... Aller

Chapitre 1 : Sécurité et mesures électriques

1. Te protéger face au risque électrique :

Repérer les dangers :
En atelier, l'électricité peut alimenter une lampe, une machine ou une rallonge. Un câble abîmé, une prise cassée ou des mains mouillées augmentent le risque de choc électrique. Si tu repères une anomalie, n'utilise pas l'équipement et préviens ton enseignant ou ton responsable.

Adopter les bons réflexes :
Ne démonte jamais une prise et ne touche pas un conducteur dénudé. Pour intervenir sur un équipement, suis les consignes de l'atelier et demande l'accord de la personne responsable. Les opérations électriques ne s'improvisent pas. Le travail hors tension et la vérification adaptée sont essentiels pour prévenir le danger.

Ta check-list avant d'utiliser un appareil :

À vérifier	Ton réflexe
Le câble	Vérifie qu'il n'est ni coupé ni écrasé.
La prise	Vérifie qu'elle ne bouge pas et n'est pas cassée.
Tes mains	Garde-les sèches avant toute manipulation.
Une anomalie	Arrête l'utilisation et signale-la.

Exemple de situation en atelier :
Tu remarques qu'une rallonge près d'une machine a sa gaine fendue. Tu ne la déplaces pas pour continuer à travailler. Tu préviens le responsable, qui peut la mettre de côté et organiser son remplacement.

2. Mesurer dans un circuit électrique :

Choisir la bonne grandeur :
La tension, notée U, se mesure en volts (V). L'intensité, notée I, se mesure en ampères (A) ou en milliampères (mA). Le voltmètre se branche en dérivation aux bornes du dipôle. L'ampèremètre se branche en série dans le circuit.

Faire une manipulation en basse tension :
Avec l'accord de ton enseignant, utilise une pile de 4,5 V, une lampe adaptée, des fils et un multimètre réglé correctement. Assemble le circuit hors tension, puis mesure la tension aux bornes de la lampe. N'utilise jamais cette manipulation pour tester une prise secteur.

Pour mesurer une intensité, le circuit doit être ouvert afin d'insérer l'ampèremètre en série. Commence par un calibre supérieur à la valeur attendue, puis réduis-le si nécessaire. Une erreur fréquente est de brancher l'appareil en mode ampèremètre directement aux bornes de la pile.

Lire et interpréter les résultats :
Note chaque mesure avec son unité. Si l'écran indique 0,18 A, cela correspond à 180 mA, car 1 A vaut 1 000 mA. Une valeur nulle ou instable peut venir d'un mauvais contact, d'un circuit ouvert ou d'un branchement incorrect.

Mesure	Branchement	Exemple de résultat
Tension U	En dérivation	4,3 V aux bornes de la lampe
Intensité I	En série	0,18 A dans le circuit

Mini cas pratique avec livrable attendu :
Tu vérifies un circuit de lampe alimenté par une pile de 4,5 V. Tu mesures 4,3 V aux bornes de la lampe et 0,18 A en série. Note ces 2 résultats dans un tableau, avec les unités, puis indique si la lampe s'allume. Le livrable attendu est une fiche de mesures complète.

Ce qu'il faut retenir

Avant d'utiliser un appareil, vérifie son état et garde les mains sèches. En cas d'anomalie, arrête l'utilisation et avertis le responsable.

- Ne touche jamais un conducteur dénudé et ne démonte pas une prise. Toute intervention exige l'accord du responsable et des consignes adaptées.
- La **tension électrique** se mesure en volts avec un voltmètre branché en dérivation.
- L'**intensité du courant** se mesure en ampères ou milliampères avec un ampèremètre branché en série. Commence par un calibre supérieur à la valeur attendue.
- Note chaque résultat avec son unité et utilise uniquement un circuit basse tension autorisé, jamais une prise secteur.

Assemble le circuit hors tension et respecte les branchements pour mesurer en sécurité. Si une mesure est nulle ou instable, vérifie les contacts et le montage avec ton enseignant.

Chapitre 2 : Mouvements, forces et équilibre

1. Décrire un mouvement :

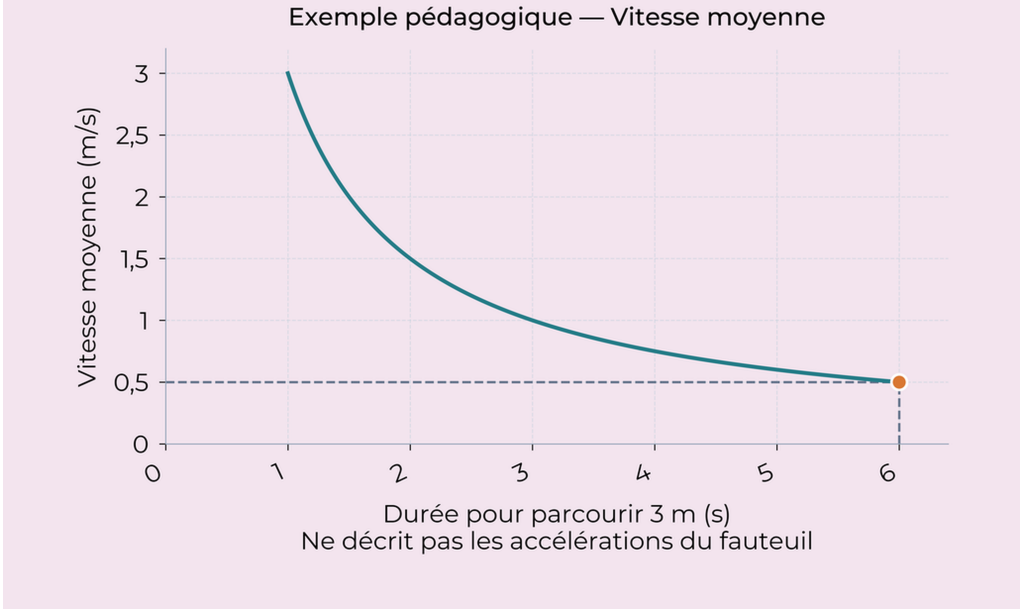
Repérer le mouvement :
Pour décrire un mouvement, tu choisis un objet de référence, appelé référentiel. Dans l'atelier, tu peux prendre le sol comme repère. Un objet est en mouvement si sa position change au fil du temps par rapport à ce repère.

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

Avant de calculer, vérifie que les unités sont compatibles. Par exemple, convertis les centimètres en mètres et les minutes en secondes. Une erreur de conversion peut rendre ton résultat beaucoup trop grand ou trop petit.

Exemple de déplacement d'un fauteuil :
Tu pousses un fauteuil sur 3 m en 6 s. Sa vitesse moyenne est de 3 ÷ 6, soit 0,5 m/s. Cette valeur décrit le déplacement, mais ne dit pas si le fauteuil accélère ou ralentit pendant le trajet.

Graphique chiffré



Manipulation courte :

Pose un mètre ruban au sol et fais rouler doucement un fauteuil sur une distance de 2 m. Chronomètre le déplacement, puis calcule la vitesse moyenne avec v = d ÷ t. Note la distance en mètres, le temps en secondes et le résultat en m/s.

Si tu mesures 2 m en 4 s, tu trouves 0,5 m/s. Recommence 3 fois et compare les résultats. Des valeurs proches indiquent un mouvement régulier, tandis que des écarts importants peuvent venir du départ, du freinage ou du chronométrage.

2. Comprendre les forces :

Reconnaître une force :
Une force est une action qui peut mettre un objet en mouvement, modifier sa vitesse ou le déformer. Elle peut venir d'un contact, comme une main qui pousse un siège, ou agir à distance, comme la gravité qui attire les objets vers le sol.

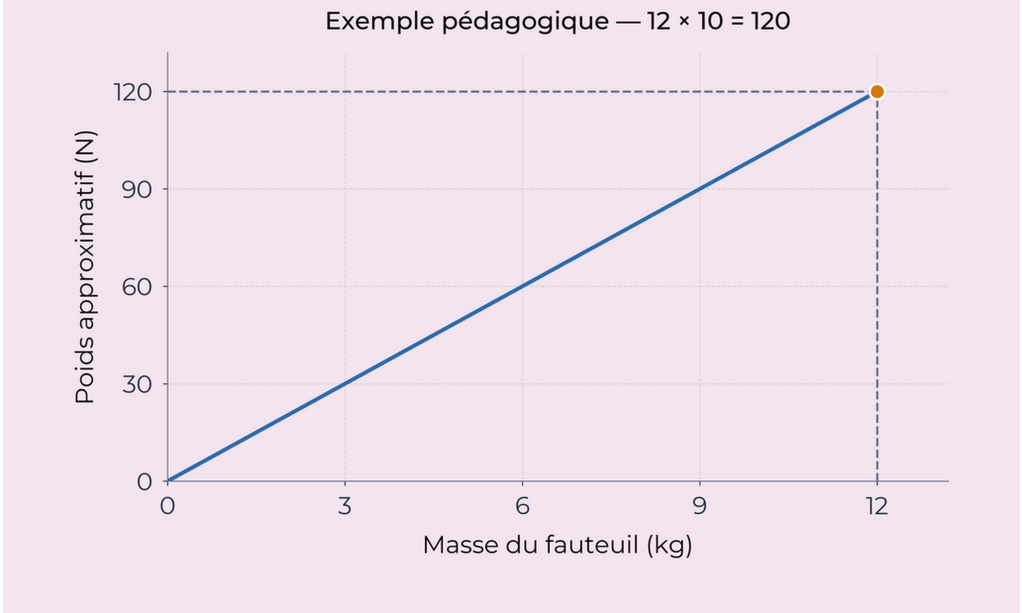
Une force se représente par une flèche. La longueur de la flèche indique son intensité, mesurée en newtons, notés N. Sa direction, son sens et son point d'application aident à comprendre comment l'objet risque de bouger ou de se déformer.

Repérer le poids :
Le poids est la force d'attraction exercée par la Terre sur un objet. Près de la surface terrestre, tu peux l'estimer avec la formule P = m × g, où m est la masse en kilogrammes et g vaut environ 10 N/kg.

Le poids s'exprime en newtons, alors que la masse s'exprime en kilogrammes. Ne les confonds pas. Une masse de 8 kg correspond à un poids d'environ 80 N, dirigé verticalement vers le bas.

Exemple de manutention :
Un fauteuil de 12 kg a un poids d'environ 120 N, car 12 × 10 = 120. Quand tu le soulèves, tes mains exercent une force vers le haut. Garde le dos droit et rapproche le fauteuil de toi pour mieux contrôler la charge.

Graphique chiffré



Manipulation courte :
Accroche une masse de 0,5 kg à un dynamomètre, l'instrument qui mesure une force. Tiens-le verticalement sans toucher la masse. Tu devrais lire une valeur proche de 5 N, avec une petite variation possible selon l'appareil.

3. Vérifier l'équilibre d'un solide :

Comprendre l'équilibre :
Un solide est en équilibre lorsqu'il reste immobile ou conserve un mouvement rectiligne à vitesse constante. Pour un siège posé au repos sur le sol, le poids vers le bas et la réaction du sol vers le haut se compensent.

Dans une situation simple, les forces se compensent si elles ont la même direction, des sens opposés et la même intensité. Si tu pousses un fauteuil avec une force plus forte que les résistances, il commence à bouger ou accélère.

Mini-cas en atelier :
Tu dois vérifier un fauteuil de 12 kg avant de le garnir. Pose-le sur un sol plat, puis exerce une poussée horizontale légère de 10 N et observe s'il glisse. Recommence après avoir vérifié que ses pieds reposent tous au sol.

Si le fauteuil reste immobile, les forces horizontales se compensent dans cette situation. S'il glisse, ta poussée dépasse la résistance au mouvement. Le livrable attendu est une fiche de contrôle indiquant la masse, l'état des 4 appuis et le résultat des 2 essais.

Check-list avant un essai :

- Choisis un sol plat et dégagé.
- Vérifie que les 4 pieds touchent le sol.
- Mesure et note la masse en kilogrammes si elle est connue.
- Applique une poussée légère et garde les mains à distance des zones de pincement.
- Note si le fauteuil reste immobile ou se déplace.

Situation	Forces ou observation	Unité utile
Fauteuil immobile	Le poids et la réaction du sol se compensent	Newton, N
Fauteuil déplacé	La position change avec le temps	Mètre, m, et seconde, s
Fauteuil de 12 kg	Poids estimé à 12 × 10 = 120 N	Kilogramme, kg, et newton, N
Déplacement de 2 m en 4 s	Vitesse moyenne de 2 ÷ 4 = 0,5 m/s	Mètre par seconde, m/s

Conseil d'atelier :
Quand un siège paraît bancal, ne conclus pas trop vite que sa structure est déformée. Vérifie d'abord le sol et chacun des pieds. Cette observation simple t'évite de confondre un mauvais appui avec un défaut du siège.

Ce qu'il faut retenir

Pour décrire un mouvement, choisis un **objet de référence** et calcule la vitesse avec v = d ÷ t, en vérifiant les unités.

- Une force peut déplacer, accélérer ou déformer un objet. Le poids s'estime par P = m × 10 et s'exprime en newtons.
- Un solide est en équilibre lorsque les forces se compensent, comme le poids et la réaction du sol.
- Avant de tester un fauteuil, vérifie le sol et ses quatre appuis, puis note s'il bouge sous une poussée légère.

Distingue bien **masse et poids** et observe les appuis avant de conclure à un défaut. Ces vérifications t'aident à travailler en sécurité et à interpréter correctement le mouvement.

Chapitre 3 : Solutions aqueuses : composition et acidité

1. Comprendre la composition d'une solution aqueuse :

Les constituants :
Une solution aqueuse est un mélange homogène dont le liquide principal est l'eau. La substance dissoute s'appelle le soluté. L'eau, qui dissout cette substance, s'appelle le solvant. On ne distingue généralement plus les constituants à l'œil nu.

Concentration et dilution :
La concentration indique la quantité de soluté dissoute dans un volume de solution. Pour la calculer, divise la masse du soluté en grammes par le volume de solution en litres. Le résultat s'exprime en grammes par litre, notés g/L.

La formule utile est : concentration massique = masse du soluté ÷ volume de solution. Pour diluer, tu ajoutes du solvant. La quantité de soluté reste la même, mais la solution devient moins concentrée.

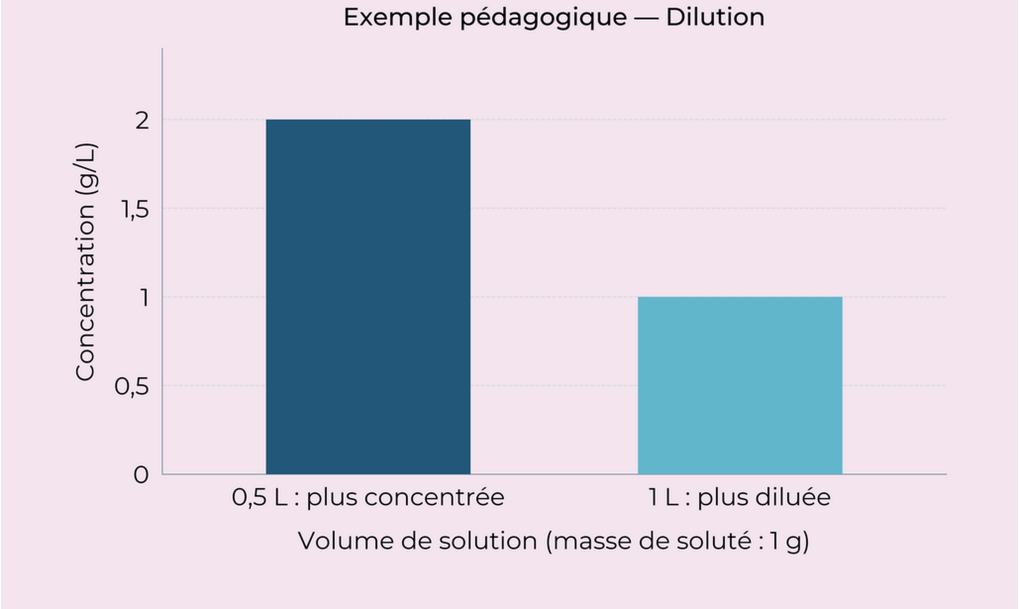
Exemple de dilution :
Tu dissous 6 g de produit dans 2 L d'eau. La concentration est de 6 ÷ 2, soit 3 g/L. Si tu ajoutes 1 L d'eau sans ajouter de produit, elle devient 2 g/L.

Manipulation courte :
Pour préparer une solution de 2 g/L dans un volume de 0,5 L, il te faut 1 g de soluté. Pèse-le, ajoute-le à l'eau dans un récipient adapté, puis mélange jusqu'à sa dissolution. Étiquette le récipient avec son contenu.

Repères de mesure :

Masse de soluté	Volume de solution	Concentration	Interprétation
1 g	0,5 L	2 g/L	Solution plus concentrée
1 g	1 L	1 g/L	Solution plus diluée

Graphique chiffré



Application à l'atelier :
En tapisserie, tu peux rencontrer des produits dilués pour le nettoyage ou l'entretien de matériaux. Une solution aqueuse n'est pas forcément sans danger. Lis l'étiquette, respecte le dosage indiqué et ne mélange jamais des produits différents sans consigne claire.

2. Mesurer et comprendre l'acidité :

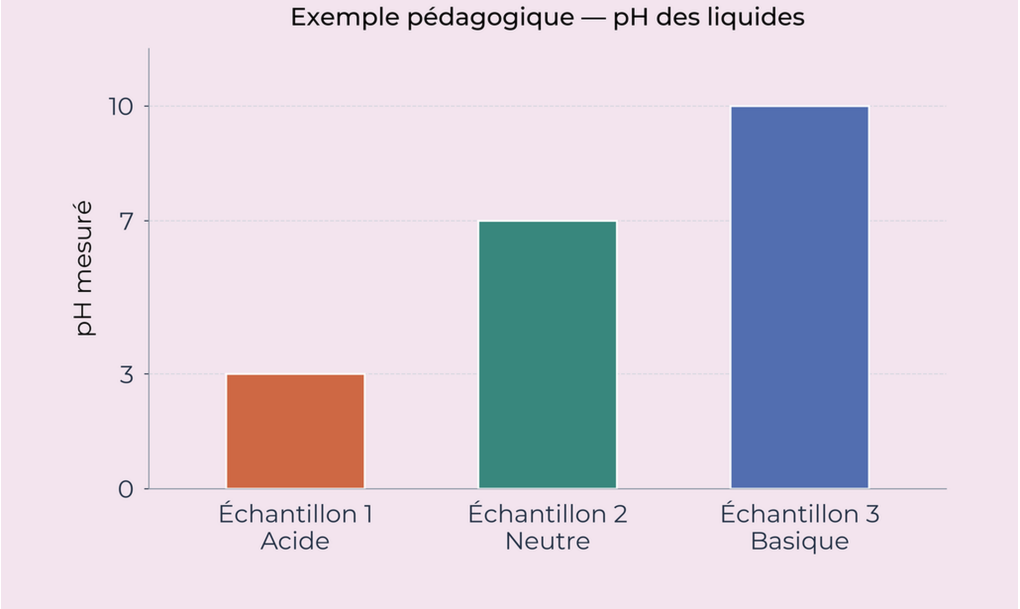
L'échelle de ph :
Le pH indique si une solution aqueuse est acide, neutre ou basique. Sur l'échelle habituelle de 0 à 14, un pH inférieur à 7 est acide, un pH égal à 7 est neutre et un pH supérieur à 7 est basique.

Plus le pH est bas, plus la solution est acide. Plus il est élevé au-dessus de 7, plus elle est basique. Le pH ne donne pas directement la concentration massique d'un produit, ce sont deux mesures différentes.

Tester une solution :
Tu peux mesurer le pH avec du papier indicateur ou un pH-mètre. Avec le papier, dépose une goutte de solution sur la bandelette et compare sa couleur au nuancier. Avec un pH-mètre, suis le mode d'emploi et rince la sonde entre les mesures.

Exemple de lecture :
Tu testes 3 liquides et obtiens un pH de 3, 7 et 10. Le premier est acide, le deuxième est neutre et le troisième est basique. Note les mesures avec le nom de chaque échantillon pour éviter toute confusion.

Graphique chiffré



Mini cas pratique :
En atelier, tu dois comparer 3 solutions aqueuses utilisées pour nettoyer des chutes de tissu. Prépare 3 petits échantillons identifiés, teste chacun avec une bandelette et inscris le pH observé. Ne les applique pas au tissu sans autorisation.

Résultat attendu : un tableau de 3 mesures, avec le nom des solutions et leur caractère acide, neutre ou basique. Le livrable est cette fiche de relevés. Elle permet de transmettre une observation claire, sans confondre mesure et recommandation d'usage.

Les bons réflexes sur le terrain :

- Lis l'étiquette et repère les consignes de sécurité.
- Identifie chaque récipient avant d'y verser une solution.
- Utilise une bandelette propre pour chaque test.
- Note le pH mesuré et le nom de l'échantillon.
- Rince et range le matériel selon les consignes de l'atelier.

Pourquoi c'est utile ?
Un mauvais dosage ou un produit inadapté peut abîmer une matière ou présenter un risque pour toi. En stage, j'ai appris à vérifier l'étiquette avant de préparer un mélange. Ce réflexe simple évite les erreurs et facilite le travail en équipe.

Ce qu'il faut retenir

Une solution aqueuse associe un soluté dissous dans l'eau, qui sert de solvant. Sa concentration massique se calcule en divisant la masse de soluté par le volume de solution.

- Ajouter du solvant dilue la solution sans changer la quantité de soluté.
- Le **pH inférieur à 7** indique une solution acide, 7 une solution neutre et au-dessus de 7 une solution basique.
- Le pH et la concentration massique sont deux mesures différentes.
- Lis les étiquettes, identifie les récipients et note tes mesures. Ne mélange pas des produits sans consigne.

En atelier, vérifie toujours les consignes de sécurité et l'usage autorisé avant d'appliquer un produit sur un matériau.

Chapitre 4 : Température et échanges d'énergie thermique

1. Mesurer la température :

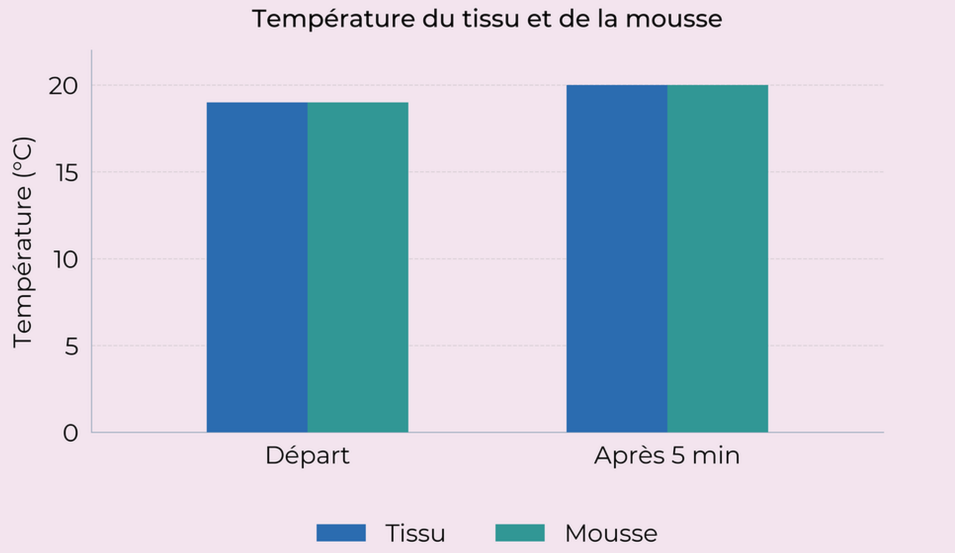
Température et énergie :
La température indique si un matériau est plus ou moins chaud. Elle se mesure avec un thermomètre, en degrés Celsius, notés °C. L'énergie thermique, elle, correspond à l'énergie liée à l'agitation des particules qui composent la matière.

Ne confonds pas température et énergie thermique. Une grande quantité de matière peut contenir plus d'énergie qu'une petite, même si les deux sont à la même température. Cette distinction aide à comprendre pourquoi un gros coussin met plus longtemps à se réchauffer qu'un petit échantillon de tissu.

Manipulation rapide :
Pour comparer des matériaux, prends un thermomètre, un morceau de tissu et un morceau de mousse. Mesure leur température au départ, puis pose-les 5 minutes dans la même pièce et relève à nouveau les valeurs.

Mesure	Tissu	Mousse
Température au départ	19 °C	19 °C
Température après 5 minutes	20 °C	20 °C

Graphique chiffré



Les valeurs sont ici identiques, mais ça ne signifie pas que les matériaux conduisent la chaleur de la même façon. Pour comparer leur comportement, il faut aussi observer la vitesse à laquelle leur température change au contact d'une source chaude ou froide.

Lecture des mesures :
Note les conditions de mesure, comme la durée et la température de la pièce. Place le thermomètre au même endroit sur chaque matériau et attends que la valeur se stabilise. Une mesure isolée est moins parlante qu'une série de mesures régulières.

Exemple de relevé en atelier :
Tu mesures une mousse à 18 °C, puis tu la poses près d'un radiateur sans contact direct. Après 10 minutes, elle atteint 21 °C. Sa température a augmenté de 3 °C, ce qui montre qu'elle a reçu de l'énergie thermique.

2. Comprendre les échanges thermiques :

Sens des échanges :
L'énergie thermique passe spontanément du corps le plus chaud vers le corps le plus froid. L'échange continue jusqu'à ce que leurs températures se rapprochent. En atelier, un matériau froid posé dans une pièce chauffée reçoit donc de l'énergie de l'air ambiant.

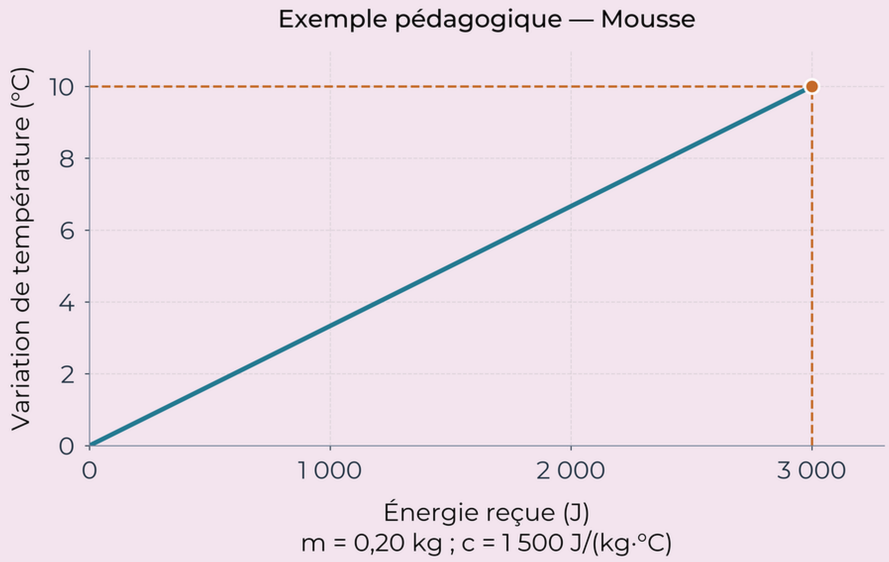
Il existe 3 modes d'échange. La conduction se fait par contact, la convection accompagne le déplacement d'un liquide ou d'un gaz, et le rayonnement transmet de l'énergie sans contact direct. Savoir les distinguer aide à repérer les sources de chaleur autour de toi.

Formule utile :
Pour calculer une variation de température, utilise ΔT = T finale − T initiale. Si tu connais la masse, la capacité thermique du matériau et sa variation de température, tu peux aussi estimer l'énergie reçue avec $Q = m \times c \times \Delta T$.

Dans cette formule, Q s'exprime en joules (J), m en kilogrammes (kg), c en joules par kilogramme et par degré Celsius (J/kg/°C), et ΔT en °C. Pour un calcul juste, convertis les grammes en kilogrammes avant de remplacer les valeurs.

Exemple de calcul sur une mousse :
Une pièce de mousse de 0,20 kg reçoit 3 000 J. Avec une capacité thermique supposée de 1 500 J/kg/°C, sa hausse de température vaut $\Delta T = 3\,000 \div (0{,}20 \times 1\,500) = 10$ °C. Le résultat est une variation, pas sa température finale.

Graphique chiffré



Mini-cas en atelier :
Tu dois vérifier si une housse posée près d'un radiateur se réchauffe. Tu mesures sa température à 18 °C, tu la laisses 10 minutes à 30 cm du radiateur, puis tu mesures 22 °C. Elle a gagné 4 °C.

Le livrable attendu est une fiche de relevé avec le matériau testé, la distance, la durée, les 2 températures et le calcul de ΔT. Cette trace permet de comparer les essais sans confondre une impression au toucher avec une mesure.

Check-list sur le terrain :

- Choisis un thermomètre adapté et vérifie qu'il fonctionne.
- Note la température initiale avant de commencer l'essai.
- Indique la durée et la distance par rapport à la source chaude.
- Mesure au même endroit et attends la stabilisation de la valeur.
- Calcule la variation en soustrayant la température initiale de la température finale.

Ce qu'il faut retenir

La température se mesure en °C, tandis que l'énergie thermique dépend de l'agitation des particules et de la quantité de matière. Ne confonds pas ces deux notions.

- L'énergie passe spontanément du corps le plus chaud vers le plus froid.

- Les échanges se font par **conduction, convection ou rayonnement**.
- Calcule la variation avec **ΔT = T finale - T initiale**.
- Estime l'énergie reçue avec **Q = m × c × ΔT**, en utilisant les bonnes unités.

Pour comparer des essais, note les conditions, mesure toujours au même endroit et attends la stabilisation du thermomètre. Tes relevés permettent d'évaluer les échanges thermiques sans te fier seulement au toucher.

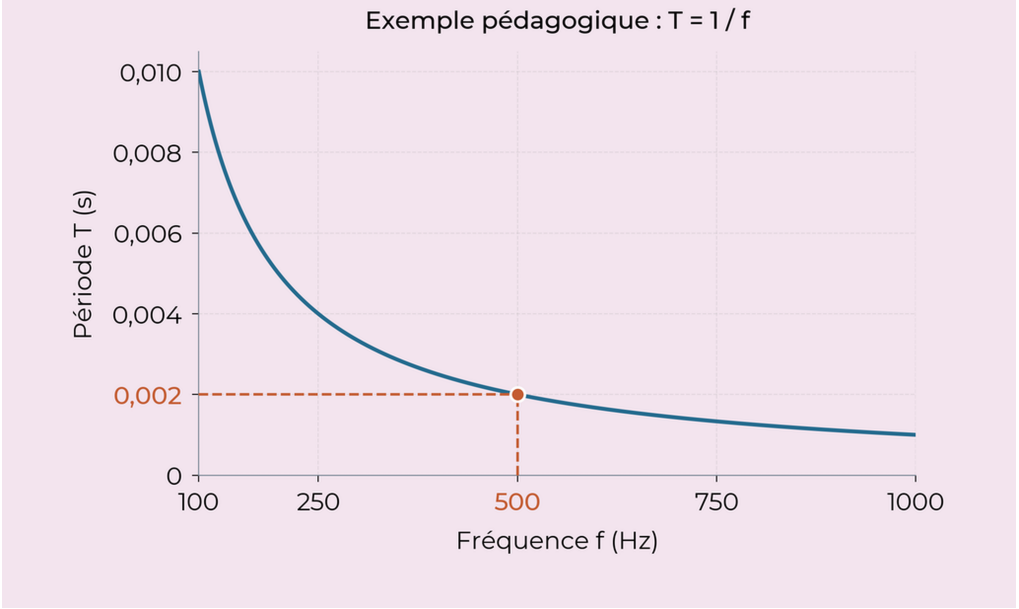
Chapitre 5 : Signaux sonores, lumière et perception des couleurs

1. Comprendre les signaux sonores :

Les caractéristiques du son :
Un son est une vibration qui se propage dans l'air. Sa fréquence, mesurée en hertz (Hz), indique s'il est grave ou aigu. Sa durée s'exprime en secondes, et son niveau sonore se mesure en décibels (dB).

La fréquence et la période :
La fréquence correspond au nombre de vibrations par seconde. La période est le temps d'une vibration. Pour la calculer, tu peux utiliser la formule T = 1 ÷ f. Si f vaut 500 Hz, alors T vaut 0,002 s.

Graphique chiffré



Exemple de mesure sonore :
Avec un téléphone équipé d'une application de mesure, relève le bruit près d'une machine de l'atelier, puis à 2 mètres. Note les valeurs en dB. La mesure donne un repère, mais un téléphone ne remplace pas un appareil professionnel.

Pourquoi c'est utile à l'atelier ?
Un signal sonore peut t'alerter lorsqu'une machine démarre ou qu'un collègue t'appelle. En stage, j'ai appris à ne pas compter sur l'ouïe seule, surtout quand l'atelier est bruyant. Regarde aussi autour de toi avant de déplacer une pièce.

2. Observer la lumière et les couleurs :

La lumière et la vision :
La lumière permet à tes yeux de voir les formes et les couleurs. Elle peut venir du soleil ou d'une lampe. Un objet paraît coloré parce qu'il renvoie une partie de la lumière reçue et en absorbe une autre.

La lumière change l'apparence d'un tissu :
Une même étoffe peut sembler différente sous une lampe chaude, une lampe froide ou la lumière du jour. La couleur perçue dépend aussi de l'environnement, comme un mur coloré qui renvoie sa teinte sur le tissu.

Exemple de comparaison des couleurs :
Pose 2 échantillons de velours côte à côte. Observe-les près d'une fenêtre, puis sous une lampe de l'atelier. Note si l'un paraît plus jaune, plus bleu ou plus sombre. Cette vérification évite une mauvaise association de tissus.

Une manipulation simple :
Prends un tissu, une lampe et une feuille blanche. Observe le tissu sous la lampe, puis près d'une fenêtre, sans changer sa position. La feuille blanche sert de repère. Si elle paraît jaunâtre sous la lampe, la source lumineuse modifie les couleurs.

3. Contrôler son travail avec méthode :

Mini cas concret :
Tu dois recouvrir l'assise d'une chaise avec un tissu bleu et vérifier qu'il s'accorde avec le dossier existant. Compare les 2 tissus sous la même lumière, puis répète l'observation près d'une fenêtre. Note les différences avant de couper.

Étapes et résultat attendu :
Prépare 2 échantillons, une lampe et une feuille blanche. Fais 2 observations, une sous la lampe et une à la lumière du jour. Inscris la teinte perçue et l'éclairage utilisé. Le résultat attendu est une fiche de comparaison avant découpe.

Check-list sur le terrain :

- Vérifie que la zone est assez éclairée avant de couper.
- Compare les tissus côte à côte sous le même éclairage.
- Observe la couleur à la lumière du jour si possible.
- Note le type de lampe utilisé pour éviter les confusions.

Observation	Mesure ou repère	Interprétation
Son près de la machine	72 dB sur l'application	Le bruit est plus fort à proximité.
Son à 2 mètres	64 dB sur l'application	Le niveau mesuré diminue en s'éloignant.

Tissu bleu sous une lampe chaude	Repère : feuille blanche jaunâtre	La lumière peut réchauffer la teinte perçue.
Tissu bleu près d'une fenêtre	Repère : lumière du jour	Compare cette observation à celle sous la lampe.

Ce qu'il faut retenir

Les sons et la lumière influencent ta perception et ta sécurité à l'atelier.

- La **fréquence sonore**, mesurée en hertz, indique si un son est grave ou aigu. La période se calcule avec T = 1 ÷ f.
- Le niveau sonore se mesure en décibels. Une application donne un repère, mais ne remplace pas un appareil professionnel.
- La **lumière modifie les couleurs** perçues selon sa source et l'environnement.
- Compare les tissus côte à côte sous différentes lumières et note tes observations avant de couper.

Prends le temps de vérifier les couleurs à la lumière du jour et reste attentif aux signaux sonores comme à ton environnement.

Langue vivante étrangère : Anglais

Présentation de la matière :
En CAP Tapissier-tapissière d'ameublement en siège, tu développes un anglais pratique pour communiquer au quotidien et au travail. Tu apprends à comprendre des documents et à présenter une activité. L'objectif est le **niveau A2**.

L'épreuve obligatoire, de **coefficient 1**, comprend un écrit de 60 minutes et un oral de 6 minutes. Elle se déroule en CCF pendant la dernière année de formation ou en examen final ponctuel, en fonction de ton statut.

Conseil :
Je te conseille de consacrer **10 minutes par jour** à l'Anglais. Prépare des fiches illustrées sur les tissus, les outils et les sièges. Pour t'entraîner, décris un fauteuil avec des phrases courtes, puis enregistre-toi pour repérer tes hésitations.

Travaille aussi l'écoute et la rédaction de messages simples. Prépare une présentation de stage, sans apprendre chaque phrase mécaniquement. Si tu bloques, reformule avec des mots connus. Ne cherche pas la perfection, entraîne-toi à transmettre un message clair.

Table des matières

Chapitre 1 : Comprendre des messages du quotidien ..... Aller
1. Repérer les informations importantes ..... Aller
2. Répondre et agir avec précision ..... Aller
Chapitre 2 : Échanger au travail en anglais ..... Aller
1. Prendre la parole au travail ..... Aller
2. Comprendre et transmettre une consigne ..... Aller
3. Écrire un message professionnel ..... Aller
Chapitre 3 : Présenter ton parcours et les cultures anglophones ..... Aller
1. Présenter ton parcours ..... Aller
2. Parler de tes études et de tes projets ..... Aller
3. Découvrir les cultures anglophones ..... Aller

Chapitre 1 : Comprendre des messages du quotidien

1. Repérer les informations importantes :

Identifier le type de document :
Au travail, tu peux lire un courriel, une consigne, une étiquette ou un message de réservation. Commence par repérer le document et son objectif. Ça t'aide à savoir si tu dois répondre, préparer du matériel ou respecter un délai.

Observe ensuite le nom de l'expéditeur, la date, le titre et les mots qui reviennent. Repère surtout les nombres, les mesures, les horaires et les consignes de sécurité, car une petite erreur peut retarder ton travail.

Comprendre les mots utiles :
Tu n'as pas besoin de traduire chaque mot. Cherche d'abord les informations concrètes, puis utilise le contexte pour comprendre le reste. Les verbes d'action, comme « bring » ou « measure », indiquent souvent ce qu'on attend de toi.

Anglais	Français
Please bring the fabric sample.	Apporte l'échantillon de tissu, s'il te plaît.
Measure the seat before cutting.	Mesure l'assise avant de couper.
Delivery on Friday at 10 a.m.	Livraison vendredi à 10 heures.
Do not use this tool.	N'utilise pas cet outil.
The chair is ready for collection.	La chaise est prête à être récupérée.

Vérifier les nombres et les consignes :
En atelier, confondre « 15 cm » et « 50 cm » peut gaspiller du tissu. Note les mesures avec leur unité et vérifie les dates, les quantités et les négations, comme « do not », qui signifie « ne fais pas ».

Exemple de lecture d'une consigne :
"Cut two pieces, each 45 centimetres long." (Découpe 2 pièces de 45 centimètres chacune.) Tu dois préparer 2 pièces, pas 1, et chacune mesure 45 centimètres. Avant de couper, vérifie la matière demandée et la mesure sur le patron.

2. Répondre et agir avec précision :

Choisir une réponse adaptée :
Un message quotidien demande parfois une réponse courte. Tu peux confirmer une heure, demander une précision ou signaler que tu as terminé. Une phrase simple et polie vaut mieux qu'un long message dont le sens devient difficile à suivre.

“Could you repeat the measurement, please?” (Peux-tu répéter la mesure, s’il te plaît ?) Cette question est utile si tu n’as pas bien entendu une dimension. En stage, demander de vérifier évite de découper une pièce à la mauvaise taille.

Mini-cas en atelier :
Tu reçois un message pour préparer une chaise avant une livraison prévue à 14 heures. Il indique 2 mètres de tissu et une assise de 45 centimètres. Tu repères les quantités, vérifies l’unité, puis prépares le métrage demandé.

“The chair will be collected at 2 p.m.” (La chaise sera récupérée à 14 heures.) Tu confirmes l’horaire et prépares la chaise à temps. Résultat attendu : une assise prête avant 14 heures. Livrable attendu : une fiche de préparation indiquant 2 mètres de tissu, 45 centimètres et l’heure de livraison.

Erreurs fréquentes :

- “I am agree.” (Formulation incorrecte.) Écris plutôt “I agree.” (Je suis d’accord.)
- “I have 20 years.” (Formulation incorrecte.) Écris plutôt “I am 20 years old.” (J’ai 20 ans.)
- Ne transforme pas une supposition en certitude. Si une mesure ou une date est illisible, demande confirmation avant d’agir.

Ta check-list avant d’agir :
J’utilisais cette vérification rapide en stage avant de commencer une tâche. Elle prend moins de 2 minutes et m’a évité plusieurs oublis, surtout quand plusieurs messages arrivaient en même temps.

À vérifier	Question à te poser
Type et objectif	Quel document ai-je reçu et que dois-je faire ?
Date et horaire	Pour quand la tâche est-elle prévue ?
Quantités et mesures	Ai-je noté chaque nombre avec son unité ?
Consignes	Y a-t-il une interdiction ou une étape à respecter ?
Doute	Dois-je demander une précision avant de commencer ?

Ce qu’il faut retenir

Pour comprendre un message professionnel, identifie son type et son objectif, puis repère les éléments concrets. Utilise le contexte pour saisir les mots utiles sans tout traduire.

- Vérifie les **dates et horaires**, les quantités, les mesures et leurs unités.
- Repère les verbes d'action et les **consignes de sécurité**, notamment les interdictions.
- Réponds simplement et poliment. Si une information est incertaine, **demande confirmation** avant d'agir.

Une vérification rapide t'aide à éviter les erreurs et à préparer la tâche attendue dans les délais.

Chapitre 2 : Échanger au travail en anglais

1. Prendre la parole au travail :

Choisir des mots simples :
Au travail, tu n'as pas besoin de parler parfaitement anglais. L'essentiel est de te faire comprendre avec des phrases courtes, un ton poli et des mots précis. En atelier, cela t'aide à demander du matériel ou à vérifier une consigne.

Formules utiles :
Apprends quelques phrases que tu peux réutiliser avec un collègue, un responsable ou un client. Répète-les à voix haute avant ton stage, cela t'aidera à les retrouver plus facilement quand tu en auras besoin.

En anglais	En français
Good morning.	Bonjour.
My name is Léa.	Je m'appelle Léa.
I am a trainee.	Je suis en stage.
Could you help me, please?	Tu peux m'aider, s'il te plaît ?
Could you repeat that, please?	Tu peux répéter, s'il te plaît ?
I don't understand.	Je ne comprends pas.
Where is the fabric?	Où est le tissu ?
I need a measuring tape.	J'ai besoin d'un mètre ruban.
Thank you for your help.	Merci pour ton aide.

Se présenter et demander de l'aide :
Quand tu ne comprends pas une consigne, évite de faire semblant. Une question courte permet de vérifier ce qu'on attend de toi et de travailler en sécurité. C'est particulièrement utile si tu manipules des outils ou des tissus coûteux.

Exemple de présentation :
"Hello, my name is Léa. I'm a trainee. Could you show me how to measure the fabric?" (Bonjour, je m'appelle Léa. Je suis en stage. Tu peux me montrer comment mesurer le tissu ?)

2. Comprendre et transmettre une consigne :

Écouter, vérifier, reformuler :

Quand on te donne une tâche, écoute jusqu'au bout et repère l'action, la matière et la quantité. Si un détail te manque, demande une précision avant de commencer. J'ai souvent vu qu'une petite vérification évitait de recommencer tout un travail.

Mini-dialogue en atelier :
Lis les répliques à voix haute, puis entraîne-toi avec un camarade. Les phrases restent simples, mais elles permettent de confirmer une mesure avant la découpe du tissu.

- "Please cut 60 centimetres of fabric." (Coupe 60 centimètres de tissu, s'il te plaît.)
- "Do you mean 60 centimetres?" (Tu veux dire 60 centimètres ?)
- "Yes, 60 centimetres." (Oui, 60 centimètres.)
- "All right, I'll measure it first." (D'accord, je vais d'abord le mesurer.)

Erreurs fréquentes :
Une erreur classique consiste à traduire mot à mot ou à répondre trop vite. Si tu hésites entre plusieurs mots, utilise une phrase simple et vérifie la réponse. Le but est de transmettre la bonne information, pas d'impressionner ton interlocuteur.

- À éviter : "I have 18 years." (J'ai 18 ans.)
- À dire : "I am 18 years old." (J'ai 18 ans.)
- À éviter : "Repeat!" (Répète !)
- À dire : "Could you repeat that, please?" (Tu peux répéter, s'il te plaît ?)

Exemple de mini-cas concret :
Une cliente anglophone demande 60 centimètres de tissu pour un fauteuil. Tu répètes la mesure, la notes, puis la vérifies avec le mètre ruban avant la découpe. Résultat, la demande est confirmée et le tissu est préparé sans erreur.

Livrable attendu : une note de commande indiquant "60 cm of fabric" (60 cm de tissu), le nom du tissu et la date. Prévois environ 3 minutes pour confirmer la demande et rédiger cette note clairement.

3. Écrire un message professionnel :

Organiser un courriel court :
Un message professionnel contient une salutation, une demande ou une information précise, puis une formule de fin. Garde un ton poli et relis les mesures, les dates et les noms avant l'envoi, car une erreur peut retarder la préparation d'une commande.

Modèle de message :
Tu peux reprendre cette structure pour demander une information sur une livraison ou confirmer la réception d'un échantillon. Remplace les éléments entre crochets par les renseignements adaptés à la situation.

Exemple de courriel :

“Hello, could you confirm the delivery date for the blue fabric? Thank you. Best regards, Léa.” (Bonjour, peux-tu confirmer la date de livraison du tissu bleu ? Merci. Bien cordialement, Léa.)

Check-list avant l’envoi :
Avant de cliquer sur « envoyer », prends quelques secondes pour vérifier ton message. Cette habitude est simple, mais elle évite les oublis et donne une impression sérieuse à ton responsable ou à ton client.

- Vérifie que le bon destinataire est indiqué.
- Ajoute un objet court et précis.
- Relis les noms, les dates et les quantités.
- Garde une formule polie au début et à la fin.
- Vérifie que ta demande est facile à comprendre.

Petit entraînement :
En 5 minutes, rédige un message de 3 phrases pour demander la date d’arrivée d’un tissu et confirmer sa couleur. Relis-le ensuite à voix haute. Cette méthode t’aide à repérer une phrase confuse avant qu’elle soit envoyée.

Ce qu’il faut retenir

Au travail, privilégie des phrases simples et polies pour te faire comprendre. Si une consigne est floue, demande une précision plutôt que de deviner.

- Apprends des **formules utiles** pour te présenter, demander de l’aide ou faire répéter.
- Écoute la consigne, repère l’action, la matière et la quantité, puis **vérifie les détails** avant d’agir.
- Pour un courriel, sois bref et poli, puis relis les noms, dates et quantités avant l’envoi.

En anglais professionnel, l’objectif est de transmettre la bonne information clairement, pas de parler parfaitement. Répète les phrases utiles pour les retrouver facilement en situation.

Chapitre 3 : Présenter ton parcours et les cultures anglophones

1. Présenter ton parcours :

Les informations à donner :
Pour parler de ton parcours, avance dans un ordre simple. Présente-toi, indique ta formation, puis explique ce que tu apprends et ce que tu aimerais faire. Tu n'as pas besoin de tout raconter, choisis les informations utiles à ton interlocuteur.

Des phrases faciles à réutiliser :
Prépare quelques phrases courtes et entraîne-toi à les dire à voix haute. En stage ou lors d'une rencontre professionnelle, un débit calme et des mots simples t'aideront davantage qu'une longue phrase apprise par cœur.

Phrase en anglais	Traduction en français
Hello, my name is Léa.	Bonjour, je m'appelle Léa.
I am studying upholstery.	J'étudie la tapisserie d'ameublement.
I am learning to restore chairs.	J'apprends à restaurer des chaises.
I enjoy working with fabric.	J'aime travailler le tissu.
I would like to work in a workshop.	J'aimerais travailler dans un atelier.

Exemple de présentation :
Hello, my name is Léa. I am studying upholstery, and I am learning to restore chairs. I enjoy working with fabric. (Bonjour, je m'appelle Léa. J'étudie la tapisserie d'ameublement et j'apprends à restaurer des chaises. J'aime travailler le tissu.)

Mini-dialogue en atelier :

- Hello, what are you working on? (Bonjour, sur quoi travailles-tu ?)
- I am restoring this chair. I have removed the old fabric. (Je restaure cette chaise. J'ai retiré l'ancien tissu.)

2. Parler de tes études et de tes projets :

Décrire ce que tu apprends :
Tu peux nommer les gestes et les matériaux que tu connais déjà. Cela donne des détails concrets sur ton expérience. Si tu ne connais pas un mot, montre l'objet ou reformule avec des mots plus simples.

Présenter une expérience :

Pour décrire une tâche, utilise une phrase courte au présent. Tu peux aussi préciser ce que tu as appris pendant un stage. Reste honnête sur ton niveau, c'est plus naturel que de prétendre tout maîtriser.

Exemple de présentation d'une tâche :
I can measure fabric and use basic upholstery tools. During my work placement, I helped prepare a chair for reupholstery. (Je sais mesurer le tissu et utiliser des outils de tapisserie de base. Pendant mon stage, j'ai aidé à préparer une chaise pour sa réfection.)

Cas pratique et livrable attendu :
Tu as 10 minutes pour préparer une présentation orale de 45 secondes avant une rencontre avec un artisan anglophone. Choisis 3 informations sur ton parcours, 2 gestes appris et 1 projet professionnel, puis répète ton texte 3 fois à voix haute.

Le livrable attendu est une présentation de 5 à 6 phrases, compréhensible et sans texte lu mot à mot. Entraîne-toi avec un camarade, puis corrige 1 point de prononciation ou de vocabulaire après chaque essai.

3. Découvrir les cultures anglophones :

Des cultures diverses :
Les cultures anglophones ne sont pas toutes identiques. L'anglais est utilisé dans des pays et des régions aux histoires, habitudes et accents variés. Évite donc de croire qu'une seule façon de parler représente tous les anglophones.

Des échanges professionnels respectueux :
Dans un échange, écoute jusqu'au bout, salue ton interlocuteur et pose une question si tu n'as pas compris. Les usages peuvent varier selon les personnes et les lieux. Un ton poli et une attitude attentive sont de bons repères.

Exemple de question en atelier :
Could you show me how you attach the fabric? (Pourriez-vous me montrer comment vous fixez le tissu ?)

Erreurs fréquentes :

- Évite "I have 16 years" pour dire ton âge. Dis plutôt "I am 16 years old." (J'ai 16 ans.)
- Évite de traduire mot à mot "Je suis en CAP". Tu peux dire "I am studying upholstery." (J'étudie la tapisserie d'ameublement.)
- Si tu n'as pas compris, ne fais pas semblant. Dis "Could you repeat that, please?" (Pourriez-vous répéter, s'il vous plaît ?)

Ta check-list avant de parler :

- Prépare ton prénom et le nom de ta formation.

- Choisis 2 gestes professionnels que tu sais expliquer.
- Répète 1 phrase sur ton projet.
- Parle lentement et articule les mots importants.
- Prépare une question à poser si tu ne comprends pas.

Ce qu'il faut retenir

Pour présenter ton parcours en anglais, reste clair et sélectionne les informations utiles. Prépare une présentation courte qui met en avant tes études, tes savoir-faire et ton projet.

- Utilise des **phrases courtes** et parle calmement, sans lire un texte appris par cœur.
- Décris honnêtement tes **gestes professionnels** et tes expériences.
- Rappelle-toi que les cultures anglophones sont diverses : écoute et adopte une attitude **polie et attentive**.
- Si tu ne comprends pas, demande de répéter ou de montrer le geste.

Entraîne-toi à l'oral et prépare une question simple. Tu pourras ainsi échanger avec confiance tout en restant naturel.

Éducation physique et sportive

Présentation de la matière :
En CAP Tapissier - Siège, l'Éducation physique et sportive développe ta motricité, ton autonomie et ta capacité à coopérer. Tu apprends à **gérer tes efforts** et à respecter les règles.

L'épreuve pratique, de **coefficient 1**, comporte normalement 2 activités en contrôle en cours de formation (CCF), pendant ta dernière année. Suivant ton statut, tu passes plutôt une activité en examen final, à une date fixée par le rectorat.

Il n'existe pas de **durée nationale unique**, les modalités dépendent de l'activité évaluée.

Conseil :
Participe régulièrement et demande les critères d'évaluation dès le début du cycle. Je te conseille de noter après chaque séance **un objectif précis**, comme mieux doser ton allure ou réussir une passe. Prends 5 minutes pour faire ce bilan.

Prépare ta tenue la veille et respecte l'échauffement proposé. Ne te compare pas constamment aux autres. Appuie-toi sur les retours de ton professeur pour **progresser à ton rythme**.

Table des matières

Chapitre 1 : Gérer ton effort en demi-fond ..... Aller
1. Préparer et répartir ton effort ..... Aller
2. Mesurer ta performance et progresser ..... Aller
Chapitre 2 : Se déplacer et assurer la sécurité en escalade ..... Aller
1. Te déplacer avec méthode ..... Aller
2. Vérifier ton matériel et ton partenaire ..... Aller
3. Organiser ta pratique en sécurité ..... Aller
Chapitre 3 : Coopérer et créer une prestation en acrosport ..... Aller
1. Coopérer pour pratiquer en sécurité ..... Aller
2. Construire une prestation collective ..... Aller
3. Répéter, observer et s'améliorer ..... Aller
Chapitre 4 : Construire le duel et arbitrer en tennis de table ..... Aller
1. Préparer et construire le duel ..... Aller
2. Comprendre le service et le score ..... Aller
3. Arbitrer avec calme et précision ..... Aller
Chapitre 5 : S'entraîner et préserver sa santé en musculation ..... Aller

1. Préparer une séance adaptée ..... Aller
2. Progresser sans te blesser ..... Aller
3. Appliquer ces conseils à ton quotidien ..... Aller

Chapitre 1 : Gérer ton effort en demi-fond

1. Préparer et répartir ton effort :

Comprendre l'allure :
En demi-fond, tu cours assez longtemps pour devoir gérer ton rythme. Partir trop vite peut te fatiguer dès les premières minutes. Le but est de répartir ton énergie pour terminer la course sans t'arrêter.

Préparer ton corps :
Commence par un échauffement progressif de 10 à 15 minutes, selon les consignes de ton enseignant. Trottine doucement, mobilise tes chevilles et tes genoux, puis fais quelques accélérations courtes. Un bon échauffement prépare ton corps et t'aide à trouver tes sensations.

Repères pour courir :
Choisis une allure que tu peux tenir. Respire régulièrement et garde les épaules relâchées. Si tu peux dire quelques mots sans être complètement essoufflé, ton départ est probablement raisonnable. Tu ajusteras ensuite ton rythme selon tes sensations et les repères donnés.

Moment	Ce que tu fais	Pourquoi c'est utile
Avant la course	Tu t'échauffes progressivement.	Tu prépares tes muscles et ta respiration.
Au départ	Tu pars à une allure maîtrisée.	Tu évites de t'épuiser trop tôt.
Pendant l'effort	Tu observes ton souffle et tes sensations.	Tu peux adapter ton rythme.
À l'arrivée	Tu ralentis progressivement et récupères.	Tu laisses ton corps revenir au calme.

Exemple de départ maîtrisé :
Sur une course de 800 m, tu évites de sprinter sur les 100 premiers mètres. Tu commences à une allure régulière, puis tu accélères un peu si tu te sens encore solide dans les 200 derniers mètres.

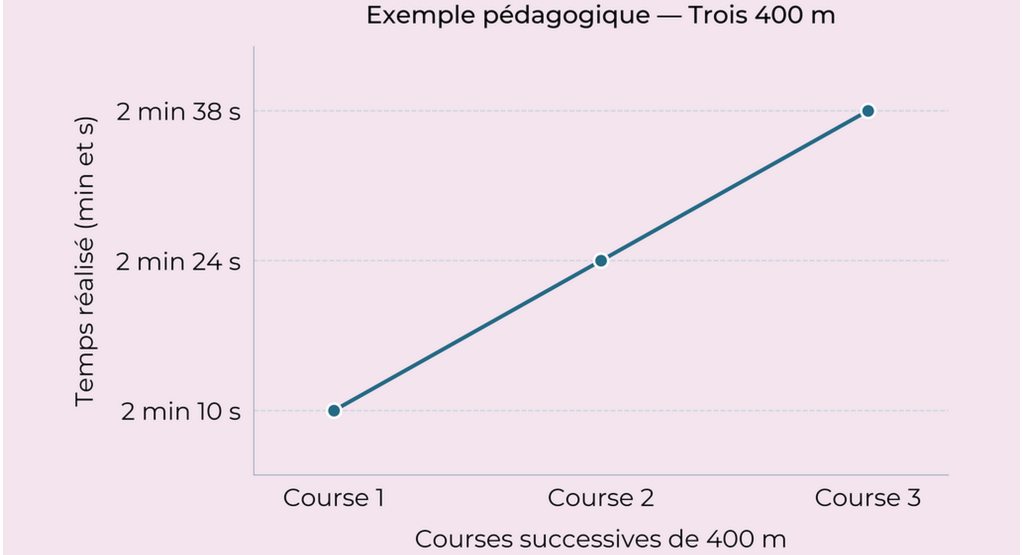
2. Mesurer ta performance et progresser :

Suivre tes résultats :
Ta performance ne se résume pas au temps final. Note aussi la distance, ton allure, tes sensations et ta façon de terminer. Ces repères t'aident à comprendre ce qui fonctionne et à fixer un objectif réaliste pour la prochaine séance.

Régler ton effort :
Si tu t'essouffles très tôt, ralentis légèrement plutôt que de t'arrêter brusquement. Si tu termines avec de l'énergie, tu peux essayer d'accélérer progressivement la fois suivante. En cours, respecte toujours les consignes et les possibilités d'adaptation proposées.

Mini cas concret :
Lors d'une séance de 3 courses de 400 m, tu chronomètres chaque passage avec l'accord de ton enseignant et tu notes ton ressenti sur 10. Si tu cours en 2 min 10 s, 2 min 24 s, puis 2 min 38 s, ton départ était sans doute trop rapide.

Graphique chiffré



À la séance suivante, tu vises des temps plus réguliers, par exemple autour de 2 min 25 s pour chaque passage, selon ton niveau et les consignes. Le livrable attendu est une fiche avec tes 3 temps, tes ressentis et un objectif concret pour la prochaine séance.

Ta check-list avant et pendant la course :

- Tu vérifies que tes chaussures sont bien lacées et adaptées à la course.
- Tu réalises l'échauffement demandé avant de prendre le départ.
- Tu pars sans suivre automatiquement le rythme des autres.
- Tu notes tes temps et tes sensations après l'effort.
- Tu ralentis et tu préviens l'enseignant si tu ressens une douleur ou un malaise.

Astuce de terrain :
Quand je courais au lycée, je voulais souvent suivre les plus rapides dès le départ. Je le payais dans la deuxième moitié. Me concentrer sur une respiration régulière et sur mes propres repères m'aidait davantage que de regarder les autres.

Ce qu'il faut retenir

En demi-fond, répartis ton énergie pour tenir jusqu'à l'arrivée. Prépare ton corps et choisis une allure adaptée à tes sensations.

- Fais un **échauffement progressif** de 10 à 15 minutes.
- Pars à une **allure maîtrisée**, puis ajuste ton rythme selon ton souffle.
- Note tes temps et tes sensations pour fixer un **objectif réaliste**.
- Ralentis progressivement après la course et signale toute douleur ou tout malaise.

En observant tes repères et en évitant de suivre les autres dès le départ, tu peux progresser et courir plus régulièrement.

Chapitre 2 : Se déplacer et assurer la sécurité en escalade

1. Te déplacer avec méthode :

Choisir tes appuis :
En escalade, avance doucement et regarde les prises avant de bouger. Pose le pied au milieu de la prise, puis transfère ton poids dessus. Garde les bras assez détendus, car tirer seulement avec les mains fatigue vite.

Garder l'équilibre :
Rapproche ton bassin du mur et évite les gestes brusques. Quand tu le peux, tourne légèrement le corps de côté pour atteindre une prise sans te crisper. J'ai souvent vu des débutants se fatiguer en serrant trop fort chaque prise.

Exemple de déplacement :
Sur un mur facile de 6 mètres, tu repères 3 prises de pied avant de monter. Tu poses un pied, tu déplaces ton poids, puis tu libères l'autre jambe. Cette progression calme t'aide à rester stable et à économiser ton énergie.

Repérer les erreurs courantes :
Ne saute pas d'une prise à l'autre si tu peux avancer progressivement. Évite aussi de rester longtemps les bras tendus au-dessus de la tête. Si tu hésites, arrête-toi sur une position stable et demande conseil à l'encadrant.

2. Vérifier ton matériel et ton partenaire :

Faire les contrôles avant de grimper :
Avant chaque voie, vérifie ton baudrier, la fermeture de ses boucles, ton nœud et le système d'assurage de ton partenaire. Contrôle aussi que la corde passe correctement dans l'appareil et qu'un nœud bloque son extrémité libre.

Selon le ministère des Sports, le grimpeur et son partenaire doivent vérifier ensemble le nœud et le système d'assurage avant de commencer. Le nœud en huit suivi d'un nœud d'arrêt est un exemple de méthode enseignée, à réaliser selon les consignes de ton encadrant.

Rester attentif pendant l'assurage :
L'assureur garde les yeux sur le grimpeur et les mains sur la corde selon la technique apprise. Il ne téléphone pas et ne quitte pas son poste. Si tu ne connais pas le matériel ou si un doute apparaît, arrête-toi et préviens l'encadrant.

Exemple de contrôle en binôme :
Avant une montée de 8 mètres, vous vérifiez chacun le baudrier et le nœud de l'autre, puis l'appareil d'assurage et le nœud en bout de corde. Vous ne démarrez qu'après avoir annoncé que les contrôles sont terminés.

Utiliser une check-list simple :
Au début, j'avais tendance à regarder seulement mon nœud. Une check-list évite cet oubli et donne un ordre clair à ton contrôle. Fais-la avec ton partenaire, sans te presser, avant chaque départ.

Point à vérifier	Action
Baudrier	Vérifie l'ajustement et les boucles.
Nœud	Regarde sa réalisation et son emplacement.
Assurage	Contrôle le passage de la corde dans l'appareil.
Corde	Vérifie que son extrémité est sécurisée.
Zone de grimpe	Éloigne les sacs et les personnes du pied du mur.

3. Organiser ta pratique en sécurité :

Respecter les consignes :
Grimpe uniquement sur une voie adaptée à ton niveau et au matériel utilisé. En salle comme en extérieur, applique les consignes de l'encadrant et les règles du site. Ne manipule jamais un relais ou un système que tu n'as pas appris à utiliser.

Garder la zone dégagée :
Avant de commencer, range les sacs et le matériel qui traînent au pied du mur. Les personnes qui attendent restent à distance de la trajectoire du grimpeur. Cette organisation limite les chutes sur un objet et les collisions.

Exemple de mise en situation :
En séance, un binôme prépare une voie facile de 8 mètres. Il dégage la zone, réalise les contrôles à deux, puis l'un grimpe pendant que l'autre assure sans distraction. Après la descente, ils échangent les rôles. Livrable attendu : une fiche de contrôle remplie avec 5 vérifications et les initiales des 2 partenaires.

Réagir si quelque chose ne va pas :
Si tu remarques une erreur, un équipement abîmé ou un doute, ne pars pas. Préviens l'encadrant et attends son accord. En escalade, prendre quelques secondes pour vérifier vaut toujours mieux que continuer avec une incertitude.

Ce qu'il faut retenir

Pour grimper efficacement et sans risque, avance progressivement et vérifie ton matériel avec ton partenaire avant chaque voie.

- Choisis tes appuis à l'avance, transfère ton poids sur les pieds et garde le bassin près du mur pour économiser tes forces.
- Contrôle ensemble le baudrier, le nœud, l'assurage et l'extrémité de la corde. L'assureur reste attentif.
- Respecte les consignes, dégage la zone et choisis une voie adaptée. En cas de doute ou de matériel abîmé, arrête-toi et préviens l'encadrant.

La **progression maîtrisée**, les **vérifications en binôme** et une **zone de grimpe dégagée** sont essentielles à ta sécurité.

Chapitre 3 : Coopérer et créer une prestation en acrosport

1. Coopérer pour pratiquer en sécurité :

Le rôle de chacun :
En acrosport, tu construis des figures avec ton équipe. Il faut donc écouter, communiquer et respecter les capacités de chacun. J'ai appris qu'une figure réussie commence souvent par une consigne claire, pas par une montée précipitée.

Les rôles et les règles :
Le porteur soutient la figure, le voltigeur prend appui et garde son équilibre, et le pareur aide à prévenir une chute. Selon la figure, chacun peut changer de rôle. Tu ne montes jamais sans accord de ton équipe.

- Vérifie que le tapis est bien placé et que l'espace est dégagé.
- Annonce clairement le début et la fin de la figure.
- Monte et descends lentement, en suivant l'ordre convenu.
- Arrête immédiatement si quelqu'un dit qu'il ne se sent pas en sécurité.

Une communication utile :
Avant chaque essai, dites qui fait quoi et vérifiez que tout le monde est prêt. Pendant la figure, reste concentré et évite de parler pour plaisanter. Cette habitude réduit les erreurs et aide chacun à prendre confiance.

Exemple de répartition des rôles :
Dans une équipe de 4, 2 élèves stabilisent la base, 1 élève réalise la figure et le 4e pare. Après plusieurs essais maîtrisés, l'équipe peut changer les rôles, sans choisir une figure plus difficile juste pour impressionner.

2. Construire une prestation collective :

Des figures à un enchaînement :
Une prestation associe des figures, des déplacements et des transitions. Pour commencer, choisissez quelques figures adaptées à votre niveau, puis cherchez une façon simple de passer de l'une à l'autre. J'ai trouvé qu'un enchaînement fluide vaut mieux qu'une figure risquée.

Le rythme et la mise en scène :
Choisissez une musique ou un rythme commun, puis décidez comment commencer et terminer. Chaque membre doit rester visible et participer. Un mouvement simple, répété ensemble, peut donner une impression d'unité sans compliquer la prestation.

Étape	À décider en équipe
Début	La position de départ et le signal de départ

Figures	2 ou 3 figures maîtrisées et les rôles de chacun
Transitions	Les déplacements entre les figures
Fin	Une position finale tenue ensemble

Une progression raisonnable :
Commencez par répéter chaque figure à l'arrêt, puis travaillez les transitions, et enfin l'enchaînement complet. Si une figure manque de stabilité, simplifiez-la ou répétez-la avec l'aide du professeur. La sécurité passe avant la difficulté.

Exemple de mini-projet en 4 séances :
Une équipe de 4 élèves prépare une prestation de 60 à 90 secondes. Séance 1, elle répartit les rôles et choisit 2 figures simples. Séance 2, elle travaille les transitions. Séance 3, elle répète l'enchaînement et corrige les déséquilibres. Séance 4, elle présente son travail. Le livrable attendu est une prestation complète, avec un début, des figures reliées entre elles et une fin tenue.

3. Répéter, observer et s'améliorer :

Des essais qui servent à progresser :
Après chaque passage, donnez-vous un retour précis et respectueux. Évite les remarques vagues comme « c'était nul ». Dis plutôt ce qui a fonctionné et ce qui peut être amélioré, par exemple la stabilité ou le timing d'une transition.

Ta check-list avant le passage :

À vérifier	Question à te poser
Espace	Le tapis est-il stable et l'espace dégagé ?
Rôles	Chacun sait-il ce qu'il doit faire ?
Départ	Tout le monde est-il prêt avant le signal ?
Sécurité	La figure a-t-elle été répétée sans douleur ni peur ?
Fin	L'équipe sait-elle comment terminer ensemble ?

Les erreurs fréquentes :
Se précipiter, oublier le pareur ou changer un rôle au dernier moment fragilise le groupe. Si tu te sens fatigué ou inquiet, dis-le. En atelier comme en acrosport, une équipe efficace se parle et ajuste son organisation plutôt que de forcer.

Astuce pour les répétitions :

Filmez une répétition, si le professeur l'autorise, puis regardez-la ensemble. Choisissez un seul point à améliorer à la fois, comme l'entrée dans une figure. Cette méthode évite de tout changer et aide à constater les progrès.

Ce qu'il faut retenir

En acrosport, tu réussis grâce à la coopération, à une communication claire et au respect des capacités de chacun. La **sécurité de l'équipe** passe avant la difficulté.

- Répartis les rôles de porteur, voltigeur et pareur, et ne commencez qu'une fois tous prêts.
- Choisis des figures maîtrisées, puis relie-les par des transitions simples pour créer une prestation cohérente.
- Répète progressivement et donne des retours précis pour améliorer stabilité et synchronisation.

Vérifie l'espace et le tapis, annonce les étapes et arrête-toi si quelqu'un ne se sent pas en sécurité. Une **progression maîtrisée** et des ajustements collectifs rendent la prestation plus fluide et plus sûre.

Chapitre 4 : Construire le duel et arbitrer en tennis de table

1. Préparer et construire le duel :

Objectif du duel :
Un duel de tennis de table oppose 2 joueurs, ou 2 paires en double. Pour bien jouer, observe ton adversaire, varie tes balles et essaie de le mettre en difficulté sans perdre le contrôle. J'ai appris qu'un point bien construit vaut mieux qu'une frappe précipitée.

Organisation du match :
Avant de commencer, vérifie que l'aire de jeu est dégagée, que la table et le filet sont stables et que tu as une raquette et une balle. Les joueurs tirent au sort le choix du service, de la réception ou du côté. Le match se joue généralement au meilleur des 5 ou des 7 manches, selon le format choisi.

Repères pour construire un point :

- Remets d'abord la balle sur la table.
- Change sa direction ou sa longueur pour déplacer ton adversaire.
- Attends une balle favorable avant d'accélérer.
- Replace-toi au centre après chaque frappe.

Cette progression t'évite de donner des points faciles. En atelier, tu peux penser comme lorsque tu prépares ton matériel : tu t'organises avant d'agir, puis tu ajustes ton geste selon ce qui se passe.

Exemple de point construit :
Tu joues une balle longue dans le revers adverse, puis tu vises le côté opposé quand ton adversaire se décale. Si tu gagnes le point, c'est grâce au placement et au bon moment, pas seulement à la puissance.

2. Comprendre le service et le score :

Service et déroulement des manches :
Au service, lance la balle presque verticalement d'au moins 16 cm, puis frappe-la derrière ta ligne de fond. Elle doit rebondir une fois dans ton camp, puis une fois dans celui de l'adversaire. En simple, tu peux servir vers n'importe quelle zone adverse.

Compter les points :
Une manche se gagne à 11 points, avec au moins 2 points d'écart. Le service change tous les 2 points. À 10-10, chaque joueur sert à tour de rôle pour 1 point. Selon la FFTT, l'arbitre annonce d'abord le score du joueur qui servira au point suivant, puis celui de son adversaire.

Situation	Ce que tu fais

Avant le match	Tu tires au sort et tu choisis le service, la réception ou le côté.
Score à 8-6	Le serveur garde le service pour les 2 prochains points.
Score à 10-10	Le service change après chaque point, jusqu'à 2 points d'écart.
Balle qui touche le filet au service et retombe correctement	Tu annonces « let » et le service est rejoué.

Astuce de terrain :
Annonce le score à voix claire avant chaque échange et prends le temps de le vérifier. Quand on joue, on peut facilement oublier un point, surtout à 10-10. Un score annoncé correctement évite les discussions et aide chacun à rester concentré.

3. Arbitrer avec calme et précision :

Rôle de l'arbitre :
L'arbitre suit l'échange, annonce le score et décide à qui revient le point. Il doit rester neutre, attentif et audible. Il ne prend pas parti, même si un joueur est son camarade. Une décision claire aide les joueurs à poursuivre la partie dans de bonnes conditions.

Les gestes utiles sur le terrain :

- Annonce le score après chaque point.
- Indique le joueur qui marque, si un geste est utile pour être compris.
- Signale un service à rejouer quand la balle touche le filet et retombe correctement.
- En cas de doute ou de désaccord persistant, arrête le jeu et demande l'aide de l'enseignant.

Évite de commenter les choix tactiques ou de discuter avec les joueurs pendant l'échange. Si tu t'es trompé dans le score, arrête-toi, vérifie les points déjà joués avec les joueurs, puis reprends calmement.

Mini-cas pratique et livrable attendu :
À 3, vous organisez un match en 1 manche. Un élève joue, un autre arbitre et le troisième observe. L'arbitre note chaque point jusqu'à 11, avec 2 points d'écart si le score atteint 10-10. Vous échangez ensuite les rôles.

Le livrable attendu est une feuille de score remplie, avec le score final, le nom du vainqueur et au moins 1 situation arbitrée correctement, comme un changement de service ou un let.

Ta check-list avant et pendant le match :

À vérifier	C'est bon si…
Espace de jeu	La zone autour de la table est dégagée.
Matériel	La table, le filet, la balle et les raquettes sont prêts.
Début du match	Le tirage au sort et le choix du service sont faits.
Arbitrage	Le score est annoncé clairement après chaque point.
Fin du match	Le score final et le vainqueur sont inscrits sur la feuille.

Ce qu'il faut retenir

Construis le point avec patience : observe ton adversaire, varie tes placements et accélère seulement quand une occasion se présente. Assure-toi que le matériel et l'aire de jeu sont prêts avant le match.

- Au service, lance la balle d'au moins 16 cm ; une manche se gagne à 11 points, avec **deux points d'écart**.
- Le service change tous les deux points, puis à chaque point dès 10-10.
- L'arbitre reste **neutre et attentif**, annonce le score après chaque échange et fait rejouer un service let.

Annonce clairement le score et note le résultat final. En cas de doute, interromps le jeu et demande l'aide de l'enseignant.

Chapitre 5 : S'entraîner et préserver sa santé en musculation

1. Préparer une séance adaptée :

Pourquoi s'entraîner ?
La musculation aide à développer ta force et ton endurance musculaire. Pour ton futur métier, elle peut aussi t'aider à mieux supporter les gestes répétés, les déplacements de fauteuils ou le port de matériaux. Elle ne remplace toutefois pas les bonnes postures au travail.

Construire une séance simple :
Choisis quelques exercices qui sollicitent différents groupes musculaires, par exemple les jambes, le dos, les bras et la sangle abdominale. Commence avec une charge légère ou le poids du corps, puis augmente progressivement si le mouvement reste maîtrisé.

S'échauffer avant l'effort :
Prends 5 à 10 minutes pour préparer ton corps avec une activité légère, comme la marche rapide, puis des mouvements progressifs des épaules, des hanches et des genoux. Selon l'Assurance Maladie, l'échauffement aide à préparer le corps et à réduire le risque de blessure.

Exemple de séance :
Après 7 minutes d'échauffement, tu fais 2 séries de 10 squats au poids du corps, 2 séries de 8 tirages avec un élastique et 2 séries de 20 secondes de gainage. Tu t'arrêtes si tu ne peux plus garder une posture correcte.

2. Progresser sans te blesser :

Maîtriser les mouvements :
Un mouvement lent et bien contrôlé vaut mieux qu'une charge trop lourde. Garde le dos stable, évite les gestes brusques et respire régulièrement. Dans mon expérience, vouloir impressionner les autres fait souvent oublier la technique, et c'est là que les erreurs commencent.

Respecter la récupération :
Prévois des pauses entre les séries et des jours sans musculation pour laisser ton corps récupérer. Le sommeil et une hydratation régulière comptent aussi. Manger Bouger rappelle que le repos participe à la récupération musculaire et conseille de prévoir des jours de récupération entre les séances.

Repérer les signaux d'alerte :
Une fatigue légère après l'effort peut arriver, mais une douleur vive, un malaise ou une fatigue excessive sont des signaux pour arrêter. Si une douleur persiste ou si tu as un doute sur ta santé, demande conseil à un professionnel de santé.

Exemple de progression :
Tu réalises 2 séries de 8 répétitions sans douleur et avec une bonne posture. Après plusieurs séances bien maîtrisées, tu peux passer à 9 répétitions, plutôt que d'augmenter d'un coup la charge ou le nombre de séries.

3. Appliquer ces conseils à ton quotidien :

Penser aux gestes du métier :
En atelier, tu peux rester longtemps debout ou assis, te pencher et déplacer du matériel. La musculation peut compléter ta préparation physique, mais elle ne rend pas les ports de charge automatiquement sûrs. Garde une charge proche du corps et demande de l'aide si elle est trop lourde.

Mini cas concret :
En atelier, tu dois déplacer un fauteuil de 12 kg sur 3 mètres. Tu dégages le passage, vérifies que tu peux le saisir sans te tordre, puis le soulèves avec l'aide d'un camarade si nécessaire. Le livrable attendu est une courte fiche de poste indiquant le poids, les étapes de déplacement et les précautions prises.

Check-list avant et pendant ta séance :

À vérifier	Action
État du jour	Repère une douleur ou une fatigue inhabituelle.
Échauffement	Prévois 5 à 10 minutes progressives.
Charge	Choisis une résistance qui permet de garder une bonne technique.
Hydratation	Garde de l'eau à portée et bois régulièrement.
Récupération	Termine calmement et laisse-toi des jours de repos.

Rester régulier :
Pour un adulte, les recommandations nationales encouragent le renforcement musculaire 2 fois par semaine. Adapte toujours l'effort à ton niveau et à ton état de santé. Si tu débutes, mieux vaut une séance raisonnable et régulière qu'un entraînement intense qui te décourage ou te fait mal.

Ce qu'il faut retenir

La musculation développe ta force et ton endurance, mais ne remplace pas les bonnes postures au travail. Construis une séance adaptée à ton niveau et privilégie la **technique maîtrisée**.

- Échauffe-toi pendant 5 à 10 minutes et augmente l'effort progressivement.
- Prévois des pauses, des jours de récupération, du sommeil et une hydratation régulière.
- Arrête-toi en cas de douleur vive ou de malaise ; demande conseil si la douleur persiste.
- Au travail, garde les charges près du corps et demande de l'aide si nécessaire.

La **progression régulière** est préférable à un effort trop intense. Adapte chaque séance à ton état et respecte les signaux de ton corps.

Prévention santé environnement

Présentation de la matière :
En CAP Tapissier-tapissière d'ameublement en siège, la PSE t'apprend à préserver ta santé, prévenir les risques professionnels et adopter une consommation responsable. Tu analyses des situations concrètes pour proposer des **mesures de prévention adaptées**.

L'épreuve est de **coefficient 1**. En CCF, tu passes une évaluation pratique et orale de secourisme, puis un écrit de 50 minutes en dernière année.

Si ton inscription prévoit l'examen ponctuel final, tu passes une **épreuve écrite de 1 heure**.

Conseil :
Je te conseille de réviser 15 minutes, 2 fois par semaine. Prépare des fiches courtes et relie chaque notion à l'atelier. Par exemple, entraîne-toi à analyser une situation de découpe du tissu pour distinguer le danger, le risque et les conséquences possibles.

Travaille régulièrement sur des sujets corrigés. Lis les documents avant de répondre et **justifie tes propositions**. Évite les réponses vagues. Si tu hésites, reprends calmement la situation et cherche une solution adaptée.

Table des matières

Chapitre 1 : Hygiène de vie, addictions et système de santé ..... Aller
1. Prendre soin de ta santé au quotidien ..... Aller
2. Comprendre les addictions et le système de santé ..... Aller
Chapitre 2 : Sexualité, contraception et prévention des IST ..... Aller
1. Comprendre la sexualité et le consentement ..... Aller
2. Choisir une contraception adaptée ..... Aller
3. Prévenir les IST et savoir réagir ..... Aller
Chapitre 3 : Ressources naturelles et risques environnementaux ..... Aller
1. Comprendre les ressources naturelles ..... Aller
2. Réduire les consommations et les déchets ..... Aller
3. Repérer les risques environnementaux ..... Aller
Chapitre 4 : Droits, prévention au travail et premiers secours ..... Aller
1. Connaître tes droits et tes devoirs ..... Aller
2. Prévenir les risques dans l'atelier ..... Aller
3. Réagir face à un accident ..... Aller
Chapitre 5 : Budget, assurances et achats responsables ..... Aller
1. Préparer ton budget ..... Aller

2. Comprendre les assurances ..... Aller
3. Choisir des achats responsables ..... Aller

Chapitre 1 : Hygiène de vie, addictions et système de santé

1. Prendre soin de ta santé au quotidien :

Des habitudes qui aident :
Ton hygiène de vie rassemble les habitudes qui soutiennent ta santé physique et mentale. Des repas variés, un sommeil régulier, de l'eau et un peu d'activité chaque jour t'aident à mieux récupérer et à rester attentif en cours comme en atelier.

Représentation visuelle



Démontage précis pour préserver la structure du fauteuil

En tapisserie, tu peux passer du temps debout, porter des éléments de mobilier ou garder une posture penchée. Prévois des pauses, change de position et demande de l'aide pour déplacer une charge lourde. Ces réflexes limitent la fatigue et les douleurs.

Des repères simples à appliquer :

- Essaie de garder des horaires de coucher et de lever assez réguliers.
- Prends un repas ou une collation adaptée avant une longue journée, et garde une bouteille d'eau à portée de main.
- Profite des pauses pour marcher un peu et relâcher les épaules.
- Si une douleur, une fatigue ou un mal-être persiste, parles-en à un professionnel de santé ou à un adulte de confiance.

Quand j'étais en formation, je pensais parfois qu'il fallait continuer malgré la fatigue. En réalité, faire une pause courte et signaler une douleur tôt évite souvent de laisser un petit problème s'installer.

Repérer les risques et choisir le bon réflexe :

Situation	Réflexe utile	Qui prévenir
Fatigue ou douleur qui revient	Faire une pause et noter quand le problème apparaît	Ton formateur, ton maître d'apprentissage ou un professionnel de santé
Consommation qui devient difficile à maîtriser	En parler sans attendre et demander un accompagnement	Ton médecin, un centre spécialisé ou un adulte de confiance
Danger immédiat ou personne inconsciente	Appeler les secours, donner l'adresse précise et suivre leurs consignes	Le 15 ou le 112

Exemple de journée d'atelier :
Tu as mal au dos après 2 heures à travailler penché sur un fauteuil. Tu t'arrêtes, tu préviens ton maître d'apprentissage et tu ajustes ta hauteur de travail avec son aide. Le livrable attendu est une fiche courte indiquant l'heure, la tâche, la douleur ressentie et l'ajustement testé.

Ta check-list avant et pendant l'atelier :

- Avant de commencer, vérifie que ton poste est dégagé et à une hauteur confortable.
- Garde de l'eau accessible et bois régulièrement.
- Fais une pause dès que ta fatigue gêne tes gestes ou ta concentration.
- Ne porte pas seul un siège lourd ou encombrant, demande de l'aide.
- Signale rapidement une douleur, un malaise ou un danger à la personne responsable.

2. Comprendre les addictions et le système de santé :

Reconnaître une conduite addictive :
Une addiction peut concerner des produits comme le tabac, l'alcool ou certaines drogues, mais aussi des comportements comme les jeux d'argent. Le signe à retenir, c'est la difficulté à réduire ou arrêter malgré des conséquences sur ta santé, tes relations ou ta formation.

Une consommation peut aussi diminuer ta vigilance et rendre les gestes d'atelier plus risqués. Si tu te sens somnolent, désorienté ou incapable de travailler en sécurité, éloigne-toi des outils et préviens immédiatement ton responsable.

Demander de l'aide sans attendre :

Tu n'as pas besoin d'attendre que la situation devienne grave pour en parler. Ton médecin traitant peut t'écouter, évaluer tes besoins et t'orienter. Tu peux aussi solliciter un professionnel de santé scolaire, le service de santé au travail ou une structure spécialisée dans les addictions.

Si tu es apprenti, une visite d'information et de prévention est organisée dans les 2 mois suivant ton embauche. Pour un apprenti mineur ou travaillant de nuit, elle doit avoir lieu avant l'embauche. Tu peux demander une visite si ta santé ou ton travail te préoccupe.

En cas d'urgence médicale, appelle le 15 ou le 112. Si toi ou une personne proche êtes en détresse avec des pensées suicidaires, le 3114 répond gratuitement, 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

Un mini-plan pour passer à l'action :

1. Repère ce qui t'inquiète et depuis quand cela dure.
2. Choisis une personne de confiance à qui en parler aujourd'hui.
3. Prends rendez-vous avec un professionnel de santé si le problème persiste ou s'aggrave.
4. En cas de danger immédiat, appelle les secours et donne l'adresse exacte.

Exemple de demande d'aide :
Depuis 2 semaines, tu fumes davantage et tu as du mal à te concentrer en atelier. Tu notes les moments où l'envie apparaît, puis tu prends rendez-vous avec ton médecin. Le livrable attendu est un relevé de 7 jours indiquant les envies, les situations déclenchantes et les questions à poser, sans jugement sur toi-même.

Ce qu'il faut retenir

Prends soin de ta santé avec des habitudes régulières et des gestes adaptés en atelier. Repère les signes qui nécessitent une pause ou de l'aide.

- Favorise un **sommeil régulier**, une alimentation variée, l'hydratation et l'activité physique.
- Adapte ton poste, varie tes positions, fais des pauses et demande de l'aide pour porter une charge lourde.
- Une addiction se reconnaît notamment à la difficulté de réduire une consommation malgré ses conséquences. Parles-en à un professionnel ou à une personne de confiance.
- En urgence, appelle le 15 ou le 112. En cas de pensées suicidaires, contacte le 3114.

Signale rapidement douleur, fatigue persistante ou mal-être : demander de l'aide tôt protège ta santé et ta sécurité.

Chapitre 2 : Sexualité, contraception et prévention des IST

1. Comprendre la sexualité et le consentement :

Une sexualité respectueuse :
La sexualité concerne le corps, les émotions, les relations et les choix de chacun. Tu as le droit de décider si tu veux une relation, quand tu la veux et avec qui. Le respect et le consentement sont indispensables.

Le consentement :
Un accord doit être libre, clair et donné à chaque fois. Tu peux changer d'avis à tout moment. Le silence, l'hésitation ou la pression ne signifient pas oui. Si tu ne te sens pas en sécurité, éloigne-toi et demande de l'aide.

Exemple de consentement :
Tu acceptes un geste, puis tu n'es plus à l'aise. Tu peux dire stop, même si tu avais dit oui avant. L'autre personne doit s'arrêter sans insister ni te culpabiliser.

Protéger ta vie privée :
Tu n'as pas à raconter ta vie intime à tes collègues ou à ton maître de stage. Si une question te gêne, tu peux répondre que tu préfères ne pas en parler. En revanche, un professionnel de santé peut t'aider en toute confidentialité.

2. Choisir une contraception adaptée :

Les principales méthodes :
La contraception sert à éviter une grossesse. Il existe notamment la pilule, l'implant, le patch, l'anneau vaginal et le dispositif intra-utérin. Le choix dépend de ta santé et de tes habitudes. Un médecin, une sage-femme ou un centre de santé sexuelle peut t'informer.

Le préservatif externe ou interne aide à prévenir une grossesse et réduit le risque de transmission des IST. Les autres méthodes contraceptives ne protègent pas des IST. Pour une double protection, tu peux associer un préservatif à une autre contraception.

En cas d'accident :
Si un préservatif craque ou si tu as oublié ta contraception, demande rapidement conseil à une pharmacie ou à un professionnel de santé. La contraception d'urgence est à utiliser le plus tôt possible. Selon la méthode, le délai peut aller jusqu'à 3 ou 5 jours.

Exemple de réaction rapide :
Un préservatif glisse après un rapport. Tu peux contacter une pharmacie le jour même pour parler de contraception d'urgence, puis demander conseil sur le dépistage des IST. La contraception d'urgence ne protège pas des infections.

Des lieux pour être conseillé :

Tu peux parler contraception avec un médecin, une sage-femme ou un centre de santé sexuelle. Un CeGIDD propose aussi des informations et du dépistage des IST. Si tu as moins de 26 ans, certains dépistages en laboratoire sont accessibles sans ordonnance et gratuitement.

3. Prévenir les IST et savoir réagir :

Reconnaître le risque :
Une IST est une infection qui peut se transmettre lors de rapports sexuels. Certaines infections, comme la chlamydia, le gonocoque, la syphilis ou le VIH, peuvent ne provoquer aucun signe visible. L'absence de symptômes ne suffit donc pas à écarter un risque.

Les bons réflexes :
Utilise un préservatif à chaque rapport tant que la situation n'a pas été vérifiée avec un professionnel. En cas de rapport non protégé, de préservatif déchiré ou de doute, demande conseil pour savoir quand et où te faire dépister. La vaccination contre l'hépatite B et le papillomavirus contribue aussi à la prévention.

Situation	Réflexe à avoir	Qui contacter
Rapport non protégé	Demander rapidement conseil sur la contraception d'urgence et le dépistage.	Pharmacie, médecin, sage-femme ou CeGIDD.
Préservatif déchiré	Agir sans attendre et expliquer précisément ce qui s'est passé.	Professionnel de santé ou CeGIDD.
Signe inhabituel ou inquiétude	Ne pas s'autodiagnostiquer et demander un avis médical.	Médecin, sage-femme ou CeGIDD.
Dépistage positif	Suivre le traitement prescrit et demander comment informer ses partenaires.	Professionnel qui assure le suivi.

Mini cas pratique :
Après un rapport non protégé, une personne demande conseil le jour même. Elle contacte une pharmacie pour la contraception d'urgence et un CeGIDD pour savoir quand réaliser le dépistage. Le livrable attendu est un plan d'action écrit en 3 étapes, avec le contact choisi et les délais à vérifier.

Check-list avant une situation à risque :

- Tu as un préservatif intact et adapté.
- Tu vérifies la date de péremption et l'emballage.
- Tu l'utilises dès le début du rapport et une seule fois.
- En cas d'accident, tu demandes conseil rapidement.
- Tu prévois un dépistage si un professionnel te le recommande.

Comme pour préparer ton matériel en atelier, prendre quelques secondes pour vérifier l'emballage évite une erreur facile à prévenir. Ne garde pas un préservatif dans un portefeuille ou une poche serrée pendant longtemps, car la chaleur et les frottements peuvent l'abîmer.

Ce qu'il faut retenir

Ta sexualité repose sur le respect de tes choix et un **consentement libre et clair**, que tu peux retirer à tout moment. Pour prévenir grossesse et infections, choisis une contraception adaptée et adopte les bons réflexes.

- Le préservatif réduit le risque d'IST et peut être associé à une autre contraception pour une **double protection**.
- En cas de rapport non protégé ou d'accident, demande rapidement conseil pour la contraception d'urgence et le dépistage.
- Une IST peut être sans symptôme : un professionnel ou un CeGIDD peut t'orienter et proposer un dépistage.

Tu peux solliciter un professionnel de santé en toute confidentialité. Vérifie tes préservatifs et agis sans attendre en cas de doute.

Chapitre 3 : Ressources naturelles et risques environnementaux

1. Comprendre les ressources naturelles :

Ce qu'on appelle une ressource :
Une ressource naturelle vient de la nature et peut être utilisée par les humains. L'eau, le bois, les métaux et le pétrole en sont des exemples. Certaines ressources se renouvellent, mais pas forcément assez vite pour suivre notre consommation.

Ressources renouvelables et non renouvelables :
Le bois peut repousser si les forêts sont gérées durablement. À l'inverse, le pétrole et les minerais sont disponibles en quantité limitée. Même une ressource renouvelable peut s'épuiser si on la prélève trop vite ou si on la gaspille.

Ressource	Exemple dans l'atelier	Geste utile
Bois	Structure d'un siège	Réutiliser les pièces en bon état
Textile	Tissu de couverture	Mesurer avant de couper
Énergie	Éclairage et machines	Éteindre les appareils inutilisés

Exemple de choix d'une ressource :
Pour restaurer un fauteuil, tu conserves sa carcasse en bois si elle est solide. Tu évites ainsi de jeter une pièce encore utilisable et de consommer du bois neuf. Avant de décider, vérifie toujours l'état de la structure.

2. Réduire les consommations et les déchets :

Des gestes utiles en atelier :
Dans ton métier, les chutes de tissu, la mousse, les agrafes et les emballages peuvent vite s'accumuler. Trie-les selon les consignes de l'atelier. Garde les morceaux propres et assez grands pour de petites réparations ou des essais.

Une organisation qui évite le gaspillage :
Avant de découper, mesure le siège et prépare ton plan de coupe. Vérifie aussi que l'éclairage et les machines sont nécessaires avant de les allumer. Ces habitudes économisent des matières et de l'énergie, tout en gardant ton poste plus ordonné.

Astuce de terrain :
J'ai vite compris qu'une chute jetée trop tôt peut servir pour un échantillon, un gabarit ou une petite retouche. Range les chutes réutilisables dans un bac identifié. Ne garde pas les déchets souillés ou dangereux avec les matériaux propres.

Check-list avant de commencer :

- Mesure le siège et note les dimensions.
- Prépare seulement la quantité de tissu nécessaire.
- Repère les matériaux réutilisables et les déchets à trier.
- Vérifie que ton poste est dégagé et bien éclairé.
- Éteins les équipements quand tu ne les utilises plus.

3. Repérer les risques environnementaux :

Les risques près de ton activité :
Un risque environnemental peut toucher les personnes, l'atelier ou les milieux naturels. Un produit qui fuit peut contaminer le sol, tandis qu'un départ de feu peut produire des fumées dangereuses. La poussière de ponçage et les déchets mal triés demandent aussi de la vigilance.

Les bons réflexes en cas de problème :
Si tu repères une fuite, une odeur inhabituelle ou un départ de feu, arrête ton travail et éloigne-toi de la zone si nécessaire. Préviens immédiatement ton responsable. Ne manipule pas un produit inconnu et suis les consignes affichées dans l'atelier.

Exemple de situation en atelier :
Tu remarques une petite fuite près d'un contenant de produit d'entretien. Tu ne la touches pas, tu éloignes les autres de la zone et tu préviens ton responsable. Il applique la procédure prévue et vérifie l'étiquette du produit.

Mini cas pratique et livrable attendu :
Tu dois restaurer 1 fauteuil dont le tissu d'assise mesure 60 cm sur 60 cm. Tu vérifies la carcasse, prépares une coupe adaptée, mets les chutes réutilisables de côté et tries le reste selon les consignes de l'atelier.

Représentation visuelle



Démontage d'un fauteuil pour évaluation de la structure

Le résultat attendu est une fiche de suivi d'une page indiquant les matériaux utilisés, les déchets produits et les gestes de prévention réalisés. Si tu découvres un danger, tu le signales au responsable avant de poursuivre.

Ce qu'il faut retenir

Les ressources naturelles peuvent être limitées ou s'épuiser si tu les utilises trop vite. À l'atelier, adopte des gestes qui réduisent le gaspillage et préservent ta sécurité.

- Privilégie la **réutilisation des matériaux** et prépare tes découpes pour limiter les chutes.
- Trie les déchets selon les consignes et sépare les matériaux réutilisables des déchets souillés ou dangereux.
- Économise l'énergie en éteignant les appareils inutilisés.
- En cas de fuite, d'odeur inhabituelle ou de départ de feu, éloigne-toi et préviens ton responsable.

Vérifie les matériaux avant de commencer et signale tout danger. Une bonne organisation protège l'environnement et les personnes.

Chapitre 4 : Droits, prévention au travail et premiers secours

1. Connaître tes droits et tes devoirs :

Les obligations de l'employeur :
Ton employeur doit protéger ta santé physique et mentale. Il évalue les risques, informe et forme l'équipe, et met à disposition des moyens adaptés. Le DUERP, document unique d'évaluation des risques professionnels, recense les dangers et les actions prévues.

Tes droits et tes responsabilités :
Tu dois suivre les consignes, utiliser les protections prévues et prendre soin de ta sécurité comme de celle des autres. Tu peux signaler un danger à ton responsable. Si tu as un motif raisonnable de croire qu'un danger grave et imminent menace ta vie ou ta santé, tu peux exercer ton droit de retrait après avoir alerté l'employeur.

Exemple d'alerte :
Tu repères une agrafeuse pneumatique dont le flexible est fissuré. Tu arrêtes de l'utiliser, tu la signales au responsable et tu poses une indication pour éviter qu'un collègue la prenne. Le livrable attendu est un signalement précis, avec l'outil concerné, le défaut et l'endroit où il se trouve.

2. Prévenir les risques dans l'atelier :

Repérer les dangers du métier :
En tapisserie de siège, tu peux te blesser avec une aiguille, un cutter, une agrafe ou un outil électrique. Les poussières, les colles et les solvants peuvent aussi irriter ou nuire à la santé. Les postures penchées et la manutention d'un fauteuil pèsent sur le dos et les épaules.

Choisir les bons réflexes :
Avant de commencer, vérifie l'état de l'outil, l'éclairage et l'espace autour de toi. Utilise l'aspiration pour limiter les poussières, aère selon les consignes liées au produit et porte les protections adaptées. Pour déplacer un siège lourd ou encombrant, demande de l'aide plutôt que de forcer.

Situation	Réflexe opérationnel	Indicateur à vérifier
Outil abîmé	Arrête de l'utiliser et préviens le responsable.	Câble, flexible ou protection défectueux.
Poussières de bois	Utilise l'aspiration, évite de balayer à sec.	Poussière visible au poste ou dans l'air.
Colle ou solvant	Lis l'étiquette et suis les consignes de protection.	Produit identifié, ventilation et protections adaptées.

Fauteuil encombrant	Dégage le passage et demande de l'aide si nécessaire.	Trajet libre et charge maîtrisée.

Check-list avant le travail :

- Vérifie que ton poste est dégagé et bien éclairé.
- Contrôle l'état des outils avant de les brancher ou de les utiliser.
- Repère les protections nécessaires et les consignes des produits.
- Garde les passages libres et range les outils après usage.
- Signale immédiatement tout défaut ou danger que tu ne peux pas corriger.

3. Réagir face à un accident :

Protéger et alerter :
Un accident vient d'arriver ? Commence par vérifier que tu peux approcher sans te mettre en danger. Éloigne les personnes du risque si tu peux le faire sans danger, puis alerte le responsable et les secours. En France, appelle le 15, le 18 ou le 112 selon la situation.



Sanglage correct pour un soutien optimal de l'assise

Donner une alerte utile :
Dis clairement où se trouve l'atelier, ce qui s'est passé, combien de personnes sont blessées et dans quel état elles semblent être. Réponds aux questions et ne raccroche pas avant que l'interlocuteur te le dise. Ensuite, envoie quelqu'un guider les secours à l'entrée.

Secourir sans improviser :

Reste auprès de la victime et applique seulement les gestes que tu connais, idéalement après une formation de secourisme. Ne retire pas un objet planté dans une plaie et ne déplace pas une personne blessée, sauf danger immédiat. Si un produit touche les yeux ou la peau, suis sa fiche de sécurité et appelle les secours si nécessaire.

Exemple de mise en sécurité :
Un collègue se coupe avec un outil et saigne. Tu arrêtes le travail autour de lui, tu préviens le responsable et tu demandes à une personne d'appeler les secours si la blessure est importante. Une autre personne va chercher la trousse de secours. Le livrable attendu est une transmission complète des faits et des gestes réalisés aux secours.

Ce qu'il faut retenir

Ton employeur protège ta santé, évalue les risques et te forme. De ton côté, respecte les consignes et signale les dangers.

- Vérifie ton poste et tes outils, porte les protections adaptées et limite poussières, produits nocifs et efforts inutiles.
- Arrête d'utiliser tout outil défectueux et préviens le responsable. En cas de **danger grave et imminent**, alerte l'employeur et exerce ton droit de retrait si nécessaire.
- Après un accident, sécurise les lieux sans te mettre en danger, puis alerte les secours au 15, 18 ou 112.

Transmets des informations précises et applique uniquement les gestes de secours que tu connais. Ne déplace pas la victime, sauf danger immédiat.

Chapitre 5 : Budget, assurances et achats responsables

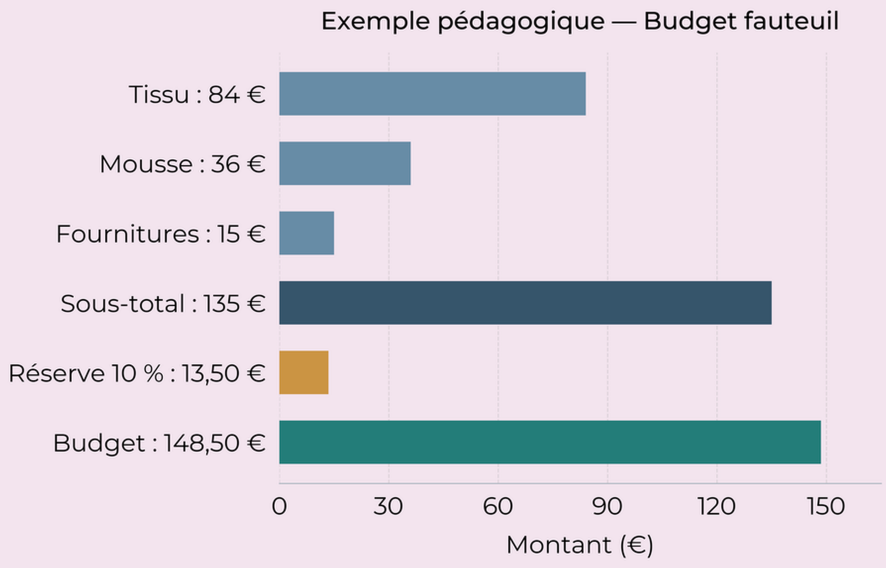
1. Préparer ton budget :

Prévoir les dépenses :
Avant d'acheter du tissu ou de la mousse, estime le coût du chantier. Note les quantités, les prix et les frais de livraison. Prévois aussi une petite réserve pour les imprévus, car une garniture abîmée peut demander plus de matière que prévu.

Calculer le coût :
Multiplie la quantité nécessaire par le prix unitaire, puis ajoute les autres dépenses. Compare le total au budget disponible. Ce calcul t'évite de commencer un siège sans pouvoir acheter tout le nécessaire pour le terminer.

Exemple de budget pour une réfection :
Pour un fauteuil, tu prévois 3 mètres de tissu à 28 € le mètre, soit 84 €, 2 mètres de mousse à 18 €, soit 36 €, et 15 € de fournitures. Le total est de 135 €. Avec une réserve de 10 %, ton budget prévisionnel atteint 148,50 €.

Graphique chiffré



Mini cas pratique :
Un client te confie une chaise à rénover avec un budget de 120 €. Tu listes le tissu à 45 €, la mousse à 25 €, les sangles et les semences à 18 €, puis les frais de livraison à 8 €. Le total prévu est de 96 €.

Tu vérifies l'état de la chaise avant de confirmer le prix. Si une réparation imprévue coûte 15 €, le total passe à 111 €. Le livrable attendu est un devis écrit indiquant les fournitures, les coûts, le prix total et les éventuelles réserves.

2. Comprendre les assurances :

À quoi servent les assurances :
Une assurance peut couvrir certains dommages ou accidents, selon le contrat souscrit. En atelier ou en stage, repère les consignes de ton établissement et demande qui contacter en cas de problème. Ne suppose pas qu'un objet est couvert sans vérifier les garanties.

Les bons réflexes :

- Lis les consignes d'assurance données par ton établissement avant le stage.
- Signale rapidement un accident, un dommage ou la casse d'un outil à ton tuteur et à ton enseignant.
- Note la date, le lieu et les faits, puis suis la procédure indiquée par l'établissement.
- Vérifie avec ton responsable quelles garanties concernent les outils, les locaux et les biens confiés.

Exemple de réflexe en atelier :
Tu abîmes accidentellement le tissu d'un fauteuil confié par un client. Tu arrêtes le travail, préviens immédiatement ton tuteur et décris les faits sans tenter de cacher le dommage. Ton responsable vérifie ensuite la procédure et les garanties applicables.

3. Choisir des achats responsables :

Comparer avant d'acheter :
Le prix n'est pas le seul critère. Regarde aussi la qualité, la durée d'usage, la quantité nécessaire et la provenance quand elle est indiquée. Un matériau plus solide peut coûter davantage à l'achat, mais éviter un remplacement rapide.

Limiter le gaspillage :
Mesure soigneusement le siège avant de commander. Réutilise les matériaux encore propres et adaptés au travail, et trie les chutes selon les consignes de l'atelier. Pour un tissu, vérifie le métrage, le sens du motif et la possibilité de commander un complément identique.

Ta check-list sur le terrain :

À vérifier	Ton réflexe
Budget	Additionne les fournitures et garde une réserve.
Quantités	Mesure avant de commander pour limiter les chutes.

Qualité	Vérifie la résistance et l'adaptation à l'usage du siège.
Assurance	Repère la procédure à suivre en cas d'accident ou de dommage.
Déchets	Trie les chutes selon les consignes de l'atelier.

Ce qu'il faut retenir

Prépare un budget complet avant de commencer et prévois une marge pour les imprévus. Vérifie aussi les garanties d'assurance et les procédures à suivre en cas de dommage.

- Note les quantités, les prix et les frais, puis compare le total à ton budget.
- Fais établir un **devis écrit** et signale rapidement tout incident.
- Choisis des matériaux adaptés et durables, mesure avant d'acheter et limite les déchets.

Des achats réfléchis et le respect des consignes te permettent de maîtriser les coûts et de travailler de façon responsable.

Arts appliqués et cultures artistiques

Présentation de la matière :
En CAP Tapissier - Siège, tu apprends à reconnaître les **styles de mobilier**. Tu explores les couleurs, les motifs et les matières pour proposer un habillage adapté au siège. Tu développes aussi ton **expression graphique** grâce aux croquis.

Cette matière conduit à une **épreuve facultative écrite** à l'examen final, et non en CCF. Elle dure **1 h 30**, avec un coefficient 1. Notée sur 20, elle demande des propositions graphiques répondant à une demande de création.

Conseil :
Je te conseille de consacrer 20 minutes par semaine à un carnet personnel. Dessine un fauteuil, relève ses formes et compare 2 associations de tissus. Ajoute quelques mots pour expliquer tes choix de couleurs.

Pour t'entraîner, commence par **repérer les contraintes** du sujet, puis réalise des essais avant de choisir ta proposition. L'évaluation attend une réponse cohérente à la demande. Avance progressivement, sans chercher un dessin parfait dès le départ.

Table des matières

Chapitre 1 : Repères artistiques de l'Antiquité à nos jours ..... Aller
1. Reconnaître les grandes périodes ..... Aller
2. Relier les styles à ta démarche créative ..... Aller
Chapitre 2 : Styles du mobilier du XVIIe siècle à 1930 ..... Aller
1. Repérer les styles du xviie et du xviiie siècle ..... Aller
2. Comprendre les styles du xixe siècle ..... Aller
3. Reconnaître les styles de 1900 à 1930 ..... Aller
Chapitre 3 : Design d'objet, d'espace et de communication ..... Aller
1. Comprendre le design d'objet ..... Aller
2. Concevoir un espace accueillant ..... Aller
3. Présenter ton projet clairement ..... Aller
Chapitre 4 : Recherches plastiques et propositions esthétiques ..... Aller
1. Observer et chercher des idées ..... Aller
2. Dessiner et comparer des propositions ..... Aller
3. Sélectionner les matières et présenter ton projet ..... Aller
Chapitre 5 : Représentation graphique et analyse d'une création ..... Aller
1. Observer et analyser une création ..... Aller
2. Construire une représentation graphique ..... Aller

3. Vérifier et présenter ton projet ..... Aller

Chapitre 1 : Repères artistiques de l'Antiquité à nos jours

1. Reconnaître les grandes périodes :

Des formes anciennes au moyen âge :
Pour lire un siège, observe sa forme, ses matériaux et ses décors. Dans l'Antiquité, les meubles en bois, parfois ornés de motifs géométriques ou végétaux, montrent déjà le goût pour la proportion et la décoration. Au Moyen Âge, le mobilier est souvent robuste, avec des lignes simples adaptées à la vie quotidienne.

De la renaissance aux styles français :
À la Renaissance, les artistes redécouvrent les modèles de la Grèce et de Rome. Les formes deviennent plus équilibrées et les décors s'inspirent de l'architecture antique. Aux XVIIe et XVIIIe siècles, les styles baroque, Louis XIV, rococo et néoclassique se distinguent par leurs formes, leurs ornements et leurs matières.

Pour ton métier, ces repères t'aident à comprendre pourquoi un fauteuil a des pieds galbés, un dossier droit ou un tissu à motifs. Évite de te fier à un seul détail. Compare la silhouette, les proportions et l'ornementation avant de proposer une restauration.

Repères à retenir :

Période ou style	Indices à observer	Piste pour le siège
Antiquité	Motifs géométriques, végétaux, inspiration classique	Repérer les ornements et les proportions
Moyen Âge	Aspect robuste, lignes simples	Observer la structure et la fonction
Renaissance	Symétrie, équilibre, références antiques	Comparer les formes et les décors
Baroque et styles du XVIIIe siècle	Courbes, ornements, variations de décor	Identifier la silhouette avant le tissu

Exemple d'observation d'un fauteuil :
En 10 minutes, relève 3 indices sur un fauteuil ancien : la courbe du dossier, la forme des pieds et le motif du tissu. Note-les dans un carnet. Ton livrable attendu est une fiche de 3 lignes, avec une photo ou un croquis légendé.

2. Relier les styles à ta démarche créative :

Du xixe siècle à nos jours :
Au XIXe siècle, les créateurs reprennent souvent des styles anciens, parfois en les mélangeant. L'Art nouveau privilégie les lignes souples et les formes inspirées de la

nature. Au XXe siècle, de nombreux designers recherchent des formes plus simples, des matériaux nouveaux et une fabrication adaptée à la vie moderne.

Ces repères ne servent pas à copier un meuble à l'identique. Ils t'aident à proposer une intervention cohérente : préserver le caractère d'un siège, choisir un tissu qui dialogue avec sa forme et expliquer tes choix au client ou à ton équipe.

Recherche, croquis et choix des matières :
Commence par rechercher des références visuelles, puis sélectionne 2 ou 3 détails utiles : une ligne, une couleur ou un motif. Dessine ensuite la silhouette du siège et teste quelques idées de tissu. Enfin, compare les matières selon leur aspect, leur toucher et leur usage.

Sur le terrain, une erreur fréquente consiste à choisir d'abord un tissu qui plaît, sans vérifier s'il convient au style du siège. Garde une trace de tes essais. Un croquis annoté et un petit échantillon facilitent les échanges et évitent les choix faits au hasard.

Ta check-list avant de proposer un tissu :

- Observe la silhouette générale et les proportions du siège.
- Repère 2 détails de style, comme les pieds et le dossier.
- Choisis une palette courte, avec 2 ou 3 couleurs.
- Compare au moins 2 échantillons avec le bois et le décor.
- Note le tissu retenu et la raison de ton choix.

Mini cas concret de recherche créative :
Tu dois proposer une garniture pour un fauteuil aux lignes courbes. En 30 minutes, tu consultes 3 références d'Art nouveau, réalises 2 croquis et compares 2 échantillons à dominante végétale. Le résultat attendu est une planche de recherche avec le croquis choisi, les échantillons et 3 arguments expliquant ta proposition.

Ce qu'il faut retenir

Pour dater et restaurer un siège, observe sa silhouette, ses proportions, ses matériaux et ses ornements. Les styles évoluent de la robustesse médiévale à la symétrie renaissante, puis aux courbes décoratives et aux formes modernes.

- Appuie-toi sur plusieurs **indices de style**, pas sur un détail isolé.
- Recherche des références et réalise des croquis avant de choisir un tissu.
- Compare les échantillons au siège et au décor, puis justifie ton choix.

Ces repères t'aident à préserver le caractère du meuble et à proposer une intervention cohérente. Garde une trace de tes recherches pour faciliter les échanges avec le client ou l'équipe.

Chapitre 2 : Styles du mobilier du XVIIe siècle à 1930

1. Repérer les styles du xviie et du xviiie siècle :

Observer les grandes lignes :
Pour reconnaître un style, commence par regarder la silhouette du siège, puis ses pieds, son dossier et ses décors. Cette méthode m'a souvent évité de confondre un meuble ancien avec une copie plus récente.

Du style louis XIII au style louis XIV :
Au début du XVIIe siècle, le style Louis XIII privilégie les formes robustes, les pieds tournés et les entretoises. Sous Louis XIV, les sièges gagnent en grandeur et en symétrie. Les sculptures, les dorures et les tissus précieux soulignent le prestige.

De la régence au style louis XVI :
Au XVIIIe siècle, le style Régence adoucit les lignes. Le style Louis XV se reconnaît surtout à ses courbes, ses pieds galbés et ses décors rocaille. Le style Louis XVI revient à des formes plus droites et à des motifs antiques, comme les cannelures.

Exemple d'observation :
Sur un fauteuil aux pieds galbés et au dossier incurvé, tu peux penser au style Louis XV. Vérifie aussi la sculpture et la forme de l'assise, car un seul détail ne suffit pas pour dater un siège.

Les styles se chevauchent parfois, et les meubles ont pu être restaurés ou transformés. Pour ton travail, distingue donc les éléments d'origine des ajouts récents avant de proposer un tissu ou une finition.

2. Comprendre les styles du xixe siècle :

Des formes inspirées du passé :
Après la Révolution, le style Directoire adopte des lignes simples et des références à l'Antiquité. Le style Empire, sous Napoléon Ier, est plus imposant. On y trouve des formes géométriques, des motifs militaires et des références à l'Égypte et à Rome.

Du retour des styles à leur mélange :
Au XIXe siècle, les styles Restauration et Louis-Philippe gardent des formes souvent plus sobres. Sous le Second Empire, le goût pour les modèles anciens revient fortement. Les sièges peuvent reprendre des motifs Louis XV, Louis XVI ou Renaissance.

Pourquoi le tissu compte ?
Le revêtement participe à l'aspect général du siège. Une étoffe à grand motif peut renforcer une impression de luxe, tandis qu'un tissu uni met davantage en valeur une structure sculptée. Pense aussi à la place du siège et à son usage.

Exemple de mini-cas pratique :
En stage, tu dois préparer une fiche pour un fauteuil d'inspiration Empire. En 20 minutes, observe 4 éléments, le dossier, les pieds, les accotoirs et les motifs. Note ce qui semble d'origine, puis propose 2 tissus adaptés. Livrable attendu, une fiche d'observation avec un croquis légendé et 2 échantillons proposés.

3. Reconnaître les styles de 1900 à 1930 :

L'art nouveau :
Autour de 1900, l'Art nouveau préfère les lignes souples inspirées des plantes. Les formes peuvent être asymétriques, avec des tiges, des feuilles ou des fleurs. Sur un siège, observe la courbe du bois et le lien entre structure et décor.

L'art déco :
Dans les années 1920, l'Art déco met davantage en avant la géométrie, les volumes nets et les contrastes. Les motifs peuvent être stylisés et symétriques. Pour un tapissier, l'enjeu est de choisir une étoffe qui respecte cette composition sans la surcharger.

Une démarche créative simple :
Quand tu prépares une proposition, avance dans cet ordre : recherche des références, croquis du siège, puis choix des matières. Compare les couleurs, les motifs et les textures sur de petits échantillons avant de trancher.

Check-list avant de proposer un tissu :

- Observe la silhouette et les détails du siège.
- Repère les indices de style, sans conclure sur un seul motif.
- Fais un croquis rapide et note les éléments à conserver.
- Compare 2 ou 3 échantillons avec la structure du siège.
- Vérifie que le motif convient à la taille de l'assise et du dossier.

Une erreur fréquente consiste à choisir une étoffe uniquement parce que son motif paraît ancien. En atelier, regarde aussi l'échelle du dessin, la résistance attendue et l'équilibre avec le bois ou la peinture du siège.

Repère	Indices à observer	Piste pour le revêtement
Louis XV	Courbes et pieds galbés	Motif souple ou petite fleur
Louis XVI	Lignes plus droites et cannelures	Rayures ou motif régulier
Empire	Formes imposantes et motifs antiques	Tissu uni ou décor symétrique
Art nouveau	Lignes inspirées des plantes	Dessin fluide et organique
Art déco	Géométrie et composition nette	Motif stylisé et contrasté

Ces repères servent à construire une proposition cohérente, pas à imposer une règle unique. Les formes et les décors varient selon les ateliers, les périodes et les restaurations. En cas de doute, décris précisément ce que tu observes.

Ce qu'il faut retenir

Pour identifier un siège, examine sa silhouette, ses pieds, son dossier et ses décors. Les styles évoluent des formes robustes de Louis XIII aux courbes de Louis XV, puis aux lignes géométriques de l'Art déco.

- Associe plusieurs **indices de style** avant de dater un meuble, en tenant compte des restaurations.
- Relie le tissu à la structure : courbes, motifs antiques, inspirations végétales ou géométrie.
- Compare des échantillons et vérifie leur échelle, leur résistance et leur harmonie avec le siège.

Décris précisément tes observations et distingue les éléments d'origine des ajouts. Ces repères guident une proposition cohérente sans imposer de règle unique.

Chapitre 3 : Design d'objet, d'espace et de communication

1. Comprendre le design d'objet :

Observer l'objet :
Le design d'objet consiste à imaginer ou à améliorer un objet en tenant compte de son usage, de sa forme et des matériaux. Pour toi, un siège n'est pas seulement joli, il doit aussi être confortable, solide et adapté à la personne qui l'utilise.

Analyser les besoins :
Avant de dessiner, observe l'objet et pose-toi quelques questions : à quoi sert-il, qui va l'utiliser, où sera-t-il placé et quelles contraintes faut-il respecter ? Cette réflexion évite de choisir une forme séduisante, mais peu pratique à réaliser ou à utiliser.

Exemple de siège à rénover :
Tu dois refaire une chaise de cuisine utilisée chaque jour. Tu notes une hauteur d'assise de 46 cm, un siège ferme et un tissu facile à nettoyer. Ces repères guideront tes choix de rembourrage, de revêtement et de couleur.

2. Concevoir un espace accueillant :

Observer le lieu :
Le design d'espace organise un lieu pour qu'il soit agréable et facile à utiliser. Repère les dimensions, la lumière, les passages et les couleurs déjà présentes. Un siège doit s'intégrer à la pièce sans gêner les déplacements ni cacher un accès.

Choisir une ambiance :
Tu peux partir d'une idée simple, comme une ambiance calme, chaleureuse ou contemporaine. Sélectionne ensuite quelques couleurs et matières cohérentes. En stage, j'ai appris qu'un petit échantillonnage posé près du meuble aide à repérer les associations qui jurent.

Exemple d'aménagement d'un coin lecture :
Pour un angle de 2 m sur 2 m, tu proposes un fauteuil restauré, une lampe et un tissu vert doux. Tu vérifies qu'un passage d'au moins 80 cm reste libre. Le résultat est un coin confortable, lisible et praticable.

Repères à vérifier sur place :

Point à contrôler	Question utile
Dimensions	Le siège passe-t-il dans l'espace prévu ?
Circulation	Le passage reste-t-il dégagé ?
Lumière	Les couleurs restent-elles lisibles dans la pièce ?

Matières	Le tissu convient-il à l'usage et à l'entretien ?

3. Présenter ton projet clairement :

Suivre les étapes créatives :
Une démarche créative t'aide à passer d'une idée à une proposition concrète. Commence par rechercher des références, puis fais plusieurs croquis, compare les matières et justifie tes choix. Même un dessin rapide peut montrer une forme, une couleur et un détail de finition.

- Recherche des images de sièges, de tissus ou d'intérieurs proches de ton idée.
- Réalise 2 ou 3 croquis simples pour comparer les formes.
- Choisis des échantillons et note leurs avantages pour l'usage prévu.
- Présente une proposition finale avec ses dimensions principales.

Communiquer avec des visuels :
Le design de communication sert à transmettre une idée avec des mots et des images. Pour expliquer ton projet à un client ou à un enseignant, prépare une planche claire. Utilise un titre lisible, peu de texte, des croquis annotés et des échantillons bien identifiés.



Croquis de design pour un projet de tapisserie

Exemple de mini-projet :
Une cliente veut moderniser un fauteuil de 70 cm de large pour son salon. En 2 heures, tu mesures le siège, fais 3 croquis, compares 2 tissus et présentes une proposition. Livrable

attendu : une planche A3 avec le croquis final, les mesures, les échantillons et 3 phrases de justification.

Éviter les erreurs fréquentes :
Ne choisis pas une matière uniquement parce qu'elle te plaît. Vérifie qu'elle convient à la forme du siège, à son usage et à son entretien. Pense aussi à laisser respirer ta planche, car trop d'images ou de texte rendent ton projet difficile à comprendre.

Ce qu'il faut retenir

Un projet de design doit être à la fois esthétique, pratique et adapté à son contexte. Commence par observer les besoins, l'objet et le lieu.

- Pour l'objet, vérifie l'usage, les dimensions, le confort, les matériaux et l'entretien.
- Pour l'espace, considère la lumière, l'ambiance et la **circulation dégagée**.
- Pour présenter ton idée, réalise des croquis, compare les matières et justifie tes choix avec des **visuels clairs**.

Tu passes ainsi de l'observation à une proposition cohérente, réalisable et facile à comprendre.

Chapitre 4 : Recherches plastiques et propositions esthétiques

1. Observer et chercher des idées :

Partir du besoin :
Avant de dessiner, comprends ce qu'on te demande. Repère le siège à travailler, son usage, son époque et les attentes du client. Ces éléments t'aident à imaginer une proposition esthétique cohérente, sans oublier les contraintes de confort et de fabrication.

Construire tes références :
Observe des sièges, des motifs, des couleurs et des matières. Tu peux consulter des catalogues, des photos ou des échantillons d'atelier. Note ce qui t'intéresse et pourquoi, par exemple une ligne courbe, un contraste ou une texture qui rappelle un style.

Exemple de recherche :
Pour rénover une petite chaise d'entrée, tu observes 3 sièges aux formes simples et tu réunis 5 images de tissus à motifs végétaux. Tu notes les couleurs et les formes qui s'accordent avec le bois existant.

2. Dessiner et comparer des propositions :

Passer au croquis :
Réalise plusieurs croquis rapides du siège, puis dessine les idées de garniture et de tissu. Pas besoin d'être un grand dessinateur. Un dessin lisible, avec des annotations, suffit pour expliquer la forme, les couleurs et le placement du motif.

Choisir une piste :
Compare tes propositions selon l'usage du siège, le style recherché et la faisabilité. Pense aussi à l'échelle du motif, à sa répétition et aux zones qui s'useront le plus. Une belle idée doit pouvoir être réalisée proprement.

Exemple de mini-projet :
Pour une chaise de cuisine, tu prépares 2 croquis en 30 minutes. Tu choisis un tissu résistant à petits carreaux, car un grand motif risquerait d'être coupé par l'assise. Livrable attendu : une planche avec les 2 croquis annotés et la proposition retenue.

3. Sélectionner les matières et présenter ton projet :

Faire des choix adaptés :
Associe l'aspect du tissu à ses qualités pratiques. Vérifie son toucher, son épaisseur, sa tenue et son accord avec la garniture. En atelier, garde les échantillons près de ton croquis. Tu repéreras plus facilement les associations qui fonctionnent.

Vérifier avant de proposer :

Présente une idée claire, plutôt qu'une accumulation de matières. Ajoute des annotations courtes pour expliquer tes choix. J'ai souvent vu des projets perdre en lisibilité parce que les couleurs étaient jolies séparément, mais sans lien avec la forme du siège.

Repères pour avancer :

Étape	À vérifier
Observer	Le style et l'usage du siège
Croquer	La forme et le placement du tissu
Comparer	La cohérence et la faisabilité des idées
Présenter	Les échantillons et les choix expliqués

Ce qu'il faut retenir

Pour créer une proposition esthétique adaptée, commence par comprendre la demande et rassemble des références pertinentes.

- Observe le **style et l'usage** du siège, ainsi que les attentes du client.
- Réalise plusieurs croquis annotés et compare leur **cohérence et faisabilité**.
- Choisis des matières en tenant compte de leur aspect, de leur résistance et de leur accord avec la garniture.

Présente une piste claire, avec des échantillons et des annotations qui expliquent tes choix. Une idée réussie allie esthétique, confort et contraintes de fabrication.

Chapitre 5 : Représentation graphique et analyse d'une création

1. Observer et analyser une création :

Repérer les éléments :
Avant de dessiner, prends le temps d'observer le siège ou l'image proposée. Repère sa forme générale, ses proportions, ses lignes, les matières visibles et les détails qui attirent le regard. Cette première étape t'évite de partir dans une direction trop éloignée du sujet.

Comprendre l'intention :
Demande-toi à quoi sert le siège, à qui il est destiné et quelle ambiance il dégage. Une création peut évoquer le confort, l'élégance ou la sobriété. Ces observations t'aident à choisir des formes et des matières cohérentes avec le projet.

Élément observé	Question à te poser	Exemple
Forme	Quelles sont les lignes dominantes ?	Dossier arrondi ou droit
Matière	Quelle texture semble adaptée ?	Velours, toile ou cuir
Usage	Le siège est-il fait pour un usage fréquent ?	Fauteuil de salon ou chaise d'appoint

Exemple d'analyse d'un fauteuil :
Tu observes un fauteuil ancien avec un dossier arrondi et des accoudoirs en bois. Tu notes une allure classique et un usage de salon. Tu peux alors chercher un tissu résistant dont la couleur respecte le caractère du siège.

2. Construire une représentation graphique :

Passer de la recherche au croquis :
Commence par plusieurs croquis rapides, sans chercher tout de suite à faire un dessin parfait. Simplifie le siège en formes principales, puis précise les volumes et les détails utiles. Au début, un crayon et une feuille suffisent, tu pourras améliorer ton dessin ensuite.

Choisir les matières et les couleurs :
Compare les textures, les couleurs et les motifs en tenant compte de l'usage du siège et de son style. Pense aussi à la manière dont le tissu se place sur les courbes et les angles. Un motif trop grand peut se déformer ou se couper maladroitement.

Exemple de choix de matières :
Pour un fauteuil de lecture utilisé chaque jour, tu proposes une toile résistante dans un ton bleu profond. Sur ton dessin, tu ajoutes une petite zone de matière et une indication de couleur afin que ton intention soit facile à comprendre.

Présenter un projet lisible :
Ton dessin doit aider une autre personne à comprendre ton idée. Ajoute un titre, des annotations courtes et des indications sur les matières. Si une partie du siège est difficile à montrer, un petit détail agrandi peut clarifier ton choix.

3. Vérifier et présenter ton projet :

Contrôler la cohérence :
Relis ton projet en vérifiant que la forme, le tissu, les couleurs et l'usage racontent la même idée. Une belle association n'est pas toujours adaptée au siège. En stage, j'ai souvent vu qu'un motif choisi trop vite compliquait la pose et le raccord.

Mini cas concret :
Une cliente veut moderniser une chaise de salle à manger au dossier droit. En 30 minutes, tu observes le siège, réalises 3 croquis, puis proposes une toile unie facile à entretenir. Tu présentes ton choix avec un dessin annoté et un échantillon de tissu.

Livrable attendu : une planche au format A4 avec le croquis retenu, le nom du tissu, une indication de couleur et 3 annotations expliquant les choix principaux.

Ta check-list avant de présenter :

- Vérifie que la silhouette du siège est reconnaissable.
- Indique la matière et la couleur choisies.
- Ajoute 3 annotations courtes et lisibles.
- Contrôle que le motif convient aux formes du siège.
- Présente un dessin propre, daté et titré.

Astuce de terrain :
Garde tes premiers croquis à côté de la version finale. Tu verras mieux comment ton idée a évolué et tu pourras expliquer tes choix. C'est aussi un bon moyen de repérer une erreur de proportion avant de mettre ton projet au propre.

Ce qu'il faut retenir

Pour concevoir un projet pertinent, observe le siège et comprends son usage, son style et son intention. Puis traduis tes choix dans une représentation claire.

- Repère les **formes et proportions**, les matières et les détails importants.
- Réalise plusieurs croquis simples, puis précise les volumes et les éléments utiles.
- Choisis des couleurs et des tissus adaptés à l'usage, au style et aux formes du siège.

- Présente un dessin annoté avec un titre, la matière, la couleur et, si besoin, un échantillon.

Vérifie la cohérence entre le siège, le tissu et son usage. Une présentation propre et lisible aide à expliquer tes choix et à repérer les erreurs avant la réalisation.

Technologie et préparation du travail

Présentation de la matière :
En CAP Tapissier-tapissière d'ameublement en siège, tu apprends à choisir les matériaux, lire les documents techniques et organiser les étapes du garnissage.

Cette matière prépare à l'épreuve **Analyse d'une situation professionnelle**, de coefficient 4. L'examen final est écrit et graphique, sur 7 heures, ou remplacé par un CCF suivant ton statut.

À l'examen final, la partie **Analyse technique et préparation** dure 2 h 30 et compte pour 40 points. En CCF, elle dure entre 2 et 3 heures.

Conseil :
Je te conseille de réserver **20 minutes de révision**, 3 fois par semaine. Prépare des fiches associant chaque matériau à son usage et chaque outil à sa fonction. Relie ces connaissances aux gestes que tu pratiques en atelier.

Entraîne-toi à rédiger un **ordre des opérations** pour garnir une chaise. Vérifie les mesures et justifie tes choix. Si tu hésites, reprends une étape avec ton enseignant, sans te décourager.

Table des matières

Chapitre 1 : Identifier les matériaux usuels ..... Aller
1. Reconnaître les matériaux ..... Aller
2. Choisir selon les propriétés ..... Aller
Chapitre 2 : Choix, réglage et entretien des matériels ..... Aller
1. Choisir le matériel adapté ..... Aller
2. Régler le matériel avant de travailler ..... Aller
3. Entretenir et contrôler le matériel ..... Aller
Chapitre 3 : Lecture des plans et dessin technique numérique ..... Aller
1. Lire un plan de siège ..... Aller
2. Relever et vérifier les cotes ..... Aller
3. Dessiner et préparer un fichier numérique ..... Aller
Chapitre 4 : Organiser le poste et fabriquer ..... Aller
1. Préparer ton poste de travail ..... Aller
2. Suivre les étapes de fabrication ..... Aller
3. Travailler avec méthode ..... Aller
Chapitre 5 : Quantités, métrages et coûts de production ..... Aller

1. Calculer les quantités de matériaux ..... Aller
2. Estimer le métrage de tissu ..... Aller
3. Calculer le coût de production ..... Aller

Chapitre 1 : Identifier les matériaux usuels

1. Reconnaître les matériaux :

Repérer les grandes familles :
Sur un siège, tu rencontres du bois, des métaux, des matières de garnissage, des tissus et des produits de fixation. Avant de commencer, observe chaque élément et demande-toi à quoi il sert. Bien l'identifier t'aide à choisir les bons outils et à éviter les dégâts.

Observer et toucher :
La couleur, le poids, la souplesse, le bruit et la texture donnent des indices. Le toucher peut aider, mais ne suffit pas toujours. Vérifie aussi les bords, les assemblages et les zones déjà usées. Si tu hésites, demande l'avis de ton formateur avant de couper ou de démonter.

Matériau	Indices pour l'identifier	Propriété utile
Bois	Veinage, poids et assemblages visibles	Rigide, mais sensible à l'humidité et aux chocs
Métal	Aspect brillant ou sombre, froid au toucher	Résistant, parfois flexible comme un ressort
Mousse	Légère, alvéolée, reprend plus ou moins sa forme	Apporte du confort et du soutien
Crin et fibres	Aspect fibreux, naturel ou régulier selon le produit	Garnissent et répartissent le rembourrage
Tissu	Trame, endroit, envers et sens du motif	Habille le siège, avec une résistance variable

Exemple de repérage :
Sur une chaise ancienne, tu remarques une structure en bois, des ressorts métalliques, du crin et un tissu usé. Tu notes ces 4 éléments sur ta fiche avant le démontage, pour garder une trace de l'ordre des couches et des matériaux présents.

Check-list avant intervention :

- Observe la structure et repère les assemblages.
- Identifie les couches du garnissage sans tirer dessus.
- Vérifie le sens du tissu et la présence d'un motif.
- Note les matériaux douteux avant de les retirer.
- Choisis tes outils après avoir identifié les éléments à travailler.

2. Choisir selon les propriétés :

Comparer les caractéristiques :
Chaque matériau réagit différemment à la pression, à la traction, à l'humidité et à l'usure. Une mousse trop souple peut s'affaisser rapidement, tandis qu'un tissu fragile risque de se déchirer aux zones de frottement. Ces différences guident tes choix de réparation et de préparation.

Adapter ton geste :
Le bois se scie ou se ponce avec soin, le métal peut présenter des pointes ou des ressorts sous tension, et les tissus se coupent en respectant leur droit-fil. Pour les colles et produits de finition, suis les consignes de l'atelier et celles indiquées sur l'emballage.

Exemple de mini-cas en atelier :
Tu prépares l'assise d'une chaise de 45 cm sur 45 cm. En 10 minutes, tu repères une mousse affaissée, un tissu usé et une sangle détendue. Tu notes les 3 éléments à remplacer ou à vérifier avant de commencer le démontage.

Étapes et résultat attendu :
Tu photographies l'assise, tu identifies chaque couche, puis tu indiques son état sur une fiche. Le résultat est une préparation lisible, qui évite d'oublier une pièce ou de commander un matériau inadapté.

Livrable attendu : Une fiche d'identification avec 3 éléments, leur matériau, leur état et l'action prévue pour chacun.

Ce qu'il faut retenir

Avant d'intervenir sur un siège, identifie ses matériaux pour choisir les outils et les gestes adaptés. Appuie-toi sur plusieurs indices et note tes observations avant le démontage.

- Repère les **grandes familles** : bois, métal, mousse, fibres et tissu.
- Observe la texture, le poids, la souplesse, les assemblages et l'usure.
- Tiens compte des **propriétés des matériaux** face à la pression, à la traction, à l'humidité et à l'usure.
- Photographie et consigne chaque couche, son état et l'action prévue.

Une fiche d'identification claire t'aide à éviter les oublis et à choisir des matériaux adaptés à la réparation.

Chapitre 2 : Choix, réglage et entretien des matériels

1. Choisir le matériel adapté :

À quoi sert ce choix :
Avant de commencer, repère les opérations à réaliser et les matériaux utilisés. Tu ne prendras pas les mêmes outils pour dégarnir un fauteuil, couper une toile épaisse ou poser des semences. Un matériel adapté te fait gagner du temps et limite les dégâts.

Matériel courant en atelier :
Pour le travail à la main, tu peux utiliser un marteau de tapissier, un arrache-agrafes, des ciseaux, une pince et un maillet. La machine à coudre sert à assembler des tissus, tandis qu'une agrafeuse fixe certains matériaux sur la carcasse.

Vérifie aussi que l'outil convient à la matière et à l'opération. Une aiguille trop fine peut plier dans un tissu épais. Des ciseaux émoussés risquent de tirer les fibres au lieu de les couper proprement.

Questions à te poser :

Matériel	Vérification avant usage
Marteau de tapissier	La tête est bien fixée et le manche n'est pas fendu.
Ciseaux	Les lames coupent sans accrocher le tissu.
Machine à coudre	L'aiguille, le fil et le pied presseur conviennent au travail.
Agrafeuse	Les agrafes sont du bon type et la fixation est stable.

Exemple de choix :
Tu dois couper 2 mètres de tissu d'ameublement. Tu vérifies d'abord que tes ciseaux sont propres et bien affûtés, puis tu mesures et repères la coupe. Le livrable attendu est une pièce aux dimensions prévues, avec un bord net.

2. Régler le matériel avant de travailler :

Commencer par les consignes :
Pour une machine ou un outil motorisé, lis les consignes de l'atelier et la notice quand elle est disponible. Ne retire jamais un protecteur et ne modifie pas un réglage que tu ne maîtrises pas. En cas de doute, demande à ton formateur.

Faire un essai :
Sur une machine à coudre, vérifie l'enfilage, la tension du fil et le choix de l'aiguille. Fais quelques points sur une chute du même tissu. Cela t'évite de découvrir une couture trop lâche ou un tissu froncé sur la pièce définitive.

Pour une agrafeuse, teste d'abord la fixation sur une chute ou une zone non visible, si le travail le permet. Contrôle que les agrafes tiennent sans déchirer le tissu ni dépasser dangereusement du support.

Mini cas pratique :
Tu prépares une couture de 30 centimètres sur une chute de tissu similaire à celui du fauteuil. Tu règles la machine, couds l'essai, puis vérifies l'endroit et l'envers. Le livrable attendu est un échantillon test avec des points réguliers et sans fils lâches.

3. Entretenir et contrôler le matériel :

Après chaque séance :
Range chaque outil à sa place et retire les résidus qui gênent son fonctionnement. Pour une machine, suis les consignes de nettoyage et de lubrification du fabricant. N'ouvre pas un mécanisme et ne verse pas d'huile sans savoir où elle doit aller.

Avant tout nettoyage ou entretien, arrête le matériel et débranche-le si la procédure le demande. L'INRS rappelle que des risques d'accident existent aussi pendant le nettoyage et la maintenance des machines.

Ta check-list d'atelier :

Contrôle	Action à réaliser
1. État général	Repère les pièces desserrées, abîmées ou manquantes.
2. Propreté	Enlève les fils, poussières et petits déchets visibles.
3. Réglage	Vérifie le réglage avant de travailler sur la pièce.
4. Essai	Teste sur une chute ou une zone discrète.
5. Rangement	Range le matériel et signale toute anomalie.

Exemple d'entretien :
Après une séance de couture, tu enlèves les fils autour de la plaque, puis tu vérifies l'aiguille et la zone de travail selon les consignes de l'atelier. Tu notes une anomalie dans le cahier de suivi au lieu de continuer avec une machine qui fonctionne mal.

Ce qu'il faut retenir

Choisis tes outils selon l'opération et le matériau pour travailler efficacement sans les abîmer. Vérifie leur état avant usage.

- Respecte les **consignes de sécurité** et ne modifie que les réglages que tu maîtrises.
- Fais un **essai sur une chute** pour vérifier la couture ou la fixation.
- Après le travail, nettoie et range le matériel selon les recommandations, puis signale toute anomalie.

Un matériel bien choisi, réglé et entretenu améliore la qualité du travail et réduit les risques d'accident.

Chapitre 3 : Lecture des plans et dessin technique numérique

1. Lire un plan de siège :

Repérer les vues :
Un plan représente un siège de plusieurs façons. La vue de face montre sa largeur et sa symétrie, la vue de côté indique sa profondeur et son profil, et la vue de dessus aide à comprendre la forme de l'assise.

Avant de travailler, repère le titre, l'échelle, les cotes, les légendes et les détails agrandis. Vérifie aussi si le dessin représente le siège entier ou une partie, comme un accoudoir. Ça évite de confondre les mesures.

Comprendre les conventions :
Les traits n'ont pas tous le même rôle. Un trait continu épais marque généralement un contour visible, tandis qu'un trait interrompu peut signaler une partie cachée. Les flèches et les lignes de cote indiquent les limites de la mesure.

Élément du plan	Ce qu'il t'indique
Vue de face	La largeur et la hauteur visibles de face
Vue de côté	La profondeur et l'inclinaison du dossier
Cote	Une dimension réelle, souvent indiquée en millimètres
Échelle	Le rapport entre le dessin et la taille réelle

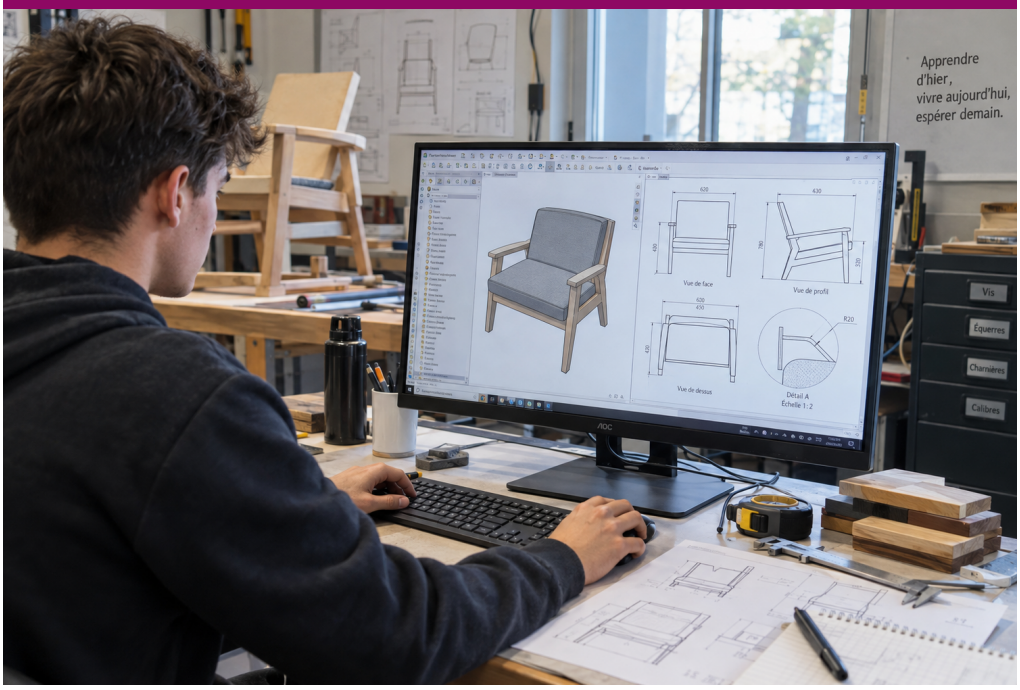
Exemple de lecture d'un plan :
Sur la vue de côté, tu repères une profondeur d'assise de 520 mm et un dossier incliné. La vue de face indique une largeur de 480 mm. Ces mesures décrivent le siège réel, même si le dessin est réduit.

2. Relever et vérifier les cotes :

Utiliser les bonnes dimensions :
Une cote écrite sur le plan est la référence. Ne mesure pas directement une longueur sur une feuille imprimée si une cote est déjà indiquée, car l'impression peut avoir été agrandie ou réduite.

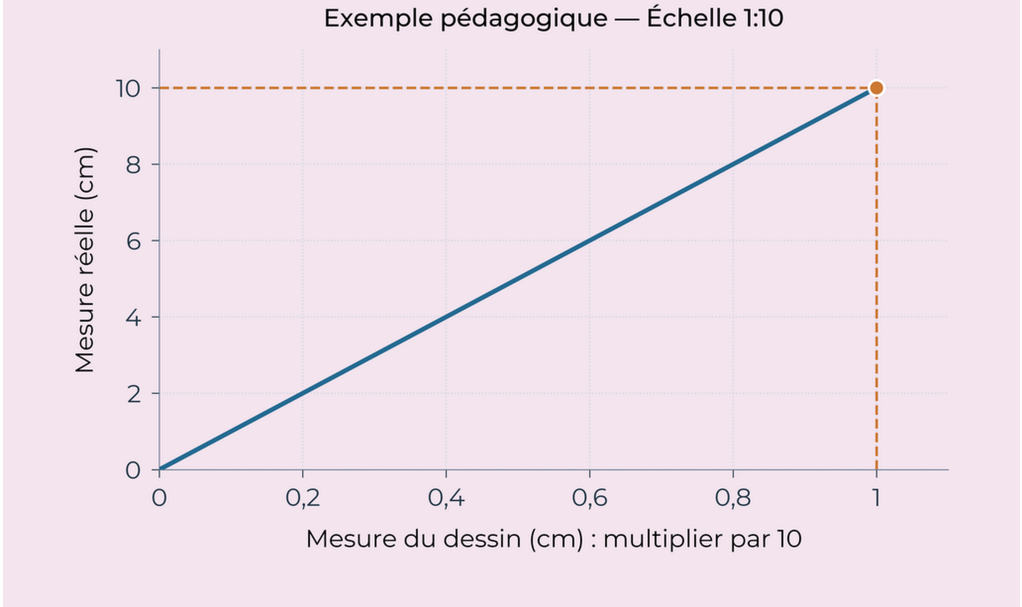
Si le plan est à l'échelle 1:10, 1 cm sur le dessin représente 10 cm en réalité. Pour convertir, multiplie la mesure du dessin par 10. Note toujours l'unité afin de ne pas mélanger centimètres et millimètres.

Représentation visuelle



Utilisation de logiciels pour un dessin technique précis

Graphique chiffré



Contrôler avant de fabriquer :
Compare les vues entre elles. Une largeur, une hauteur ou une profondeur incohérente peut signaler une erreur de lecture ou une cote manquante. En cas de doute, demande une confirmation avant de tracer les gabarits ou de couper les matériaux.

À vérifier	Geste utile
Unités	Vérifie si les dimensions sont en millimètres ou en centimètres
Échelle	Lis-la dans le cartouche avant toute conversion
Cotes manquantes	Signale-les au lieu de les deviner
Vues	Compare les dimensions indiquées sur chaque vue

Exemple de conversion :
Tu mesures 4,8 cm sur un dessin à l'échelle 1:10. La dimension réelle est de 48 cm, soit 480 mm. Écris le résultat avec son unité sur ta fiche pour éviter une erreur au traçage.

3. Dessiner et préparer un fichier numérique :

Construire un dessin lisible :
Un logiciel de dessin assisté par ordinateur permet de tracer des formes, d'ajouter des cotes et de corriger facilement un plan. Commence par choisir les unités, puis crée des vues simples et nomme clairement les éléments, par exemple « assise » ou « dossier ».

Utilise des traits réguliers et des annotations assez grandes pour être lues à l'écran ou à l'impression. Sépare les éléments sur des calques si le logiciel le permet. Tu pourras ainsi afficher ou modifier une partie sans toucher au reste.

Enregistrer et transmettre :
Enregistre une version modifiable pour pouvoir reprendre le dessin, puis exporte une version PDF pour la consultation ou l'impression. Donne un nom précis au fichier avec le modèle du siège et la date, par exemple « fauteuil_modeleA_2026-10-19 ».

Sur le terrain, une erreur fréquente consiste à dessiner sans contrôler les unités du logiciel. Avant de commencer, vérifie qu'un segment de 500 mm mesure bien 500 mm dans le fichier, et non 500 cm. Fais aussi un aperçu avant impression.

Mini cas concret :
Tu dois préparer le dessin d'un fauteuil dont l'assise mesure 480 mm de large et 520 mm de profondeur. Relève les cotes sur le plan, trace les vues de face et de côté, ajoute les dimensions, puis exporte le fichier en PDF. Le travail peut être réparti sur 30 minutes.

Le livrable attendu est un PDF lisible comprenant 2 vues cotées, les unités en millimètres et le nom du modèle. Avant de le transmettre, vérifie les dimensions, l'orientation des vues et la lisibilité des annotations à l'impression.

Check-list avant de commencer :

- Vérifie le titre, l'échelle et les unités du plan.
- Repère les vues de face, de côté et de dessus.

- Compare les cotes et note les informations manquantes.
- Contrôle les unités réglées dans le logiciel.
- Enregistre le fichier modifiable et exporte un PDF relu.

Ce qu'il faut retenir

Pour lire un plan de siège, repère les vues, les cotes et l'échelle avant de travailler. Les dimensions écrites font référence : ne les remplace pas par une mesure prise sur une impression.

- Compare les vues et vérifie les **unités et l'échelle**.
- Signale les cotes manquantes ou incohérentes avant de fabriquer.
- Dans ton dessin numérique, ajoute des annotations lisibles et vérifie les unités du logiciel.
- Conserve une version modifiable et transmets un **PDF bien contrôlé**.

Un plan clair et des mesures vérifiées limitent les erreurs de traçage et de fabrication.

Chapitre 4 : Organiser le poste et fabriquer

1. Préparer ton poste de travail :

Comprendre l'organisation :
Un poste bien organisé te fait gagner du temps et limite les erreurs. Avant de commencer, repère les étapes du travail, prépare les outils nécessaires et garde un espace dégagé. En atelier, une minute de rangement au départ peut éviter plusieurs allers-retours.

Préparer les outils et les matériaux :
Choisis ton matériel selon l'opération prévue. Pour dégarnir un siège, tu peux avoir besoin d'un arrache-clou, d'une pince et d'un maillet. Pour une couverture, prépare notamment les ciseaux, les aiguilles, le fil et le tissu.

Vérifie aussi l'état des outils et la quantité de matériaux. Place les objets utilisés souvent à portée de main, sans encombrer la zone de travail. Range les outils coupants de façon sûre lorsque tu ne les utilises pas.

Garder un poste propre et sûr :
Évacue régulièrement les chutes de tissu, les clous et les agrafes. Ils peuvent gêner tes gestes ou provoquer une blessure. Garde les passages libres et pose les outils à leur place après chaque étape, surtout quand tu changes d'opération.

À vérifier	Pourquoi c'est utile
Outils adaptés et en bon état	Pour travailler efficacement et éviter les gestes dangereux
Matériaux préparés	Pour éviter les interruptions pendant la fabrication
Sol et établi dégagés	Pour circuler et manipuler le siège sans obstacle
Déchets triés et évacués	Pour garder un espace propre et retrouver les petites pièces

Exemple de préparation du poste :
Tu dois garnir l'assise d'une chaise. Avant de commencer, tu installes le siège stable, prépares la toile, la garniture, les semences et le maillet, puis tu dégages la zone autour de l'assise. Tu peux alors travailler sans interrompre chaque étape pour chercher un outil.

2. Suivre les étapes de fabrication :

Respecter l'ordre des opérations :
La fabrication suit une suite logique. Selon le siège et la méthode choisie, tu peux commencer par dégarnir, contrôler la carcasse, puis réaliser la garniture et poser le tissu de couverture. Chaque étape prépare la suivante, alors évite de brûler les étapes.

Avant de recouvrir, vérifie que la garniture est régulière et que le tissu est bien positionné. Une erreur cachée sous la couverture sera plus longue à corriger. Prends le temps de contrôler ton travail avant de passer à l'opération suivante.

Contrôler au bon moment :
Compare ton travail aux consignes, aux mesures et au modèle demandé. Contrôle la symétrie, la tension du tissu et l'alignement des motifs quand il y en a. Un contrôle fréquent permet de corriger un défaut avant qu'il ne se répercute sur le reste du siège.

Mini cas pratique :
Tu répares l'assise d'une chaise en atelier. Tu disposes de 3 heures pour dégarnir, vérifier la carcasse, refaire la garniture et poser le tissu. Tu notes les étapes sur une fiche de suivi, puis tu contrôles la tension et l'alignement avant la finition.

Le livrable attendu est une chaise avec une assise proprement garnie, un tissu régulier et une fiche de suivi complétée. Si tu repères une carcasse abîmée ou un matériau manquant, préviens ton enseignant avant de poursuivre, afin de ne pas masquer le problème.

3. Travailler avec méthode :

Gérer ton temps et tes gestes :
Découpe le travail en étapes courtes et estime le temps nécessaire à chacune. Cette habitude t'aide à garder un rythme régulier sans négliger la qualité. Si tu prends du retard, repère ce qui bloque au lieu d'accélérer au risque de faire un mauvais geste.

Repérer les erreurs fréquentes :
Les erreurs courantes sont de commencer sans vérifier le matériel, de couper le tissu trop tôt ou de ne pas contrôler la tension pendant la pose. En stage, j'ai appris qu'un contrôle rapide après chaque opération évite souvent de reprendre une grande partie du travail.

Si tu hésites sur une mesure ou une méthode, arrête-toi et demande une vérification. C'est plus simple que de corriger une coupe trop courte ou une couverture mal centrée. Note aussi les consignes importantes sur ta fiche de travail.

Checklist avant de commencer :

Point de contrôle	Action à faire
Consignes	Lire les étapes et repérer les mesures utiles
Siège	Vérifier sa stabilité et repérer les défauts visibles
Outils	Préparer les outils adaptés et contrôler leur état
Matériaux	Vérifier les quantités avant de commencer la coupe

Espace de travail	Dégager l'établi et prévoir un rangement pour les déchets

Ce qu'il faut retenir

Pour fabriquer efficacement, prépare ton poste et avance avec méthode. Ces réflexes limitent les erreurs et renforcent la **sécurité au travail**.

- Vérifie les consignes, l'état du siège, les outils et les matériaux avant de commencer.
- Garde l'espace dégagé, range les outils et évacue les déchets régulièrement.
- Suis les étapes dans l'ordre et contrôle la tension, la symétrie et l'alignement avant la finition.
- Planifie ton temps, note les consignes et demande une vérification en cas de doute.

Un **contrôle à chaque étape** permet de corriger les défauts tôt. Prends le temps de bien préparer ton poste pour obtenir un résultat régulier et soigné.

Chapitre 5 : Quantités, métrages et coûts de production

1. Calculer les quantités de matériaux :

Repérer les besoins :
Avant de commander, relève les matériaux nécessaires pour chaque siège : tissu, toile, mousse, crin, sangles, ressorts, semences et ficelle. Note les quantités prévues sur une fiche de travail, puis vérifie-les avec les dimensions du siège et les étapes de réfection.

Prévoir une marge :
Les mesures ne suffisent pas toujours. Prévois une marge pour les raccords, les pertes de coupe et les défauts éventuels. Pour les fournitures vendues au mètre, arrondis la commande à l'unité de vente supérieure. Cette précaution évite de bloquer le travail en cours.

Matériau	À vérifier	Erreur fréquente
Tissu	La largeur, le sens du motif et les raccords	Oublier les pertes de coupe
Mousse ou crin	La surface ou le volume à couvrir	Mesurer seulement le dessus de l'assise
Sangles et toile	Les dimensions du siège et les recouvrements	Négliger les retours et les fixations

Exemple de calcul des quantités :
Pour une assise de 50 cm sur 45 cm, tu ajoutes les retours nécessaires à la pose et tu prévois une marge de coupe. Si le tissu mesure 140 cm de large, place les pièces sur un croquis avant de choisir le métrage à commander.

2. Estimer le métrage de tissu :

Mesurer et placer les pièces :
Mesure les pièces à recouvrir en tenant compte des retours sous le siège, des coutures et du sens du tissu. Pour un motif, vérifie son sens et son rapport, c'est-à-dire la distance avant que le dessin se répète. Les pièces doivent rester bien alignées.

Faire un plan de coupe :
Un plan de coupe t'aide à utiliser la largeur du tissu sans gaspiller. Dessine les pièces à l'échelle ou indique leurs dimensions, puis organise leur placement dans le sens du droit-fil. Garde une marge réaliste, surtout si le tissu est à motifs.

Exemple de métrage pour une assise :

Tu dois recouvrir une assise de 50 cm sur 45 cm avec un tissu de 140 cm de large. Avec les retours et les marges, une pièce peut mesurer environ 70 cm sur 65 cm. Vérifie le placement et le motif avant de commander le métrage nécessaire.

Mini-cas concret :
Une cliente apporte 2 chaises à refaire. Tu mesures les assises, vérifies le sens du motif et réalises un plan de coupe. Tu estimes ensuite le métrage total, puis tu le compares à la quantité réellement vendue par le fournisseur.

- Contexte : 2 assises identiques à recouvrir.
- Étapes : mesurer, prévoir les retours, placer les pièces et vérifier le raccord.
- Résultat : un métrage estimé et une commande ajustée à la largeur du tissu.
- Livrable attendu : une fiche de métrage avec le croquis de coupe et la quantité à commander.

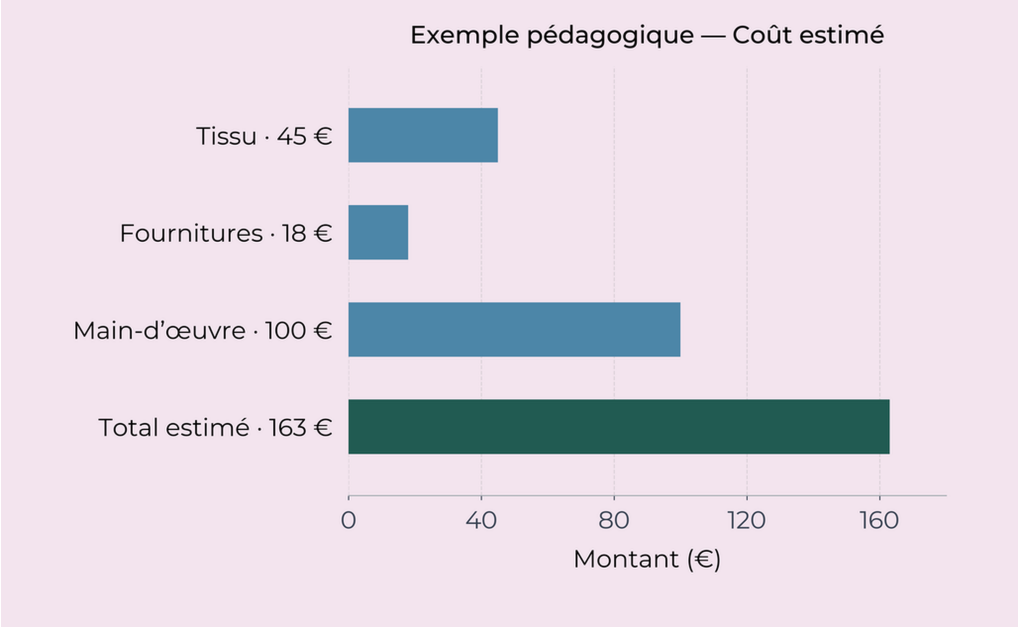
3. Calculer le coût de production :

Additionner les dépenses :
Le coût de production comprend les matières utilisées et le temps de travail. Selon le devis demandé, tu peux aussi faire apparaître les frais annexes, comme la livraison. Sépare les postes sur ta fiche pour comprendre d'où vient le montant total.

Calculer le coût de la main-d'œuvre :
Pour estimer la main-d'œuvre, multiplie le temps prévu par le tarif horaire retenu dans l'exercice ou par l'entreprise. Additionne ensuite ce montant au coût des fournitures. Précise si tes prix sont hors taxes ou toutes taxes comprises, selon le document à préparer.

Poste	Calcul	Montant
Tissu	1,5 m × 30 €	45 €
Fournitures	Montant estimé	18 €
Main-d'œuvre	4 h × 25 €	100 €
Total estimé	45 € + 18 € + 100 €	163 €

Graphique chiffré



Exemple de coût pour 2 chaises :
Dans cet exercice, le tissu coûte 30 € le mètre et tu prévois 1,5 m pour les 2 assises. Les fournitures sont estimées à 18 €, et le travail à 4 heures au tarif de 25 € l'heure. Le coût estimé atteint 163 €, avant tout autre frais éventuel.

Vérification avant de transmettre :
Je te conseille de refaire les additions avant de remettre ton devis ou ta fiche de préparation. Sur le terrain, une petite erreur de métrage peut entraîner une nouvelle commande, tandis qu'un temps de travail sous-estimé rend le coût final moins juste.

- Relève les dimensions du siège et des pièces à couvrir.
- Vérifie la largeur, le motif et le sens du tissu.
- Note les quantités et les prix unitaires des fournitures.
- Calcule séparément les matières et la main-d'œuvre.
- Contrôle les additions et indique les hypothèses retenues.

Ce qu'il faut retenir

Avant de commander, évalue les matériaux nécessaires et prévois une marge pour les pertes, les raccords et les retours. Pour le tissu, tiens compte de sa largeur, du motif et de son sens.

- Réalise un **plan de coupe** pour optimiser le métrage.
- Inscris les quantités et les prix sur une fiche de préparation.
- Distingue le coût des matières de celui de la **main-d'œuvre**.

- Vérifie les calculs et précise les frais éventuels ainsi que le traitement HT ou TTC.

Un calcul rigoureux limite les oublis et les commandes supplémentaires. Tu obtiens ainsi une estimation de production plus fiable.

Garnissage traditionnel des sièges

Présentation de la matière :
En CAP Tapissier-tapissière d'ameublement en siège, tu apprends à réaliser une **garniture traditionnelle** avec du crin, des sangles et des toiles, en respectant la forme du siège.

Cet apprentissage contribue à l'épreuve pratique de Réalisation d'ouvrages, de **coefficient 8**, sans coefficient propre au garnissage. L'examen final ponctuel dure 22 heures.

Il comprend un **entretien de 20 minutes**. Le CCF se déroule en cours de formation, principalement en 2e année.

Conseil :
Pour progresser, je te conseille de préparer une fiche avec **l'ordre des opérations**. Après chaque atelier, réserve 10 minutes pour noter tes difficultés et les corrections proposées. Dessine les étapes délicates pour mieux les mémoriser.

Pendant tes entraînements, prends le temps de contrôler ton ouvrage avant de poursuivre. Demande une démonstration si un geste reste difficile. Prépare aussi l'oral en expliquant tes choix de matériaux et ta méthode.

Table des matières

Chapitre 1 : Dégarnissage et préparation des supports ..... Aller
1. Dégarnir le siège proprement ..... Aller
2. Contrôler et préparer le support ..... Aller
Chapitre 2 : Sanglage et mise en place des ressorts ..... Aller
1. Préparer et réaliser le sanglage ..... Aller
2. Placer et fixer les ressorts ..... Aller
Chapitre 3 : Guindage simple et garnitures à pelote ..... Aller
1. Régler un guindage simple ..... Aller
2. Former une garniture à pelote ..... Aller
3. Réaliser et contrôler un exercice ..... Aller
Chapitre 4 : Embourrure et piquage des garnitures traditionnelles ..... Aller
1. Former l'embourrure ..... Aller
2. Piquer pour donner la forme ..... Aller
3. Réaliser la piqûre et contrôler ..... Aller
Chapitre 5 : Garnitures à cuvette, boutonnées et mise en blanc ..... Aller
1. Réaliser une garniture à cuvette ..... Aller

2. Réaliser une garniture boutonnée ..... Aller
3. Préparer la mise en blanc ..... Aller

Chapitre 1 : Dégarnissage et préparation des supports

1. Dégarnir le siège proprement :

Préparer ton poste :
Avant de commencer, installe le siège sur un support stable et prépare un bac pour les déchets. Mets des lunettes et des gants adaptés, car les agrafes, les clous et la poussière peuvent te blesser.

Prévois un arrache-agrafes, une pince, un maillet et un sac pour trier les éléments retirés. Garde aussi un carnet ou ton téléphone pour photographier le siège avant le démontage.

Retirer les garnitures dans l'ordre :
Enlève les éléments progressivement, du tissu de finition vers le support. Repère les couches et leur sens avant de les retirer. Cette méthode t'aide à comprendre la construction et évite d'arracher une toile encore utile.

- Retire les clous ou les agrafes sans forcer sur le bois.
- Enlève le tissu, puis les toiles et les matières de garniture.
- Trie les pièces à conserver et les déchets.
- Note les détails utiles, comme l'emplacement des sangles et des ressorts.

Au début, on a parfois envie d'aller vite en tirant sur le tissu. C'est une erreur fréquente, car tu risques d'abîmer le bois ou de perdre des repères de montage. Retire plutôt les fixations une par une.

Exemple de dégarnissage :
Tu démontes une chaise dont l'assise mesure environ 45 × 45 cm. Tu prends 3 photos, puis tu retires les couches dans l'ordre et tu ranges les fixations dans un petit récipient. Résultat, tu conserves les repères nécessaires pour la suite.

2. Contrôler et préparer le support :

Examiner la structure :
Une fois le siège dégarnit, observe le bois sous tous les angles. Cherche les fissures, les assemblages qui bougent, les trous d'anciennes fixations et les traces d'humidité ou d'insectes. Un support instable ne peut pas recevoir une garniture durable.

Teste doucement les assemblages à la main, sans donner de coups brusques. Repère aussi les arêtes qui pourraient couper une toile. Signale les défauts à ton enseignant avant toute réparation importante.

Nettoyer et remettre le support en état :
Retire les anciennes agrafes et les clous oubliés, puis dépoussière le bois. Si une fixation résiste, utilise l'outil adapté plutôt que de faire levier sur une partie fragile du siège.

Selon les consignes de l'atelier, ponce légèrement les aspérités et consolide les assemblages avant de poser de nouvelles sangles ou une garniture. Ne masque pas une fissure sous le tissu, elle pourrait s'agrandir avec l'usage.

Représentation visuelle



Ponçage des surfaces pour une finition soignée

Vérification rapide avant la suite :

Point à contrôler	Action attendue
Fixations anciennes	Retirer les clous et les agrafes restants.
Poussière et débris	Nettoyer le support et le poste de travail.
Assemblages	Vérifier qu'ils ne bougent pas.
Bois	Repérer fissures, arêtes et zones fragiles.
Repères de montage	Garder les photos et les notes utiles.

Mini cas pratique :
Tu prépares une chaise d'atelier avec une assise de 45 × 45 cm. En 30 minutes, tu retires les fixations oubliées, dépoussières le bois et repères 1 assemblage qui bouge. Tu le signales avant la garniture. Livrable attendu : un support propre, contrôlé et une fiche indiquant le défaut à réparer.

Ce qu'il faut retenir

Pour préparer un siège, démonte ses garnitures avec méthode et protège-toi des agrafes, des clous et de la poussière. Garde des photos et des notes pour préserver les repères de montage.

- Retire les couches dans l'ordre, sans tirer sur le tissu ni forcer sur le bois.
- Trie les éléments récupérables et les déchets, puis note les repères utiles.
- Contrôle le support : fissures, assemblages instables, arêtes et traces d'humidité.
- Enlève les anciennes fixations et dépoussière avant toute réparation ou nouvelle garniture.

Un **démontage soigneux** et un **support propre et stable** sont essentiels pour obtenir une garniture durable. Signale les défauts avant de poursuivre.

Chapitre 2 : Sanglage et mise en place des ressorts

1. Préparer et réaliser le sanglage :

Le rôle du sanglage :
Le sanglage forme le support de l'assise. Il répartit le poids et reçoit les ressorts. Avant de commencer, vérifie que la carcasse est stable, que les taquets sont en place et que les feuillures sont propres. Le référentiel du CAP comprend bien le sanglage et la pose des ressorts parmi les opérations de garniture.

La pose des sangles :
Choisis des sangles adaptées au siège et à la méthode prévue. Pose-les de l'avant vers l'arrière, puis de côté en côté, en les croisant pour former un damier régulier. Fixe chaque extrémité sur le bois avec les semences adaptées, puis tends la sangle avec un tendeur. Elle doit être ferme, sans déformer la carcasse.

Les contrôles à faire :
Garde un écartement régulier entre les sangles et vérifie chaque croisement. Un sanglage lâche rend l'assise instable. Une tension excessive peut tirer sur le bois ou faire céder les fixations. En atelier, prends l'habitude de contrôler le cadre après chaque rangée, plutôt que de corriger tout à la fin.

Exemple de sanglage :
Sur une assise carrée de 45 cm de côté, tu poses 4 sangles dans chaque sens pour obtenir un damier de 16 croisements. Tu tends et fixes chaque sangle, puis tu vérifies que le cadre reste d'équerre. Le résultat attendu est un support régulier, prêt à recevoir les ressorts.

Contrôle	À vérifier sur le siège
Carcasse	Elle est stable et sans jeu anormal.
Tension	Les sangles sont fermes, sans déformation du cadre.
Régularité	Les bandes sont espacées et croisées régulièrement.
Fixations	Les semences tiennent et ne dépassent pas dangereusement.

2. Placer et fixer les ressorts :

La répartition des ressorts :
Répartis les ressorts sur les croisements de sangles, en tenant compte de la forme de l'assise et de la garniture à réaliser. Dispose-les de façon équilibrée, sans laisser de zone vide. Leur nombre et leur emplacement varient selon le siège, les dimensions et les consignes de l'atelier.

La fixation sur le sanglage :
Place chaque ressort bien droit sur son point d'appui, puis couds sa base aux sangles avec une ficelle solide. Fais plusieurs points de maintien et vérifie que le ressort ne bascule pas. Cette fixation le garde en place avant le guindage, qui viendra ensuite régler et maintenir sa hauteur.

Le contrôle avant le guindage :
Regarde l'assise de dessus et de profil. Les ressorts doivent être répartis régulièrement et rester verticaux. Compare leur alignement, puis contrôle qu'aucune base ne glisse sur une sangle. Dans les sujets d'examen du CAP, la répartition des ressorts et leur couture à la toile forte sont aussi des opérations évaluées.

Exemple de mise en place :
Pour une assise carrée de 45 cm, tu positionnes 4 ressorts sur les croisements retenus, puis tu les couds solidement au sanglage. Tu contrôles leur aplomb et leur répartition avant de passer au guindage. Livrable attendu : une assise sanglée, avec 4 ressorts fixés et stables.

Ta check-list d'atelier :

- Vérifie la carcasse et repère les zones d'appui.
- Tends les sangles de façon régulière et fixe leurs extrémités.
- Contrôle le damier et l'équerrage du cadre.
- Répartis les ressorts selon la forme et les consignes du siège.
- Couds chaque ressort aux sangles, puis vérifie leur aplomb avant le guindage.

Ce qu'il faut retenir

Le sanglage crée un support stable qui répartit le poids et accueille les ressorts. Prépare la carcasse, puis tends et croise les sangles régulièrement, sans déformer le cadre.

- Vérifie la **stabilité de la carcasse**, l'écartement des sangles et la solidité des fixations.
- Répartis les ressorts selon la forme de l'assise, sans zone vide.
- Couds chaque ressort aux sangles et contrôle son **aplomb et sa stabilité** avant le guindage.

Un sanglage régulier et des ressorts bien fixés garantissent une assise prête pour l'étape suivante.

Chapitre 3 : Guindage simple et garnitures à pelote

1. Régler un guindage simple :

Rôle du guindage :
Le guindage relie les ressorts entre eux et les maintient à la hauteur prévue. Il prépare une base stable pour la toile forte et la garniture. Ici, tu ne refais pas le sanglage ni la pose des ressorts, tu apprends à les tenir correctement.

Ordre de travail :
Avant de nouer, repère les lignes de ficelle et vérifie que chaque ressort est à la hauteur attendue. Le guindage simple se réalise avec des cordes tendues et croisées. Les nœuds doivent rester fermes, sans tirer un ressort de travers.

- Prépare la corde à guinder et le tendeur.
- Réalise les passages dans l'ordre prévu, en long puis en travers.
- Noues chaque corde solidement aux points d'appui.
- Contrôle la hauteur et l'alignement des ressorts.

Astuce de contrôle :
Regarde le guindage de face, puis de côté. Si un ressort penche ou si une corde flotte, corrige tout de suite. J'ai appris à ne pas attendre la pose de la toile forte, car les défauts deviennent alors plus difficiles à reprendre.

Contrôle	Ce que tu vérifies
Tension	Les cordes sont fermes, sans ressort écrasé de travers.
Nœuds	Ils ne glissent pas lorsque tu appuies doucement sur les ressorts.
Alignement	Les ressorts restent droits et à une hauteur cohérente.
Réseau	Les passages sont réguliers et les cordes se croisent proprement.

2. Former une garniture à pelote :

Principe de la pelote :
La garniture à pelote consiste à former des volumes de crin retenus par des lacets de ficelle, puis à les répartir sur le support préparé. Elle permet de créer une assise bombée et de modeler les contours avant les étapes suivantes du garnissage.

Former et répartir le crin :
Prends une quantité de crin adaptée à la zone, puis rassemble-la sans la comprimer en bloc dur. Enroule la ficelle autour du crin pour former une pelote tenue, mais garde assez de souplesse pour pouvoir la modeler.

Dispose les pelotes de façon régulière et vérifie le bombé avec la main. Le centre peut être plus haut que les bords, selon la forme recherchée. Évite les bosses isolées, elles se sentiront sous les couches de finition.

Exemple de répartition :
Pour une petite assise d'environ 40 cm sur 40 cm, prépare 5 pelotes de taille proche, une au centre et 4 autour. Ce nombre sert d'exercice, adapte toujours la quantité au siège et au volume de crin disponible.

3. Réaliser et contrôler un exercice :

Mini cas pratique :
Tu dois préparer une assise d'exercice de 40 cm sur 40 cm, avec un guindage simple déjà en place. En 45 minutes, contrôle le maintien des ressorts, réalise les ligatures nécessaires, puis forme et répartis 5 pelotes de crin.

Appuie doucement au centre et près des bords, puis observe le profil de l'assise. Le bombé doit être régulier, sans pelote qui glisse ni zone creuse. Le temps indiqué est un repère d'entraînement, pas une règle de fabrication.

Livrable attendu :
À la fin, rends une assise avec un guindage simple contrôlé et 5 pelotes réparties de façon équilibrée. Elle doit présenter un bombé régulier, des ressorts maintenus et aucune corde visiblement détendue. Note les corrections réalisées sur ta fiche d'atelier.

Check-list avant de passer à la suite :

- Les ressorts sont maintenus et restent alignés.
- Les nœuds tiennent sans glisser.
- Les cordes sont tendues de façon régulière.
- Les pelotes sont réparties sans amas ni creux marqué.
- Le bombé est contrôlé au toucher et de profil.

Sur le terrain, l'erreur fréquente est de serrer trop fort en voulant obtenir un résultat bien ferme. Tu risques alors de déformer le ressort ou d'obtenir une assise dure. Travaille progressivement, contrôle souvent et corrige chaque défaut dès qu'il apparaît.

Ce qu'il faut retenir

Le guindage maintient les ressorts à la bonne hauteur et crée une base stable. Travaille progressivement pour préserver leur alignement.

- Tends et croise les cordes régulièrement, puis vérifie les nœuds, la tension et la **hauteur des ressorts**.

- Forme des pelotes de crin souples et répartis-les pour obtenir un **bombé régulier**, sans amas ni creux.
- Contrôle l'assise au toucher et de profil, et corrige immédiatement les défauts.

Une assise réussie associe un guindage ferme, des ressorts droits et des pelotes bien équilibrées. Évite de trop serrer, au risque de déformer les ressorts ou de durcir l'assise.

Chapitre 4 : Embourrure et piquage des garnitures traditionnelles

1. Former l'embourrure :

Répartir et façonner le crin :
Après la mise en place de la toile d'embourrure, tu répartis le crin de façon régulière pour créer le volume de l'assise. Travaille par petites poignées, sans former de paquets durs ni laisser de zones creuses.

Rabattre la toile :
Rabattre, c'est mettre la toile en forme autour du crin et la maintenir provisoirement. Lisse avec les mains, puis contrôle le profil depuis plusieurs côtés. Cette vérification t'aide à repérer une bosse avant de commencer le piquage.

Exemple de mise en forme :
Sur une assise carrée de 45 cm de côté, répartis le crin en couche homogène, puis vérifie que le bombé reste régulier au centre et que les angles sont bien garnis. Le volume dépend du modèle, pas d'une épaisseur universelle.

Repères de contrôle :

Contrôle	Ce que tu vérifies
Répartition	Le crin ne forme pas de paquets ni de creux.
Profil	Le bombé correspond à la forme recherchée.
Bords	La toile reste bien tendue et régulière.
Angles	Le crin remplit les coins sans les gonfler.

2. Piquer pour donner la forme :

Comprendre le rôle des points :
Le point de fond maintient l'embourrure et fixe son volume. Les points suivants structurent la garniture, tandis que le dernier rang façonne le bourrelet. La disposition et la tension des points influencent directement la tenue et le profil final.

Travailler avec méthode :
Utilise un carrelet adapté à la profondeur de la garniture et garde une tension régulière dans la ficelle. Les rangs doivent suivre la forme du siège. Si tu serres trop fort, tu creuses le crin, si tu serres trop peu, la forme bouge.

Exemple de piquage :

Pour un exercice sur une assise de 45 cm, marque d'abord les emplacements des rangs selon le modèle demandé. Réalise les points progressivement, puis contrôle le bourrelet sur tout le pourtour. Le livrable attendu est une garniture piquée, stable et régulière.

Mini cas pratique :
Contexte : tu dois former le bourrelet d'une assise d'exercice. Étapes : repère son tracé, pique par petites séquences, puis compare les côtés. Résultat attendu : un bord continu, sans affaissement visible. Livrable : l'assise piquée, prête pour la couche de finition.

3. Réaliser la piqûre et contrôler :

Ajouter la couche de piqûre :
La piqûre est une couche de crin animal posée sur la garniture déjà piquée. Elle aide à adoucir les reliefs créés par les points et le bourrelet. Répartis-la finement, car une couche trop épaisse peut masquer les défauts sans les corriger.

Faire ton contrôle final :
Avant de passer à la suite, regarde l'assise de dessus et de profil. Vérifie la régularité du volume, la continuité du bourrelet et l'absence de plis gênants. À l'atelier, j'ai appris qu'un contrôle calme évite souvent de devoir reprendre plusieurs points.

Check-list au poste :

- Vérifie que le crin est réparti sans paquets.
- Contrôle le bombé avant le piquage.
- Garde une tension régulière dans chaque point.
- Compare les côtés et les angles après chaque rang.
- Pose une piqûre fine et homogène avant la suite du travail.

Ce qu'il faut retenir

Pour réussir une garniture traditionnelle, tu construis le volume avant de le stabiliser et de le lisser.

- Répartis le crin sans paquets ni creux, puis vérifie le bombé, les bords et les angles.
- Rabats la toile et réalise les points avec une **tension régulière** pour maintenir le volume sans creuser le crin.
- Ajoute une **piqûre fine** pour adoucir les reliefs, sans masquer les défauts.

Contrôle l'assise de dessus et de profil : le bourrelet doit être continu et le volume régulier avant la finition.

Chapitre 5 : Garnitures à cuvette, boutonnées et mise en blanc

1. Réaliser une garniture à cuvette :

À quoi sert la cuvette :
La cuvette est un creux aménagé dans la garniture. Elle reçoit un coussin amovible et l'empêche de glisser. Tu la rencontres notamment sur certaines bergères. Sa forme doit suivre le coussin et les dimensions intérieures du siège.

Former le creux et son bourrelet :
Trace d'abord l'emplacement du coussin, puis façonne le bord de la cuvette avec du crin et la toile d'embourrure. Le bourrelet maintient le coussin en place. Vérifie que le creux est régulier et que le coussin peut entrer sans forcer.

Une cuvette trop peu profonde retient mal le coussin. Si elle est trop profonde ou trop étroite, le coussin s'enfonce ou se coince. Compare souvent les dimensions de la garniture avec celles du coussin, plutôt que d'attendre la fin pour contrôler.

Contrôle en atelier :

Point à vérifier	Contrôle concret
Largeur et longueur	Le coussin entre sans être comprimé.
Profondeur	Le coussin reste en place sans disparaître dans le creux.
Bourrelet	Le bord est continu et régulier.
Symétrie	Les côtés présentent la même forme.

Exemple de cuvette pour une bergère :
Tu travailles sur une assise de 50 cm sur 48 cm et un coussin de 44 cm sur 42 cm. Tu formes le creux en conservant un jeu régulier autour du coussin, puis tu l'essaies avant de fermer la toile. Livrable attendu : une garniture à cuvette symétrique, avec un coussin amovible qui se place sans forcer.

2. Réaliser une garniture boutonnée :

Comprendre le capitonnage :
Une garniture boutonnée, ou capitonnée, comporte des creux formés par des points de tirage, souvent terminés par des boutons. Le tissu et le rembourrage sont maintenus ensemble à des emplacements précis. Le tracé régulier donne son rythme au décor.

Préparer les emplacements :

Repère les points de bouton sur un gabarit ou un tracé soigneusement mesuré. Les rangées doivent rester alignées et les intervalles réguliers. Prévois la place nécessaire pour les plis du tissu, car ils se forment autour des creux.

Former les capitons :
Avec une aiguille adaptée et un fil solide, traverse la garniture aux repères, tire le fil de façon constante et fixe le bouton. Contrôle chaque creux au fur et à mesure. Une tension inégale crée des capitons de tailles différentes et déforme le motif.

Le support doit permettre au bouton de s'enfoncer sans que le tissu soit bloqué ou déchiré. Pour un premier essai, entraîne-toi sur une petite chute garnie. C'est plus simple de corriger la tension avant de travailler sur la pièce définitive.

Exemple de panneau boutonné :
Sur un panneau d'essai de 30 cm sur 30 cm, tu marques 9 emplacements répartis en 3 rangées de 3. Tu poses les boutons en vérifiant l'alignement après chaque rangée. Livrable attendu : un échantillon avec des creux réguliers, des plis orientés de façon cohérente et des boutons bien fixés.

3. Préparer la mise en blanc :

Le rôle de la toile blanche :
La mise en blanc consiste à recouvrir la garniture façonnée avec une toile blanche intermédiaire. Elle protège le crin, stabilise la surface et aide à repérer les défauts avant la pose du tissu de couverture. Elle ne remplace pas le tissu final.

Poser et contrôler la toile :
Centre la toile sur la garniture et tends-la progressivement, sans tirer davantage d'un côté que de l'autre. Fixe-la de manière régulière, puis examine le siège sous plusieurs angles. La surface doit rester lisse, sans pli gênant ni bosse imprévue.

Check-list avant de passer à la suite :

- Vérifie que la garniture est propre et que les fils ne dépassent pas.
- Contrôle la symétrie et le profil de l'assise.
- Pose la toile blanche dans le bon sens et centre-la.
- Tends progressivement, puis vérifie l'absence de plis marqués.
- Note les défauts à corriger avant la couverture.

À l'atelier, ne cherche pas à masquer un défaut avec une tension excessive. Une toile trop tirée peut écraser le bombé ou déplacer le crin. Corrige d'abord la forme de la garniture, puis reprends la mise en blanc avec une tension régulière.

Exemple de mise en blanc sur une assise :
Tu recouvres une assise de 50 cm sur 48 cm avec une toile découpée en laissant une marge de fixation adaptée au siège. Tu la centres, la tends par étapes et contrôles les 4

côtés. Livrable attendu : une assise recouverte d'une toile blanche régulière, prête pour la suite du travail.

Ce qu'il faut retenir

Pour réussir ces garnitures, contrôle régulièrement leur forme et leur symétrie avant de passer à l'étape suivante.

- Pour la cuvette, adapte le creux et le bourrelet au coussin, qui doit entrer sans forcer et rester en place.
- Pour le capitonnage, trace des points alignés, puis applique une **tension régulière** afin d'obtenir des creux et des plis harmonieux.
- Pour la mise en blanc, centre et tends progressivement la toile, sans écraser le bombé ni déplacer le crin.

Corrige les défauts de la garniture avant la couverture finale. Une vérification étape par étape garantit un résultat propre et régulier.

Couverture, finitions et livraison

Présentation de la matière :
Dans le CAP Tapissier-tapissière d'ameublement en siège, tu apprends à couper et tendre le tissu, poser les finitions et contrôler ton ouvrage. Tu prépares aussi sa protection pour la livraison. La précision et le respect du style du siège guident ton travail.

Ces apprentissages participent à l'épreuve **Réalisation d'ouvrages**, de **coefficient 8**. Tu es évalué en CCF pendant la formation ou lors d'un examen final pratique de 22 heures maximum, comprenant un entretien professionnel de 20 minutes, en fonction de ton statut.

Conseil :
Avant de couper, vérifie le sens du tissu et le placement des motifs. Entraîne-toi sur des chutes pour ajuster la tension sans gaspiller ton étoffe.

Prévois 10 minutes de **contrôle final** à chaque entraînement. Observe les plis, la symétrie et l'alignement des clous. Photographier tes réalisations peut t'aider à repérer tes progrès.

Prépare une fiche pour expliquer tes choix à l'oral. Pense aussi à protéger le siège pour son transport. Avance avec patience, sans chercher immédiatement la perfection.

Table des matières

Chapitre 1 : Relevés et plans de coupe des tissus ..... Aller
1. Relever les mesures du siège ..... Aller
2. Préparer le plan de coupe ..... Aller
Chapitre 2 : Couverture des garnitures et finitions ..... Aller
1. Préparer et poser la couverture ..... Aller
2. Régler la tension et former les angles ..... Aller
3. Poser les finitions ..... Aller
Chapitre 3 : Développement et pose des drapés à tête droite ..... Aller
1. Mesurer et développer le drapé ..... Aller
2. Préparer et former la tête droite ..... Aller
3. Poser et contrôler le drapé ..... Aller
Chapitre 4 : Contrôler la qualité des ouvrages ..... Aller
1. Contrôler ton travail en cours ..... Aller
2. Vérifier l'ouvrage fini ..... Aller
3. Organiser le contrôle et la livraison ..... Aller
Chapitre 5 : Protection, livraison et relation avec la clientèle ..... Aller

1. Protéger le siège avant le départ ..... Aller
2. Organiser une livraison sans dommage ..... Aller
3. Accueillir le client et présenter le travail ..... Aller

Chapitre 1 : Relevés et plans de coupe des tissus

1. Relever les mesures du siège :

Repérer les pièces :
Avant de couper, repère chaque partie à garnir : assise, dossier, manchettes, coussins ou volant. Note les mesures sur un croquis simple et donne un nom à chaque pièce. Ça évite de confondre les éléments au moment de préparer le tissu.

Mesurer avec méthode :
Mesure la longueur et la largeur de chaque partie, en suivant sa forme. Pour une pièce arrondie ou bombée, mesure aussi les côtés et les courbes utiles. Ajoute ensuite la valeur nécessaire pour les coutures, les retours et la mise en place, selon le modèle.

Représentation visuelle



Mesures précises avant la coupe pour éviter le gaspillage

Garde une trace des mesures avant de démonter, puis vérifie-les sur le siège nu. Un relevé pris trop vite peut oublier une retombée ou un retour sous la garniture. J'ai appris qu'un croquis clair fait gagner du temps et évite les recoupes.

Checklist de relevé :

- Note le nom de chaque pièce et son emplacement.
- Indique la longueur, la largeur et les mesures des courbes utiles.
- Repère les coutures, les retours et les zones à agrafer.
- Marque le sens du tissu et l'emplacement du motif.
- Compare ton croquis aux pièces démontées avant la coupe.

Exemple de relevé :
Pour une assise rectangulaire de 50 cm sur 45 cm, tu notes les dimensions visibles, puis tu ajoutes les valeurs nécessaires pour les coutures et les retours. Ton croquis indique aussi le devant, l'arrière et le sens du motif.

2. Préparer le plan de coupe :

Lire le tissu :
Avant de tracer, vérifie la largeur utile du tissu, son endroit, son envers et son droit-fil. Repère aussi le sens du poil ou du velours. Si le tissu a des rayures, des carreaux ou un grand motif, prévois leur raccord avant de placer les pièces.

Placer les pièces :
Dispose les gabarits sur le tissu en respectant le droit-fil et le sens du motif. Ne retourne pas une pièce sans vérifier que le tissu le permet. Avec un velours, par exemple, un sens inversé peut donner deux teintes différentes une fois le siège remonté.

Regroupe les pièces de façon à limiter les chutes, mais ne sacrifie pas le raccord du motif pour économiser quelques centimètres. Inscris les repères directement sur le plan : nom de la pièce, quantité, sens et mesures. Ça rend la coupe plus sûre, surtout quand plusieurs éléments se ressemblent.

Mini cas concret :
Tu dois couper 1 assise de 50 × 45 cm et 1 dossier de 50 × 60 cm dans un tissu de 140 cm de largeur utile. Tu repères d'abord le motif, places les gabarits dans le même sens, puis vérifies les marges de couture et les raccords avant de couper.

Le résultat attendu est un plan annoté avec les 2 pièces, leur sens, leurs dimensions et les raccords à respecter. Le livrable à remettre est ce plan de coupe, accompagné du relevé des mesures et d'une indication des chutes restantes.

Repères pour le plan de coupe :

À vérifier	Pourquoi c'est utile
Largeur utile	Pour savoir si les pièces peuvent tenir côte à côte.
Droit-fil	Pour éviter que le tissu se déforme sur le siège.
Sens du poil	Pour garder un aspect régulier, notamment avec le velours.
Raccord du motif	Pour aligner les dessins entre les pièces visibles.

Astuce de coupe :
Avant de couper le tissu, pose tous les gabarits et vérifie leur orientation une dernière fois. En atelier, cette pause de quelques minutes évite une erreur difficile à rattraper, surtout si le tissu est à motif ou si la quantité disponible est limitée.

Ce qu'il faut retenir

Avant de couper, relève chaque pièce du siège et reporte clairement ses mesures sur un croquis. Prépare ensuite un plan qui respecte le tissu et les motifs.

- Nomme chaque pièce et note dimensions, courbes, coutures et retours.
- Vérifie le relevé sur le siège démonté et repère le **sens du tissu**.
- Place les gabarits en respectant le **droit-fil**, le poil et les **raccords du motif**.
- Contrôle l'orientation et les marges avant la coupe, puis note les chutes.

Un **plan de coupe annoté** limite les erreurs, les recoupes et le gaspillage de tissu.

Chapitre 2 : Couverture des garnitures et finitions

1. Préparer et poser la couverture :

Choisir et préparer le tissu :
Avant de couper, vérifie le sens du tissu, son motif et son éventuel sens de poil. Repère le droit-fil et place les pièces en tenant compte des raccords. Une coupe bien préparée évite les motifs de travers et les pertes de matière.

Mettre en place la couverture :
Présente le tissu sur la garniture sans tirer trop fort. Commence par fixer quelques points au centre des côtés opposés, puis progresse vers les angles. Cette méthode répartit la tension et limite les plis. Garde une marge suffisante pour rabattre et fixer le tissu sous la semence.

Exemple de pose :
Pour couvrir une assise carrée de 45 cm de côté, centre le tissu, fixe d'abord les milieux des 4 côtés, puis tends progressivement vers les angles. Vérifie le motif avant de terminer la fixation. Le livrable attendu est une assise couverte, sans pli sur le dessus, avec un tissu bien centré.

À vérifier	Geste utile
Sens du tissu	Repère le haut et le bas avant la coupe.
Centrage du motif	Aligne le motif avec l'axe de l'assise.
Tension	Tends progressivement, sans déformer le tissu.
Marge de fixation	Prévois assez de tissu pour le rabattre dessous.

2. Régler la tension et former les angles :

Contrôler le rendu :
Une couverture bien posée épouse la garniture sans creux, bosse ni pli visible. Contrôle régulièrement le dessus et les côtés, car un défaut peut se déplacer pendant la tension. Si une zone tire de travers, retire quelques fixations et reprends-la avant de continuer.

Former des angles nets :
Aux angles, répartis le surplus en plis réguliers et place-les de façon discrète, selon la forme du siège. Évite de couper trop tôt : tu pourrais manquer de tissu pour finir proprement. Coupe seulement après avoir vérifié que le pli tient et que l'angle reste net.

Astuce de terrain :

Quand tu débutes, fixe provisoirement les angles avant de les terminer. Tu peux ainsi comparer leur volume et corriger une différence sans devoir défaire toute la couverture. Pense aussi à vérifier que les plis se répondent de manière équilibrée d'un côté à l'autre.

3. Poser les finitions :

Choisir une finition adaptée :
La finition cache ou accompagne le bord de la couverture. Selon le siège et les consignes de l'atelier, tu peux poser un galon, un passepoil ou des clous décoratifs. Choisis une solution cohérente avec le style du siège, le tissu et la régularité du bord.

Soigner la pose :
Présente le galon avant de le fixer pour contrôler son alignement et son raccord. Pour des clous décoratifs, garde un espacement régulier et suis une ligne parallèle au bord. Une finition droite donne une impression de soin, même quand le tissu est sobre.

Exemple de mini-cas :
Sur une chaise dont l'assise mesure 42 cm par 40 cm, tu poses un galon sur les 4 côtés après avoir contrôlé la couverture. Tu vérifies les raccords, puis tu fixes le galon sans le tendre au point de le déformer. Le résultat attendu est un bord régulier, avec des angles propres. Livrable : une assise finie et contrôlée, prête à être présentée.

Check-list avant de rendre ton travail :

- Le motif est centré et orienté dans le bon sens.
- Le dessus ne présente ni pli ni creux visible.
- La tension reste régulière sur les 4 côtés.
- Les angles sont nets et les surplus bien répartis.
- La finition est droite, propre et solidement fixée.

Ce qu'il faut retenir

Prépare soigneusement le tissu avant la coupe, puis pose-le sans le déformer. Une tension progressive assure une couverture régulière et facilite la formation des angles.

- Vérifie le **sens du tissu** et centre le motif avant de fixer.
- Tends depuis le centre des côtés vers les angles, sans plis ni creux.
- Répartis les surplus aux angles et coupe seulement après vérification.
- Choisis une finition adaptée et pose-la bien droite, avec des raccords propres.

Contrôle l'ensemble avant de rendre ton travail : une couverture nette, des angles équilibrés et une finition solide garantissent un résultat soigné.

Chapitre 3 : Développement et pose des drapés à tête droite

1. Mesurer et développer le drapé :

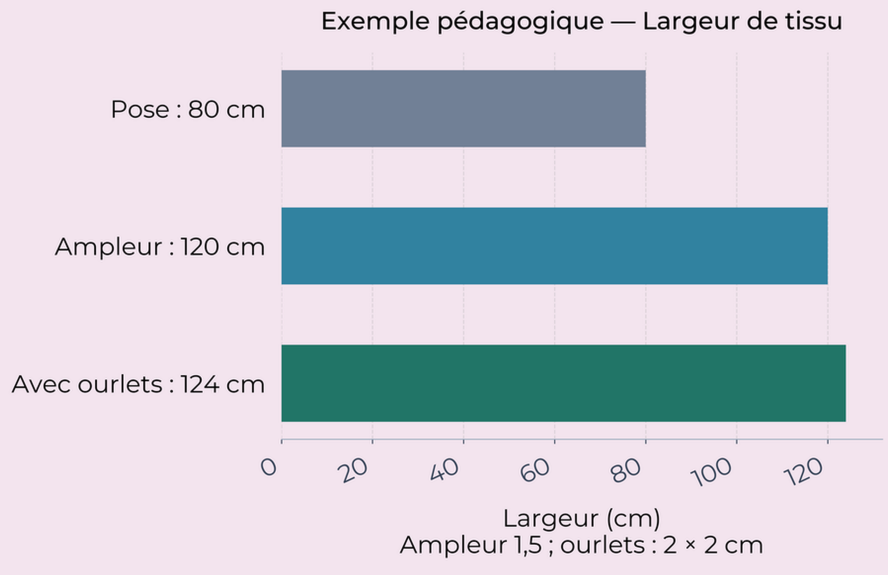
Prendre les mesures :
Commence par repérer où le drapé sera fixé et jusqu'où il doit descendre. Mesure la longueur de la ligne de pose, puis la hauteur finie du drapé. Ajoute les valeurs nécessaires pour les coutures et les ourlets.

Calculer l'ampleur :
Un drapé a besoin d'une largeur supérieure à celle de son support pour former des plis. Le rapport dépend du tissu et de l'effet recherché. Pour débuter, un rapport de 1,5 à 2 fois la longueur de pose donne un volume modéré à marqué.

Mesure ou valeur	À quoi elle sert
Longueur de pose	Détermine la largeur visible du drapé une fois posé.
Hauteur finie	Détermine la profondeur du drapé.
Ampleur	Donne le volume et la régularité des plis.
Valeurs de couture	Permettent d'assembler et de finir les bords.

Exemple de développement :
Pour une ligne de pose de 80 cm, tu choisis une ampleur de 1,5. Il faut donc 120 cm de largeur avant les finitions. Avec 2 ourlets latéraux de 2 cm, prévois 124 cm de tissu.

Graphique chiffré



2. Préparer et former la tête droite :

Tracer et couper :
Trace ton patron à l'équerre, en gardant le droit-fil parallèle à la lisière. Vérifie le sens du motif et les raccords avant de couper. Une tête droite reste alignée sur son bord supérieur, même lorsque le bas du drapé forme des plis.

Former les plis :
Avant la pose, répartis l'ampleur de façon régulière sur la longueur prévue. Repère les plis avec des épingles ou des marques à la craie, puis bâtis à la main. Le bâti te permet de corriger l'espacement sans abîmer le tissu.

Astuce de terrain :
Je vérifie toujours la répartition à plat avant de piquer. Un pli oublié ou trop serré se voit davantage une fois le drapé posé. Fais un essai sur quelques centimètres, puis contrôle l'alignement de la tête droite.

3. Poser et contrôler le drapé :

Fixer sans déformer :
Présente le drapé sur son support, puis aligne la tête droite avec la ligne de pose. Fixe d'abord les extrémités et le centre, avant de répartir les points intermédiaires. Selon le montage, tu peux coudre ou agrafer sur la partie prévue.

Contrôler le résultat :
Regarde le drapé de face et de profil. Les plis doivent être réguliers, le bord supérieur droit et la hauteur constante. Vérifie aussi que les fixations tiennent et restent discrètes. Évite de tirer sur le tissu, car cela peut déformer les plis.

Check-list avant de terminer :

- Vérifie les mesures et les valeurs de couture.
- Contrôle le droit-fil et le sens du tissu.
- Répartis les plis avant la fixation définitive.
- Contrôle l'alignement de la tête et du bas.
- Vérifie la tenue et l'aspect des fixations.

Mini cas concret :
Tu dois poser un drapé de 80 cm de long et 20 cm de haut sur un siège. Avec une ampleur de 1,5, tu coupes 124 cm de largeur en comptant 2 cm d'ourlet à chaque extrémité. Tu bâtis les plis, puis tu fixes le drapé en contrôlant l'alignement sur 80 cm. Résultat attendu, un drapé régulier et bien maintenu. Livrable attendu, la pièce posée et contrôlée, avec ses mesures et ses finitions vérifiées.

Ce qu'il faut retenir

Pour réussir ton drapé, mesure la ligne de pose et la hauteur finie, puis ajoute les valeurs de couture et d'ourlet. L'ampleur détermine le volume des plis.

- Prévois une largeur de tissu de **1,5 à 2 fois** la longueur de pose, selon l'effet voulu.
- Respecte le **droit-fil du tissu** et vérifie le sens du motif avant de couper.
- Bâtis les plis et répartis-les régulièrement avant la fixation définitive.
- Contrôle l'**alignement de la tête**, la hauteur et la tenue des fixations.

Une vérification à plat puis après la pose t'aide à obtenir un drapé régulier, bien aligné et solidement fixé.

Chapitre 4 : Contrôler la qualité des ouvrages

1. Contrôler ton travail en cours :

Pourquoi vérifier régulièrement ?
Un contrôle pendant le travail te permet de corriger un défaut avant qu'il soit caché par la garniture ou le tissu. J'ai appris en atelier qu'une petite vérification évite souvent de devoir démonter une grande partie du siège.

Les points à surveiller :
À chaque étape, compare ton travail au modèle, aux consignes et aux mesures prévues. Vérifie notamment la solidité des fixations, la régularité du guindage, le volume du garnissage et l'alignement des éléments.

- Contrôle que les sangles sont bien tendues et correctement fixées.
- Vérifie que les ressorts et les cordes ne bougent pas.
- Observe les formes du garnissage sous plusieurs angles.
- Vérifie que la toile et le tissu sont bien positionnés.

Exemple de contrôle en cours :
Tu poses 8 ressorts sur une assise. Avant de poursuivre, tu vérifies leur alignement et la tension des cordes. Si un ressort penche ou bouge, tu le reprends maintenant, plutôt que de le découvrir après la pose de la toile.

2. Vérifier l'ouvrage fini :

Aspect et finitions :
Quand le siège est terminé, regarde-le de face, de profil et de l'arrière. Le tissu doit être propre, sans pli ni tache, et les motifs doivent rester droits. Les clous ou les passepoils doivent suivre une ligne régulière.

Solidité et usage :
Assure-toi que les finitions tiennent et que le siège ne présente pas de jeu anormal. Appuie doucement sur l'assise pour vérifier qu'elle est stable. Ne force pas sur une pièce fragile, et signale tout défaut qui demande une réparation.

Point contrôlé	Vérification à faire
Tissu	Pas de pli, de tache ni de fil tiré
Motif	Motif droit et raccordé si nécessaire
Finitions	Clous ou passepoil réguliers et bien fixés
Stabilité	Assise et éléments sans jeu anormal

Exemple de défaut à reprendre :
Tu repères un pli de 3 cm près d'un angle. Avant la livraison, tu vérifies si le tissu peut être retendu sans l'abîmer. Tu reprends la fixation, puis tu contrôles de nouveau l'angle et la tension du tissu.

3. Organiser le contrôle et la livraison :

Une vérification méthodique :
Pour ne rien oublier, contrôle toujours le siège dans le même ordre, par exemple du haut vers le bas, puis tout autour. Note les défauts repérés et les corrections effectuées. Cette habitude aide aussi la personne qui reprend ton ouvrage.

Mini cas concret :
Tu termines un fauteuil en 2 heures de contrôle et de retouches. Tu repères un passepoil décousu sur 5 cm et une petite tache sur le tissu. Tu répares la couture, nettoies selon les consignes de l'atelier, puis vérifies de nouveau le fauteuil.

Le résultat attendu est un fauteuil propre, stable et prêt à être remis au client. Le livrable attendu est une fiche de contrôle remplie, avec les défauts constatés, les corrections réalisées et la validation finale.

Ta check-list avant la remise :

- Vérifie l'assise, le dossier et les accoudoirs.
- Contrôle le tissu, les raccords et les coutures.
- Inspecte les clous, le passepoil et les dessous.
- Retire les fils, les poussières et les marques de travail.
- Note les retouches et valide la fiche de contrôle.

Ce qu'il faut retenir

Contrôle ton ouvrage à chaque étape pour corriger les défauts avant qu'ils ne soient cachés. Compare-le au modèle et aux mesures prévues.

- Vérifie la **solidité des fixations**, la tension des sangles et des cordes, ainsi que l'alignement des éléments.
- Examine le **garnissage et le tissu** sous plusieurs angles : formes, plis, taches et motifs.
- Sur l'ouvrage fini, contrôle les finitions, la stabilité et l'absence de jeu anormal.
- Note les défauts et les corrections sur une **fiche de contrôle**, puis valide le siège avant livraison.

Adopte toujours le même ordre d’inspection et vérifie à nouveau après chaque retouche. Tu remets ainsi un ouvrage propre, stable et prêt à l’usage.

Chapitre 5 : Protection, livraison et relation avec la clientèle

1. Protéger le siège avant le départ :

Vérifier le travail :
Avant d'emballer un siège, prends le temps de contrôler les finitions. Vérifie la toile, les coutures, les clous ou les galons, puis regarde si le siège est stable et propre. Une petite vérification évite bien des mauvaises surprises chez le client.

Choisir une protection adaptée :
Protège le tissu contre la poussière, les frottements et l'humidité. Utilise une housse propre ou un emballage adapté, sans serrer le revêtement. Évite le ruban adhésif directement sur le tissu, car il peut laisser des traces ou tirer les fibres.

Exemple de protection :
Pour un fauteuil recouvert d'un velours clair, place une housse propre autour du siège, puis bloque-la sans comprimer les accoudoirs. Ajoute une protection aux pieds pour éviter qu'ils ne rayent le véhicule ou le sol pendant le déplacement.

2. Organiser une livraison sans dommage :

Préparer le transport :
Avant de charger le siège, mesure les passages importants, comme les portes, les escaliers et le coffre du véhicule. Prévois assez de place pour le manipuler sans cogner les murs. Dans le véhicule, cale-le pour qu'il ne glisse pas au premier freinage.

Suivre une méthode simple :
À deux, vous pouvez mieux maîtriser un fauteuil encombrant. Saisis-le par les parties solides, pas par les accoudoirs garnis ou le dossier. Pendant le trajet, garde le siège à l'abri de l'eau et des objets qui pourraient appuyer sur le revêtement.

À contrôler	Geste utile
Accès	Mesurer les passages avant le départ
Protection	Couvrir le tissu sans le comprimer
Chargement	Cale le siège pour empêcher les mouvements
Réception	Déballer et contrôler avec le client
Documents	Remettre les documents prévus par l'atelier

Mini cas concret :
Tu dois livrer 2 chaises restaurées à 15 km de l'atelier. Tu vérifies leurs finitions, tu les emballes séparément, puis tu les immobilises dans le véhicule. À l'arrivée, tu les déballes

avec le client et contrôles leur état. Livrable attendu : 2 chaises protégées, livrées sans dommage, avec le bon de livraison complété.

3. Accueillir le client et présenter le travail :

Adopter une attitude professionnelle :
À la livraison, salue le client, écoute ses remarques et reste calme. Présente le siège simplement, en expliquant les travaux réalisés. Même si tu es pressé, prends quelques minutes pour vérifier avec lui que la livraison correspond bien à ce qui était prévu.

Expliquer l'entretien avec clarté :
Donne des conseils adaptés au revêtement, sans promettre qu'une tache partira toujours. Pour un tissu fragile, recommande un entretien prudent et invite le client à suivre les indications fournies par l'atelier ou le fabricant. Des conseils précis évitent les gestes qui abîment le tissu.

Astuce de terrain :
Avant de partir, demande au client s'il souhaite vérifier un détail avec toi. Note toute remarque utile et transmets-la à ton responsable. J'ai appris en stage qu'un échange posé règle souvent un malentendu avant qu'il ne prenne de l'ampleur.

Ta check-list avant de partir :

- Vérifie l'état du siège et de ses finitions.
- Protège le revêtement et les pieds.
- Confirme l'adresse et les conditions d'accès.
- Présente le travail et les conseils d'entretien.
- Fais contrôler la livraison par le client et remets les documents prévus.

Ce qu'il faut retenir

Avant le départ, contrôle le siège et prépare une **protection adaptée** pour préserver le tissu et les finitions.

- Mesure les accès, transporte le siège par ses parties solides et cale-le pour éviter les chocs.
- À l'arrivée, déballe et vérifie l'état du siège avec le client.
- Présente les travaux, donne des **conseils d'entretien** adaptés et remets les documents prévus.

Une livraison préparée et un échange attentif assurent une **relation professionnelle** et limitent les dommages comme les malentendus.

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.