CAP Plumasserie

184 Fiches de Révision

CAP Plumasserie

Plumasserie

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

Conforme au Programme Officiel

Garantie Diplômé•e ou Remboursé•e

4,6/5 selon l'Avis des Étudiants

capplumasserie.fr

Préambule

1. Le mot du formateur :



Hello, moi c'est **Hugo** 👋

D'abord, je tiens à te remercier de m'avoir fait confiance et d'avoir choisi www.capplumasserie.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 Plumasserie** avec une moyenne de **17,36/20**.

2. Pour aller beaucoup plus loin :

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

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



3. Contenu du dossier Industrie & Technologies :

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

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

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

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

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

➔ Découvrir

Table des matières

Français ..... Aller

Chapitre 1 : Se dire, s'affirmer et s'émanciper par l'écrit ..... Aller

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

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

Chapitre 4 : Maîtriser la langue pour dire et écrire le métier ..... Aller

Histoire-géographie ..... Aller

Chapitre 1 : De la Révolution française à la Ve République ..... Aller

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

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans des espaces connectés ..... Aller

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

Enseignement moral et civique ..... Aller

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

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

Chapitre 3 : Délibérer en institution : environnement ..... Aller

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

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

Mathématiques ..... Aller

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

Chapitre 2 : Équations et fonctions du premier degré ..... Aller

Chapitre 3 : Statistiques, probabilités et simulations ..... Aller

Chapitre 4 : Géométrie plane et solides : mesurer et construire ..... Aller

Physique-chimie ..... Aller

Chapitre 1 : Décrire les mouvements et les actions mécaniques ..... Aller

Chapitre 2 : Caractériser les solutions et prévenir les risques ..... Aller

Chapitre 3 : Transferts thermiques et mesures électriques ..... Aller

Chapitre 4 : Analyser les signaux sonores et lumineux ..... Aller

Éducation physique et sportive ..... Aller

Chapitre 1 : Courir ou nager pour progresser ..... Aller

Chapitre 2 : S'orienter ou grimper en sécurité ..... Aller

Chapitre 3 : Danser ou pratiquer la gymnastique en groupe ..... Aller

Chapitre 4 : S'opposer et arbitrer ..... Aller

Chapitre 5 : S'entraîner selon tes ressentis ..... Aller

Prévention santé environnement ..... Aller

Chapitre 1 : Hygiène de vie, addictions et sexualité responsable ..... Aller

Chapitre 2 : Ressources, bruit et risques majeurs ..... Aller
Chapitre 3 : Contrats de travail et suivi de santé des salariés ..... Aller
Chapitre 4 : Prévenir les risques et porter secours ..... Aller
Chapitre 5 : Consommation : budget, assurances et achats ..... Aller
Langue vivante étrangère : Anglais ..... Aller
Chapitre 1 : Comprendre des messages oraux et écrits simples ..... Aller
Chapitre 2 : Parler et écrire au travail ..... Aller
Chapitre 3 : Interagir et découvrir les cultures anglophones ..... Aller
Cultures artistiques et histoire du métier ..... Aller
Chapitre 1 : Styles artistiques et décor architectural ..... Aller
Chapitre 2 : Histoire de la mode et création contemporaine ..... Aller
Chapitre 3 : Plume et fleur artificielle : métiers et spectacle ..... Aller
Arts appliqués et étude stylistique ..... Aller
Chapitre 1 : Analyser la demande et justifier ses propositions ..... Aller
Chapitre 2 : Composer les formes, les couleurs et les volumes ..... Aller
Chapitre 3 : Dessiner les ouvrages et établir leur cotation ..... Aller
Matériaux et préparation de la fabrication ..... Aller
Chapitre 1 : Identifier les plumes et quantifier les matières ..... Aller
Chapitre 2 : Choisir les colles et fournitures d'assemblage ..... Aller
Chapitre 3 : Reconnaître les traitements chimiques des plumes ..... Aller
Chapitre 4 : Planifier la fabrication et préparer l'outillage ..... Aller
Réalisation et contrôle des produits ..... Aller
Chapitre 1 : Couper, parer et friser les plumes ..... Aller
Chapitre 2 : Encoller et assembler les plumes ..... Aller
Chapitre 3 : Coudre à la main et régler les machines de couture ..... Aller
Chapitre 4 : Monter les composants et réaliser les finitions ..... Aller
Chapitre 5 : Contrôler la conformité et corriger les défauts ..... Aller
Entreprise et communication professionnelle ..... Aller
Chapitre 1 : Organisation des entreprises et règles de travail ..... Aller
Chapitre 2 : Communiquer avec l'équipe et conseiller le client ..... Aller
Chapitre 3 : Suivre la fabrication et estimer le prix de revient ..... Aller
Hygiène, sécurité et gestion de l'atelier ..... Aller
Chapitre 1 : Prévenir les risques et adapter le poste de travail ..... Aller
Chapitre 2 : Maintenance de l'atelier et gestion des déchets ..... Aller
Chapitre 3 : Conditionner, étiqueter et stocker les éléments ..... Aller
Mobilité professionnelle (facultative) ..... Aller

Chapitre 1 : Se repérer dans un environnement culturel étranger ..... Aller
Chapitre 2 : Communiquer et travailler dans un atelier étranger ..... Aller
Chapitre 3 : Comparer les pratiques professionnelles observées ..... Aller

Français

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, le Français t'apprend à **comprendre des textes**, écrire clairement et présenter ton travail. Cette matière appartient à l'épreuve de Français, Histoire-géographie et EMC, de **coefficient 3**.

En CCF, durant la dernière année, tu réalises un écrit en **3 étapes de 40 minutes** et un oral de 10 minutes, chacun noté sur 20. En examen final ponctuel, le Français comprend un écrit de 2 heures et un oral de 10 minutes.

Conseil :
Je te conseille de consacrer **15 minutes régulières** à la lecture, puis de résumer le texte avec tes mots. Entraîne-toi à justifier tes réponses avec un passage précis. Relis ensuite tes phrases pour vérifier les accords et la ponctuation.

Pour préparer l'oral, présente une création en plumes et explique tes choix. Enregistre-toi pendant 3 minutes, puis écoute-toi. Prépare quelques réponses sur tes difficultés et tes progrès. Privilégie **des phrases simples** plutôt qu'un discours récité.

Table des matières

Chapitre 1 : Se dire, s'affirmer et s'émanciper par l'écrit ..... Aller
1. Lire et analyser des écrits ..... Aller
2. Écrire pour s'affirmer ..... Aller
Chapitre 2 : S'informer, informer et communiquer ..... Aller
1. Trouver et vérifier une information ..... Aller
2. Transmettre une information clairement ..... Aller
3. Échanger et garder une trace ..... Aller
Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer par les textes et les arts ..... Aller
1. Lire pour nourrir ton imagination ..... Aller
2. Observer les arts et créer des liens ..... Aller
3. Écrire pour donner forme à une idée ..... Aller
Chapitre 4 : Maîtriser la langue pour dire et écrire le métier ..... Aller
1. Lire et comprendre une consigne ..... Aller
2. Parler clairement de ton travail ..... Aller
3. Rédiger des écrits professionnels ..... Aller

Chapitre 1 : Se dire, s'affirmer et s'émanciper par l'écrit

1. Lire et analyser des écrits :

Ce que le texte exprime :
Un écrit peut raconter une expérience, défendre une idée ou montrer une injustice. Pour comprendre ce qu'il exprime, repère qui parle, à qui, dans quel contexte et dans quel but. Cette méthode t'évite de confondre le sujet du texte avec son message.

Une méthode de lecture :
Lis une première fois pour saisir le sujet général. À la deuxième lecture, souligne les mots importants et note les idées principales dans la marge. Repère ensuite le ton, les arguments et les exemples qui aident l'auteur à faire passer son message.

- Qui s'exprime et à qui ?
- De quoi parle le texte ?
- Quelle idée l'auteur défend-il ou quelle expérience raconte-t-il ?
- Quels mots ou exemples montrent son point de vue ?

Exemple d'analyse :
Dans un témoignage, une apprentie explique qu'elle n'osait pas proposer ses idées en atelier. Elle raconte ensuite comment elle a pris confiance. Le sujet est son expérience, et le message montre que l'écrit peut aider à exprimer ce qu'on pense.

2. Écrire pour s'affirmer :

Exprimer ton point de vue :
S'affirmer par l'écrit, c'est dire ce que tu penses ou ressens avec des mots précis, sans attaquer les autres. Appuie ton idée sur une raison ou un fait concret. Dans une lettre ou un texte argumentatif, reste clair et garde un ton respectueux.

Organiser ton texte :
Avant de rédiger, note ton objectif et la personne qui va te lire. Présente ton idée, explique-la avec un argument, puis ajoute un exemple. Utilise des connecteurs comme « d'abord », « parce que », « par exemple » et « enfin » pour guider ton lecteur.

Étape	Question à te poser
Avant d'écrire	Quel est mon objectif ?
Pendant la rédaction	Mon idée est-elle expliquée et illustrée ?
À la relecture	Mon texte est-il clair et respectueux ?

Exemple de mini cas :

En atelier, tu remarques que la fiche de suivi d'un ouvrage ne précise pas l'ordre des étapes. Tu rédiges un message de 6 lignes à ton tuteur, avec le problème, une proposition et une raison. Le livrable attendu est un message relu et prêt à envoyer.

Ta check-list avant d'envoyer :

- Mon objectif et mon destinataire sont identifiés.
- Mon idée principale apparaît dès le début.
- J'ai donné au moins 1 raison ou 1 exemple utile.
- Mon ton reste poli, même si je ne suis pas d'accord.
- J'ai vérifié les mots, les accords et la ponctuation.

Ce qu'il faut retenir

Pour analyser un écrit, distingue son sujet de son message et repère qui s'exprime, à qui et dans quel but. Pour t'affirmer, exprime ton point de vue clairement et avec respect.

- Relis le texte pour identifier ses **idées principales**, son ton et ses arguments.
- Avant d'écrire, définis ton objectif et ton destinataire.
- Présente ton idée, justifie-la par une raison ou un exemple, puis relis ton texte.

Un écrit bien organisé et respectueux t'aide à faire entendre tes idées et à gagner en confiance.

Chapitre 2 : S'informer, informer et communiquer

1. Trouver et vérifier une information :

Choisir une source fiable :
Au travail, tu as besoin d'informations précises pour choisir les plumes, respecter une consigne ou organiser une commande. Commence par chercher la source d'origine : une fiche technique, un message de ton responsable ou un document de l'atelier.

Lire avec méthode :
Repère le titre, la date, l'auteur et le sujet. Puis cherche les faits importants : une quantité, un délai, une matière ou une consigne. Si un détail te semble flou ou contradictoire, vérifie-le avant d'agir.

- Demande-toi qui a transmis l'information.
- Vérifie qu'elle est récente et complète.
- Note les éléments utiles sans recopier tout le document.

Exemple de vérification d'une consigne :
Une fiche indique qu'il faut préparer 12 plumes blanches, mais le message de l'atelier en demande 15. Tu vérifies la date des documents et tu demandes confirmation avant de commencer, pour éviter de perdre du temps et du matériel.

2. Transmettre une information clairement :

Adapter ton message :
Pour informer quelqu'un, pense à ce qu'il doit savoir et à ce qu'il doit faire. Va à l'essentiel, donne les détails utiles et choisis un ton adapté. Un message à ton responsable n'a pas le même ton qu'une discussion avec un camarade.

Organiser une consigne :
À l'oral comme à l'écrit, indique d'abord le sujet, puis les informations importantes, et enfin l'action attendue. Utilise des phrases courtes et des mots précis. Relis ton message pour vérifier qu'il ne manque ni date, ni quantité, ni destinataire.

Exemple de message à l'atelier :
« Les 15 plumes blanches sont triées. Il en manque 2 pour terminer la commande. Peux-tu vérifier le stock avant 14 h ? » Le message précise la situation, la quantité manquante et l'action attendue.

Mini-cas concret :
À 9 h, tu constates que 3 plumes sur les 15 prévues sont abîmées. Tu comptes les pièces, prends une photo si c'est utile, puis préviens la personne responsable avec la quantité disponible et l'heure du constat.

Le résultat attendu est une décision rapide : remplacer les 3 plumes ou adapter la commande. Ton livrable est un message écrit de 2 à 3 phrases, envoyé avant la poursuite du montage.

3. Échanger et garder une trace :

Écouter et reformuler :
Communiquer, ce n'est pas seulement parler. Écoute sans interrompre, puis reformule la consigne avec tes mots. Cela permet de vérifier que tu as bien compris, surtout lorsqu'il y a plusieurs étapes ou un délai à respecter.

Choisir le bon support :
Une consigne urgente peut être transmise oralement, mais note ensuite les éléments à retenir. Pour une commande ou un changement de quantité, un message écrit aide à éviter les oublis. Respecte les règles de confidentialité de l'atelier et ne diffuse pas d'informations personnelles.

Situation	Réflexe utile
Consigne orale	Reformule et note les détails importants.
Changement de commande	Confirme par écrit la quantité et le délai.
Information incertaine	Vérifie auprès de la personne responsable.

Ta check-list sur le terrain :

- J'ai identifié la source et la date de l'information.
- J'ai vérifié les quantités, les noms et les délais.
- J'ai choisi le bon interlocuteur et le bon support.
- J'ai formulé clairement l'action attendue.
- J'ai noté ou confirmé les consignes importantes.

Ce qu'il faut retenir

Pour éviter les erreurs, vérifie l'origine et la date des informations, puis transmets des messages adaptés et précis.

- Repère les faits essentiels et **vérifie les informations** floues ou contradictoires avant d'agir.
- Organise ton message : situation, détails utiles et **action attendue**.
- Écoute, reformule les consignes et choisis le bon support pour **garder une trace**.

Tu facilites ainsi la prise de décision et évites les oublis, tout en respectant la confidentialité.

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

1. Lire pour nourrir ton imagination :

Repérer les idées et les images :
Quand tu lis un récit, un poème ou un texte qui parle d'un objet, cherche les détails qui font naître des images. Repère le lieu, les couleurs, les matières, les sensations et les émotions. Ils peuvent devenir des pistes de création.

Analyser sans te perdre :
Fais une première lecture pour comprendre le sujet. À la deuxième lecture, souligne 3 éléments importants et note une question. Observe aussi les mots qui se répètent, les comparaisons et les oppositions. Cette méthode t'aide à expliquer ce que le texte te fait imaginer.

Exemple d'analyse :
Dans un poème qui évoque une plume légère, relève les mots associés au mouvement et à l'air. Tu peux ensuite noter : « La plume semble flotter, ce qui donne une impression de liberté. ».

2. Observer les arts et créer des liens :

Décrire une œuvre :
Devant une image, commence par dire ce que tu vois, sans chercher tout de suite une interprétation. Observe les formes, les couleurs, les matières, la lumière et la composition. Ensuite, explique l'effet produit sur toi en t'appuyant sur 2 détails précis.

Relier l'œuvre à une création :
Une œuvre peut t'inspirer sans que tu la copies. Transforme une idée, une ambiance ou une forme en proposition personnelle. En plumasserie, tu peux traduire une impression de légèreté par des plumes souples, des tons clairs ou une composition aérienne.

À observer	Question à te poser
Couleurs	Quelle ambiance créent-elles ?
Formes	Sont-elles douces, anguleuses ou répétées ?
Matières	Quel toucher ou quel mouvement imagines-tu ?
Composition	Où ton regard se pose-t-il d'abord ?

Exemple de création inspirée :
Tu observes une affiche aux formes courbes et aux couleurs chaudes. Pour un petit ornement, tu choisis 5 plumes dans 2 tons proches et tu les disposes en éventail. Tu reprends l'énergie de l'image, mais tu inventes une composition différente.

3. Écrire pour donner forme à une idée :

Construire un texte court :
Avant d'écrire, note ton sujet en une phrase. Choisis ensuite 3 idées et range-les dans un ordre logique. Utilise des connecteurs comme « d'abord », « ensuite » et « enfin ». Pour décrire une création, précise son apparence, l'effet recherché et le choix des matériaux.

Cas pratique et livrable attendu :
Tu dois présenter une création inspirée par le thème du vent. En 20 minutes, observe une image, note 3 mots-clés, réalise un croquis avec 2 couleurs, puis rédige un texte de 5 phrases. Le livrable attendu comprend le croquis et sa présentation écrite.

Vérification avant de rendre :

- Ton texte présente clairement ton idée.
- Tu donnes au moins 2 détails observables.
- Tu expliques un choix de couleur ou de matière.
- Tu relis les accords et la ponctuation.
- Ton croquis et ton texte parlent du même projet.

Ce qu'il faut retenir

Lire et observer nourrissent ton imagination et t'aident à créer une œuvre personnelle. Appuie-toi sur des indices précis pour exprimer tes idées.

- Dans un texte, repère les **images et sensations**, puis relève quelques éléments importants.
- Pour décrire une œuvre, observe ses formes, ses couleurs, ses matières et sa composition.
- Transforme une ambiance ou une idée en une création originale, sans copier l'œuvre.
- Organise ta présentation avec un sujet clair, des détails précis et des connecteurs logiques.

Vérifie que ton texte et ton croquis présentent le même projet, puis relis la ponctuation et les accords.

Chapitre 4 : Maîtriser la langue pour dire et écrire le métier

1. Lire et comprendre une consigne :

Repérer les informations utiles :
Quand tu lis une consigne, commence par repérer le verbe d'action, le résultat attendu et les contraintes. Entoure les mots importants, puis vérifie les dimensions, les matériaux et le délai indiqués.

Reformuler avec tes mots :
Reformuler t'aide à vérifier que tu as compris avant de commencer. Note les étapes dans l'ordre et demande une précision si une information manque. En atelier, mieux vaut poser une question que refaire une pièce.

Exemple de lecture de consigne :
La consigne demande de préparer 3 échantillons de plumes teintes, classés par couleur, avant la fin de la séance. Tu notes les 3 échantillons, le tri par couleur et le délai à respecter.

2. Parler clairement de ton travail :

Présenter les étapes :
Pour expliquer ton travail, suis un ordre simple : présente le besoin, décris les étapes, puis indique le résultat. Utilise des verbes précis comme trier, nettoyer, teindre, assembler ou fixer. Ce vocabulaire évite les explications vagues.

Choisir les bons mots :
Précise ce que tu observes et ce que tu fais. Au lieu de dire « les plumes ne vont pas », explique si elles sont trop longues, abîmées ou d'une teinte différente. Ton équipe comprendra plus vite le problème.

Exemple de présentation orale :
« J'ai trié 12 plumes, puis j'ai écarté les 2 qui étaient abîmées. J'ai assemblé les 10 autres en gardant la même orientation. » Cette explication courte permet de suivre ton travail et de vérifier le compte.

3. Rédiger des écrits professionnels :

Construire un message clair :
Un message professionnel répond simplement à ces questions : pourquoi écris-tu, quel est le problème ou le besoin, et quelle action proposes-tu ? Fais des phrases courtes, relis les noms, les quantités et les délais avant d'envoyer.

Utiliser des connecteurs :

Les connecteurs montrent l'ordre et le lien entre les idées. Tu peux écrire « d'abord » pour une première étape, « ensuite » pour la suivante et « parce que » pour expliquer un choix. Ils rendent ton compte rendu plus facile à lire.

Mini mémo :

À vérifier	Question à te poser
Le but	Ai-je expliqué pourquoi j'écris ?
Les étapes	Sont-elles dans le bon ordre ?
Les détails	Ai-je vérifié les quantités et les délais ?
La relecture	Mes phrases sont-elles compréhensibles ?

Exemple de compte rendu :
Contexte : pendant une séance de 45 minutes, tu prépares un lot de 10 plumes pour un ornement. Tu les tries, écartes 2 plumes abîmées, puis assembles les 8 restantes. Résultat : le lot est prêt pour vérification. Livrable attendu : un court compte rendu avec les quantités, les étapes et le résultat.

Checklist avant de transmettre ton travail :

- Tu as indiqué le but de ton message.
- Tu as décrit les étapes dans l'ordre.
- Tu as noté les quantités et le délai.
- Tu as choisi des mots précis du métier.
- Tu as relu ton texte à voix basse.

Ce qu'il faut retenir

Pour réaliser et transmettre ton travail sans erreur, comprends la consigne et exprime-toi avec précision.

- Repère le **verbe d'action**, le résultat attendu et les contraintes, puis reformule les étapes.
- Présente ton travail dans l'ordre avec des **termes précis** et des observations concrètes.
- Rédige des messages courts, indique le but, les quantités et les délais, puis relis-toi.

Une communication claire aide ton équipe à suivre ton travail, à vérifier le résultat et à agir efficacement.

Histoire-géographie

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, l'Histoire-géographie t'aide à comprendre les transformations de la société, les territoires et les mobilités. Tu apprends à **analyser des documents**, utiliser des cartes et situer des événements dans leur contexte.

Cette matière rejoint le Français et l'EMC dans une épreuve de **coefficient 3**. L'évaluation d'Histoire-géographie-EMC est orale, en CCF pendant la dernière année ou en examen final, suivant ton statut. Elle dure **15 minutes maximum** en CCF, ou 15 minutes dont 5 de préparation en ponctuel.

Conseil :
Je te conseille de prévoir **2 séances hebdomadaires** de 15 minutes. Prépare des fiches courtes avec les dates essentielles, les lieux et les notions. Pour chaque document, identifie l'auteur, la date et l'idée principale.

Entraîne-toi ensuite à expliquer ton analyse à voix haute, sans lire tes notes. Appuie chaque idée sur un **exemple précis**. Si tu hésites, reprends calmement ta phrase. Mieux vaut expliquer simplement que réciter sans comprendre.

Table des matières

Chapitre 1 : De la Révolution française à la Ve République ..... Aller
1. De la révolution à la république ..... Aller
2. De la iiie à la ve république ..... Aller
Chapitre 2 : La France et la construction européenne depuis 1950 ..... Aller
1. Les débuts de la construction européenne ..... Aller
2. Une coopération qui transforme la vie quotidienne ..... Aller
Chapitre 3 : Transports et mobilités dans des espaces connectés ..... Aller
1. Comprendre les mobilités et les réseaux ..... Aller
2. Se déplacer dans des espaces connectés ..... Aller
3. Préparer un déplacement utile et responsable ..... Aller
Chapitre 4 : Espaces urbains, acteurs et enjeux ..... Aller
1. Comprendre les espaces urbains ..... Aller
2. Repérer les acteurs et leurs rôles ..... Aller
3. Analyser un aménagement urbain ..... Aller

Chapitre 1 : De la Révolution française à la Ve République

1. De la révolution à la république :

La fin de la monarchie absolue :
Avant 1789, le roi concentre l'essentiel du pouvoir. La société est divisée en ordres et les inégalités sont fortes. La crise financière et les difficultés du peuple provoquent une révolution qui transforme profondément la France.

Les grandes étapes :
La Révolution commence en 1789. La prise de la Bastille, le 14 juillet, devient un symbole de la lutte contre le pouvoir royal. Le 26 août, la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen affirme des principes essentiels, comme la liberté et l'égalité devant la loi.

Date	Événement et repère à retenir
1789	Révolution, fin des privilèges et Déclaration des droits
1792	La monarchie est abolie, la République est proclamée
1793	Louis XVI est exécuté pendant la Révolution
1804	Napoléon devient empereur, la République prend fin

Des régimes qui se succèdent :
Après la chute de la monarchie, la France connaît plusieurs régimes. La Première République est proclamée en 1792. En 1804, Napoléon devient empereur. Ensuite, monarchies, républiques et empires se succèdent au XIXe siècle. Retenir cette alternance t'aide à comprendre que la démocratie française s'est construite progressivement.

Exemple d'étude de document :
Sur la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789, repère le lieu, la date et les droits défendus. Ton livrable peut être une fiche de 3 phrases indiquant le contexte, une idée importante et un effet concret, comme l'égalité devant la loi.

2. De la iiie à la ve république :

La république s'installe :
La IIIe République est proclamée en 1870 et dure jusqu'en 1940. Elle développe l'école publique et laïque. La loi de 1905 sépare les Églises et l'État. Après la Seconde Guerre mondiale, la IVe République est mise en place en 1946, mais les gouvernements sont souvent instables.

La ve république et ses institutions :
La Ve République commence en 1958, dans un contexte de crise lié à la guerre d'Algérie. La Constitution organise les pouvoirs de l'État. Le président de la République, le

gouvernement et le Parlement ont des rôles différents. Depuis 1962, le président est élu au suffrage universel direct.

Une méthode pour retenir les repères :

- Associe chaque date à un régime ou à un événement précis.
- Place les dates dans l'ordre, de 1789 à 1958.
- Explique en une phrase ce qui change pour les citoyens.
- Vérifie que tu ne confonds pas la proclamation d'une République et l'adoption de sa Constitution.

Exemple de travail concret :
Pour réviser, prépare une frise sur une feuille avec 5 repères : 1789, 1792, 1870, 1946 et 1958. Écris sous chacun le régime ou l'événement correspondant. Le livrable attendu est une frise lisible, avec 5 dates dans le bon ordre et une phrase d'explication par date.

Questions rapides :

- En quelle année la République est-elle proclamée pour la première fois ?
- Quel grand texte est adopté en 1789 ?
- En quelle année commence la Ve République ?
- Quel est le rôle du Parlement dans une démocratie ?

Ce qu'il faut retenir

Depuis 1789, la France connaît de profonds changements politiques. La démocratie et les institutions républicaines se construisent progressivement.

- En 1789, la Révolution met fin aux privilèges et la Déclaration des droits affirme la liberté et l'égalité devant la loi.
- La **Première République** est proclamée en 1792, avant le retour de l'Empire en 1804.
- La IIIe République débute en 1870, la IVe en 1946 et la **Ve République** en 1958.
- La Constitution répartit les pouvoirs entre le président, le gouvernement et le Parlement.

Pour retenir ces repères, replace les dates dans l'ordre et associe chacune à un événement ou à un régime. La **construction démocratique** s'est faite par étapes.

Chapitre 2 : La France et la construction européenne depuis 1950

1. Les débuts de la construction européenne :

Un projet de paix :
Après la Seconde Guerre mondiale, l'Europe est fragilisée et les tensions restent fortes entre la France et l'Allemagne. Le 9 mai 1950, le ministre français Robert Schuman propose de mettre en commun le charbon et l'acier, essentiels à la fabrication des armes.

Les premiers accords :
La France, l'Allemagne de l'Ouest, l'Italie, la Belgique, les Pays-Bas et le Luxembourg signent le traité de Paris le 18 avril 1951. La Communauté européenne du charbon et de l'acier, ou CECA, commence à fonctionner en 1952. Elle encourage les pays à coopérer plutôt qu'à se faire la guerre.

De la CECA à la CEE :
Le 25 mars 1957, les 6 pays fondateurs signent les traités de Rome. Ils créent la Communauté économique européenne, ou CEE, pour développer les échanges et rapprocher les économies. Pour retenir l'essentiel, associe 1950 à la proposition de Schuman, 1951 à la signature de la CECA et 1957 à la CEE.

Exemple d'étude de document :
Tu lis un court extrait de la déclaration Schuman daté du 9 mai 1950. Repère l'auteur, la date, les pays concernés et les ressources mises en commun. Ton livrable attendu est une fiche de 4 lignes qui explique comment la coopération économique doit aider à préserver la paix.

2. Une coopération qui transforme la vie quotidienne :

Un marché plus ouvert :
La construction européenne s'étend progressivement à davantage de pays et de domaines. En 1993, le marché unique facilite la circulation des personnes, des biens, des services et des capitaux entre les pays participants. Cela ne signifie pas que toutes les règles nationales disparaissent, mais les échanges deviennent plus simples.

Une nouvelle étape avec maastricht :
Le traité de Maastricht est signé aux Pays-Bas le 7 février 1992 et entre en vigueur le 1er novembre 1993. Il crée officiellement l'Union européenne et prépare l'union économique et monétaire. Les billets et pièces en euros arrivent dans 12 pays, dont la France, le 1er janvier 2002.

Ce que tu peux observer autour de toi :
Pour un métier artisanal, l'Union européenne compte par ses règles communes et par la circulation des marchandises. Quand tu étudies un matériau ou un produit venu d'un

autre pays européen, pense à vérifier son origine, son étiquetage et les consignes applicables. Les règles précises dépendent du produit.

Exemple de repère chronologique :
Sur une feuille, trace une ligne du temps de 1950 à 2002. Place 4 repères : la déclaration Schuman en 1950, les traités de Rome en 1957, Maastricht en 1992 et l'arrivée des pièces et billets en euros en 2002. Le livrable attendu est une frise avec 4 dates et une phrase explicative pour chacune.

Check-list pour analyser un document historique :

Repère	Question à te poser
Date	Quand le document a-t-il été produit ?
Auteur	Qui s'exprime et quelle est sa fonction ?
Lieu	Quels pays ou quelles villes sont concernés ?
Idée principale	Quel problème le projet cherche-t-il à résoudre ?
Conséquence	Qu'est-ce qui change pour les pays ou les habitants ?

Questions rapides :

- Quel ministre français présente le projet européen le 9 mai 1950 ?
- Quels sont les 2 produits mis en commun avec la CECA ?
- En quelle année les traités de Rome sont-ils signés ?
- Que permet le marché unique, mis en place en 1993 ?

Ce qu'il faut retenir

Après la Seconde Guerre mondiale, la France lance la construction européenne pour favoriser la paix et la coopération.

- En 1950, Robert Schuman propose de mettre en commun charbon et acier. La **CECA est créée** par six pays en 1951.
- Les traités de Rome fondent la **Communauté économique européenne** en 1957.
- Le traité de Maastricht crée l'Union européenne en 1993. Le **marché unique facilite** les échanges et l'euro arrive en 2002.

Pour analyser un document historique, repère sa date, son auteur, son contexte et ses conséquences. Ces étapes montrent comment la coopération européenne s'est approfondie.

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans des espaces connectés

1. Comprendre les mobilités et les réseaux :

Des déplacements variés :
Une mobilité, c'est le déplacement des personnes ou des marchandises. Tu peux te déplacer à pied, en voiture, en train ou en avion. Les réseaux de transport relient les lieux et facilitent les échanges entre les territoires.

Des espaces inégalement connectés :
Les grandes villes et leurs gares sont souvent bien reliées, tandis que certains espaces ruraux disposent de moins de transports en commun. La distance, le coût et la fréquence des trajets influencent les choix de déplacement.

Exemple de mobilité quotidienne :
Pour aller en cours, tu peux marcher 10 minutes jusqu'à un arrêt, prendre un bus pendant 20 minutes, puis terminer à pied. Si le bus passe rarement, tu dois prévoir une solution de remplacement.

2. Se déplacer dans des espaces connectés :

Des outils pour organiser un trajet :
Les applications et les sites de transport affichent des horaires, des itinéraires et parfois les retards. Ils aident à comparer plusieurs options, mais vérifie l'heure de mise à jour et prévois une marge en cas d'imprévu.

Des mobilités qui évoluent :
En France, les lignes à grande vitesse relient plusieurs grandes villes depuis l'ouverture de la première ligne entre Paris et Lyon en 1981. Les transports connectés facilitent aussi les correspondances, mais ne rendent pas tous les lieux également accessibles.

Exemple de trajet pour un stage :
Tu pars d'une commune rurale pour rejoindre un atelier en ville. Tu consultes les horaires du car, vérifies la correspondance avec le train et gardes l'adresse de l'atelier hors ligne, au cas où ton téléphone n'aurait plus de réseau.

3. Préparer un déplacement utile et responsable :

Choisir selon le trajet :
Pour un déplacement, compare le temps, le prix, les horaires et les émissions liées au transport. Le train ou le car peut être pratique sur un trajet desservi, tandis que la marche convient à une courte distance.

Étude de cas et livrable attendu :

Tu dois rejoindre un atelier de plumasserie situé à 2 kilomètres de la gare pour un stage à 9 h. Compare les options, choisis un itinéraire et prévois une marge de 15 minutes pour éviter d'arriver en retard.

Représentation visuelle



Comparer les options de transport aide à mieux s'organiser pour le stage

À vérifier	Action concrète
Départ	Note l'adresse et l'heure de départ.
Correspondance	Vérifie le temps disponible entre les transports.
Dernière partie	Repère comment parcourir les 2 kilomètres jusqu'à l'atelier.
Livrable	Prépare une fiche trajet avec horaires, coût et solution de secours.

Questions rapides :

- Quels transports relient ton domicile à ton établissement ou à ton stage ?
- Quel problème peut survenir si une correspondance est trop courte ?
- Quelle solution de secours peux-tu prévoir pour arriver à l'heure ?

Ce qu'il faut retenir

Les mobilités relient les personnes et les territoires, mais l'accès aux transports varie selon les lieux, les horaires et les coûts.

- Utilise les outils numériques pour comparer les itinéraires et vérifier les horaires à jour.
- Évalue le temps, le prix et les émissions pour choisir un mode adapté.
- Prépare les correspondances, la dernière partie du trajet et une solution de secours.

Pour arriver à l'heure, construis une **fiche de trajet** et prévois une marge. Les transports connectés facilitent les déplacements sans garantir une **accessibilité égale** partout.

Chapitre 4 : Espaces urbains, acteurs et enjeux

1. Comprendre les espaces urbains :

Repères dans le temps et l'espace :
Un espace urbain est une ville ou une partie de ville où se concentrent habitants, logements, commerces, emplois et services. En France, les villes se sont étendues et transformées au fil du temps, notamment avec l'industrialisation et l'augmentation des déplacements.

Des espaces différents :
Le centre-ville rassemble souvent des commerces, des services et des bâtiments anciens. Les quartiers résidentiels accueillent des logements, tandis que les zones d'activités regroupent des entreprises et des entrepôts. Ces espaces sont reliés par des rues et des transports.

Des enjeux pour les habitants :
Se loger, se déplacer, travailler et accéder aux services sont des besoins essentiels. Les villes doivent aussi limiter la pollution, préserver des espaces verts et rendre les quartiers accessibles. Ces choix influencent la vie quotidienne, y compris tes trajets vers un stage ou un lieu de formation.

Exemple de trajet quotidien :
Tu habites en périphérie et fais 8 kilomètres pour rejoindre ton lieu de stage en centre-ville. Un bus direct peut réduire ton temps de trajet et éviter de chercher une place de stationnement.

2. Repérer les acteurs et leurs rôles :

Des décisions partagées :
Un territoire urbain est organisé par plusieurs acteurs. La mairie aménage des rues et des équipements. L'intercommunalité coordonne certains projets entre plusieurs communes. L'État fixe des règles et peut financer des travaux, tandis que des entreprises et des associations participent aussi à la vie locale.

Des intérêts parfois différents :
Les habitants souhaitent un quartier agréable et pratique. Les commerçants ont besoin de clients et d'accès faciles. Les élus doivent aussi tenir compte du logement, de l'emploi, du budget et de l'environnement. Un aménagement peut donc apporter des avantages à certains et des contraintes à d'autres.

Un document pour comprendre un projet :
Imagine un projet de réaménagement d'une place à Nantes, dans les années 2020. La mairie prévoit de planter des arbres et d'ajouter une piste cyclable. Les commerçants s'inquiètent des livraisons, tandis que des riverains demandent moins de bruit.

Pour analyser le projet, repère qui décide, qui est concerné et ce qui change concrètement. En stage, cette méthode peut aussi t'aider à comprendre pourquoi l'accès à un atelier ou à une boutique est modifié par des travaux.

Acteur	Rôle possible dans le projet
Mairie	Décider des aménagements et informer les habitants
Habitants	Exprimer leurs besoins et leurs difficultés
Commerçants	Signaler les besoins d'accès et de livraison
Associations	Défendre une cause ou accompagner les habitants

3. Analyser un aménagement urbain :

Les étapes d'une étude de cas :
Pour étudier un projet, commence par situer le lieu et dater le document. Repère ensuite les acteurs, les besoins exprimés et les changements prévus. Enfin, explique les effets possibles sur les déplacements, les activités et le cadre de vie.

Mini cas concret et livrable attendu :
Dans un quartier fictif de Lille, une rue de 400 mètres doit être réaménagée en 6 mois. La ville prévoit une piste cyclable et 12 arbres. Les commerçants demandent une zone de livraison, et des habitants souhaitent davantage de bancs.

En 20 minutes, prépare une fiche d'analyse d'une page. Note les 3 acteurs principaux, 2 besoins différents et 1 compromis possible, comme une zone de livraison accessible le matin. Ton livrable est cette fiche, avec un titre, le lieu, la date et une proposition justifiée.

Questions rapides pour vérifier ta compréhension :

- Quels acteurs peuvent participer à un projet urbain ?
- Quel besoin des commerçants faut-il prendre en compte dans le mini cas ?
- Quel changement pourrait améliorer les déplacements des habitants ?

Ta checklist sur le terrain :

- Repère le nom du quartier et de la commune.
- Note la date et la nature du document observé.
- Identifie au moins 2 acteurs concernés.
- Relève un avantage et une difficulté du projet.
- Formule une proposition concrète en une phrase.

Ce qu'il faut retenir

Un espace urbain rassemble logements, emplois, commerces et services. Son organisation répond aux besoins des habitants tout en conciliant déplacements, environnement et activités.

- Les espaces urbains sont variés et reliés par les rues et les transports.
- La mairie, l'intercommunalité, l'État, les habitants, les entreprises et les associations participent aux projets, avec des intérêts parfois différents.
- Pour analyser un **aménagement urbain**, situe le lieu, repère les acteurs et leurs besoins, puis évalue les changements et leurs effets.
- Propose un **compromis concret** qui tient compte des usages et des contraintes de chacun.

Une analyse claire t'aide à comprendre les décisions qui transforment ton quartier et ton quotidien.

Enseignement moral et civique

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

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

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

Conseil :
Réserve 10 minutes, 2 fois par semaine, pour revoir une notion et l'illustrer. Par exemple, imagine comment réagir face à une remarque discriminatoire dans un atelier de plumasserie. Je te conseille de privilégier des exemples simples, que tu comprends vraiment.

Entraîne-toi à **présenter un document**, puis à expliquer ton avis avec 2 arguments. Évite de réciter sans comprendre. Si tu hésites, respire et reformule calmement. Tu peux progresser sans chercher des phrases compliquées.

Table des matières

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité ..... Aller
1. Comprendre l'état de droit et les libertés ..... Aller
2. Comprendre la laïcité dans la vie quotidienne ..... Aller
Chapitre 2 : Information et responsabilité, République et Nation ..... Aller
1. S'informer et partager avec responsabilité ..... Aller
2. Comprendre la république et la nation ..... Aller
Chapitre 3 : Délibérer en institution : environnement ..... Aller
1. Comprendre la délibération ..... Aller
2. Débattre et décider en institution ..... Aller
3. Agir avec attention à la biodiversité ..... Aller
Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité, solidarité ..... Aller
1. Comprendre la cohésion sociale ..... Aller
2. Agir avec égalité et solidarité ..... Aller
3. Reconnaître et prévenir les discriminations ..... Aller
Chapitre 5 : Participation et engagement politiques des citoyens ..... Aller
1. Les façons de participer à la vie politique ..... Aller

2. S’engager et agir de façon responsable ..... Aller

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité

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

L'état de droit :
En France, l'État de droit signifie que chacun doit respecter la loi, y compris les personnes qui gouvernent. Les règles protègent tes droits et limitent les décisions injustes. Si un droit n'est pas respecté, tu peux demander conseil ou saisir la justice.

Des libertés protégées :
La Déclaration des droits de l'homme et du citoyen date de 1789. Elle affirme notamment l'égalité devant la loi et la liberté d'opinion. Ces libertés sont fondamentales, mais elles s'exercent dans le respect des autres et des règles communes.

Tu as, par exemple, le droit de t'exprimer et de choisir tes convictions. Tu dois aussi respecter la dignité des autres. Une menace, une insulte discriminatoire ou une violence ne devient pas acceptable au nom de la liberté d'expression.

Exemple au centre de formation :
Un élève critique une règle pendant un cours d'EMC, sans insulter personne. Il peut présenter son avis et écouter les réponses. Si la discussion dérape, l'enseignant rappelle le cadre pour que chacun puisse participer.

Repères utiles :

Repère	À retenir
1789	Déclaration des droits de l'homme et du citoyen
1905	Loi qui organise la séparation des religions et de l'État
1958	La Constitution affirme que la France est une République laïque

2. Comprendre la laïcité dans la vie quotidienne :

Liberté de conscience et neutralité :
La laïcité protège ta liberté de croire, de ne pas croire ou de changer de conviction. Elle impose aussi la neutralité à l'État et aux services publics. Autrement dit, l'administration ne favorise aucune religion et traite chacun de façon égale.

À l'école et en entreprise :
Dans un établissement public, les personnels sont tenus à la neutralité dans leurs fonctions. Dans une entreprise privée, la laïcité ne s'applique pas automatiquement de la même manière. Les règles peuvent dépendre du poste, de la sécurité et du règlement intérieur.

En plumasserie, les consignes de sécurité restent essentielles pour tout le monde. Si un vêtement ou un accessoire gêne un geste, une machine ou un équipement de protection, parle-en calmement à ton responsable pour chercher une solution adaptée.

Mini cas en atelier :
En stage, tu dois utiliser une paire de ciseaux et porter une protection adaptée pendant une séance de 2 heures. Un accessoire gêne tes mouvements. Tu le signales au tuteur, vérifiez ensemble la consigne de sécurité et adaptez la tenue si possible. Résultat attendu : tu travailles sans risque et chacun est respecté. Livrable attendu : une fiche de sécurité remplie en 3 points, risque repéré, règle appliquée, solution retenue.

Ta check-list sur le terrain :

- Repère la règle qui s'applique dans ton établissement ou ton lieu de stage.
- Respecte les convictions et les libertés des autres.
- Ne confonds pas neutralité de l'État et interdiction générale de toute conviction personnelle.
- En cas de désaccord, demande une explication à l'enseignant ou au tuteur.
- En atelier, vérifie d'abord la sécurité avant de commencer une tâche.

Questions rapides :
1. Qui doit respecter la loi dans un État de droit ? 2. La laïcité protège-t-elle le droit de ne pas croire ? 3. Que peux-tu faire si une consigne de stage te semble injuste ou dangereuse ?

Ce qu'il faut retenir

L'État de droit protège tes droits et oblige tout le monde, y compris les gouvernants, à respecter la loi. Tes libertés s'exercent dans le respect des autres et des règles communes.

- La **liberté de conscience** comprend le droit de croire, de ne pas croire ou de changer de conviction.
- La **neutralité de l'État** garantit l'égalité de traitement, sans favoriser aucune religion.
- À l'école ou en entreprise, vérifie les règles applicables et respecte les **consignes de sécurité**.

En cas de désaccord ou de risque en atelier, demande une explication à ton enseignant ou à ton tuteur afin de trouver une solution respectueuse et sûre.

Chapitre 2 : Information et responsabilité, République et Nation

1. S'informer et partager avec responsabilité :

Repérer une information fiable :
Une information est un fait présenté pour être compris. Avant de la partager, vérifie qui l'a publiée, à quelle date et sur quelles preuves elle s'appuie. Une photo ou un message très partagé ne suffit pas à prouver qu'il est vrai.

Agir avec responsabilité :
En France, la liberté d'expression permet de donner ton avis, mais elle ne t'autorise pas à diffamer, menacer ou harceler. En atelier comme sur internet, réfléchis aux conséquences de tes mots et respecte la vie privée des autres.

Exemple de vérification :
Tu vois une publication affirmant qu'un atelier local utilise des plumes d'espèces protégées. Avant de la relayer, cherche sa date, son auteur et ses preuves, puis compare avec une source officielle ou contacte directement l'atelier.

Repères utiles :

Question à te poser	Pourquoi c'est utile
Qui publie l'information ?	Pour repérer l'auteur et ses compétences.
Quand a-t-elle été publiée ?	Pour éviter de partager un contenu ancien présenté comme nouveau.
Quelles preuves sont données ?	Pour distinguer un fait d'une rumeur ou d'une opinion.

2. Comprendre la république et la nation :

La république française :
La République est une forme d'organisation politique dans laquelle les citoyens participent à la vie publique, notamment en votant. En France, elle repose sur des principes comme la liberté, l'égalité et la fraternité. La Constitution de 1958 définit les règles de la Ve République.

La nation et ses repères :
Une Nation rassemble des personnes qui se reconnaissent des liens communs, une histoire et un projet partagé. La République française s'est construite au fil du temps. En 1789, la Révolution française affirme la souveraineté de la Nation, et la République est proclamée en 1792.

Exemple de participation citoyenne :

Lors d'une élection municipale, les électeurs choisissent une équipe chargée de décisions locales. Pour toi, cela peut concerner l'accès aux transports, les équipements culturels ou les actions de formation dans ta commune.

Une situation concrète :
En stage, tu entends une rumeur sur une décision de la mairie concernant les commerces. Tu prends 10 minutes pour vérifier l'information sur une source municipale avant d'en parler à l'équipe. Tu évites ainsi de transmettre une fausse nouvelle.

Livrable attendu : une fiche courte de 3 lignes indiquant l'affirmation vérifiée, la source consultée et ce que tu peux conclure. Note aussi ce qui reste incertain, plutôt que de présenter une supposition comme un fait.

Ta check-list :

- Repère l'auteur et la date de l'information.
- Vérifie les faits avec une seconde source fiable.
- Distingue les faits, les opinions et les rumeurs.
- Protège les informations personnelles de tes collègues et clients.
- Avant de partager, demande-toi si tu peux justifier ce que tu affirmes.

Questions rapides :

- Pourquoi une information très partagée n'est-elle pas forcément fiable ?
- Quel événement marque la proclamation de la République française ?
- Donne un exemple de participation citoyenne dans ta commune.

Ce qu'il faut retenir

Avant de partager une information, vérifie sa source, sa date et les preuves avancées. Exerce ta liberté d'expression sans diffamer, menacer ni porter atteinte à la vie privée.

- Compare les faits avec une **source fiable** et distingue-les des opinions ou rumeurs.
- La République française repose sur la **liberté, l'égalité et la fraternité**, et les citoyens participent notamment par le vote.
- La Nation unit des personnes autour de liens, d'une histoire et d'un projet commun. Sa souveraineté est affirmée en 1789, puis la République est proclamée en 1792.

En vérifiant avant de relayer, tu contribues à une information responsable et à une vie citoyenne éclairée.

Chapitre 3 : Délibérer en institution : environnement et biodiversité

1. Comprendre la délibération :

Le sens du débat :
Délibérer, c'est discuter à plusieurs avant de prendre une décision. Dans une institution, comme un conseil municipal ou un établissement scolaire, chacun peut présenter des arguments. Le but est de chercher une solution utile et de tenir compte de ses effets.

Les enjeux environnementaux :
L'environnement comprend les milieux de vie, comme les forêts, les rivières et les espaces urbains. La biodiversité désigne la variété des espèces vivantes et des milieux. Une décision peut protéger cette richesse ou, au contraire, la fragiliser.

Exemple de délibération :
En 2025, dans une commune française fictive, le conseil municipal étudie l'aménagement d'une place. Les élus, les habitants et une association débattent du projet, car il pourrait remplacer plusieurs arbres par des places de stationnement.

2. Débattre et décider en institution :

Les acteurs et leurs arguments :
Une délibération réunit des personnes qui n'ont pas toutes les mêmes priorités. Les élus doivent écouter les besoins des habitants, les connaissances des spécialistes et les contraintes du projet. Pour convaincre, appuie-toi sur des faits et explique les conséquences concrètes de chaque choix.

Les étapes d'une décision :
On commence par définir le problème, puis on compare plusieurs solutions. Les participants présentent leurs arguments et posent des questions. L'institution choisit ensuite une option et précise les actions à mener. Une décision claire indique qui agit, dans quel délai et comment les résultats seront suivis.

Étape	Question à se poser
Problème	Quel besoin faut-il satisfaire ?
Solutions	Quelles options limitent les dommages ?
Décision	Qui fait quoi, et à quelle date ?
Suivi	Comment vérifier le résultat ?

Exemple de choix collectif :

Dans le cas de la place, les participants comparent 2 options : créer 10 places de stationnement ou conserver les arbres et installer des arceaux à vélos. Ils demandent un relevé des arbres, puis proposent de suivre la fréquentation pendant 3 mois.

3. Agir avec attention à la biodiversité :

Le lien avec la plumasserie :
Dans ton futur métier, tes choix de matériaux et tes gestes peuvent soulever des questions environnementales. Avant d'utiliser des plumes, renseigne-toi sur leur origine, leur traçabilité et les consignes de ton entreprise. Ne suppose pas qu'une matière est autorisée sans vérification.

Une méthode utile sur le terrain :
En stage, observe les pratiques avant de proposer un changement. Note un fait vérifiable, comme la quantité de chutes produites en une journée, puis suggère une action réaliste. Cette méthode évite d'accuser quelqu'un et aide l'équipe à discuter d'une amélioration concrète.

Exemple de mini-projet :
Dans un atelier de plumasserie, tu remarques que 2 sacs de chutes sont remplis chaque semaine. Avec l'accord de ta tutrice, l'équipe trie les chutes pendant 4 semaines et teste leur réemploi pour des essais. Le livrable attendu est une fiche indiquant les quantités triées, les usages testés et une proposition pour la suite.

Ta check-list avant de proposer une idée :

- Repère un problème précis et observe-le sur plusieurs jours.
- Note des faits, des quantités ou des exemples concrets.
- Écoute les personnes concernées avant de défendre ta solution.
- Propose une action faisable et indique qui pourrait la tester.
- Prévois un moyen simple de vérifier le résultat.

Questions rapides :

- En quoi délibérer est-il différent de décider seul ?
- Quels acteurs peuvent participer à une décision locale sur l'environnement ?
- Quel livrable pourrais-tu présenter après ton mini-projet d'atelier ?

Ce qu'il faut retenir

Délibérer, c'est **examiner plusieurs solutions** avant de décider, en tenant compte des besoins et des effets sur l'environnement.

- Définis le problème et écoute les arguments des personnes concernées.
- Compare les options en t'appuyant sur des faits et en protégeant la **biodiversité**.
- Précise qui agit, dans quel délai, puis prévois un **suivi des résultats**.
- En atelier, observe les pratiques et propose une action réaliste, comme réemployer les chutes.

Une proposition utile est concrète, discutée avec l'équipe et ses effets peuvent être vérifiés.

Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité, solidarité et discriminations

1. Comprendre la cohésion sociale :

Définition :
La cohésion sociale, c'est ce qui aide les personnes à vivre ensemble et à se sentir membres d'une même société. Le respect des droits, l'entraide et la participation de chacun renforcent ce lien.

Repères :
En France, les valeurs républicaines d'égalité et de fraternité soutiennent la cohésion sociale. Les habitants, les associations, les services publics et les collectivités y contribuent. Dans ton atelier ou en stage, cela commence par le respect et la coopération.

Exemple en atelier :
Une élève n'entend pas bien les consignes données à voix basse. L'équipe décide de les écrire aussi au tableau et vérifie que tout le monde les a comprises. Chacun peut ainsi participer au travail commun.

2. Agir avec égalité et solidarité :

Égalité et équité :
L'égalité signifie que chacun a les mêmes droits et doit être traité sans favoritisme. L'équité consiste à adapter les moyens aux besoins pour que chacun puisse participer. Une aide adaptée ne retire pas de droits aux autres.

Solidarité au quotidien :
La solidarité, c'est s'entraider et soutenir les personnes qui rencontrent une difficulté. Elle peut être organisée par les services publics ou les associations, mais aussi se voir dans les gestes simples d'une équipe.

Exemple d'entraide :
À la fin d'une séance de 2 heures, tu as terminé le rangement de ton poste. Tu aides une camarade à trier les plumes par couleur, puis vous vérifiez ensemble les outils avant de quitter l'atelier.

3. Reconnaître et prévenir les discriminations :

Comprendre la discrimination :
Une discrimination est un traitement défavorable fondé sur un critère interdit par la loi, comme l'origine, le handicap, l'âge ou le sexe. Elle peut concerner l'emploi, la formation, le logement ou l'accès à un service.

Réagir avec méthode :
Si tu es témoin d'une situation injuste en stage, note les faits avec précision : date, lieu, paroles entendues et personnes présentes. Évite les rumeurs, garde les messages utiles et parle-en à ton enseignant ou à ton tuteur.

Check-list de terrain :

À vérifier	Action concrète
Consignes	Vérifie que chacun les a comprises.
Répartition	Partage les tâches sans exclure quelqu'un.
Paroles	Signale calmement les propos blessants.
Faits	Note la date, le lieu et ce qui s'est passé.
Aide	Parle à un adulte de confiance.

Mini cas pratique :
Dans un atelier de 6 élèves, une personne est écartée du tri des plumes à cause de son handicap. En 10 minutes, l'équipe lui demande quelles tâches lui conviennent, adapte son poste et répartit le tri en 3 étapes. Livrable attendu : une fiche de répartition des tâches qui précise le rôle de chacun.

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre égalité et équité ?
- Donne un exemple de solidarité en atelier.
- Que peux-tu noter si tu es témoin d'une discrimination ?

Ce qu'il faut retenir

La **cohésion sociale** repose sur le respect des droits, la coopération et la participation de chacun.

- L'égalité garantit les mêmes droits ; l'**équité** adapte les moyens aux besoins.
- La **solidarité au quotidien** consiste à s'entraider et à soutenir les personnes en difficulté.
- Une discrimination est un traitement défavorable fondé sur un critère interdit par la loi.
- Si tu en es témoin, note les faits précisément et parle à un adulte de confiance.

En atelier ou en stage, veille à ce que chacun puisse participer sans être exclu.

Chapitre 5 : Participation et engagement politiques des citoyens

1. Les façons de participer à la vie politique :

La participation politique :
Participer à la vie politique, c'est prendre part aux décisions qui concernent la société. Le vote est une façon connue de le faire, mais tu peux aussi débattre, signer une pétition, participer à une association ou interpeller un élu.

Le vote, un droit important :
En France, voter est un droit et un devoir civique, mais le vote n'est pas obligatoire. Pour voter aux élections nationales, tu dois notamment avoir 18 ans, être français et être inscrit sur les listes électorales. Les citoyens de l'Union européenne vivant en France peuvent voter aux élections municipales et européennes, sous certaines conditions.

Un droit construit au fil du temps :
En 1848, le suffrage universel masculin est instauré. Le 21 avril 1944, les femmes obtiennent le droit de vote et d'éligibilité en France. Elles votent pour la première fois lors des élections municipales des 29 avril et 13 mai 1945. Cette évolution rappelle que les droits politiques se sont élargis grâce à des mobilisations et des décisions historiques.

Des formes d'engagement variées :
Tu peux défendre une idée sans être élu ni adhérer à un parti. L'essentiel est de t'informer, de vérifier les faits et de respecter les autres. Dans ton futur métier, tu peux aussi t'intéresser aux décisions locales qui touchent l'artisanat, la formation ou la culture.

Action	À quoi ça sert
Voter	Choisir des représentants ou répondre à une question électorale
Signer une pétition	Soutenir une demande collective
S'engager dans une association	Agir avec d'autres autour d'un sujet commun
Contacter un élu	Faire connaître une difficulté ou une proposition

Exemple d'engagement local :
Une apprentie remarque que le marché de sa commune n'accueille aucun artisan d'art. Avec 3 camarades, elle prépare une proposition en 1 page, recueille 20 avis auprès des habitants, puis l'envoie à la mairie. Le livrable attendu est une lettre argumentée, accompagnée d'un résumé des retours.

2. S'engager et agir de façon responsable :

Choisir un sujet qui te concerne :
Un engagement commence souvent par une question concrète : l'accès à la formation, les transports, l'environnement ou la place des métiers d'art. Tu n'as pas besoin de tout connaître au départ. Commence par définir le problème et par écouter plusieurs points de vue.

Vérifier avant de partager :
Sur les réseaux sociaux, une information peut être incomplète ou fausse. Avant de la relayer, regarde qui l'a publiée, sa date et les preuves avancées. J'ai souvent vu des discussions s'envenimer parce qu'une rumeur était prise pour un fait. Prendre 5 minutes pour vérifier évite de tromper les autres.

Agir dans le respect des règles :
Tu peux exprimer une opinion, mais tu dois respecter les droits et la dignité des autres. Une critique porte sur une idée ou une décision, pas sur l'origine ou la personne de ton interlocuteur. Une manifestation doit respecter les règles applicables, et les menaces ou les appels à la violence n'ont pas leur place dans un débat démocratique.

Étude de cas courte :
Dans une commune, des habitants demandent un espace pour présenter des créations artisanales. Un groupe vérifie les besoins, rédige une demande, recueille des signatures et sollicite un rendez-vous avec la mairie. La démarche permet de transformer une idée personnelle en proposition collective.

Repères pour passer à l'action :

- Définis le problème en une phrase claire.
- Vérifie au moins 2 sources fiables.
- Écoute les personnes concernées.
- Choisis une action adaptée, comme une pétition ou un courrier.
- Présente ta demande avec des faits et une proposition concrète.

Questions rapides :

- Quelle différence y a-t-il entre voter et signer une pétition ?
- Pourquoi faut-il vérifier une information avant de la partager ?
- Quel sujet lié à l'artisanat pourrais-tu défendre dans ta commune ?

Ce qu'il faut retenir

Tu peux participer à la vie politique de nombreuses façons, au-delà du vote. Choisis un sujet qui te concerne et transforme tes idées en **action collective**.

- Vote, pétition, association ou contact avec un élu : chaque démarche peut faire entendre ta voix.
- Avant d'agir, définis le problème, **vérifie tes sources** et écoute plusieurs points de vue.
- Présente une proposition concrète en respectant les règles et la dignité des autres.

Le vote est un droit civique dont l'accès s'est élargi au fil de l'histoire. Un **engagement responsable** s'appuie sur des faits, le dialogue et le respect.

Mathématiques

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, les Mathématiques t'aident à travailler les proportions, les mesures et les formes pour préparer tes réalisations. Tu apprends aussi à interpréter des données chiffrées.

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

Pour les candidats évalués à l'examen final, l'épreuve écrite dure 1 h 30, dont 45 minutes prévues pour les Mathématiques.

Conseil :
Je te conseille de réviser **15 minutes par jour**. Reprends les conversions et la proportionnalité avec des exemples d'atelier, comme adapter les dimensions d'une maquette. Note tes erreurs pour cibler tes prochains exercices.

Entraîne-toi à **expliquer ta démarche**, puis vérifie les unités et la cohérence du résultat. Si tu bloques, avance étape par étape et demande une explication. Garde quelques minutes pour relire tes réponses.

Table des matières

Chapitre 1 : Calcul numérique et proportionnalité ..... Aller
1. Calculer avec des nombres ..... Aller
2. Résoudre des problèmes de proportionnalité ..... Aller
Chapitre 2 : Équations et fonctions du premier degré ..... Aller
1. Résoudre une équation ..... Aller
2. Comprendre une fonction du premier degré ..... Aller
3. Utiliser ces calculs en atelier ..... Aller
Chapitre 3 : Statistiques, probabilités et simulations ..... Aller
1. Organiser et lire des données ..... Aller
2. Comprendre les probabilités ..... Aller
3. Simuler pour prévoir ..... Aller
Chapitre 4 : Géométrie plane et solides : mesurer et construire ..... Aller
1. Mesurer et construire des figures planes ..... Aller
2. Comprendre les solides et contrôler tes mesures ..... Aller

Chapitre 1 : Calcul numérique et proportionnalité

1. Calculer avec des nombres :

Les opérations utiles :
En atelier, tu additionnes des quantités, tu calcules des longueurs et tu partages parfois une commande. Pour éviter les erreurs, pose les opérations clairement et garde les unités. Une calculatrice aide, mais elle ne remplace pas la vérification du résultat.

Représentation visuelle



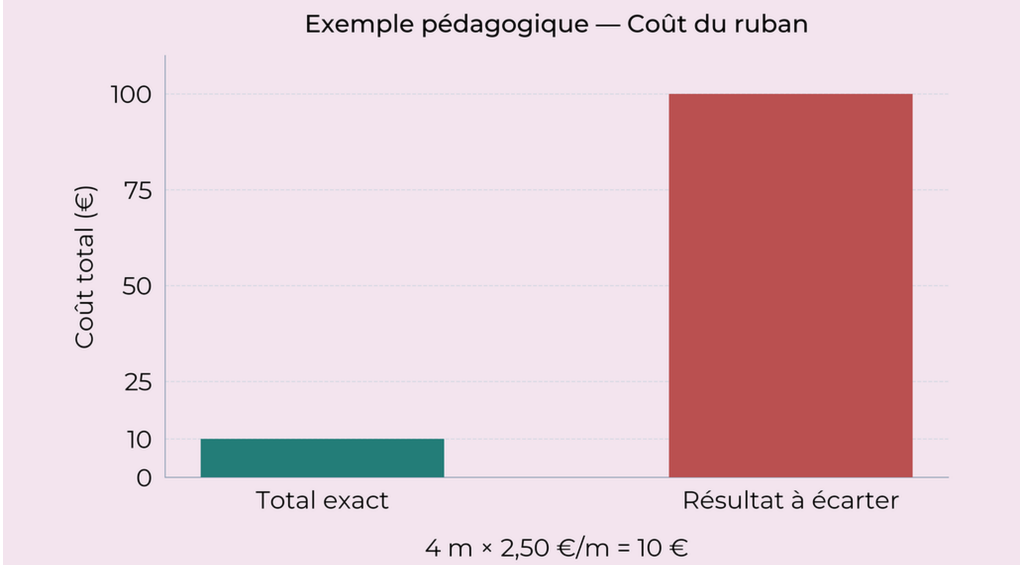
Additionner et calculer les quantités est essentiel en plumasserie

Les priorités et les décimaux :
Dans un calcul avec plusieurs opérations, fais d'abord les parenthèses, puis les multiplications et divisions, et enfin les additions et soustractions. Avec des nombres décimaux, aligne les virgules pour additionner ou soustraire.

Exemple de calcul de fournitures :
Tu as besoin de 3 lots de 12 plumes, puis tu ajoutes 5 plumes de réserve. Calcule d'abord 3 × 12 = 36, puis 36 + 5 = 41 plumes. Tu prépares donc 41 plumes au total.

Contrôler ton résultat :
Demande-toi si le résultat est plausible. Si tu achètes 4 mètres de ruban à 2,50 € le mètre, le total doit être un peu supérieur à 10 €, pas à 100 €. Vérifie aussi que l'unité correspond à la question.

Graphique chiffré



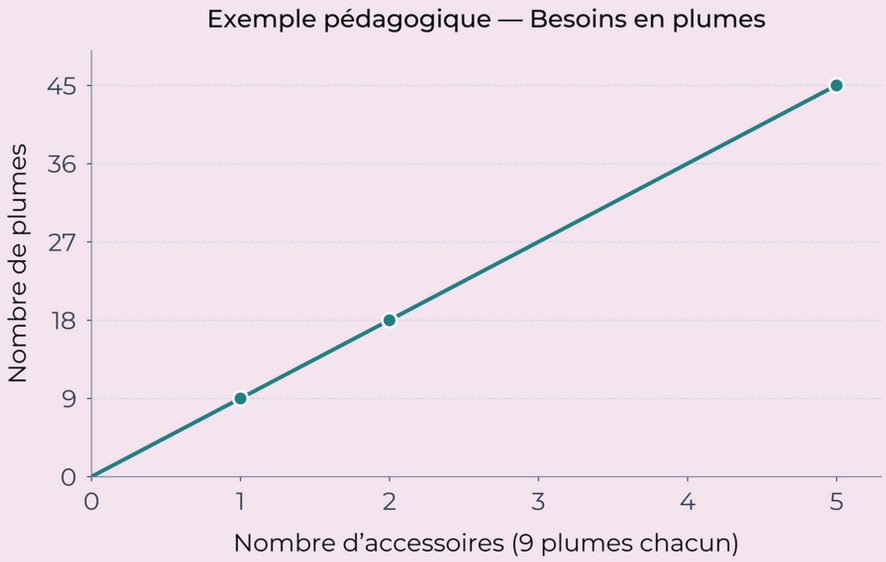
2. Résoudre des problèmes de proportionnalité :

Reconnaître une proportion :
Deux quantités sont proportionnelles quand elles évoluent dans le même rapport. Si tu doubles le nombre de pièces à fabriquer et que chaque pièce demande la même quantité de plumes, la quantité totale de plumes double aussi.

Utiliser le prix unitaire :
Pour passer d'une quantité à une autre, trouve d'abord la valeur pour 1 unité. Ensuite, multiplie par la quantité voulue. Cette méthode fonctionne bien pour estimer un coût, une longueur de ruban ou un nombre de fournitures.

Exemple de calcul de quantité :
Pour décorer 2 accessoires, tu utilises 18 plumes. Il en faut donc 18 ÷ 2 = 9 par accessoire. Pour 5 accessoires, calcule 9 × 5 = 45 plumes. Tu peux prévoir quelques plumes supplémentaires pour les essais ou les pertes.

Graphique chiffré



Comparer des quantités :
Un tableau de proportionnalité rend les calculs plus lisibles. Il aide à repérer le coefficient qui permet de passer d'une ligne à l'autre, puis à vérifier que les quantités restent cohérentes.

Accessoires	Plumes nécessaires	Calcul
1	9	18 ÷ 2
2	18	9 × 2
5	45	9 × 5

Mini-cas d'atelier :
Tu prépares 4 ornements identiques. Chacun utilise 9 plumes et 0,25 m de ruban. Calcule 4 × 9 = 36 plumes et 4 × 0,25 = 1 m de ruban. Le livrable attendu est une fiche de préparation indiquant ces quantités et leurs unités.

Ta vérification avant de commencer :

- Repère les données utiles et la question posée.
- Note les unités, comme les mètres, les pièces ou les euros.
- Choisis l'opération adaptée, puis écris les étapes.
- Vérifie que le résultat est plausible et répond à la question.
- Reporte les quantités calculées sur ta fiche de préparation.

Ce qu'il faut retenir

Pour préparer tes fournitures, pose clairement tes calculs et conserve toujours les unités. Respecte les **priorités opératoires** et aligne les virgules pour additionner ou soustraire des décimaux.

- Repère les données utiles et choisis l'opération adaptée.
- En proportionnalité, calcule d'abord la quantité ou le prix pour **une unité**, puis multiplie par le nombre souhaité.
- Présente les étapes dans un tableau si cela facilite la comparaison.
- Vérifie que le résultat est **plausible et cohérent** avec la question et les unités.

Reporte les quantités vérifiées sur ta fiche de préparation pour commencer l'atelier avec le matériel nécessaire.

Chapitre 2 : Équations et fonctions du premier degré

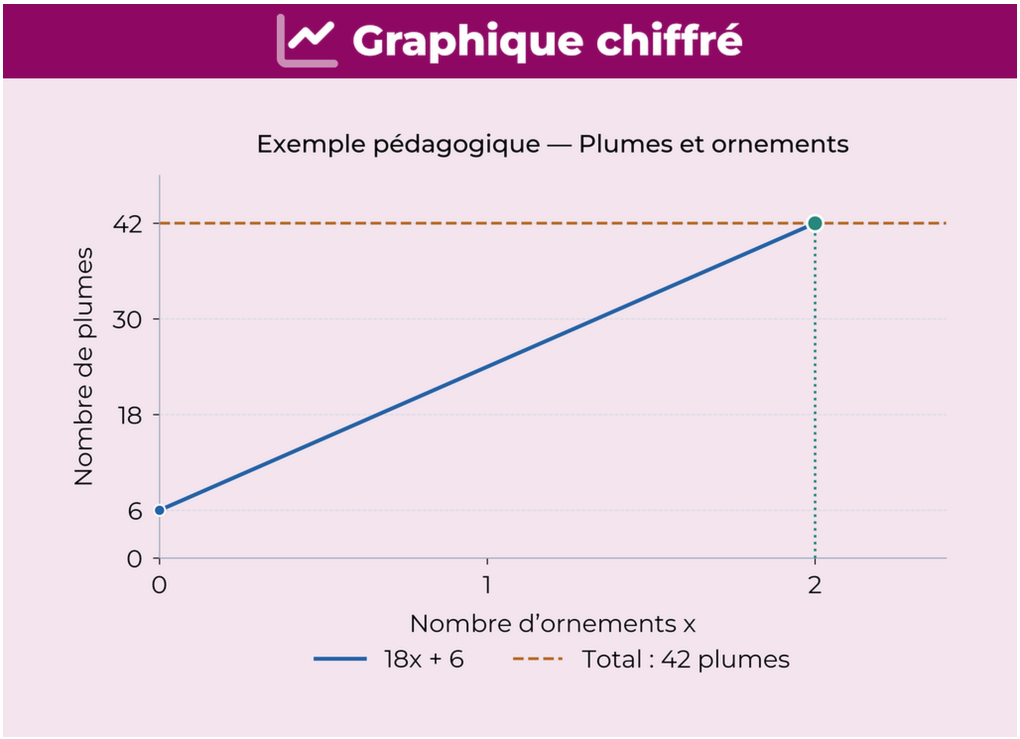
1. Résoudre une équation :

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

Isoler l'inconnue :
Pour trouver x, tu regroupes les nombres d'un côté et les termes avec x de l'autre. Une addition devient une soustraction quand tu la déplaces, et une multiplication devient une division. À la fin, vérifie ton résultat en le remplaçant dans l'équation de départ.

Exemple de quantité à préparer :
Tu as besoin de 18 plumes pour chaque ornement, mais tu en as déjà 6. Tu cherches le nombre x d'ornements possibles : 18x + 6 = 42. Alors 18x = 36, puis x = 36 ÷ 18 = 2 ornements.

Graphique chiffré



2. Comprendre une fonction du premier degré :

Lire la règle de calcul :
Une fonction du premier degré associe un nombre x à un résultat. Elle s'écrit souvent f(x) = ax + b. Le nombre a indique ce qui change à chaque unité, et b correspond à la valeur de départ, quand x vaut 0.

Lire un tableau de valeurs :
Un tableau de valeurs montre les résultats obtenus pour différents x. Il aide à prévoir une quantité ou un coût sans refaire le raisonnement depuis le début. Pour le construire, remplace x par chaque valeur indiquée, puis effectue le calcul avec attention.

Nombre d'ornements x	Plumes nécessaires f(x) = 18x + 6
0	6 plumes
1	24 plumes
2	42 plumes
3	60 plumes

Interpréter le résultat :
Dans cet exemple, 18 est le nombre de plumes ajouté pour chaque ornement, et 6 représente le stock déjà disponible. Le tableau t'aide à estimer rapidement le matériel nécessaire avant de commencer une fabrication.

3. Utiliser ces calculs en atelier :

Relier les nombres au travail :
En atelier, une équation peut t'aider à trouver une quantité manquante. Une fonction peut estimer le matériel ou le coût selon le nombre de pièces. Pense à noter les unités, comme les plumes, les minutes ou les euros, pour éviter les confusions.

Mini-cas concret :
Tu prépares 5 ornements. Chacun demande 18 plumes, et tu comptes 6 plumes de réserve. Calcule 18 × 5 + 6 = 96. Le livrable attendu est une fiche de préparation indiquant 96 plumes au total, réserve comprise.

Vérifications utiles :
Avant de transmettre ton calcul ou de préparer le matériel, contrôle ces 4 points. Cette petite routine m'a souvent évité de recommencer une préparation, surtout quand plusieurs pièces devaient être réalisées dans un temps limité.

À vérifier	Question à te poser
Valeurs	Ai-je bien recopié les nombres ?
Opérations	Ai-je fait la même opération des 2 côtés ?
Unités	Le résultat est-il en plumes, minutes ou euros ?
Vérification	Mon résultat correspond-il à la situation ?

Ce qu'il faut retenir

Une équation permet de trouver une inconnue en conservant l'égalité des deux côtés. Une fonction du premier degré, de forme **f(x) = ax + b**, calcule un résultat selon x : a indique la variation par unité et b la valeur initiale.

- Pour résoudre une équation, isole x en effectuant la même opération des deux côtés, puis vérifie le résultat.
- Construis un tableau en remplaçant x par chaque valeur afin d'estimer quantités ou coûts.
- En atelier, note les **unités de mesure** et contrôle les valeurs, les opérations et la cohérence du résultat.

Ces calculs t'aident à prévoir le matériel nécessaire. Par exemple, pour 5 ornements à 18 plumes, avec 6 en réserve, il faut **96 plumes au total**.

Chapitre 3 : Statistiques, probabilités et simulations

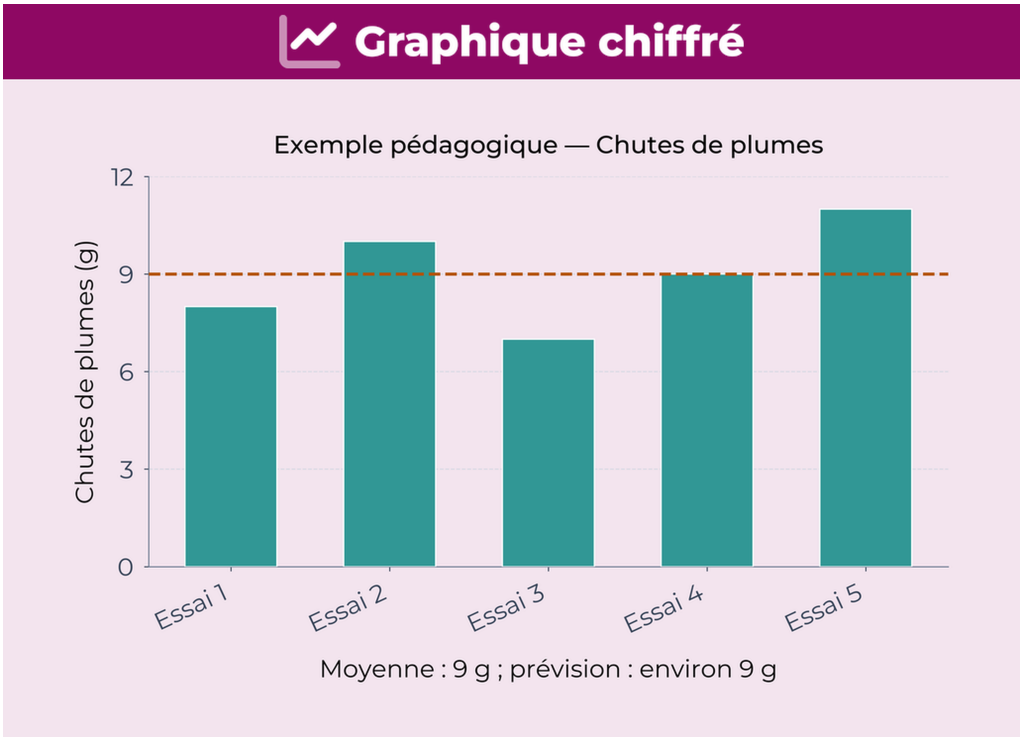
1. Organiser et lire des données :

À quoi ça sert :
Les statistiques t'aident à résumer des données pour mieux décider. En plumasserie, tu peux comparer le nombre de plumes utilisées sur plusieurs pièces, suivre les défauts ou estimer la quantité de matière nécessaire à une commande.

Calculer une moyenne et une proportion :
Pour calculer une moyenne, additionne les valeurs, puis divise le total par leur nombre. Pour une proportion, divise la partie étudiée par le total, puis multiplie par 100. Garde les unités et vérifie que le résultat est cohérent.

Exemple de suivi des chutes :
Tu notes les chutes de plumes en grammes sur 5 essais : 8, 10, 7, 9 et 11 g. Leur moyenne est (8 + 10 + 7 + 9 + 11) ÷ 5 = 9 g. Tu peux prévoir environ 9 g de chutes pour une pièce similaire.

Graphique chiffré



Indicateur	Calcul	Résultat utile
Moyenne des chutes	45 g ÷ 5 essais	9 g par essai
Plumes utilisables	36 ÷ 40 × 100	90 % du lot

Vérifier avant de conclure :

- Note la même unité pour toutes les mesures.
- Compte le nombre exact de valeurs.
- Relis ton addition avant de diviser.
- Compare le résultat avec ce que tu observes à l'atelier.

2. Comprendre les probabilités :

Une chance exprimée par un nombre :
Une probabilité mesure la chance qu'un événement se produise. Elle va de 0, impossible, à 1, certain. Tu peux aussi l'exprimer en pourcentage. Pour un résultat parmi plusieurs résultats également possibles, divise le nombre de cas favorables par le nombre total de cas.

Relier le calcul au travail :
Cette méthode peut t'aider à estimer la fréquence d'un défaut dans un lot ou la chance de choisir une plume d'une certaine couleur. Elle ne garantit pas le résultat d'un tirage particulier, mais elle donne un repère pour organiser ton travail.

Exemple de contrôle d'un lot :
Dans une boîte de 20 plumes, 5 ont une tige abîmée. La probabilité d'en prendre une abîmée au hasard est 5 ÷ 20 = 0,25, soit 25 %. Pour une commande importante, ce résultat t'incite à contrôler le lot avant de commencer.

Éviter une erreur fréquente :
Ne confonds pas une probabilité avec une certitude. Si 25 % des plumes contrôlées sont abîmées, cela ne signifie pas qu'exactement 1 plume sur chaque groupe de 4 le sera. Sur un petit lot, les résultats peuvent varier.

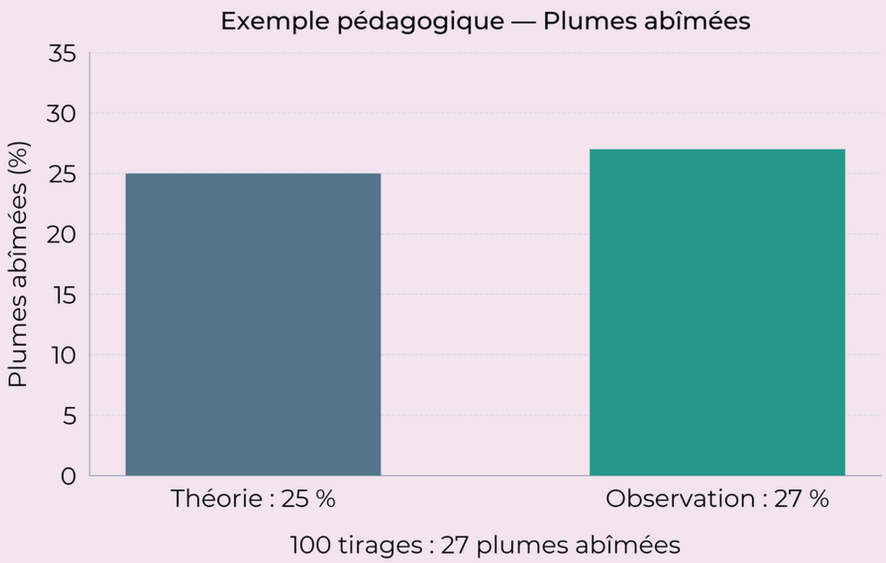
3. Simuler pour prévoir :

Le principe d'une simulation :
Une simulation numérique répète une expérience sur ordinateur ou avec un outil de calcul. Elle permet d'obtenir une estimation quand il y a beaucoup de possibilités. Plus tu répètes l'expérience, plus tu peux comparer la fréquence observée à la probabilité calculée.

Réaliser une simulation simple :
Tu peux représenter un tirage au hasard avec un générateur de nombres ou un tableur. Définis d'abord les résultats possibles, puis répète le tirage et compte les résultats. Une simulation aide à prévoir, mais elle ne remplace pas le contrôle réel des plumes.

Exemple de simulation de tri :
Tu simules 100 tirages dans une boîte où 5 plumes sur 20 sont abîmées. La probabilité théorique est de 25 %. Si la simulation donne 27 plumes abîmées, soit 27 %, l'écart est normal. Le livrable attendu est un relevé indiquant les 100 tirages, le nombre de plumes abîmées et le pourcentage observé.

Graphique chiffré



Ta check-list avant de noter le résultat :

- Définis clairement ce que tu veux mesurer.
- Choisis une unité et garde-la pendant toute l'expérience.
- Répète assez de fois le tirage ou la mesure.
- Calcule le résultat sans arrondir trop tôt.
- Écris ce que le résultat change concrètement dans ton organisation.

Ce qu'il faut retenir

Les statistiques, probabilités et simulations t'aident à mieux organiser ton travail et à anticiper les besoins ou les défauts.

- Calcule une **moyenne fiable** en additionnant les valeurs puis en divisant par leur nombre. Une proportion s'exprime en pourcentage.
- Évalue une **probabilité d'événement** en divisant les cas favorables par le nombre total de cas possibles.
- Répète une simulation pour comparer la fréquence observée à la probabilité théorique, sans la confondre avec une certitude.

Vérifie les unités, le nombre de mesures et la cohérence des résultats. Utilise-les comme repères, puis contrôle la réalité de ton lot.

Chapitre 4 : Géométrie plane et solides : mesurer et construire

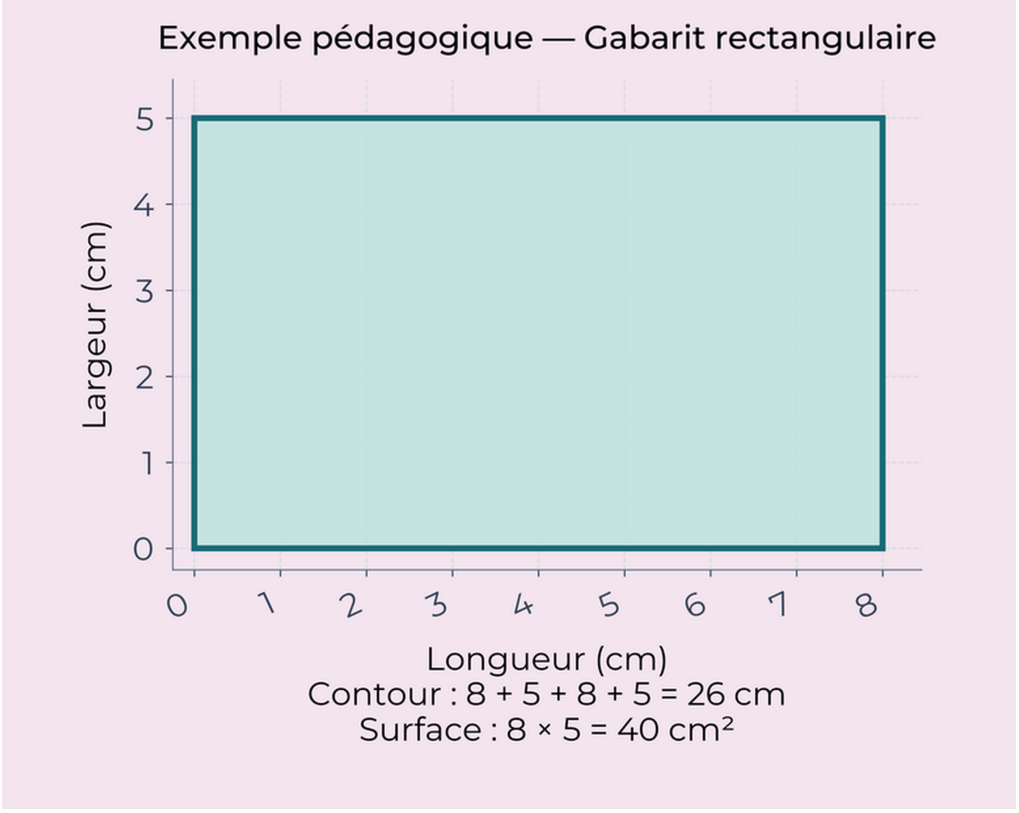
1. Mesurer et construire des figures planes :

Les outils et les unités :
Pour tracer une figure propre, utilise une règle graduée, une équerre et, si besoin, un compas. Mesure en millimètres ou en centimètres, puis garde la même unité pendant tout ton calcul. 1 cm correspond à 10 mm.

Les longueurs et les angles :
Un segment se mesure à la règle. L'équerre aide à tracer un angle droit et des lignes perpendiculaires. Pour reproduire un angle ou un cercle, le compas est pratique. En atelier, un tracé précis évite de découper une pièce trop grande ou trop petite.

Exemple de rectangle :
Tu prépares un gabarit rectangulaire de 8 cm sur 5 cm. Son périmètre vaut 8 + 5 + 8 + 5 = 26 cm. Son aire vaut 8 × 5 = 40 cm². Le périmètre mesure le contour, l'aire indique la surface à couvrir.

Graphique chiffré



Les formes utiles en plumasserie :

Les cercles, les triangles et les rectangles servent à préparer des gabarits, organiser des motifs ou estimer une surface. Avant de découper une plume ou un support, vérifie les dimensions et marque légèrement tes repères. Une petite vérification peut éviter de gâcher du matériau.

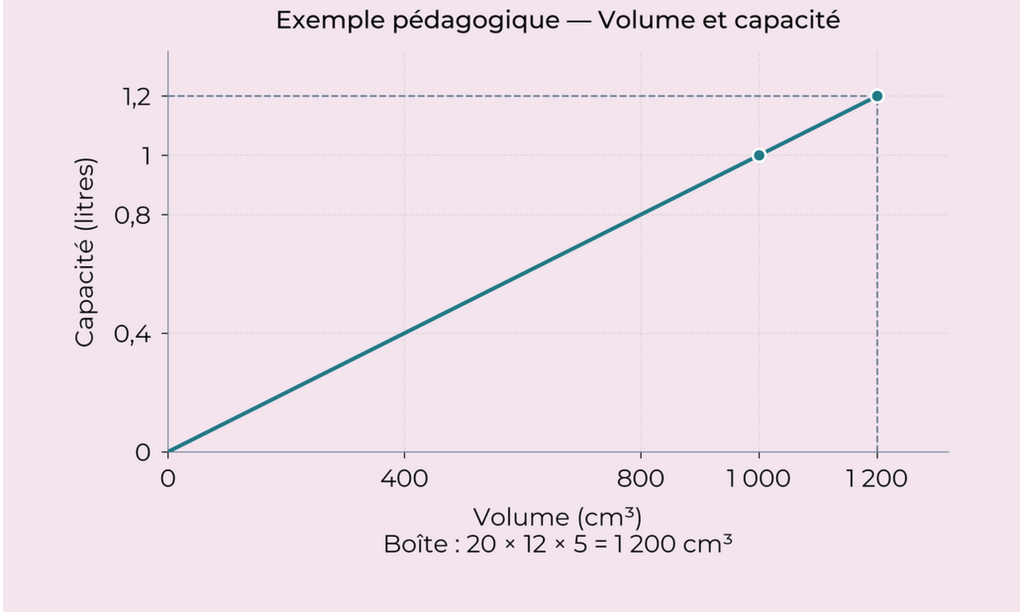
2. Comprendre les solides et contrôler tes mesures :

Reconnaître les solides :
Un solide occupe un espace. Un cube possède 6 faces carrées, tandis qu'un pavé droit possède des faces rectangulaires. Une boîte de rangement ou un emballage de fournitures peut se représenter par un pavé droit. Ses dimensions sont sa longueur, sa largeur et sa hauteur.

Calculer une aire ou un volume :
L'aire d'une face se calcule en unités carrées, comme les cm². Le volume d'un pavé droit se calcule ainsi : longueur × largeur × hauteur. Le résultat s'exprime en unités cubes, comme les cm³. Pense à distinguer la surface du volume.

Exemple de boîte de rangement :
Une boîte mesure 20 cm de long, 12 cm de large et 5 cm de haut. Son volume est 20 × 12 × 5 = 1 200 cm³. Elle peut contenir environ 1,2 litre, car 1 000 cm³ correspondent à 1 litre.

Graphique chiffré



Une méthode de contrôle :
Sur le terrain, note les mesures avant de calculer et écris les unités à chaque étape. Pour contrôler un tracé, mesure une seconde fois les côtés et compare les angles à l'équerre. Cette habitude m'a souvent évité de recommencer une découpe.

Contrôle	Geste à faire
1. Choisir l'unité	Noter les dimensions en cm ou en mm.
2. Tracer	Utiliser la règle et l'équerre sans déplacer les repères.
3. Calculer	Écrire l'opération et l'unité du résultat.
4. Vérifier	Reprendre les mesures avant de découper ou d'assembler.

Mini cas pratique :
Tu dois fabriquer 3 gabarits rectangulaires de 8 cm sur 5 cm pour préparer un motif. Trace chaque rectangle, puis contrôle ses côtés. Chaque gabarit couvre 40 cm², soit 120 cm² au total. Le livrable attendu est une feuille avec 3 gabarits identiques, mesurés et clairement marqués.

Ce qu'il faut retenir

Pour construire des figures précises, choisis tes outils et garde une **unité de mesure constante**. Distingue le contour, la surface et la capacité d'un solide.

- Utilise règle, équerre et compas pour tracer et vérifier les figures.
- Calcule le périmètre en additionnant les côtés et l'aire d'un rectangle en multipliant longueur et largeur.
- Calcule le volume d'un pavé droit par longueur × largeur × hauteur, en unités cubes.
- Note les dimensions et contrôle tes mesures avant de découper ou d'assembler.

Un tracé bien vérifié limite le gaspillage et t'aide à obtenir des gabarits identiques. **Surface et volume** correspondent à des mesures différentes : pense à employer les bonnes unités.

Physique-chimie

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, la Physique-chimie t'aide à comprendre les phénomènes rencontrés en atelier, notamment lors du **traitement des plumes** et de leur teinture à chaud.

Elle appartient à l'épreuve Mathématiques et physique-chimie, de **coefficient 2**. Hors CCF, cet examen final écrit dure 1 h 30, dont 45 minutes prévues pour la Physique-chimie, notée sur 8 points.

En établissement habilité, tu passes un **CCF expérimental** de 45 minutes en dernière année, également noté sur 8 points.

Conseil :
Je te conseille de réserver **15 minutes de révision**, 3 fois par semaine. Prépare des fiches courtes avec les grandeurs, les unités et les formules travaillées. Relie chaque notion à un exemple d'atelier pour lui donner du sens.

Entraîne-toi à **expliquer tes observations** et à respecter les consignes expérimentales, ces capacités sont évaluées. Si tu bloques, reprends calmement les données et les unités avant de recommencer ton calcul.

Table des matières

Chapitre 1 : Décrire les mouvements et les actions mécaniques ..... Aller
1. Décrire un mouvement ..... Aller
2. Reconnaître les actions mécaniques ..... Aller
Chapitre 2 : Caractériser les solutions et prévenir les risques ..... Aller
1. Reconnaître une solution ..... Aller
2. Mesurer et interpréter ..... Aller
3. Prévenir les risques au poste ..... Aller
Chapitre 3 : Transferts thermiques et mesures électriques ..... Aller
1. Comprendre les transferts thermiques ..... Aller
2. Observer et mesurer un échauffement ..... Aller
3. Effectuer des mesures électriques simples ..... Aller
Chapitre 4 : Analyser les signaux sonores et lumineux ..... Aller
1. Repérer les caractéristiques d'un son ..... Aller
2. Analyser un signal lumineux ..... Aller

Chapitre 1 : Décrire les mouvements et les actions mécaniques

1. Décrire un mouvement :

Le mouvement dépend du repère :
Pour décrire un mouvement, tu observes comment la position d'un objet change au fil du temps. Il faut d'abord choisir un repère, c'est-à-dire un point de référence. Le mouvement peut sembler différent selon l'endroit d'où tu l'observes.

En atelier, tu peux prendre la table comme repère. Un outil posé dessus est immobile par rapport à la table, même si la table se déplace avec toi dans la pièce.

La trajectoire et la vitesse :
La trajectoire est l'ensemble des positions successives d'un objet. Elle peut être rectiligne, si elle forme une ligne droite, circulaire, si elle suit un cercle, ou curviligne, si elle dessine une courbe.

La vitesse indique si l'objet parcourt une distance rapidement ou lentement. Si sa vitesse ne change pas, le mouvement est uniforme. S'il accélère ou ralentit, sa vitesse varie.

Pour calculer une vitesse moyenne, utilise la formule v = d ÷ t. La distance d s'exprime en mètres, le temps t en secondes et la vitesse v en mètres par seconde.

Exemple de mesure en atelier :
Tu fais glisser un support sur 0,60 m en 3 s. Sa vitesse moyenne est de 0,60 ÷ 3, soit 0,20 m/s. Ce résultat décrit la moyenne, même si le support a accéléré au départ.

Manipulation courte :
Pose un petit objet sur une surface plane, puis filme son déplacement pendant 3 s avec un téléphone. Avec une règle, repère sa position toutes les secondes et note la distance parcourue entre chaque repère.

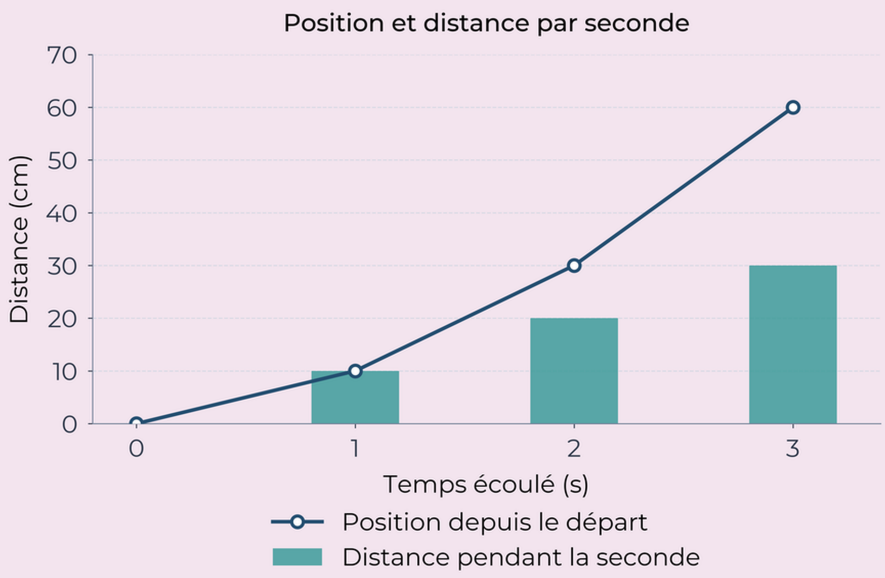
- Si les distances sont proches, le mouvement est presque uniforme.
- Si les distances augmentent, l'objet accélère.
- Si elles diminuent, l'objet ralentit.

Garde la même unité pour toutes les mesures. Une erreur fréquente consiste à mélanger les centimètres et les mètres dans un calcul de vitesse.

Temps écoulé	Position depuis le départ	Distance parcourue pendant la seconde
0 s	0 cm	Non mesurée
1 s	10 cm	10 cm
2 s	30 cm	20 cm

3 s	60 cm	30 cm

Graphique chiffré



Les distances augmentent de 10 cm à 20 cm, puis à 30 cm chaque seconde. L'objet accélère. Sur les 3 s, il parcourt 0,60 m, donc sa vitesse moyenne est de 0,20 m/s.

Mini cas concret et livrable attendu :
Tu observes un chariot d'atelier qui transporte une boîte de plumes sur une distance de 1,20 m. Chronomètre le trajet, puis décris le mouvement avec le repère choisi, la trajectoire et la vitesse moyenne calculée.

Si le chariot met 6 s, sa vitesse moyenne est de 1,20 ÷ 6, soit 0,20 m/s. Le livrable attendu est une fiche d'observation avec le schéma du trajet, les mesures et une phrase décrivant le mouvement.

2. Reconnaître les actions mécaniques :

Une action peut toucher ou agir à distance :
Une action mécanique est une action exercée par un objet sur un autre. Elle peut modifier son mouvement, le mettre en mouvement, l'arrêter ou le déformer. Le nom de l'action précise toujours qui agit sur quoi.

Une action de contact se produit lorsque les objets se touchent. Une action à distance s'exerce sans contact direct, comme l'attraction de la Terre sur un objet.

Les effets et les forces :

On représente souvent une action mécanique par une force, dessinée avec une flèche. La flèche indique le point d'application, la direction, le sens et l'intensité de la force. Son intensité se mesure en newtons, notés N.

Représentation visuelle



L'importance du tracé précis pour le découpage des plumes

Au CAP, tu dois surtout reconnaître les actions en jeu et expliquer leur effet. Ne confonds pas la direction, par exemple verticale, avec le sens, par exemple vers le haut ou vers le bas.

Une manipulation pour observer les actions :
Matériel : un élastique, un petit objet léger et une règle. Accroche l'objet à l'élastique, mesure sa longueur au repos, puis observe son allongement lorsqu'il porte l'objet. Ne choisis pas un objet lourd et ne tends pas l'élastique près du visage.

L'objet tire sur l'élastique par contact, et la Terre attire l'objet vers le bas à distance. L'allongement montre une déformation. Une mesure, par exemple 2 cm d'allongement, rend l'effet visible, mais ne donne pas à elle seule l'intensité de la force.

Exemple sur une table de plumasserie :
Quand tu poses une boîte de plumes sur la table, la Terre l'attire vers le bas. La table exerce une action de contact qui la soutient vers le haut. La boîte reste immobile si ces actions se compensent.

Check-list avant de décrire une situation :

- Repère l'objet étudié et l'objet qui agit sur lui.

- Indique si l'action se fait par contact ou à distance.
- Décris l'effet observé, mouvement, arrêt ou déformation.
- Si tu dessines une force, ajoute une flèche avec sa direction et son sens.
- Note les mesures avec leur unité, par exemple 2 cm ou 3 s.

Mini cas concret et livrable attendu :
Une boîte de 0,5 kg repose sur un établi. Tu identifies l'action de la Terre vers le bas et celle de l'établi vers le haut. Le résultat observé est l'immobilité de la boîte, car elle ne se déplace pas et ne se déforme pas visiblement.

Le livrable attendu est un schéma de la boîte avec 2 flèches verticales opposées, accompagnées des mentions « Terre » et « établi ». Cet exercice t'aide à expliquer simplement pourquoi un objet reste en place.

Ce qu'il faut retenir

Pour décrire un mouvement, choisis un **repère adapté**, puis observe la trajectoire et l'évolution de la vitesse.

- La trajectoire peut être rectiligne, circulaire ou curviligne.
- Calcule la vitesse moyenne avec **v = d ÷ t**, en utilisant des unités cohérentes.
- Une action mécanique peut être de contact ou agir à distance, et provoquer un mouvement, un arrêt ou une déformation.
- Une force se représente par une flèche indiquant son point d'application, sa direction et son sens.

Identifie toujours l'objet étudié et celui qui agit sur lui. Des actions qui se compensent peuvent maintenir un objet immobile.

Chapitre 2 : Caractériser les solutions et prévenir les risques

1. Reconnaître une solution :

Les notions à connaître :
Une solution est un mélange homogène dans lequel une substance, appelée soluté, est répartie dans un liquide, appelé solvant. Elle paraît uniforme à l'œil nu, même si elle contient plusieurs substances. En plumasserie, tu peux rencontrer des solutions de teinture, de nettoyage ou de finition.

Observer et comparer :
Pour caractériser une solution, note son aspect, sa couleur, son odeur sans la respirer directement, et les informations de son étiquette. La couleur ne suffit pas à identifier un produit. Ne mélange jamais 2 solutions pour voir ce qui se passe.

Exemple de dilution :
Tu prépares 100 mL de solution avec 10 mL de concentré et 90 mL d'eau, si l'étiquette autorise cette dilution. Le volume final est de 100 mL. Tu notes les quantités, le nom du produit et la date de préparation.

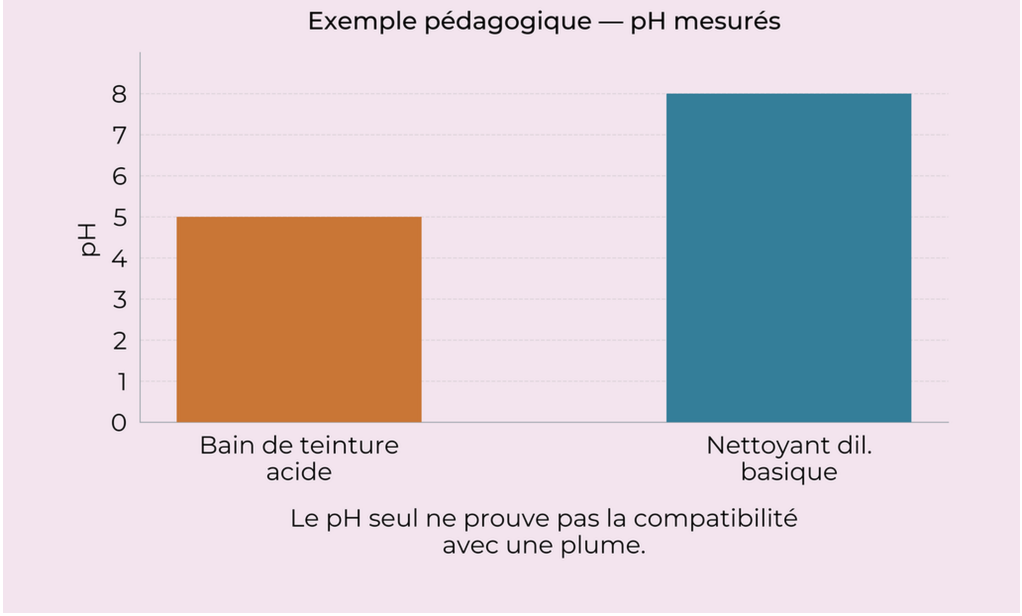
2. Mesurer et interpréter :

Le ph et sa mesure :
Le pH indique si une solution aqueuse est acide, neutre ou basique. Une valeur inférieure à 7 est acide, 7 est neutre et une valeur supérieure à 7 est basique. Une bandelette donne une estimation, tandis qu'un pH-mètre permet une mesure plus précise.

Manipulation courte :
Prépare 3 petits échantillons identifiés, une bandelette de pH et des lunettes de protection. Trempe une bandelette dans chaque échantillon, compare sa couleur à l'échelle du fabricant et inscris le résultat avec le nom du produit. Ne goûte jamais un échantillon.

Exemple de relevé :
Tu mesures un pH de 5 pour un bain de teinture et un pH de 8 pour un nettoyant dilué. Le premier est acide, le second est basique. Ces valeurs seules ne prouvent pas que les produits sont compatibles avec une plume.

Graphique chiffré



Échantillon	Ph mesuré	Interprétation
Solution A	5	Acide
Solution B	7	Neutre
Solution C	8	Basique

3. Prévenir les risques au poste :

Les bons réflexes :
Avant d'utiliser un produit, lis l'étiquette et les consignes de sécurité. Porte les protections demandées, comme des gants ou des lunettes. Travaille dans un espace adapté et garde les contenants étiquetés. En cas de doute, arrête-toi et demande conseil à ton enseignant.

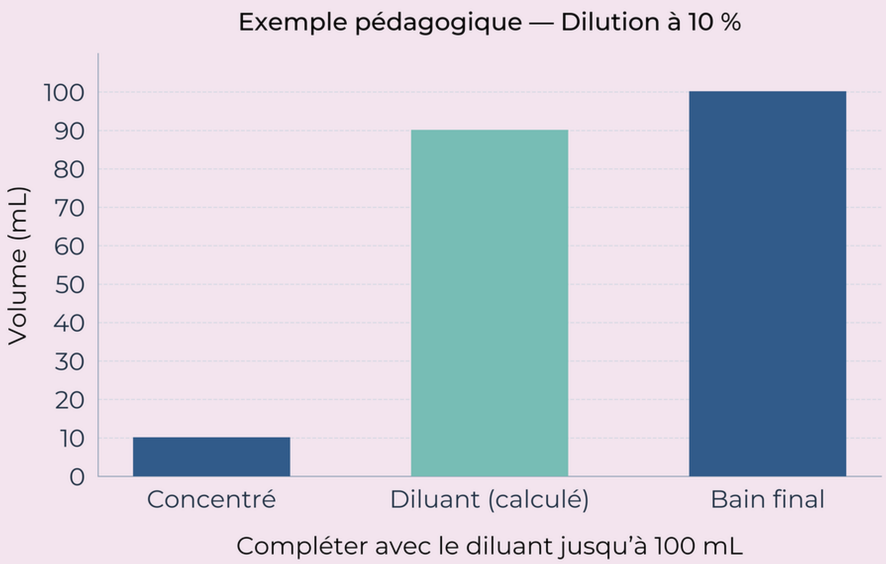
Ta vérification en 5 étapes :

- Lis le nom du produit et les dangers indiqués.
- Vérifie la ventilation et prépare ton espace de travail.
- Mets les protections indiquées sur l'étiquette.
- Mesure la quantité sans dépasser la consigne.
- Referme le contenant et signale tout incident.

Mini-cas en atelier :
Tu dois préparer 100 mL d'un bain de teinture selon une dilution de 10 %. Tu mesures 10 mL de concentré et ajoutes le diluant prévu jusqu'à 100 mL, avec les protections requises. Tu

étiquettes le récipient. Le livrable attendu est une fiche indiquant le produit, les volumes, le pH mesuré et les précautions prises.

Graphique chiffré



Ce qu'il faut retenir

Une solution est un mélange homogène composé d'un soluté et d'un solvant. Pour la caractériser, observe son aspect, consulte son étiquette et mesure son pH sans goûter ni mélanger les produits.

- Un pH inférieur à 7 est **acide**, égal à 7 neutre, supérieur à 7 basique.
- Note les quantités, le produit et la date lors d'une dilution.
- Lis les consignes, porte les protections requises et garde les contenants étiquetés.

En cas de doute ou d'incident, arrête-toi et demande conseil. Le pH seul ne suffit pas à déterminer si un produit convient à une plume.

Chapitre 3 : Transferts thermiques et mesures électriques

1. Comprendre les transferts thermiques :

Les 3 modes de transfert :
La chaleur se déplace toujours d'une zone chaude vers une zone plus froide. Elle peut passer par conduction, convection ou rayonnement. En atelier, reconnaître ces transferts t'aide à utiliser un appareil chauffant sans abîmer les plumes ni te brûler.

- La conduction transmet la chaleur par contact, par exemple entre un fer tiède et son support.
- La convection transporte la chaleur avec l'air ou un liquide, comme l'air chaud d'un sèche-cheveux.
- Le rayonnement transmet la chaleur à distance, comme la chaleur ressentie près d'une lampe.

Température et précautions :
La température se mesure en degrés Celsius, notés °C. Elle indique si un objet est plus ou moins chaud, mais ne dit pas à elle seule combien de chaleur il peut transmettre. Évite de toucher une surface chauffée pour vérifier sa température.

Exemple de transfert thermique :
Tu approches une plume d'une lampe chauffante. Même sans contact, elle reçoit un rayonnement et peut sécher ou se déformer. Garde une distance suffisante, vérifie souvent son état et suis les consignes de l'atelier.

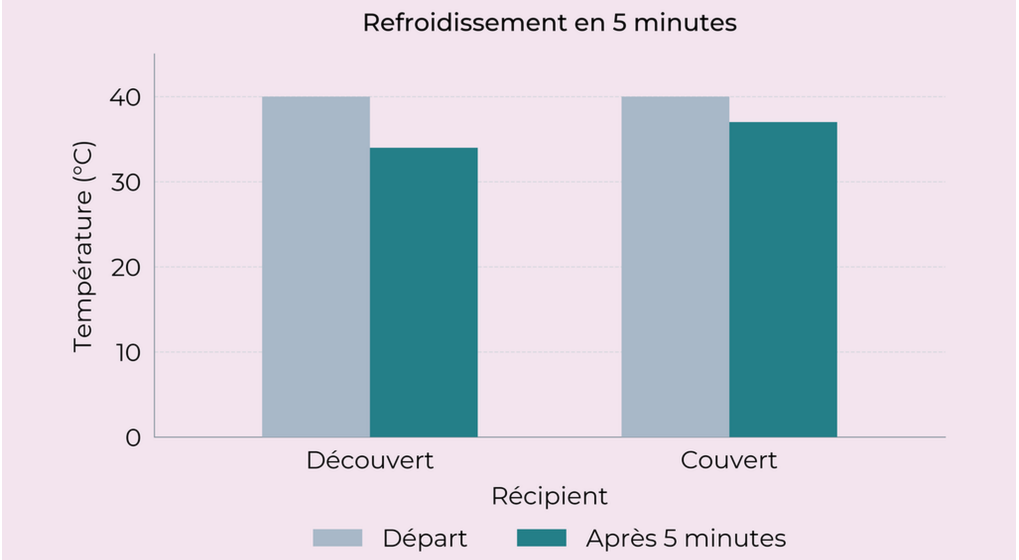
2. Observer et mesurer un échauffement :

Une manipulation courte :
Pour comparer les températures, prends un thermomètre adapté, 2 petits récipients et de l'eau tiède. Mesure l'eau au départ, puis après 5 minutes dans chaque récipient, l'un couvert et l'autre découvert. Ne teste jamais avec de l'eau bouillante.

Lire les résultats :
Note chaque valeur en °C et compare-les. Si l'eau du récipient découvert refroidit davantage, une partie de son énergie thermique s'est transférée vers l'air et le récipient. Une mesure isolée est moins utile qu'une comparaison faite dans les mêmes conditions.

Récipient	Départ	Après 5 minutes	Écart
Découvert	40 °C	34 °C	-6 °C
Couvert	40 °C	37 °C	-3 °C

Graphique chiffré



Cas concret en atelier :
Tu dois sécher une petite pièce en plumes après un travail humide. Tu places un thermomètre à proximité, démarres l'appareil selon les consignes, puis contrôles la température toutes les 2 minutes. Tu arrêtes si les plumes se recroquevillent.

Résultat attendu : la pièce sèche sans déformation. Le livrable est une fiche de suivi indiquant l'appareil utilisé, la durée totale en minutes, les températures relevées en °C et l'état final des plumes.

3. Effectuer des mesures électriques simples :

Les grandeurs à connaître :
La tension se mesure en volts, notés V, et l'intensité du courant en ampères, notés A. La puissance, en watts, notés W, indique la vitesse à laquelle un appareil consomme ou transforme de l'énergie électrique.

Pour calculer la puissance d'un appareil, utilise la formule P = U × I. P est exprimée en watts, U en volts et I en ampères. Cette formule aide à comprendre l'étiquette d'un appareil, mais ne remplace pas une vérification de sécurité.

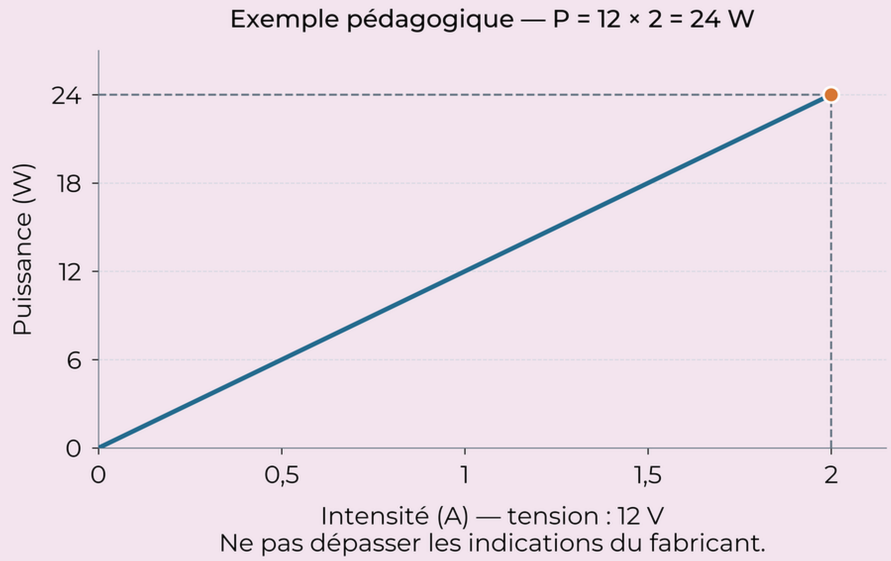
Utiliser un multimètre sans risque :
Pour une mesure de tension, choisis le mode voltmètre et branche les pointes en dérivation, aux bornes du circuit. Ne mesure pas une prise secteur et ne démonte jamais un appareil branché. En atelier, demande l'accord de ton enseignant avant toute manipulation.

- Vérifie l'état des cordons et du boîtier.

- Choisis la grandeur et le calibre adaptés.
- Ne touche pas les parties métalliques des pointes.
- Range l'appareil après utilisation.

Exemple de calcul électrique :
Une étiquette indique 12 V et 2 A. La puissance vaut P = 12 × 2, soit 24 W. Ce résultat permet de comparer les appareils, mais tu ne dois pas dépasser les indications données par le fabricant.

Graphique chiffré



Checklist avant une mesure :

- Repère la grandeur à mesurer, par exemple la tension en V.
- Vérifie que le matériel est intact et adapté.
- Choisis le bon mode avant de brancher les pointes.
- Réalise uniquement une mesure autorisée, hors tension si le circuit est ouvert.
- Note la valeur avec son unité, puis range le matériel.

Ce qu'il faut retenir

La chaleur se déplace des zones chaudes vers les zones froides. Pour travailler sans risque, reconnais les transferts thermiques et surveille la température.

- La **conduction, convection et rayonnement** transmettent la chaleur de différentes façons.

- Compare les températures en °C dans les mêmes conditions et contrôle régulièrement les matériaux chauffés.
- La tension se mesure en V, l'intensité en A et la puissance en W : **P = U × I**.
- Avec un multimètre, choisis le bon mode, vérifie le matériel et respecte les consignes de sécurité.

Prends des mesures adaptées et note les résultats avec leurs unités pour travailler efficacement et protéger le matériel.

Chapitre 4 : Analyser les signaux sonores et lumineux

1. Repérer les caractéristiques d'un son :

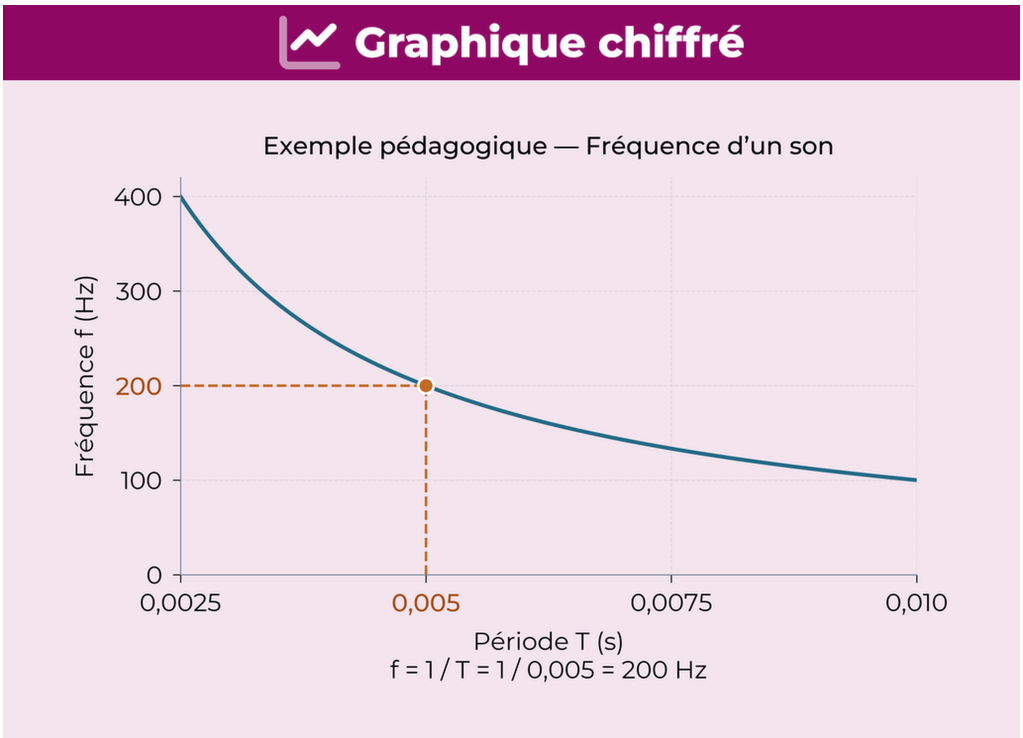
Ce que tu observes :
Un son est une vibration qui se propage dans l'air. Pour l'analyser, observe sa fréquence, liée à la hauteur, et son amplitude, liée au niveau sonore. Une fréquence élevée correspond à un son aigu, une fréquence basse à un son grave.

Mesurer et interpréter :
Avec un oscilloscope ou une application d'analyse sonore, tu peux visualiser le signal. La période T, exprimée en secondes, est la durée d'un motif qui se répète. La fréquence f, en hertz, indique le nombre de répétitions par seconde. La relation utile est f = 1 ÷ T.

Mesure	Résultat	Interprétation
Période du signal	0,005 s	Un motif dure 0,005 seconde
Fréquence calculée	200 Hz	Le son est plutôt grave
Amplitude observée	Plus grande	Le signal est plus intense

Manipulation rapide :
Enregistre un son régulier, comme une note tenue, pendant quelques secondes. Affiche sa courbe, puis mesure la durée de 1 motif. Si elle vaut 0,005 s, calcule 1 ÷ 0,005 et obtiens 200 Hz. Vérifie que l'unité est bien le hertz.

Graphique chiffré



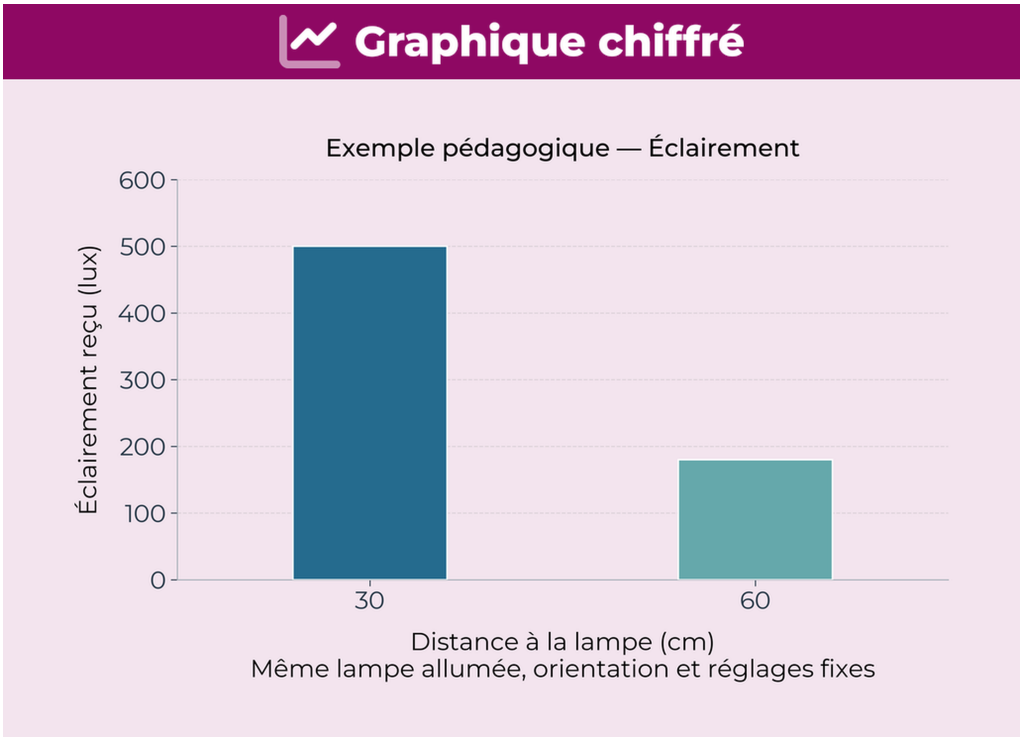
Exemple en atelier :
À 1 mètre d'un petit avertisseur sonore, tu observes un signal périodique. Sa période est de 0,005 s, donc sa fréquence est de 200 Hz. Si le signal devient plus ample, le son paraît plus fort, mais sa hauteur ne change pas forcément.

2. Analyser un signal lumineux :

Ce que tu observes :
Un signal lumineux peut rester continu ou clignoter. Tu peux repérer sa couleur, son intensité et, s'il clignote, la durée entre 2 éclats. Un luxmètre mesure l'éclairement en lux. Il t'aide à comparer la lumière reçue à différents endroits.

Manipulation et comparaison :
Pose un luxmètre à la même hauteur et dans la même orientation pour chaque mesure. Note l'éclairement près d'une lampe, puis éloigne-toi. Une valeur plus faible signifie que la surface reçoit moins de lumière. Évite de regarder directement une source très intense.

Exemple de mesures :
Tu mesures 500 lux à 30 cm d'une lampe, puis 180 lux à 60 cm. L'éclairement reçu a diminué. Pour comparer correctement, garde la même lampe allumée et ne change ni son orientation ni les réglages du luxmètre.



Mini cas concret :
Pour préparer une zone de travail, tu vérifies si une lampe clignote et éclaire assez régulièrement ton plan de travail. Tu prends 3 mesures en lux, toujours au même endroit, puis tu notes les valeurs et l'état du signal.

Résultat attendu : une fiche de contrôle indiquant les 3 mesures, leur moyenne et la présence ou l'absence de clignotement. Si les valeurs varient beaucoup, vérifie la position du capteur avant de conclure que la lampe est en cause.

Ta check-list de mesure :

- Choisis l'appareil adapté, sonomètre pour le niveau sonore ou luxmètre pour l'éclairement.
- Note l'unité mesurée, par exemple le hertz pour une fréquence ou le lux pour un éclairement.
- Garde une distance et une orientation identiques entre les mesures comparées.
- Réalise 3 mesures si tu veux vérifier qu'un résultat est régulier.
- Inscris tes observations et ton résultat sur une fiche de contrôle.

Ce qu'il faut retenir

Pour analyser un son ou une lumière, observe le signal et mesure-le avec l'appareil adapté.

- La **fréquence du son** se calcule avec f = 1 ÷ T : elle détermine la hauteur, tandis que l'amplitude renseigne sur l'intensité.
- Un **luxmètre mesure l'éclairement** en lux. Compare les valeurs en gardant la même distance et la même orientation.
- Réalise plusieurs mesures et note les **résultats avec leurs unités** pour vérifier leur régularité.

Des conditions de mesure constantes t'aident à interpréter correctement les signaux et à repérer une variation réelle.

Éducation physique et sportive

Présentation de la matière :
Dans ton CAP Plumasserie, l'Éducation physique et sportive conduit à une **épreuve pratique** de **coefficient 1**. Le règlement du diplôme ne fixe pas de durée globale unique pour cette évaluation.

Tu passes cette épreuve en **contrôle en cours de formation** (CCF), pendant la dernière année, ou en examen ponctuel terminal, suivant ton statut. En CCF, tu es évalué sur 2 activités différentes, chacune notée sur 20. Ton établissement fixe les dates.

Conseil :
Pour réussir, mise sur une **pratique régulière** plutôt que sur un effort intense juste avant l'évaluation. Demande les critères de notation dès le début de chaque activité. Après chaque séance, note un point réussi et un objectif concret.

Prépare ta tenue la veille et respecte les consignes d'échauffement. Par exemple, concentre-toi sur ta respiration pendant une course. Ne te compare pas systématiquement aux autres. Je te conseille surtout de chercher une progression réaliste et de demander des explications quand un geste te semble difficile.

Table des matières

Chapitre 1 : Courir ou nager pour progresser ..... Aller
1. Choisir son effort et gérer son allure ..... Aller
2. S'entraîner, mesurer et progresser ..... Aller

Chapitre 2 : S'orienter ou grimper en sécurité ..... Aller
1. S'orienter sans se perdre ..... Aller
2. Grimper en respectant les consignes ..... Aller

Chapitre 3 : Danser ou pratiquer la gymnastique en groupe ..... Aller
1. Bouger ensemble en rythme ..... Aller
2. Préparer une séquence collective ..... Aller
3. Répéter et présenter le travail ..... Aller

Chapitre 4 : S'opposer et arbitrer ..... Aller
1. Respecter le cadre du jeu ..... Aller
2. Choisir une action efficace ..... Aller
3. Arbitrer avec impartialité ..... Aller

Chapitre 5 : S'entraîner selon tes ressentis ..... Aller
1. Écouter les réactions de ton corps ..... Aller
2. Adapter ta séance et récupérer ..... Aller

Chapitre 1 : Courir ou nager pour progresser

1. Choisir son effort et gérer son allure :

Pourquoi courir ou nager ?
La course et la natation développent ton endurance, c'est-à-dire ta capacité à maintenir un effort dans le temps. Cette qualité peut aussi t'aider pendant une journée active en atelier, où tu restes parfois debout et concentré longtemps.

Adapter l'activité à ton niveau :
Choisis l'activité que tu peux pratiquer sans douleur et en sécurité. Commence doucement, surtout si tu reprends le sport. En natation, reste dans une zone où tu as pied si tu débutes, et respecte les consignes du bassin.

Gérer ton allure :
Tu progresses mieux si tu ne pars pas trop vite. Pour un effort modéré, tu dois pouvoir prononcer une courte phrase sans être complètement essoufflé. Si parler devient impossible, ralentis ou récupère en marchant.

Exemple d'allure régulière :
Tu cours 12 minutes à une allure confortable. Si tu accélères fortement dès la 1re minute puis dois t'arrêter, ralentis au prochain essai. Le but est de terminer sans t'épuiser.

Activité	Repère simple	Conseil
Course	Tu peux parler brièvement	Ralentis si tu es trop essoufflé
Natation	Tu gardes une nage maîtrisée	Fais une pause au mur si nécessaire

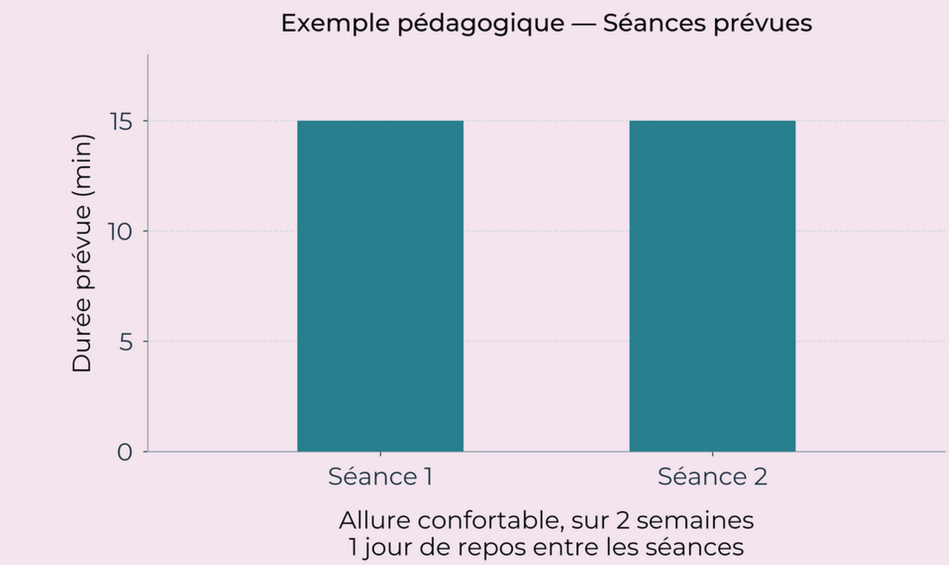
2. S'entraîner, mesurer et progresser :

Préparer ta séance :
Commence par 5 à 10 minutes d'échauffement progressif. Pour courir, marche d'abord, puis trottine tranquillement. Pour nager, avance doucement et choisis une nage que tu maîtrises. Termine par quelques minutes de récupération calme.

Suivre tes progrès :
Note la durée, la distance et ton ressenti après chaque séance. Compare des efforts réalisés dans des conditions proches. Une amélioration peut être de courir plus longtemps sans pause, ou de nager plus régulièrement, pas seulement d'aller plus vite.

Mini cas pratique :
Tu souhaites améliorer ton endurance en course. Pendant 2 semaines, tu fais 2 séances de 15 minutes à allure confortable, avec une journée de repos entre les séances. Tu notes la durée courue sans t'arrêter et ton essoufflement sur une échelle de 1 à 5.

Graphique chiffré



Livrable attendu : un tableau de suivi de 4 séances avec la date, la durée, la distance ou le nombre de longueurs, et ton ressenti. À la fin, vérifie si tu tiens l'effort plus facilement, sans chercher à battre un record à chaque séance.

Checklist avant et après l'effort :

- Choisis un parcours ou un bassin adapté à ton niveau.
- Échauffe-toi progressivement pendant 5 à 10 minutes.
- Garde une allure qui te permet de rester maître de ta respiration.
- Bois de l'eau et arrête-toi en cas de douleur ou de malaise.
- Note la durée, la distance et ton ressenti après la séance.

Astuce d'ancien élève :
Je pensais qu'une séance réussie devait forcément être intense. En réalité, partir trop vite me fatiguait et cassait ma régularité. Garde un rythme réaliste, repose-toi entre les séances et augmente l'effort petit à petit.

Ce qu'il faut retenir

La course et la natation développent ton endurance. Pour progresser, adapte l'activité à ton niveau et maintiens une **allure confortable**.

- Échauffe-toi progressivement pendant 5 à 10 minutes et termine par une récupération calme.
- Ralentis si tu ne peux plus parler brièvement ou maîtriser ta respiration.

- Note la durée, la distance ou les longueurs, ainsi que ton ressenti après chaque séance.
- Augmente l'effort petit à petit, repose-toi et arrête-toi en cas de douleur ou de malaise.

Compare des séances réalisées dans des conditions similaires pour constater tes progrès. La **régularité des efforts** compte davantage que la recherche d'un record.

Chapitre 2 : S'orienter ou grimper en sécurité

1. S'orienter sans se perdre :

Lire la carte et choisir son trajet :
En course d'orientation, tu relies la carte au terrain. Commence par repérer le départ, l'arrivée et les éléments faciles à reconnaître, comme un chemin, une clôture ou un bâtiment. Oriente ensuite la carte pour que ses détails correspondent au paysage.

Avancer avec des repères :
Choisis un itinéraire que tu peux suivre étape par étape. Un chemin ou une lisière sert de ligne directrice. Avant de partir, repère un point d'arrêt évident pour éviter de dépasser la balise si tu ne la vois pas tout de suite.

Exemple de choix d'itinéraire :
Tu dois rejoindre une balise située à environ 400 mètres. Tu suis d'abord un chemin jusqu'à un croisement, puis une clôture sur 100 mètres. Tu rejoins ainsi la balise sans traverser une zone inconnue. Le livrable attendu est un trajet tracé sur la carte avec 2 repères et le point d'arrivée.

2. Grimper en respectant les consignes :

Préparer ton équipement :
En escalade, tu ne commences jamais à grimper sans l'accord de l'enseignant. Vérifie ton baudrier, la corde et le système d'assurage avec ton partenaire, selon la méthode enseignée. L'enseignant effectue aussi le contrôle final avant le départ.

Communiquer et rester attentif :
L'assureur reste concentré sur le grimpeur et garde les mains sur la corde selon les consignes apprises. Le grimpeur attend les réponses convenues avant de partir. Ne passe jamais sous une personne qui grimpe et ne te place pas dans la zone de chute.

Exemple de contrôle avant une voie :
Avant une voie de 8 mètres, tu vérifies avec ton partenaire que le baudrier est ajusté, que l'encordement correspond à la consigne et que l'assureur est prêt. Vous attendez ensuite la validation de l'enseignant. Le livrable attendu est une fiche cochée avec 4 vérifications réalisées avant le départ.

Repères de sécurité sur le terrain :
Garde cette liste en tête avant chaque départ. Elle t'aide à éviter les erreurs fréquentes, comme partir sans avoir orienté la carte ou grimper sans attendre le contrôle.

Situation	Ce que tu fais

Avant de partir en orientation	Tu repères le départ et tu orientes la carte.
Pendant le trajet	Tu suis des repères et tu vérifies régulièrement ta position.
Si tu ne retrouves plus ton chemin	Tu t'arrêtes, tu relis la carte et tu appliques la consigne de retour ou d'alerte donnée par l'enseignant.
Avant de grimper	Tu vérifies ton équipement avec ton partenaire et tu attends l'accord de l'enseignant.
Pendant l'escalade	Tu restes attentif, tu communiques et tu respectes la zone de sécurité.

Ce qu'il faut retenir

Pour te déplacer et grimper en sécurité, prépare chaque étape et respecte les consignes de l'enseignant.

- En orientation, repère les éléments du terrain, **oriente ta carte** et suis un itinéraire avec des repères.
- Si tu te perds, arrête-toi, relis la carte et applique la consigne de retour ou d'alerte.
- En escalade, vérifie ton équipement avec ton partenaire et attends la **validation de l'enseignant**.
- Reste attentif, communique et évite la zone de chute.

Anticiper, vérifier et communiquer t'aide à limiter les risques dans les deux activités.

Chapitre 3 : Danser ou pratiquer la gymnastique en groupe

1. Bouger ensemble en rythme :

Les objectifs :
En danse comme en gymnastique de groupe, tu apprends à coordonner tes gestes avec ceux des autres. Tu travailles aussi ton équilibre, ton endurance et ton attention. À mon avis, le plus difficile au début, c'est d'oser bouger sans craindre le regard des autres.

Les repères utiles :
Pour danser, écoute la musique et repère son tempo. En gymnastique, suis le compte donné par le groupe, par exemple 1 à 8, pour commencer et terminer ensemble. Garde une distance suffisante avec tes camarades afin d'éviter les chocs.

Exemple de mouvement en groupe :
Sur une musique régulière, ton groupe répète une séquence de 8 temps : 4 pas vers la droite, puis 4 vers la gauche. Commence lentement, puis ajoute un mouvement de bras quand tout le monde maîtrise les pas.

2. Préparer une séquence collective :

La préparation :
Avant de commencer, échauffe-toi pendant 5 à 10 minutes avec des mouvements progressifs : marche, rotations douces des épaules et flexions légères. Choisis ensuite des gestes adaptés au niveau du groupe, puis répète-les dans un ordre simple.

La sécurité et l'entraide :
Vérifie que l'espace est dégagé et que le sol ne glisse pas. Porte une tenue qui te laisse bouger librement. Si un camarade perd le rythme, continue sans te moquer et aide-le à retrouver le compte.

Représentation visuelle



Contrôle qualité des plumes : vérification de l'état et de la longueur

Exemple de préparation :
Ton groupe dispose de 20 minutes pour créer une courte chorégraphie. Choisissez 4 mouvements, répétez chaque mouvement 2 fois, puis enchaînez-les sur 8 temps. Faites une pause si quelqu'un ressent une douleur ou un essoufflement inhabituel.

3. Répéter et présenter le travail :

Les critères de réussite :
Une séquence réussie est lisible, régulière et réalisée ensemble. Cherche d'abord la précision des gestes, puis l'expression et l'aisance. Si tu te trompes, reprends le mouvement suivant au lieu de t'arrêter, cela aide le groupe à rester uni.

Le mini-cas pratique :
En équipe de 4, vous préparez une prestation de 1 minute en 15 minutes. Vous choisissez 4 mouvements, décidez d'un début et d'une fin, puis répétez 3 fois. Le livrable attendu est une séquence collective présentée sans interruption.

Ta vérification avant de commencer :

À vérifier	Ton geste
Espace	Dégage le sol et garde tes distances.
Échauffement	Bouge progressivement pendant 5 à 10 minutes.

Rythme	Écoute la musique ou le compte commun.
Coordination	Regarde le groupe et respecte les départs.
Ressenti	Signale une douleur et adapte ton effort.

Ce qu'il faut retenir

Danser ou faire de la gymnastique en groupe développe ta coordination, ton équilibre et ton endurance. Pour réussir une séquence collective, suis le rythme et aide tes camarades.

- Échauffe-toi 5 à 10 minutes et choisis des mouvements adaptés au groupe.
- Garde tes distances, vérifie que l'espace est sûr et signale toute douleur.
- Répète les gestes dans un ordre simple, puis enchaîne-les avec **un rythme commun**.
- En cas d'erreur, reprends le mouvement suivant pour préserver **la cohésion du groupe**.

Privilégie d'abord **la précision des gestes**, puis l'expression et l'aisance. Présente une séquence claire, régulière et réalisée ensemble.

Chapitre 4 : S'opposer et arbitrer

1. Respecter le cadre du jeu :

But et règles :
Dans un sport d'opposition, tu cherches à marquer ou à empêcher l'adversaire de marquer, tout en respectant les règles. Avant de commencer, vérifie le terrain, le matériel, la durée du match et les gestes autorisés.

Attitude et sécurité :
Tu peux être déterminé sans être agressif. Garde le contrôle de tes gestes, arrête-toi au signal et évite tout contact dangereux. En cas de doute ou de douleur, préviens l'enseignant au lieu de continuer à jouer.

Exemple de règle comprise :
Au début d'un match de handball aménagé de 2 périodes de 5 minutes, tu sais qu'un contact avec les bras est interdit. Tu défends en te plaçant face à l'adversaire, sans le pousser.

2. Choisir une action efficace :

Observer avant d'agir :
Pour t'opposer efficacement, regarde où se trouvent tes partenaires, tes adversaires et les espaces libres. Une passe ou un déplacement bien choisi vaut souvent mieux qu'une action précipitée. Après chaque action, replace-toi pour participer de nouveau au jeu.

Mini cas concret :
En futsal, ton équipe perd 2 à 1 et il reste 3 minutes. Tu repères un partenaire démarqué, lui fais une passe, puis te déplaces pour lui proposer une solution. L'équipe égalise après 2 passes rapides.

Résultat attendu : une action collective qui respecte les règles et crée une occasion.
Livrable attendu : une fiche de 3 actions notant la situation, ton choix et le résultat. Je conseille de la remplir juste après le match, tant que tu te souviens des détails.

Exemple de choix tactique :
Si un adversaire te bloque le passage, ne fonce pas sur lui. Change de direction ou passe le ballon à un partenaire libre. Tu limites ainsi les pertes de balle et les contacts inutiles.

3. Arbitrer avec impartialité :

Rôle de l'arbitre :
L'arbitre fait respecter les règles et veille à la sécurité. Il annonce clairement les fautes, les sorties et les reprises de jeu. Il ne prend pas parti pour une équipe, même si ses amis jouent. Un arbitrage calme aide tout le monde à continuer le match.

Décider et communiquer :
Place-toi là où tu peux bien voir l'action. Si tu siffles une faute, annonce brièvement ce que tu as vu et indique la reprise. Si tu n'es pas certain, demande l'avis d'un autre arbitre ou de l'enseignant, sans inventer une décision.

Check-list sur le terrain :

À vérifier	Action à faire
Terrain	Vérifie les limites et les obstacles.
Règles	Rappelle les règles principales avant le match.
Position	Place-toi pour voir l'action sans gêner le jeu.
Décision	Siffle ou annonce la faute clairement.
Sécurité	Arrête le jeu si quelqu'un est blessé ou en danger.

Exemple de décision :
Tu arbitres un match de basket et tu vois un joueur marcher avec le ballon. Tu siffles, annonces « marcher » et rends le ballon à l'équipe adverse. Même si le joueur conteste, tu restes calme et tu expliques ta décision en quelques mots.

Ce qu'il faut retenir

Dans un sport d'opposition, tu respectes les règles et préserves la sécurité de chacun. Pour être efficace, observe le jeu avant d'agir.

- Vérifie le terrain, le matériel et les gestes autorisés, puis garde le contrôle de tes mouvements.
- Choisis une action adaptée, comme passer à un partenaire libre, et replace-toi après avoir joué.
- Arbitre avec **impartialité et calme** : annonce clairement tes décisions et demande de l'aide si tu as un doute.

Une attitude responsable permet à tous de jouer dans de bonnes conditions. La **sécurité de chacun** et le respect du cadre passent avant le résultat.

Chapitre 5 : S'entraîner selon tes ressentis

1. Écouter les réactions de ton corps :

Repérer les sensations :
Pendant une activité, observe ta respiration, ta chaleur, ta fatigue et tes muscles. Ces sensations t'aident à doser l'effort sans chercher à suivre le rythme des autres. Au début, je pensais qu'une séance réussie devait forcément être épuisante, mais ce n'est pas vrai.

Évaluer l'intensité :
Un repère simple consiste à parler pendant l'effort. Si tu peux discuter sans difficulté, l'effort est plutôt léger. Si tu peux parler mais que tu respires davantage, il est modéré. Si parler devient difficile, ralentis ou fais une pause.

Ressenti	Ce que tu peux faire
Respiration un peu accélérée, tu peux parler	Continue à une allure confortable
Tu ne peux presque plus parler	Ralentis et récupère
Douleur, malaise ou essoufflement anormal	Arrête-toi et préviens l'enseignant

Le ressenti varie selon la fatigue, le sommeil, le stress ou la chaleur. Compare-toi surtout à toi-même, pas à un camarade. D'après le ministère de la Santé, une activité modérée peut laisser la possibilité de tenir une conversation, tandis qu'un essoufflement important rend la discussion difficile.

Exemple de réglage de l'effort :
Pendant une marche active de 12 minutes, tu remarques que tu peux parler, mais que ta respiration s'accélère. Tu gardes cette allure. Si tu ne peux plus répondre qu'en quelques mots, tu ralentis pendant 1 minute, puis tu réévalues ton ressenti.

2. Adapter ta séance et récupérer :

Choisir une charge raisonnable :
Commence doucement, puis augmente l'effort par petites étapes. Tu peux raccourcir une séance, réduire le nombre de répétitions ou choisir un mouvement plus facile. L'objectif est de bouger régulièrement sans finir complètement épuisé.

Prendre en compte ton quotidien :
En plumasserie, tu peux rester longtemps assis ou concentré sur des gestes précis. Si tu as déjà passé plusieurs heures à travailler, choisis une activité douce et fais quelques mouvements pour délier ton dos, tes épaules et tes jambes.

Reconnaître les signaux d'alerte :
Une fatigue légère peut arriver, mais une douleur inhabituelle, un malaise, des palpitations ou un essoufflement anormal ne sont pas des signes à ignorer. Arrête l'exercice et

préviens l'enseignant. Si ces symptômes surviennent à l'effort ou après, signale-les rapidement à un professionnel de santé.

Exemple d'une séance adaptée :
Après une matinée de travail assis, tu prévois 15 minutes de marche tranquille. Au bout de 5 minutes, tu te sens plus fatigué que prévu. Tu ralentis, puis tu termines par 3 minutes de mouvements souples. Livrable attendu : une fiche avec la durée, ton ressenti avant et après, et l'adaptation choisie.

Check-list avant, pendant et après :

- Avant, demande-toi si tu es reposé et si tu ressens déjà une douleur.
- Pendant, vérifie si ta respiration reste contrôlable.
- Si tu es trop essoufflé, ralentis ou fais une pause.
- Arrête-toi en cas de douleur inhabituelle ou de malaise.
- Après, note la durée et ton ressenti sur une échelle de 1 à 5.

Ce qu'il faut retenir

Adapte ton entraînement à tes sensations et à ton état du jour. Le **test de la conversation** t'aide à évaluer ton effort.

- Si tu peux parler facilement, garde une allure confortable.
- Si parler devient difficile, ralentis ou récupère.
- Augmente l'effort progressivement et adapte la séance à ta fatigue.
- En cas de douleur inhabituelle, de malaise ou d'essoufflement anormal, arrête-toi et préviens l'enseignant.

Écouter les **signaux de ton corps** permet de bouger régulièrement sans t'épuiser. Note ton ressenti avant et après l'activité pour mieux ajuster tes prochaines séances.

Prévention santé environnement

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, la **Prévention santé environnement** (PSE) t'apprend à préserver ta santé et ton environnement. Tu analyses les risques professionnels liés aux outils, aux produits et aux postures pour proposer des **mesures de prévention** adaptées.

L'épreuve a un **coefficient de 1**. En CCF, elle comprend du secourisme pratique et oral sur 5 points, puis un écrit de 50 minutes sur 15 points en dernière année. En examen final, l'écrit dure une heure et est noté sur 20.

Conseil :
Je te conseille de réviser 15 minutes, 3 fois par semaine. Prépare des fiches courtes sur la santé, l'environnement et la consommation. Relie chaque notion à une situation d'atelier, comme la découpe des plumes.

Entraîne-toi à distinguer **danger et risque**, puis à justifier une protection adaptée. Évite les réponses vagues. Reprends aussi les gestes de secours avec ton enseignant. Si tu hésites, demande une démonstration pour progresser sereinement.

Table des matières

Chapitre 1 : Hygiène de vie, addictions et sexualité responsable ..... Aller
1. Prendre soin de ta santé au quotidien ..... Aller
2. Éviter les addictions et protéger ta santé ..... Aller
Chapitre 2 : Ressources, bruit et risques majeurs ..... Aller
1. Préserver les ressources dans l'atelier ..... Aller
2. Réduire l'exposition au bruit ..... Aller
3. Réagir face aux risques majeurs ..... Aller
Chapitre 3 : Contrats de travail et suivi de santé des salariés ..... Aller
1. Comprendre ton contrat de travail ..... Aller
2. Repérer les risques et organiser le suivi de santé ..... Aller
3. Adopter les bons réflexes au travail ..... Aller
Chapitre 4 : Prévenir les risques et porter secours ..... Aller
1. Repérer les risques de l'atelier ..... Aller
2. Prévenir les accidents au quotidien ..... Aller
3. Donner l'alerte et porter secours ..... Aller
Chapitre 5 : Consommation : budget, assurances et achats ..... Aller
1. Préparer et suivre ton budget ..... Aller
2. Comprendre tes assurances ..... Aller

3. Acheter sans dépasser ton budget ..... Aller

Chapitre 1 : Hygiène de vie, addictions et sexualité responsable

1. Prendre soin de ta santé au quotidien :

Les bases d'une bonne hygiène de vie :
Bien manger, dormir suffisamment, bouger et boire de l'eau aident ton corps à tenir le rythme. En plumasserie, tu peux rester longtemps debout ou assis et travailler avec précision. De bonnes habitudes limitent la fatigue et t'aident à rester concentré.

Les bons réflexes en atelier :

- Prends une vraie pause repas et garde une bouteille d'eau à portée de main.
- Change régulièrement de position et profite des pauses pour bouger quelques minutes.
- Protège ton sommeil en gardant des horaires aussi réguliers que possible.
- Si tu te sens épuisé ou mal, préviens ton responsable de stage ou un adulte de confiance.

Exemple d'organisation :
Avant une journée de 7 heures en atelier, tu prépares une gourde d'eau, un repas et une collation. Tu règles aussi une alarme pour te lever et t'étirer pendant les pauses. Le résultat attendu est de finir la journée plus attentif et moins raide.

2. Éviter les addictions et protéger ta santé :

Repérer les risques :
Le tabac, l'alcool, le cannabis et certains médicaments peuvent entraîner une dépendance. Les jeux d'argent et certains usages des écrans peuvent aussi prendre trop de place. Une addiction peut nuire au sommeil, à la mémoire, aux relations et à la sécurité au travail.

Agir sans attendre :
Une habitude devient préoccupante si tu perds le contrôle, si tu en as besoin de plus en plus souvent ou si elle gêne tes études, ton stage ou tes relations. N'essaie pas de gérer seul une situation difficile. Parle à un professionnel de santé, à l'infirmier scolaire ou à un adulte de confiance.

Exemple de situation en stage :
Tu as fumé du cannabis la veille et tu te sens encore ralenti le matin. Tu ne manipules pas d'outils et tu préviens ton tuteur de ton état. Le livrable attendu est un signalement clair, avec l'heure et les symptômes, afin que le tuteur organise la suite en sécurité.

Ta check-list avant une activité :

À vérifier	Ton réflexe

Sommeil et vigilance	Signale une grosse fatigue avant de commencer.
Alcool ou substances	Ne travaille pas sous leur effet et demande de l'aide.
Médicaments	Lis les consignes et demande conseil si tu te sens diminué.
Difficulté à contrôler une habitude	Parle-en à un professionnel de santé ou à un adulte de confiance.
Danger immédiat	Alerte le responsable et appelle les secours si nécessaire.

Ce qu'il faut retenir

Pour rester en forme et vigilant en atelier, adopte une **hygiène de vie équilibrée** et signale tout problème de santé ou de fatigue.

- Bois de l'eau, mange correctement, dors suffisamment et bouge pendant les pauses.
- Le tabac, l'alcool, le cannabis, certains médicaments et des usages excessifs des écrans ou des jeux peuvent entraîner une **dépendance et des risques**.
- Ne travaille pas sous l'effet d'une substance. Si une habitude t'échappe, demande de l'aide à un professionnel ou à un adulte de confiance.

Ta sécurité et celle des autres passent avant tout : en cas de danger immédiat, alerte ton responsable et appelle les secours si nécessaire.

Chapitre 2 : Ressources, bruit et risques majeurs

1. Préserver les ressources dans l'atelier :

Les ressources à surveiller :
Dans un atelier de plumasserie, tu utilises de l'eau, de l'électricité, du papier, des emballages et des matières premières. Les plumes sont précieuses, alors prépare seulement la quantité nécessaire et évite de jeter celles qui peuvent encore servir.

Les gestes qui font la différence :

- Trie les chutes réutilisables et les déchets, selon les consignes de l'atelier.
- Éteins l'éclairage et les appareils quand tu ne les utilises plus.
- Utilise l'eau sans la laisser couler inutilement.
- Range les plumes propres et sèches pour éviter de les abîmer.

Une plume souillée ou détériorée peut devenir inutilisable. Je te conseille de garder un petit bac identifié pour les chutes propres. Ça évite de les mélanger avec les déchets et te fait gagner du temps au prochain ouvrage.

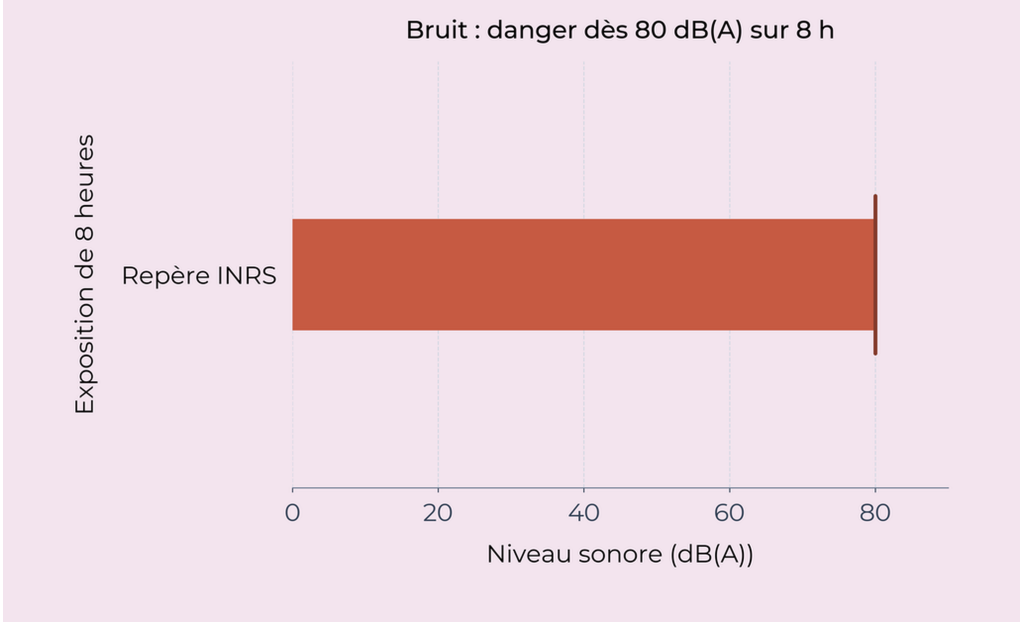
Exemple d'organisation des chutes :
Pour une commande de 12 ornements, tu prépares un bac pour les plumes réutilisables, un autre pour les déchets et une boîte fermée pour les petites pièces fragiles. À la fin, tu notes ce qui manque pour la prochaine série.

Mini cas pratique et livrable attendu :
Tu dois préparer 10 ornements avec un stock limité. Tu comptes les plumes nécessaires, sépares les chutes réutilisables et vérifies le stock avant de commencer. Le livrable attendu est une fiche de suivi indiquant les quantités utilisées, les chutes récupérées et les fournitures à commander.

2. Réduire l'exposition au bruit :

Repérer le bruit :
Un atelier peut être bruyant à cause d'une machine, d'un aspirateur ou de plusieurs postes qui fonctionnent ensemble. Le bruit gêne la concentration, fatigue et peut abîmer l'audition. Selon l'INRS, l'ouïe est en danger à partir de 80 dB(A) pour une exposition de 8 heures.

Graphique chiffré



Agir avant de mettre des protections :
Commence par éloigner les postes bruyants des zones de travail minutieux, ferme les portes si cela réduit le bruit et signale un appareil anormalement bruyant. L'employeur évalue les risques et met en place des mesures de prévention, notamment dans le DUERP.

Les protections auditives sont utiles si le bruit reste important, mais elles ne remplacent pas la recherche de sa source. Ne retire jamais un capot ou un dispositif de sécurité pour rendre une machine moins bruyante.

Exemple de repérage du bruit :
Un aspirateur d'atelier couvre les consignes entre 2 postes. Tu arrêtes de travailler si c'est nécessaire, tu préviens la personne responsable et tu notes l'appareil, le moment et la gêne observée. Une mesure du niveau sonore doit être faite par une personne compétente si elle est nécessaire.

Repères utiles :

Situation	Ton réflexe	Pourquoi c'est utile
Une machine devient plus bruyante	Tu la signales et tu suis la consigne d'arrêt	Un bruit inhabituel peut révéler une panne
Tu dois crier pour parler	Tu avertis la personne responsable	La gêne sonore peut justifier une évaluation
Une protection auditive est prévue	Tu la portes selon les consignes	Elle réduit l'exposition au bruit

3. Réagir face aux risques majeurs :

Reconnaître la situation :
Un risque majeur est un événement grave qui peut menacer des personnes et perturber fortement l'activité. Il peut s'agir d'une inondation, d'un incendie, d'une tempête ou d'un accident industriel. Dans l'atelier, des matières combustibles et des équipements électriques peuvent aggraver un départ de feu.

Suivre les consignes sans improviser :
Quand l'alerte retentit, écoute les consignes du responsable et des secours. Selon le danger, il faut évacuer ou se mettre à l'abri. Ne retourne pas chercher tes affaires et ne prends pas l'ascenseur. En cas de confinement, ferme les ouvertures et coupe la ventilation si les consignes le demandent.

Si tu repères un danger immédiat, préviens la personne responsable et éloigne-toi sans te mettre en danger. En cas d'urgence, appelle le 112 ou le numéro adapté, puis indique clairement le lieu, le type d'événement et le nombre de personnes concernées.

Exemple d'évacuation de l'atelier :
Une alarme incendie retentit pendant que tu prépares des plumes. Tu poses ton outil sans perdre de temps, tu suis le chemin indiqué et tu rejoins le point de rassemblement. Le responsable vérifie la présence de l'équipe, puis transmet toute personne manquante aux secours.

Check-list de terrain :

- Tu repères les sorties et le point de rassemblement dès ton arrivée.
- Tu identifies le signal d'alarme et les consignes affichées.
- Tu sais qui prévenir et où trouver le téléphone d'urgence.
- Tu gardes les circulations dégagées, surtout près des sorties.
- Tu suis les consignes officielles et tu ne reviens pas dans le local sans autorisation.

Ce qu'il faut retenir

Dans l'atelier, tu préserves les ressources, limites l'exposition au bruit et te prépares aux urgences.

- Prépare les quantités nécessaires, trie les chutes réutilisables et économise l'eau et l'électricité.
- Signale toute machine anormalement bruyante et applique les consignes de prévention et de protection auditive.

- Repère les sorties et le point de rassemblement, puis suis les consignes d’évacuation ou de mise à l’abri.

Face à un danger, préviens la personne responsable, éloigne-toi sans prendre de risques et contacte les secours si nécessaire. Ne retourne jamais dans les locaux sans autorisation.

Chapitre 3 : Contrats de travail et suivi de santé des salariés

1. Comprendre ton contrat de travail :

À quoi sert le contrat :
Le contrat précise les règles de ton emploi : tes missions, ton salaire, tes horaires et le lieu de travail. En atelier de plumasserie, il peut aussi indiquer les tâches confiées, comme préparer les plumes, réaliser des garnitures ou entretenir le matériel.

Les principales formes de contrat :
Le CDI n'a pas de date de fin prévue. Le CDD répond à un besoin temporaire et doit être écrit. Le travail à temps partiel doit également être décrit par écrit. Un CDI à temps plein peut, lui, ne pas être écrit, mais un document écrit reste très utile pour vérifier les conditions convenues.

Point à vérifier	Ce que tu dois repérer
Emploi	Ton poste et tes missions principales
Durée	CDI ou dates de début et de fin du CDD
Temps de travail	Nombre d'heures et répartition des horaires
Rémunération	Salaire prévu et éléments éventuels de rémunération

Avant de commencer :

- Lis chaque page avant de signer et demande une explication si un point n'est pas clair.
- Vérifie que les horaires et les missions correspondent à ce qui a été annoncé.
- Garde une copie du contrat et des documents liés à ton embauche.

En pratique, ne te fie pas seulement à une promesse orale. Une différence entre les horaires annoncés et ceux du contrat peut compliquer l'organisation de tes cours, de ton apprentissage ou de ta vie personnelle.

2. Repérer les risques et organiser le suivi de santé :

Les risques dans un atelier :
En plumasserie, tu peux manipuler des ciseaux, des aiguilles, des colles ou des teintures. La poussière, les gestes répétés et une mauvaise posture peuvent aussi gêner ta santé. Les risques varient selon les produits et les tâches, donc vérifie toujours les consignes propres à l'atelier.

Qui fait quoi ?

Ton employeur doit prévenir les risques et organiser le suivi de santé au travail avec le service de prévention et de santé au travail. De ton côté, respecte les consignes, utilise les protections demandées et signale rapidement une situation dangereuse ou un symptôme lié au travail.

La visite d'information et de prévention permet de parler des risques du poste et des moyens de prévention. Elle a généralement lieu dans les 3 mois suivant la prise de poste. Certains salariés, notamment les moins de 18 ans, doivent la passer avant d'être affectés à leur poste.

Quand le suivi est renforcé ?
Certains postes exposant à des risques particuliers relèvent d'un suivi individuel renforcé. Un examen médical d'aptitude doit alors avoir lieu avant l'affectation au poste. Ce suivi n'est pas automatique pour tous les métiers de la plumasserie, il dépend des risques identifiés et des règles applicables.

Exemple d'organisation du suivi :
Une salariée commence le 2 septembre dans un atelier où elle prépare des plumes et utilise une colle. Son employeur lui explique les consignes dès l'accueil, vérifie la disponibilité des protections et organise la visite de prévention dans les 3 mois. Livrable attendu : une fiche d'accueil complétée avec les risques du poste, les protections et la date de visite à suivre.

3. Adopter les bons réflexes au travail :

Réagir face à un danger :
Si tu remarques une lame abîmée, un produit sans étiquette ou une ventilation insuffisante, arrête la tâche si elle présente un danger immédiat et préviens ton responsable. Ne transvase jamais un produit dans un récipient alimentaire et ne mélange pas des produits sans consigne.

Suivre les consignes au quotidien :

- Avant la tâche, lis les consignes et vérifie que ton matériel est en bon état.
- Pendant la tâche, utilise les protections prévues et garde ton espace rangé.
- Après la tâche, range les outils et respecte les règles de nettoyage et de stockage.
- Si tu ressens une gêne persistante, parle-en à ton responsable et demande conseil au service de santé au travail.
- Garde tes informations médicales privées, l'employeur n'a pas à connaître ton diagnostic.

La check-list de terrain :
Avant une nouvelle tâche, prends 1 minute pour faire ces vérifications. Ce réflexe simple évite de commencer dans la précipitation, surtout quand tu changes de produit ou d'outil.

- Le produit est identifié et ses consignes sont accessibles.
- Les outils sont en bon état et adaptés à la tâche.
- Les protections nécessaires sont disponibles et portées.
- Le poste est propre, rangé et correctement ventilé si nécessaire.
- Tout incident ou symptôme est signalé au responsable.

Astuce de stage :
Au début, j'avais tendance à vouloir suivre le rythme des autres et à oublier de vérifier mon poste. Prends l'habitude de faire le tour de ton espace avant de commencer. Si une consigne te semble floue, demande une démonstration plutôt que d'improviser.

Ce qu'il faut retenir

Ton contrat définit tes missions, tes horaires et ta rémunération. Avant de signer, vérifie les conditions et garde une copie. Au travail, applique les consignes de sécurité et participe au suivi de santé.

- Repère le type de contrat, sa durée et ton temps de travail.
- Utilise les protections adaptées et signale tout danger ou symptôme.
- Vérifie les produits, les outils et ton espace avant chaque tâche.

L'employeur organise la prévention et le suivi médical. Si un risque ou une consigne te semble flou, arrête-toi si nécessaire et demande conseil.

Chapitre 4 : Prévenir les risques et porter secours

1. Repérer les risques de l'atelier :

Observer ton poste :
En plumasserie, tu manipules des plumes, des ciseaux, des aiguilles, parfois des produits de teinture ou de collage. Un poste encombré, un outil abîmé ou des plumes poussiéreuses peuvent provoquer coupures, chutes, gêne respiratoire ou irritation.

Évaluer avant d'agir :
Avant de commencer, demande-toi ce qui peut te blesser, qui pourrait être touché et comment réduire le risque. L'employeur évalue les risques de l'entreprise et consigne les résultats dans le document unique. Si une situation te semble dangereuse, préviens ton responsable.

Danger repéré	Risque possible	Réflexe de prévention
Ciseaux ou aiguilles mal rangés	Coupure ou piqûre	Ranger les outils dans un emplacement prévu et les transporter avec prudence.
Plumes ou poussières dispersées	Irritation ou gêne respiratoire	Nettoyer sans soufflette et signaler une aspiration insuffisante.
Fil, boîte ou sac dans le passage	Trébuchement ou chute	Dégager les circulations et ranger au fur et à mesure.
Position penchée longtemps	Douleurs au dos, à la nuque ou aux poignets	Ajuster la hauteur du siège et varier les tâches.

Exemple de repérage :
Tu remarques des plumes et des fils au sol près de la table. Tu suspends ton déplacement, tu dégages le passage sans précipitation, puis tu préviens l'équipe si le sol reste glissant ou encombré.

2. Prévenir les accidents au quotidien :

Organiser ton espace :
Garde sur la table uniquement ce qui te sert pour la tâche en cours. Pose les ciseaux à plat, pointe tournée à l'opposé de toi, et ne laisse pas les aiguilles libres. Une bonne organisation évite les gestes brusques et les petites blessures fréquentes.

Suivre les consignes :
Utilise les outils et les produits selon les consignes reçues. Lis l'étiquette d'un produit, respecte les protections demandées et ne mélange jamais des produits sans

autorisation. Si tu ne connais pas un outil ou une procédure, demande une démonstration avant de t'en servir.

Check-list avant et après le travail :

- Vérifie que ton plan de travail est stable et bien éclairé.
- Contrôle l'état des outils et range ceux qui ne servent pas.
- Repère les passages libres et l'emplacement de la trousse de secours.
- Nettoie le poste sans disperser les poussières, puis signale tout défaut.

Pour les poussières, privilégie les moyens de captage ou de nettoyage adaptés au poste. L'INRS rappelle qu'un balai ou une soufflette peut remettre des poussières en suspension. Ne compte pas uniquement sur un masque si une protection collective est possible.

Exemple de mini cas en atelier :
Tu prépares 12 ornements et tu repères une aspiration qui ne fonctionne plus. Tu arrêtes l'opération poussiéreuse, tu informes la personne responsable et tu attends la remise en état avant de reprendre. Livrable attendu : un poste propre et une anomalie signalée.

3. Donner l'alerte et porter secours :

Protéger, examiner, alerter :
Face à un accident, commence par repérer les dangers pour toi, la victime et les autres. Ne t'expose pas pour intervenir. Examine la victime sans la déplacer inutilement, puis fais prévenir les secours ou appelle-les selon l'organisation prévue dans l'entreprise.

Agir sans improviser :
Donne une alerte claire : indique l'adresse, l'accès à l'atelier, ce qui s'est passé, le nombre de victimes et leur état apparent. En France, tu peux appeler le 15, le 18 ou le 112. Suis les consignes du service d'urgence et reste auprès de la victime.

L'INRS présente la conduite du sauveteur secouriste du travail autour de 4 actions : protéger, examiner, faire alerter ou alerter, puis secourir. Si tu es formé comme SST, applique les gestes appris. Sinon, n'effectue pas de geste que tu ne maîtrises pas.

Après l'urgence :
Quand les secours ont pris le relais, informe ton responsable et décris les faits simplement. Ne modifie pas une situation dangereuse avant qu'elle soit sécurisée. Le signalement permet de comprendre ce qui s'est passé et d'éviter qu'un accident similaire arrive à quelqu'un d'autre.

Exemple d'alerte après une coupure :
Une collègue se coupe profondément avec un outil. Tu éloignes les autres outils, tu demandes à une personne précise d'appeler les secours et tu indiques l'adresse ainsi que l'accès à l'atelier. Tu restes disponible et suis les consignes reçues. Livrable attendu : une alerte complète et une transmission claire à l'équipe.

Ce qu'il faut retenir

Repère les dangers de l'atelier avant de commencer et signale toute anomalie à ton responsable. Adopte des habitudes de travail sûres :

- Range les outils, dégage les passages et garde un poste stable et bien éclairé.
- Respecte les consignes des outils et produits, et limite la dispersion des poussières.
- En cas d'accident, suis les étapes **protéger, examiner, alerter** sans t'exposer ni improviser.
- Transmets aux secours l'adresse, l'accès, les circonstances et l'état apparent de la victime.

Une **prévention au quotidien** réduit les accidents. Après l'urgence, informe ton responsable afin d'éviter qu'ils se reproduisent.

Chapitre 5 : Consommation : budget, assurances et achats

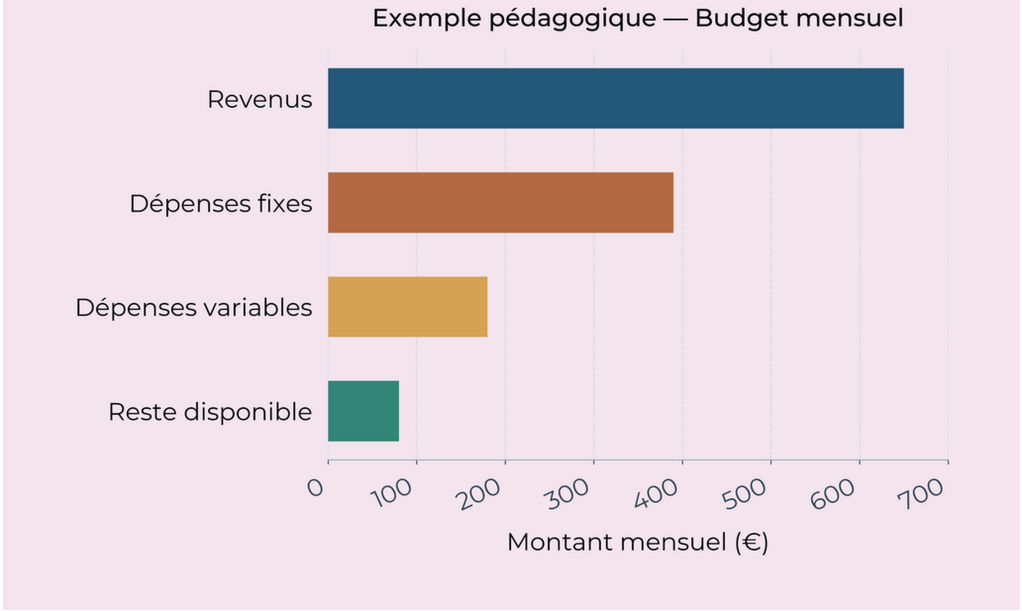
1. Préparer et suivre ton budget :

À quoi sert un budget :
Un budget te permet de comparer l'argent qui entre et celui qui sort. Tu repères ainsi les dépenses indispensables, comme le transport, et tu évites de dépenser trop vite l'argent prévu pour le reste du mois.

Faire le calcul :
Note tes revenus mensuels, puis retire tes dépenses fixes et tes dépenses variables. Garde une petite somme pour les imprévus. Si tes dépenses dépassent tes revenus, cherche d'abord ce que tu peux réduire sans négliger tes besoins essentiels.

Budget mensuel	Montant	Exemple de dépense
Revenus	650 €	Salaire et aide reçue
Dépenses fixes	390 €	Transport, téléphone, participation au logement
Dépenses variables	180 €	Repas et achats du quotidien
Reste disponible	80 €	Imprévus et épargne

Graphique chiffré



Exemple de budget mensuel :
Tu reçois 650 €. Tu retires 390 € de dépenses fixes, puis 180 € de dépenses variables. Il te reste 80 €. Tu peux en garder 30 € pour une urgence et réserver 50 € à un achat prévu.

2. Comprendre tes assurances :

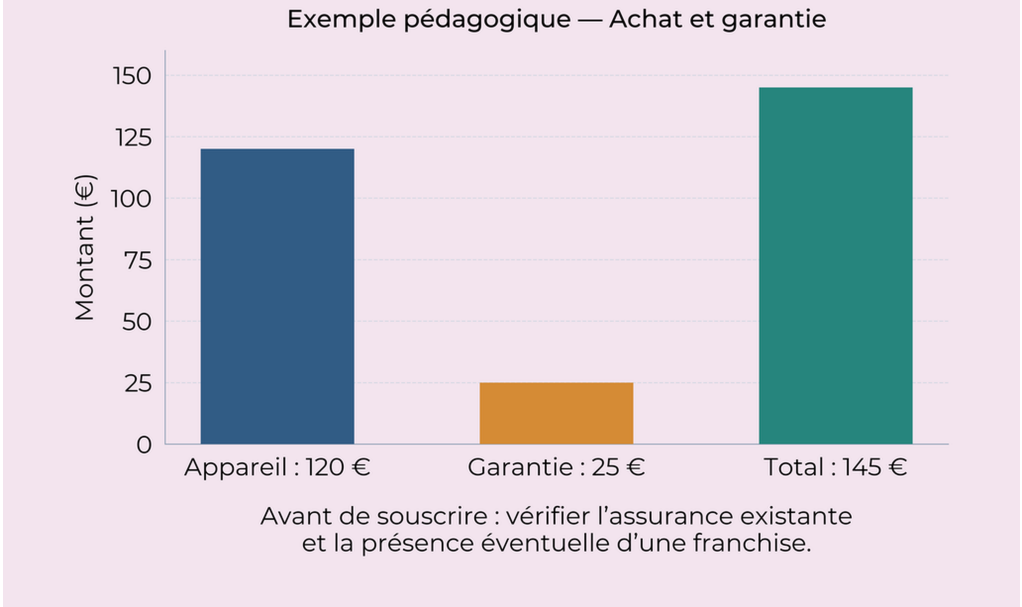
À quoi sert une assurance :
Une assurance peut prendre en charge certains frais lorsqu'un problème couvert par le contrat survient. Avant de souscrire, regarde les garanties, les exclusions, le montant de la franchise et les démarches à suivre en cas de sinistre.

Vérifier tes besoins :
Ne paie pas une garantie sans savoir ce qu'elle protège. Compare les contrats, le prix total et les conditions de résiliation. Si une clause te semble floue, demande une explication à l'assureur avant de signer.

- Vérifie qui est couvert et pour quels biens.
- Repère les situations exclues du contrat.
- Note la franchise, c'est la somme qui peut rester à ta charge.
- Conserve le contrat et les justificatifs utiles.

Exemple de vérification d'une garantie :
Tu achètes un appareil à 120 € et tu hésites à prendre une garantie supplémentaire à 25 €. Tu vérifies d'abord si l'appareil est déjà couvert par une autre assurance et si la garantie proposée prévoit une franchise.

Graphique chiffré



3. Acheter sans dépasser ton budget :

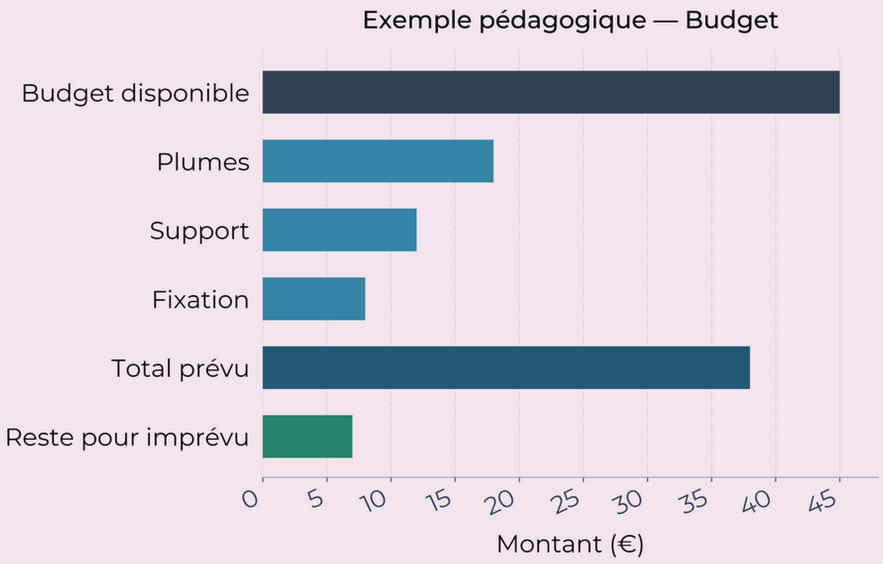
Comparer avant de choisir :

Pour comparer 2 articles, regarde leur prix, leur qualité, leur durée d'utilisation et les frais de livraison. Le prix le plus bas n'est pas toujours le plus intéressant si l'article s'abîme vite ou ne convient pas à ton besoin.

Préparer un achat pour l'atelier :
En plumasserie, note les fournitures nécessaires avant de te rendre en magasin. Compare les prix des plumes, des supports et des petits outils. Demande aussi à ton formateur si du matériel peut être prêté ou acheté en commun.

Exemple de préparation d'achat :
Pour un projet, tu as un budget de 45 €. Tu prévois 18 € pour les plumes, 12 € pour le support et 8 € pour les fournitures de fixation. Le total est de 38 €, il te reste 7 € pour un imprévu.

Graphique chiffré



Ta check-list avant de payer :

- Ai-je vraiment besoin de cet achat maintenant ?
- Ai-je comparé au moins 2 offres, si c'est possible ?
- Le prix comprend-il la livraison ou les frais supplémentaires ?
- Est-ce que je respecte le montant prévu dans mon budget ?
- Ai-je gardé le ticket, la facture ou la confirmation de commande ?

Ce qu'il faut retenir

Pour gérer ton argent, planifie tes dépenses et vérifie les conditions avant de t'engager.

- Compare tes revenus et dépenses, réserve une somme pour les **imprévus et l'épargne**, puis ajuste si nécessaire.
- Avant de souscrire une assurance, vérifie les **garanties et exclusions**, la franchise et les modalités de résiliation.
- Avant un achat, compare le prix, la qualité et les frais, puis vérifie qu'il respecte ton budget.

Prépare tes achats à l'avance, demande si du matériel peut être prêté et conserve tes justificatifs. Ces réflexes t'aident à choisir en fonction de tes besoins sans dépasser tes moyens.

Langue vivante étrangère : Anglais

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, l'Anglais t'aide à communiquer dans des situations courantes et professionnelles. Tu apprends à comprendre des messages et à présenter simplement ton travail, par exemple une création en plumes. Le **niveau attendu est A2**.

L'épreuve obligatoire, de **coefficient 1**, comprend une partie écrite d'une heure et un oral de 6 minutes. Tu passes ces évaluations en CCF au dernier trimestre, si ton établissement est habilité, ou en examen final ponctuel dans les autres cas.

Conseil :
Consacre **10 minutes par jour** à l'Anglais. Prépare des fiches sur les couleurs, les plumes et les outils. Associe chaque mot à une image, puis utilise-le dans une phrase courte pour décrire une réalisation faite en atelier.

Entraîne-toi à **parler à voix haute** et enregistre-toi. Je te conseille de privilégier des phrases simples plutôt qu'un texte compliqué appris par cœur. Si tu hésites, respire et reformule, tu n'as pas besoin d'un accent parfait pour te faire comprendre.

Table des matières

Chapitre 1 : Comprendre des messages oraux et écrits simples ..... Aller
1. Repérer les informations essentielles ..... Aller
2. Suivre une consigne et vérifier ta compréhension ..... Aller
Chapitre 2 : Parler et écrire au travail ..... Aller
1. Préparer une prise de parole ..... Aller
2. Écrire un message professionnel ..... Aller
3. Échanger et rendre compte ..... Aller
Chapitre 3 : Interagir et découvrir les cultures anglophones ..... Aller
1. Échanger avec politesse ..... Aller
2. Découvrir les cultures anglophones ..... Aller

Chapitre 1 : Comprendre des messages oraux et écrits simples

1. Repérer les informations essentielles :

Comprendre l'idée générale :
Quand tu écoutes ou lis un message en anglais, ne cherche pas à traduire chaque mot. Commence par repérer le sujet, la personne qui parle et ce qu'elle veut. Les mots déjà connus t'aident souvent à comprendre l'essentiel.

Repérer les détails utiles :
Ensuite, cherche les informations concrètes : une date, une heure, une quantité, un lieu ou une consigne. En atelier, ces détails peuvent t'indiquer quel matériel préparer ou quand rendre un travail.

Phrase en anglais	Traduction en français
Read the instructions.	Lis les consignes.
Bring 5 feathers.	Apporte 5 plumes.
The workshop starts at 9 a.m.	L'atelier commence à 9 heures.
Put the feathers on the table.	Pose les plumes sur la table.
Wear gloves.	Porte des gants.

Exemple de repérage :
Your teacher says, "Bring 5 feathers to the workshop at 9 a.m." (Ton professeur dit : « Apporte 5 plumes à l'atelier à 9 heures. ») Tu notes l'objet, la quantité et l'heure. En stage, cette méthode évite les oublis et les retards.

Erreurs fréquentes :

- Tu ne traduis pas un mot inconnu au hasard. Repère les mots autour et vérifie si le sens général reste logique.
- Tu distingues les nombres et les unités. "15 centimetres" signifie « 15 centimètres », pas « 50 centimètres ».
- Tu fais attention aux mots de négation. "Do not cut" signifie « Ne coupe pas ».

2. Suivre une consigne et vérifier ta compréhension :

Comprendre les étapes :
Dans un message oral, écoute jusqu'au bout avant de commencer. Certains mots annoncent l'ordre des actions, comme "first" pour « d'abord », puis "then" pour « ensuite ». Note les étapes avec des chiffres pour ne pas les mélanger.

Lire un message court :
Pour un courriel, une étiquette ou une fiche, regarde d'abord le titre et les mots importants. Repère qui écrit, ce qui est demandé et la date limite. Tu n'as pas besoin de traduire chaque phrase pour trouver ces éléments.

Exemple d'un message d'atelier :
"First, sort the feathers by colour. Then, clean the table. Send a photo by 4 p.m." (D'abord, trie les plumes par couleur. Ensuite, nettoie la table. Envoie une photo avant 16 heures.) Les étapes sont le tri, le nettoyage, puis l'envoi de la photo.

Mini-dialogue pour demander une précision :
Student: "Do I need 10 feathers?" (Élève : « Est-ce que j'ai besoin de 10 plumes ? »)

Teacher: "No, you need 12 feathers." (Professeur : « Non, tu as besoin de 12 plumes. »)

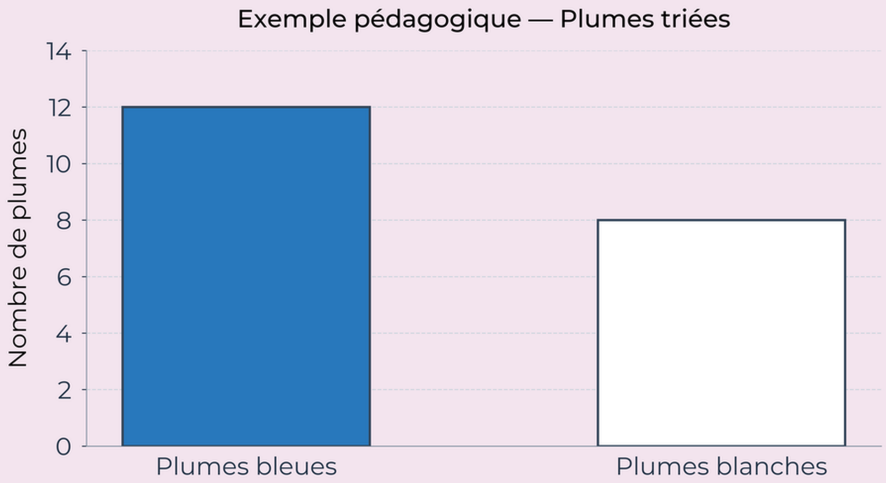
Student: "Thank you. I'll write that down." (Élève : « Merci. Je vais le noter. »)

Checklist avant de commencer :

- Repère le sujet du message.
- Note les personnes, les lieux et les horaires.
- Vérifie les quantités et les unités.
- Remets les consignes dans l'ordre.
- Demande une précision si une information importante te manque.

Mini-cas concret en atelier :
Tu reçois une consigne orale pour préparer 12 plumes bleues et 8 plumes blanches avant 10 heures. Tu notes les 2 quantités, tu tries les plumes, puis tu les comptes une seconde fois. Résultat : le matériel est prêt à l'heure. Livrable attendu : 20 plumes triées, avec les quantités indiquées sur une étiquette.

Graphique chiffré



Étiquette : 12 bleues + 8 blanches = 20 plumes
Matériel prêt avant 10 h

Ce qu'il faut retenir

Pour comprendre un message simple en anglais, cherche d'abord son sujet et son objectif, sans traduire chaque mot. Repère ensuite les **informations essentielles** et l'ordre des actions.

- Note les dates, heures, lieux, quantités et unités.
- Sois attentif aux négations et aux mots qui indiquent les étapes, comme « first » et « then ».
- Relis les informations importantes et demande une précision si nécessaire.

En notant les consignes et en vérifiant les quantités, tu évites les erreurs et peux préparer le matériel à temps.

Chapitre 2 : Parler et écrire au travail

1. Préparer une prise de parole :

Clarifier ton objectif :
Avant de parler, demande-toi ce que tu veux transmettre et à qui. En atelier, tu peux expliquer une étape, demander une précision ou signaler un problème. Un message court et clair évite les malentendus.

Choisir les mots utiles :
Au travail, utilise des phrases simples et un ton poli. En anglais, articule lentement et écoute la réponse sans hésiter à demander de répéter. Note les mots importants, surtout les couleurs, les quantités et les consignes.

Phrase en anglais	Traduction en français
Good morning, I'm Camille.	Bonjour, je m'appelle Camille.
Could you repeat the instruction, please?	Peux-tu répéter la consigne, s'il te plaît ?
I have finished this piece.	J'ai terminé cette pièce.
Where should I put these feathers?	Où dois-je poser ces plumes ?
The colour does not match.	La couleur ne correspond pas.

Exemple de demande en atelier :
Tu ne comprends pas où ranger des plumes préparées. Tu peux dire : "Could you show me where to put these feathers, please?" (Peux-tu me montrer où poser ces plumes, s'il te plaît ?) Cette demande précise permet d'obtenir une réponse utile.

2. Écrire un message professionnel :

Organiser ton message :
Un message professionnel contient un objet précis, une salutation, l'information principale et une formule de fin. Relis-le avant l'envoi. Vérifie le nom du destinataire, la date et les pièces jointes pour éviter les oublis.

Rester clair et poli :
Écris des phrases courtes et indique ce que tu attends. Pour signaler un retard, précise la tâche concernée et le nouveau délai. Évite les abréviations familières, même si tu écris depuis ton téléphone.

Exemple de courriel court :

“Hello, I have finished the 12 blue feathers. Could you check them before I attach them?” (Bonjour, j’ai terminé les 12 plumes bleues. Peux-tu les vérifier avant que je les fixe ?) La demande et la quantité sont faciles à repérer.

Erreurs fréquentes :

- Écris “I am late” (Je suis en retard), plutôt que “I have late”, qui est incorrect en anglais.
- Écris “I need help” (J’ai besoin d’aide), plutôt que “I am need help”, qui est incorrect en anglais.
- Écris “three feathers” (trois plumes), plutôt que “three feather”, car le nom prend généralement un « s » au pluriel.

3. Échanger et rendre compte :

Dialoguer avec un collègue :
Un échange efficace suit souvent 3 étapes : tu poses une question, tu écoutes la réponse, puis tu confirmes ce que tu vas faire. Cette habitude est précieuse quand une consigne concerne une couleur, un ordre ou une quantité.

Mini-dialogue en atelier :
“Should I use the white feathers?” (Dois-je utiliser les plumes blanches ?) “Yes, use 8 white feathers and place them on the left.” (Oui, utilise 8 plumes blanches et place-les à gauche.) Répète la quantité si tu veux vérifier que tu as bien compris.

Mini-cas et livrable attendu :
Lors d’un stage, on te demande de préparer une décoration avec 8 plumes blanches et 4 plumes noires. Tu vérifies les quantités, tu disposes les plumes, puis tu demandes un contrôle avant fixation. Tu remets la composition et une courte note en anglais.

Livrable attendu : une composition de 12 plumes et une note de 2 phrases indiquant les couleurs et l’étape terminée. Par exemple : “I prepared 8 white feathers and 4 black feathers. The layout is ready for checking.” (J’ai préparé 8 plumes blanches et 4 plumes noires. La disposition est prête à être vérifiée.)

Ta check-list sur le terrain :

- Repère qui te parle et ce que tu dois faire.
- Note les nombres, les couleurs et les étapes dans un carnet.
- Demande de répéter si une consigne reste floue.
- Confirme la tâche avant de commencer.
- Relis ton message et vérifie les pièces jointes avant l’envoi.

Ce qu’il faut retenir

Pour communiquer efficacement au travail, adapte ton message à ton objectif et à ton interlocuteur. Privilégie des phrases simples, un ton poli et des informations précises.

- À l'oral, note les **quantités et couleurs**, demande de répéter si nécessaire, puis confirme la consigne.
- Dans un courriel, indique un objet, une salutation, l'information principale et une formule de fin.
- Relis ton message et vérifie le destinataire, la date et les pièces jointes.

En combinant **écoute attentive** et **écriture claire**, tu limites les erreurs et facilites le travail en équipe.

Chapitre 3 : Interagir et découvrir les cultures anglophones

1. Échanger avec politesse :

Les formules utiles :
En atelier, en stage ou lors d'une rencontre, quelques phrases simples t'aident à accueillir une personne et à comprendre sa demande. Tu n'as pas besoin de parler parfaitement. L'essentiel est de rester poli et de parler clairement.

En anglais	En français
Hello, welcome.	Bonjour, bienvenue.
My name is Léa.	Je m'appelle Léa.
I am a plumassier apprentice.	Je suis apprenti en plumasserie.
How can I help you?	Comment puis-je vous aider ?
Could you repeat, please?	Peux-tu répéter, s'il te plaît ?
Thank you for your help.	Merci pour ton aide.
You're welcome.	Je t'en prie.

Le ton et l'écoute :
Dans les échanges professionnels, un sourire, un ton calme et un « please » font souvent la différence. Si tu ne comprends pas un mot, demande de le répéter plutôt que de deviner. C'est plus sérieux et cela évite les erreurs.

Représentation visuelle



Un échange professionnel efficace repose sur l'écoute et la clarté

Exemple de dialogue :
Visitor: Hello, what are you making? (Visiteur : Bonjour, qu'est-ce que tu fabriques ?)Apprentice: I am making a feather ornament. (Apprenti : Je fabrique un ornement en plumes.)Visitor: It's beautiful. (Visiteur : C'est magnifique.)Apprentice: Thank you. (Apprenti : Merci.)

Les erreurs fréquentes :

- Évite « I am 16 years », qui reprend la tournure française. Dis plutôt « I am 16 years old. » (J'ai 16 ans.)
- Évite « I have make a feather hat. » Dis plutôt « I have made a feather hat. » (J'ai fabriqué un chapeau à plumes.)
- Pour demander de répéter, dis « Could you repeat, please? » (Peux-tu répéter, s'il te plaît ?) plutôt que de rester silencieux.

2. Découvrir les cultures anglophones :

Des cultures diverses :
Les cultures anglophones se trouvent dans plusieurs régions du monde, notamment au Royaume-Uni, en Irlande, aux États-Unis, au Canada, en Australie et en Nouvelle-Zélande. L'anglais est partagé, mais les accents, les habitudes et les références culturelles varient.

Quand tu échanges avec une personne, évite de croire que tout le monde a les mêmes coutumes. Écoute, pose une question simple et montre de l'intérêt. Cette attitude est utile en stage comme dans un atelier avec des visiteurs étrangers.

Les codes professionnels :
Les salutations et le degré de familiarité peuvent changer selon le pays et la situation. « Hello » convient souvent dans un échange professionnel. Pour rester respectueux, présente-toi, utilise « please » et « thank you », puis attends que la personne propose de passer au tutoiement.

Exemple de question culturelle :
What materials are popular in traditional celebrations in your country? (Quels matériaux sont populaires lors des fêtes traditionnelles dans ton pays ?)

Mini-cas en atelier :
Une cliente anglophone visite ton atelier pendant 5 minutes et s'intéresse à un accessoire en plumes. Tu la salues, tu te présentes, puis tu décris le matériau et les étapes de fabrication avec des phrases courtes.

Tu prépares 3 phrases, tu les répètes 2 fois à voix haute, puis tu réponds à une question. Ce petit entraînement t'aide à parler sans réciter trop vite et à garder un échange naturel.

Exemple de présentation :
Hello, my name is Léa. This piece is made with feathers. I chose these colours to create a light effect. (Bonjour, je m'appelle Léa. Cette pièce est réalisée avec des plumes. J'ai choisi ces couleurs pour créer un effet léger.)

Livrable attendu : une présentation orale de 3 phrases, d'une durée d'environ 30 secondes, avec le nom de l'objet, le matériau et une explication de ton choix.

Ta check-list avant un échange :

- Prépare 3 phrases pour te présenter et décrire ton travail.
- Vérifie le vocabulaire de 2 matériaux ou outils que tu pourrais montrer.
- Parle lentement et articule, sans chercher à imiter un accent.
- Pose une question si tu ne comprends pas, puis écoute la réponse.
- Remercie la personne et termine l'échange avec politesse.

Ce qu'il faut retenir

Pour échanger en anglais, privilégie la **politesse et l'écoute** : présente-toi, parle clairement et demande de répéter si nécessaire.

- Utilise des formules simples comme « Hello, welcome », « please » et « thank you ».
- Prépare trois phrases pour présenter l'objet, ses matériaux et ton choix de fabrication.

- Reste curieux face aux **différences culturelles** : les accents, les habitudes et les codes varient selon les pays.
- Parle lentement et vérifie les tournures anglaises, par exemple « I am 16 years old ».

Un entraînement bref t'aide à présenter ton travail avec assurance et à rendre l'échange **naturel et respectueux**.

Cultures artistiques et histoire du métier

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, tu explores l'histoire de l'art, de la mode, du spectacle et du métier. Tu apprends à **reconnaître les styles**, situer les créations dans leur époque et comprendre les liens entre esthétique et techniques de fabrication.

Ces connaissances alimentent l'épreuve « Études stylistique, graphique et technique », de **coefficient 6**, sans coefficient propre à cette matière. L'évaluation se déroule en CCF pendant la formation ou à l'examen final, à l'écrit pendant 4 heures, en fonction de ton statut.

Conseil :
Prévois **15 minutes de révision** régulières. Construis des fiches illustrées avec une époque, une création et ses caractéristiques. Je te conseille de privilégier des exemples visuels.

Compare 2 parures en plumes. Décris leurs formes, leurs couleurs et leur destination. Entraîne-toi ensuite à expliquer ce qui les rapproche ou les distingue.

Ne cherche pas seulement à retenir des dates. Relie chaque référence à un détail observable. Si tu hésites, reprends ton image et justifie calmement ta réponse.

Table des matières

Chapitre 1 : Styles artistiques et décor architectural ..... Aller
1. Repérer les styles et leurs motifs ..... Aller
2. Réutiliser les décors dans une création ..... Aller
Chapitre 2 : Histoire de la mode et création contemporaine ..... Aller
1. Repérer les grandes évolutions de la mode ..... Aller
2. Comprendre la place des plumes dans la mode ..... Aller
3. Analyser une création contemporaine ..... Aller
Chapitre 3 : Plume et fleur artificielle : métiers et spectacle ..... Aller
1. Des métiers au service du spectacle ..... Aller
2. Créer pour la scène ..... Aller
3. Préparer et vérifier ton travail ..... Aller

Chapitre 1 : Styles artistiques et décor architectural

1. Repérer les styles et leurs motifs :

Observer avant de nommer :
Pour reconnaître un style, regarde plusieurs indices ensemble : la forme des ouvertures, les lignes du bâtiment, les matériaux et les motifs décoratifs. Un seul détail ne suffit pas toujours, car un édifice peut mélanger des styles.

Quelques repères utiles :
Le roman privilégie souvent les formes arrondies et les murs épais. Le gothique se reconnaît notamment à ses arcs brisés, ses voûtes et ses décors sculptés. La Renaissance reprend des formes de l'Antiquité, comme les colonnes et les motifs géométriques. Le néoclassique recherche des lignes régulières et un décor mesuré.

Ces repères t'aident à comprendre l'ambiance d'un décor avant de créer un accessoire ou une composition de plumes. Les formes gothiques peuvent évoquer la hauteur et l'élan, tandis que les motifs végétaux invitent à travailler des lignes souples.

Les monuments peuvent réunir plusieurs périodes. À la cathédrale de Chartres, par exemple, les portails sculptés et les chapiteaux végétaux montrent la richesse du décor gothique. Un édifice peut aussi associer des parties gothiques et Renaissance.

Le vocabulaire de l'ornement :
Un ornement est un détail décoratif qui accompagne une forme architecturale. Tu peux observer des feuilles, des fleurs, des animaux, des figures, des lignes géométriques ou des éléments comme les colonnes, les arcs et les corniches.

Quand tu analyses un décor, demande-toi où se trouve le motif, quelle forme il suit et quel effet il produit. Cette méthode t'évite de recopier un détail sans comprendre sa place dans l'ensemble.

Exemple d'observation :
Sur une photo de façade, repère 3 éléments : une fenêtre en arc brisé, une rangée de feuilles sculptées et un encadrement vertical. Note leur emplacement et dessine-les en 5 minutes avec des traits simples.

2. Réutiliser les décors dans une création :

Du bâtiment au motif :
En plumasserie, l'histoire des styles nourrit tes choix de formes, de couleurs et de rythmes. Tu ne reproduis pas forcément un monument. Tu peux en extraire une idée, comme une ligne élancée, une répétition de feuilles ou un contraste entre courbes et angles.

Commence par choisir un détail lisible, puis simplifie-le. Pour une plume, un motif trop chargé devient vite difficile à reconnaître. Garde 1 ou 2 formes principales et vérifie que leur disposition reste claire à distance.

Mini cas concret :
Tu dois préparer une petite composition inspirée d'un portail gothique pour une présentation en atelier. En 30 minutes, observe une image, sélectionne 2 motifs, réalise un croquis, puis choisis 3 couleurs cohérentes avec ton intention.

Le résultat attendu est une planche de recherche avec le croquis, les 2 motifs repérés, les 3 couleurs et une courte légende. Ce livrable montre que tu sais passer de l'observation d'un décor à une proposition personnelle.

Ta vérification sur le terrain :

Étape	Question à te poser
Observer	Quels sont les 2 détails les plus visibles ?
Identifier	Quelles formes évoquent un style artistique ?
Simplifier	Quel motif peux-tu réduire à quelques lignes ?
Composer	Tes couleurs et tes formes vont-elles ensemble ?
Présenter	Ton croquis explique-t-il clairement ton idée ?

Erreur fréquente et astuce d'atelier :
Une erreur fréquente consiste à mélanger beaucoup de motifs sans choisir de fil conducteur. Pour garder une création lisible, sélectionne un style dominant, puis ajoute au maximum un détail inspiré d'un autre vocabulaire décoratif.

Ce qu'il faut retenir

Pour reconnaître un style architectural, observe plusieurs indices à la fois : formes, matériaux et ornements. Tu peux ensuite transformer ces repères en création personnelle.

- Repère les traits distinctifs : arcs arrondis du roman, arcs brisés du gothique, références antiques de la Renaissance ou lignes régulières du néoclassique.
- Observe où se trouvent les motifs et l'effet qu'ils produisent, puis choisis un **détail lisible**.
- Simplifie-le en quelques formes et couleurs cohérentes, en gardant un **style dominant**.

Ta planche de recherche peut réunir croquis, motifs, couleurs et légende. Une sélection claire rend ton inspiration architecturale plus facile à comprendre et à adapter.

Chapitre 2 : Histoire de la mode et création contemporaine

1. Repérer les grandes évolutions de la mode :

Des silhouettes qui changent :
La mode évolue avec les goûts, les techniques et la société. Au XVIIIe siècle, les vêtements féminins peuvent être très amples et richement décorés. Au XIXe siècle, la haute couture se développe et les créateurs présentent leurs modèles à une clientèle.

Des repères utiles :
Retenir quelques périodes t'aide à comprendre les références utilisées aujourd'hui. Dans les années 1920, les silhouettes deviennent plus simples et les robes se portent souvent plus courtes qu'auparavant. Les créateurs peuvent ensuite reprendre ces formes en les transformant.

Période	Repère à observer	Piste pour ta création
XVIIIe siècle	Volume et décor	Étudier l'équilibre des ornements
XIXe siècle	Développement de la haute couture	Observer la finition et le savoir-faire
Années 1920	Silhouette plus libre	Réinterpréter une ligne ou un motif

Exemple d'observation :
Choisis une robe ancienne dans un musée ou un livre. Note 3 éléments visibles, comme le volume, la couleur et les ornements. Ensuite, imagine comment tu pourrais traduire l'un d'eux avec des plumes, sans recopier toute la tenue.

2. Comprendre la place des plumes dans la mode :

Un matériau décoratif :
Les plumes apportent du mouvement, du relief et de la légèreté. Selon leur forme et leur préparation, elles peuvent attirer le regard ou accompagner une silhouette. La plumasserie est un savoir-faire ancien qui reste présent dans la création de mode.

Relier l'histoire au geste :
Quand tu étudies une pièce, regarde comment les plumes sont placées et ce qu'elles mettent en valeur. Pense aussi à leur tenue, à leur poids et à leur fragilité. Ce regard t'évite de choisir un décor joli, mais peu adapté à l'usage.

Exemple de mini-cas concret :
Pour un accessoire inspiré des années 1920, tu disposes de 12 plumes et d'un support de 10 cm. Répartis-les en 3 groupes de 4, fixe-les sur une maquette, puis vérifie l'équilibre et le mouvement. Livrable attendu : une maquette annotée avec un croquis et 3 choix expliqués.

3. Analyser une création contemporaine :

Observer avant de créer :
Une création contemporaine peut reprendre une forme ancienne, mais la détourner par les couleurs, les matériaux ou les proportions. Le Palais Galliera montre par exemple comment des silhouettes du XVIIIe siècle sont réinterprétées par des créateurs d'époques différentes.

Ta méthode de terrain :

- Repère la période ou la référence historique.
- Décris la silhouette et les matières visibles.
- Observe la place des plumes et leur fonction.
- Note une idée que tu pourrais adapter à ton projet.

Astuce de stage :
Dans ton carnet, sépare bien ce que tu vois de ce que tu imagines. Écris d'abord des faits, comme « plumes longues sur le bord », puis ajoute ton interprétation. Cette habitude rend tes recherches plus claires et aide l'équipe à comprendre ton intention.

Ce qu'il faut retenir

Les formes et les techniques de la mode évoluent avec la société. Pour créer, tu peux t'inspirer de repères historiques sans recopier les modèles.

- Observe les **silhouettes historiques** : volumes et décors au XVIIIe siècle, savoir-faire couture au XIXe, lignes plus libres dans les années 1920.
- Les plumes apportent **mouvement et relief** ; évalue leur poids, leur tenue et leur fragilité.
- Analyse une création contemporaine en distinguant les faits observés de tes interprétations.

Réinterprète une référence en l'adaptant à ton projet et à son usage. Note tes observations et explique tes choix pour rendre ton intention claire à l'équipe.

Chapitre 3 : Plume et fleur artificielle : métiers et spectacle

1. Des métiers au service du spectacle :

Des savoir-faire complémentaires :
Dans le spectacle, la plume et la fleur artificielle servent à créer un costume, un accessoire ou un décor. Tu peux travailler avec des costumiers, des modistes, des accessoiristes et des équipes de décoration.

Des missions variées :
Selon le projet, tu peux préparer des plumes, fabriquer des fleurs, garnir un chapeau ou réparer un ornement. Chaque pièce doit être belle, mais aussi adaptée aux gestes de l'artiste et aux contraintes de la scène.

Métier	Contribution possible
Plumassier	Prépare et met en forme les plumes pour un costume ou un accessoire.
Modiste	Crée ou orne des chapeaux avec des plumes et des fleurs.
Costumier	Veille à ce que l'ornement s'accorde au costume et reste confortable.
Accessoiriste	Prépare et suit les accessoires utilisés sur scène.

Exemple de travail en équipe :
Pour une coiffe de scène, tu réalises 3 fleurs et fixes 2 plumes sur une base préparée par la modiste. Le costumier vérifie le confort, puis l'accessoiriste note où ranger la coiffe après chaque représentation.

2. Créer pour la scène :

Partir du besoin artistique :
Avant de fabriquer, repère le personnage, l'époque évoquée, les couleurs et la distance avec le public. Un détail discret peut disparaître depuis la salle, tandis qu'un grand volume peut gêner un mouvement ou accrocher un décor.

Choisir et fixer les matériaux :
La plume apporte du mouvement et de la légèreté. La fleur artificielle permet de garder une forme stable pendant plusieurs représentations. Choisis une fixation solide et teste-la en bougeant l'accessoire, sans tirer brutalement sur les matières.

Exemple de mini-projet scénique :
Pour une danseuse jouant une reine des fleurs, tu fabriques 4 fleurs en tissu et ajoutes 3 plumes sur une coiffe. En 2 heures, tu fais un essai de mouvement et renforces les attaches. Livrable attendu : une coiffe terminée, légère et prête pour une répétition.

3. Préparer et vérifier ton travail :

Organiser la fabrication :
En stage ou en atelier, prépare ton poste avant de commencer. Garde les matériaux séparés, note les mesures et compte les pièces. J'ai appris qu'une plume oubliée ou une attache mal rangée peut faire perdre du temps juste avant une répétition.

Contrôler avant la représentation :
Vérifie la tenue des fixations, le confort et l'aspect de l'ornement. Demande à la personne qui le portera de faire les gestes prévus. Cette vérification aide à repérer un élément qui bouge, pique ou limite un mouvement.

Représentation visuelle



Contrôler la tenue et le confort est crucial pour un bon ornement

Sur le terrain, tu peux suivre cette petite liste avant de remettre une pièce :

À vérifier	Action concrète
Quantité	Compte les plumes, les fleurs et les attaches prévues.
Fixations	Teste chaque attache sans forcer sur la matière.
Confort	Vérifie que la pièce ne pique pas et ne gêne pas les gestes.
Aspect	Regarde l'ornement de face et de profil, à la lumière.
Rangement	Range la pièce dans une boîte adaptée et identifie-la.

Ce qu'il faut retenir

Dans le spectacle, tu collabores avec différents métiers pour créer costumes, accessoires et décors adaptés aux besoins artistiques et aux mouvements des artistes.

- Définis le personnage, les couleurs, le volume et la visibilité depuis la salle avant de fabriquer.
- Choisis des matières et des **fixations solides**, puis teste l'accessoire en mouvement.
- Organise ton poste et contrôle quantité, confort, aspect et rangement avant la représentation.

Une création réussie allie **exigence artistique** et contraintes pratiques. Vérifie toujours la pièce avec la personne qui la portera.

Arts appliqués et étude stylistique

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, tu apprends à analyser les styles, les couleurs et les volumes pour imaginer des parures en plumes. Tu développes tes croquis et ta culture artistique.

Cette matière contribue à l'épreuve « Études stylistique, graphique et technique », de **coefficient 6**, qui associe recherches esthétiques et préparation technique.

L'évaluation se déroule en **contrôle en cours de formation** dans les établissements habilités. Pour les autres candidats, l'examen final prend la forme d'une **épreuve écrite de 4 heures**.

Conseil :
Consacre **20 minutes par semaine** à un carnet d'inspiration. Choisis une parure, observe ses lignes et ses couleurs, puis dessine une adaptation personnelle. Note les références pour retrouver facilement tes idées et enrichir progressivement ton vocabulaire.

Avant chaque exercice, repère les contraintes de la demande. Prépare 2 croquis, puis explique ton choix. Ne cherche pas immédiatement un dessin parfait. Privilégie une **proposition claire et réalisable**, puis améliore-la avec les retours de ton enseignant.

Table des matières

Chapitre 1 : Analyser la demande et justifier ses propositions ..... Aller
1. Comprendre la demande ..... Aller
2. Proposer et justifier une solution ..... Aller
Chapitre 2 : Composer les formes, les couleurs et les volumes ..... Aller
1. Observer et composer les formes ..... Aller
2. Choisir et associer les couleurs ..... Aller
3. Créer le volume et vérifier le résultat ..... Aller
Chapitre 3 : Dessiner les ouvrages et établir leur cotation ..... Aller
1. Observer et dessiner l'ouvrage ..... Aller
2. Choisir les matières et préciser le projet ..... Aller
3. Établir une cotation claire ..... Aller

Chapitre 1 : Analyser la demande et justifier ses propositions

1. Comprendre la demande :

Les informations à recueillir :
Avant de dessiner, clarifie ce que la personne attend. Demande à qui l'objet est destiné, à quelle occasion il sera porté, quel style est recherché et quel budget est prévu. Note aussi les dimensions, les couleurs souhaitées et la date de livraison.

Les contraintes à repérer :
Une demande peut comporter des limites pratiques ou techniques. Vérifie le poids acceptable, la façon de fixer l'ornement, la solidité attendue et les matières disponibles. En plumasserie, demande aussi si le client préfère éviter certaines plumes ou certaines couleurs.

Exemple de prise de demande :
Une cliente souhaite un ornement de chapeau pour un mariage dans 3 semaines. Elle indique un budget de 60 euros, des tons ivoire et vert sauge, et un accessoire léger. Tu reformules ces critères avant de commencer tes recherches.

Les questions utiles :

- Quel est l'usage de l'accessoire et combien de temps sera-t-il porté ?
- Quelles couleurs, formes ou références plaisent à la personne ?
- Quel est le budget maximal et quelle est la date limite ?
- Y a-t-il des contraintes de poids, de fixation ou de matière ?

Ta prise de notes :
Garde une trace écrite des réponses, même après un échange oral. Ça évite les malentendus quand tu passes du croquis à la fabrication. À l'atelier, j'ai appris qu'une petite précision oubliée, comme la couleur du support, peut obliger à reprendre une partie du travail.

Point à vérifier	Question à poser	Trace à garder
Usage	À quelle occasion l'accessoire sera-t-il porté ?	Contexte et durée de port
Style	Quelles formes et couleurs te plaisent ?	Mots-clés et références visuelles
Budget et délai	Quel est le budget maximal et pour quelle date ?	Montant et date convenus

Contraintes	Y a-t-il une limite de poids ou une matière à éviter ?	Contraintes techniques ou personnelles

2. Proposer et justifier une solution :

De la recherche au croquis :
Une fois la demande comprise, cherche des formes, des couleurs et des détails qui correspondent à l'usage. Observe des accessoires, des images ou des échantillons de plumes. Ensuite, réalise 2 ou 3 croquis simples pour comparer les silhouettes avant de retenir une piste.

Le choix des matières et des couleurs :
Choisis les matières selon leur aspect, leur tenue et leur poids. Tu peux associer des plumes souples à un support plus stable, si la fixation le permet. Présente une palette courte, par exemple 2 couleurs principales et 1 couleur d'accent, pour garder une composition lisible.

Des arguments concrets :
Pour défendre ta proposition, relie chaque choix à un besoin exprimé. Explique pourquoi la forme convient à l'occasion, pourquoi les couleurs s'accordent à la tenue et comment la fixation aidera l'accessoire à rester en place. Évite les justifications vagues comme « c'est joli ».

Exemple de proposition justifiée :
Pour un chapeau de mariage, tu proposes un petit motif ivoire et vert sauge, fixé sur une base légère. Tu expliques que les couleurs reprennent la demande, que le format discret s'accorde à une tenue élégante et que la base facilite la fixation.

Mini cas pratique et livrable :
Une cliente demande un accessoire de cheveux pour une cérémonie, avec un budget de 60 euros et un délai de 3 semaines. Tu notes ses critères, recherches 3 références, dessines 2 pistes, puis proposes une solution avec matières, couleurs et estimation du coût.

Le livrable attendu est une fiche de proposition d'une page. Elle comprend le résumé de la demande, 2 croquis annotés, une palette de 3 couleurs, les matières envisagées, le mode de fixation et un coût estimatif qui ne dépasse pas 60 euros.

Ta check-list avant de présenter :

- Vérifie que ta proposition répond aux critères notés pendant l'échange.
- Contrôle que les matières et la fixation conviennent à l'usage prévu.
- Compare le coût estimé avec le budget annoncé.
- Prépare au moins 1 argument clair pour chaque choix important.
- Présente ton croquis et ta fiche de façon propre et lisible.

Ce qu'il faut retenir

Avant de concevoir un accessoire, clarifie les attentes et conserve une trace écrite des critères. Ta proposition doit répondre aux besoins exprimés et respecter les contraintes.

- Recueille l'usage, le style, les couleurs, le budget et le délai.
- Repère les **contraintes techniques** : poids, fixation, solidité et matières à éviter.
- Prépare plusieurs croquis et une palette adaptée, puis justifie chaque choix par un besoin concret.
- Vérifie que les matières, la fixation et le coût estimé respectent la demande.

Présente une fiche claire avec croquis, couleurs, matières, mode de fixation et estimation. Des **arguments précis** montrent que ta solution est réfléchie et adaptée.

Chapitre 2 : Composer les formes, les couleurs et les volumes

1. Observer et composer les formes :

Repérer les lignes :
Avant de choisir tes plumes, observe la silhouette que tu veux créer. Les lignes peuvent être rondes, allongées, courbes ou pointues. Elles donnent une impression de douceur, de mouvement ou de légèreté.

Équilibrer la composition :
Place les éléments principaux, puis vérifie leur équilibre de face et de profil. Une forme peut être asymétrique, mais elle doit rester harmonieuse. Au début, fais un croquis simple et indique la position des plumes.

Exemple de composition :
Pour un petit ornement de chapeau, dessine une forme de 15 cm de long. Place une plume centrale courbe, puis 2 plumes plus courtes de chaque côté pour créer une silhouette équilibrée.

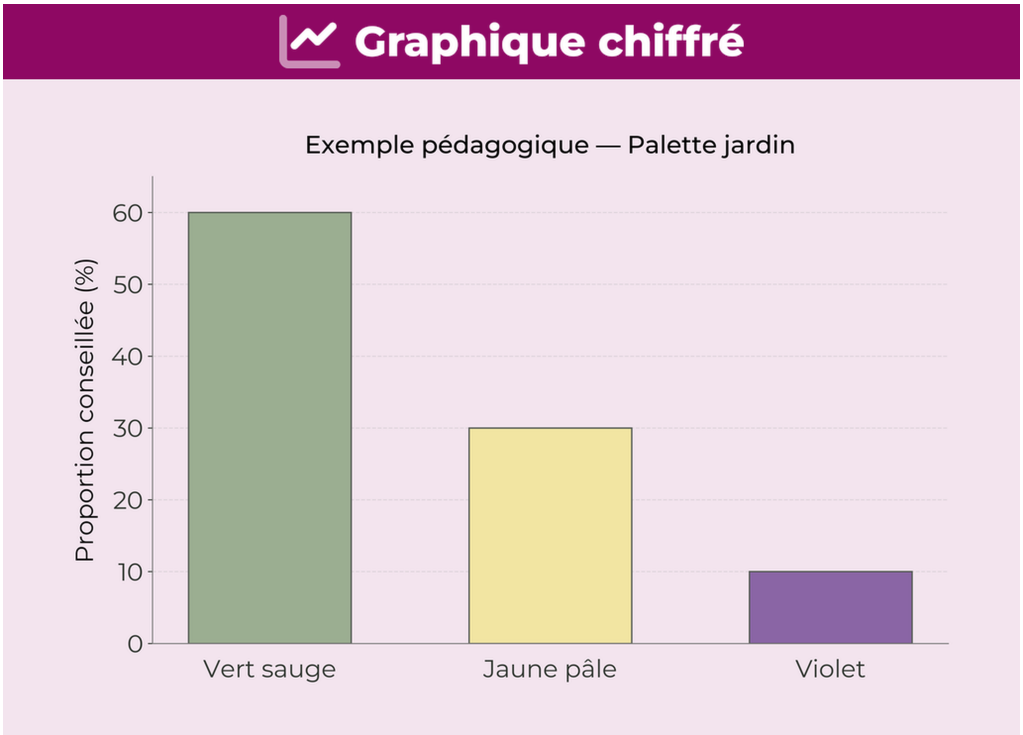
Forme recherchée	Effet visuel	À vérifier
Courbe	Mouvement et souplesse	Le sens naturel de la plume
Ronde	Douceur et volume	Une répartition régulière
Pointue	Énergie et direction	Une pointe bien orientée

2. Choisir et associer les couleurs :

Construire une palette :
Choisis d'abord une couleur dominante, puis ajoute une ou 2 couleurs qui l'accompagnent. Les couleurs proches créent une harmonie douce. Une couleur opposée attire davantage l'œil, mais elle peut prendre trop de place si tu l'utilises partout.

Tenir compte de la matière :
La couleur ne suffit pas. Une plume brillante capte plus la lumière qu'une plume mate, et sa teinte peut sembler différente selon l'éclairage. Compare tes échantillons côte à côte, puis observe-les à la lumière du jour.

Exemple de palette :
Pour un accessoire inspiré d'un jardin, associe du vert sauge, du jaune pâle et quelques touches de violet. Garde environ 60 % de vert, 30 % de jaune et 10 % de violet pour préserver l'équilibre.



Combinaison	Rendu possible	Conseil
Couleurs proches	Harmonie calme	Varie les matières pour éviter l'effet uniforme
Couleurs opposées	Contraste marqué	Réserve la couleur vive à quelques accents

3. Créer le volume et vérifier le résultat :

Superposer sans alourdir :
Le volume vient du placement, de la superposition et de l'orientation des plumes. Commence par une base discrète, puis ajoute quelques éléments plus visibles. Si tout est placé sur un seul plan, l'ensemble peut sembler plat.

Contrôler sous plusieurs angles :
Regarde ton travail de face, de côté et du dessus. Vérifie que les attaches restent cachées et que l'ornement garde sa forme. Pendant un stage, j'ai appris qu'une photo de profil révèle souvent un déséquilibre qu'on ne voit pas de face.

Exemple de mini cas concret :
Tu dois réaliser un ornement de 12 cm de haut pour un chapeau. En 20 minutes, fais 3 croquis, choisis 3 couleurs et teste 2 volumes avec des chutes. Assemble ensuite une maquette, vérifie-la sous 3 angles et note les corrections. Livrable attendu : un croquis coté, une palette et une maquette annotée.

Check-list avant de fixer :

- Vérifie que la forme correspond à ton croquis.

- Compte les couleurs et repère celle qui domine.
- Observe le volume de face, de côté et du dessus.
- Cache les attaches et retire les éléments en trop.
- Note les dimensions et les corrections à apporter.

Ce qu'il faut retenir

Pour composer un ornement, observe les lignes et esquisse la position des plumes afin d'obtenir une silhouette harmonieuse. Construis une palette équilibrée en tenant compte des matières et de la lumière.

- Associe les formes à l'effet recherché et respecte le sens naturel des plumes.
- Privilégie une **couleur dominante**, complétée par quelques teintes harmonieuses ou contrastées.
- Superpose les plumes pour créer du volume sans alourdir l'ensemble.
- Contrôle l'ornement de face, de profil et du dessus, puis cache les attaches.

Avant de fixer les éléments, compare ta réalisation au croquis et note les corrections nécessaires.

Chapitre 3 : Dessiner les ouvrages et établir leur cotation

1. Observer et dessiner l'ouvrage :

Comprendre la forme :
Avant de dessiner, observe l'ouvrage sous plusieurs angles. Repère sa silhouette, ses volumes, ses détails et la façon dont les plumes sont assemblées. Cette première étape t'aide à représenter un objet réalisable, et pas seulement une idée séduisante.

Construire ton dessin :
Commence par des formes simples au crayon, puis précise les contours et les détails utiles. Pour une garniture de chapeau, dessine d'abord sa forme générale, puis indique l'orientation des plumes, leurs superpositions et leur point de fixation.

Exemple de croquis préparatoire :
Tu conçois une garniture de 12 cm de haut. Sur le croquis, tu montres une base arrondie, 5 plumes principales orientées vers le haut et 3 petites plumes placées à la base pour masquer la fixation.

2. Choisir les matières et préciser le projet :

Suivre une démarche créative :
Fais quelques recherches visuelles, puis réalise plusieurs croquis rapides avant de choisir une piste. Compare les formes, les couleurs et les matières. Cette méthode évite de t'attacher trop tôt à une idée qui serait difficile à fabriquer.

Relier le dessin aux matières :
Précise les types de plumes, leurs couleurs et leur emplacement. Pense aussi au support et au système de fixation. Une matière doit servir l'effet recherché, mais elle doit également être adaptée à la forme et à l'usage de l'ouvrage.

Exemple de choix de matières :
Pour une petite garniture de cérémonie, tu choisis 5 plumes souples dans des tons ivoire et brun, fixées sur une base de 4 cm. Le dessin indique leur sens de pose et laisse la fixation discrète à l'arrière.

3. Établir une cotation claire :

Indiquer les dimensions utiles :
La cotation donne les mesures nécessaires à la réalisation. Indique la hauteur, la largeur, le diamètre d'une base ou l'écartement entre des éléments, selon l'ouvrage. Utilise le centimètre ou le millimètre, et précise toujours l'unité choisie.

Organiser les indications :

Place les mesures à l'extérieur du dessin quand c'est possible, avec des lignes de cote lisibles. Évite de surcharger le croquis ou de faire passer les traits sur les détails importants. Une cotation nette aide une autre personne à comprendre ton projet sans deviner.

Élément à coter	Exemple d'indication	Utilité
Hauteur totale	12 cm	Vérifier le volume général
Largeur maximale	8 cm	Contrôler l'encombrement
Diamètre de la base	4 cm	Préparer le support

Exemple de mini-projet coté :
Tu dois préparer un dessin pour une garniture de chapeau de 12 cm de haut et 8 cm de large, avec une base de 4 cm. Tu dessines la vue de face, ajoutes les dimensions et notes 5 plumes principales. Le livrable attendu est un croquis coté, lisible et prêt à guider la réalisation.

Vérification avant de rendre ton dessin :

- Le dessin montre la forme générale et les détails utiles.
- Les matières et leur emplacement sont indiqués.
- Les dimensions principales sont notées avec leur unité.
- Les traits de cote restent lisibles et ne cachent pas le dessin.
- Le croquis correspond à un ouvrage réalisable avec les matières choisies.

Ce qu'il faut retenir

Pour concevoir un ouvrage réalisable, observe sa forme, puis construis un croquis clair qui précise les matières et leur disposition.

- Commence par des formes simples, puis indique les détails et les fixations.
- Choisis des **matières adaptées** à l'effet recherché, à la forme et à l'usage.
- Note les **dimensions utiles** avec leurs unités et des lignes de cote lisibles.

Ton **croquis coté** doit permettre de réaliser l'ouvrage sans deviner ses caractéristiques. Vérifie qu'il reste lisible et cohérent avec les matériaux choisis.

Matériaux et préparation de la fabrication

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, tu apprends à reconnaître les plumes, à choisir les fournitures et à organiser les étapes de fabrication. Tu prépares aussi les outils et ton poste de travail.

Cette matière contribue à l'épreuve « Études stylistique, graphique et technique », de **coefficient 6**. L'évaluation se déroule en CCF pendant la formation ou en **examen final écrit** de 4 heures. La partie technique représente 10 points sur 20 et dure entre 1 heure et 3 heures.

Conseil :
Pour progresser, crée des **fiches de matériaux** avec un échantillon, ses caractéristiques et les traitements adaptés. Prévois 15 minutes de révision après chaque séance pour relier les connaissances aux gestes pratiqués en atelier.

Entraîne-toi à préparer une fabrication simple en précisant les matières, les outils et l'ordre des opérations. Je te conseille de **justifier chaque choix** plutôt que de réciter. Si tu hésites, reprends le dossier technique calmement avant de poursuivre.

Table des matières

Chapitre 1 : Identifier les plumes et quantifier les matières ..... Aller
1. Reconnaître les plumes ..... Aller
2. Quantifier les matières ..... Aller
Chapitre 2 : Choisir les colles et fournitures d'assemblage ..... Aller
1. Choisir une colle adaptée ..... Aller
2. Préparer les fournitures d'assemblage ..... Aller
3. Travailler proprement et contrôler l'assemblage ..... Aller
Chapitre 3 : Reconnaître les traitements chimiques des plumes ..... Aller
1. Repérer les principaux traitements ..... Aller
2. Observer et vérifier sans abîmer ..... Aller
3. Noter tes observations et préparer la plume ..... Aller
Chapitre 4 : Planifier la fabrication et préparer l'outillage ..... Aller
1. Organiser les étapes de fabrication ..... Aller
2. Choisir et préparer l'outillage ..... Aller
3. Suivre le travail et contrôler le résultat ..... Aller

Chapitre 1 : Identifier les plumes et quantifier les matières

1. Reconnaître les plumes :

Les principales parties :
Quand tu observes une plume, repère d'abord le rachis, la tige centrale, puis les barbes qui en partent. Leur forme, leur souplesse et leur longueur t'aident à comprendre comment la plume pourra être utilisée.

Les plumes de contour couvrent le corps de l'oiseau. Les rémiges, situées sur les ailes, et les rectrices, placées à la queue, sont souvent plus fermes. Le duvet, lui, est léger et doux.

Observer l'aspect et l'état :
Compare la longueur, la largeur, la couleur, la densité des barbes et la souplesse. Vérifie aussi que la plume est propre, sèche et sans déchirure. Une plume abîmée peut perdre son intérêt décoratif ou être difficile à travailler.

En atelier, pense à trier les plumes par type, taille, teinte et qualité. Ce rangement évite de chercher longtemps et limite les mélanges. Suis toujours les consignes de ton établissement concernant la provenance et la manipulation des matières.

Exemple de tri :
Tu reçois 30 plumes décoratives. Tu les sépares en 3 groupes de 10 selon leur longueur, puis tu mets de côté les 4 plumes abîmées. Tu obtiens 26 plumes utilisables, réparties en lots faciles à comparer.

2. Quantifier les matières :

Choisir une unité adaptée :
Selon le travail demandé, compte les plumes à l'unité, mesure leur longueur en centimètres ou pèse un lot en grammes. Note aussi les dimensions utiles de la pièce à garnir. Une mesure claire évite de manquer de matière en cours de fabrication.

Pour estimer le besoin, repère combien de plumes sont nécessaires pour une petite zone, puis multiplie selon la surface à couvrir. Ajoute une petite réserve pour les plumes cassées, les défauts et les ajustements.

Faire un relevé fiable :
Écris tes mesures tout de suite sur une fiche, avec le nom du projet, la date, l'unité et la quantité disponible. Ne mélange pas le nombre de plumes utilisables avec le nombre reçu, car les pertes faussent ton calcul.

Représentation visuelle



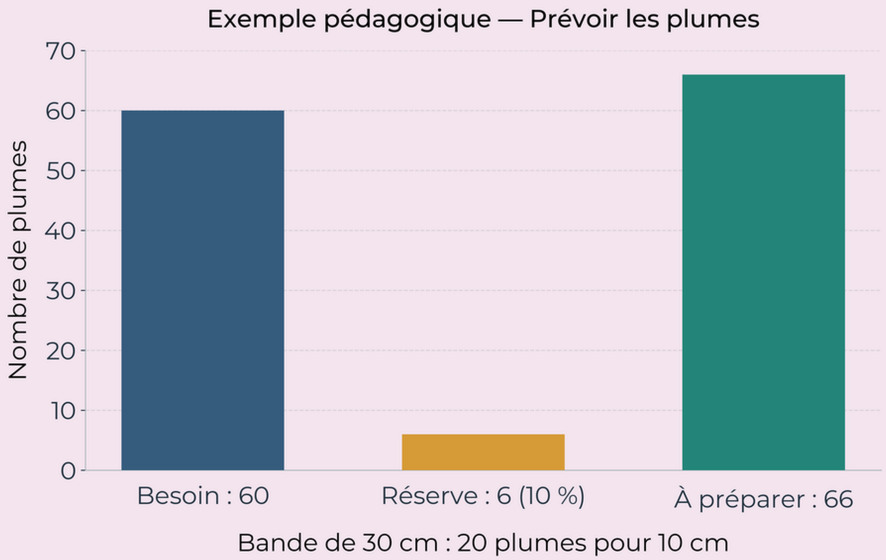
Noter les mesures immédiatement assure une bonne organisation de travail

Avant de commander ou de préparer un lot, vérifie ton estimation avec un essai sur une petite zone. La densité varie selon la forme et la souplesse des plumes. Un échantillon te donne une base plus réaliste qu'un calcul fait uniquement sur le papier.

À relever	Comment faire	Pourquoi c'est utile
Type	Noter la catégorie observée	Choisir une matière adaptée
Longueur	Mesurer en centimètres	Comparer les formats
Quantité utilisable	Compter après le tri	Prévoir le travail réel
État	Noter les défauts visibles	Éviter les mauvaises surprises

Mini cas pratique :
Pour garnir une bande décorative, tu estimes qu'il faut 20 plumes par tranche de 10 cm. La bande mesure 30 cm. Il te faut donc 60 plumes, puis tu ajoutes 10 % de réserve, soit 6 plumes. Tu prépares 66 plumes au total. Le livrable attendu est une fiche de matière indiquant les dimensions, la quantité prévue et la quantité réellement disponible.

Graphique chiffré



Ta check-list d'atelier :

- Identifier le type de plume et observer sa forme.
- Vérifier la propreté, l'état et la souplesse.
- Trier les plumes par taille, couleur et qualité.
- Compter les plumes utilisables après le tri.
- Noter les mesures, l'unité et la réserve prévue.

Ce qu'il faut retenir

Pour bien préparer ton travail, identifie les parties et les types de plumes, puis évalue leur état et leur quantité réellement utilisable.

- Observe le rachis, les barbes, la souplesse et distingue les plumes de contour, les rémiges, les rectrices et le duvet.
- Trie les plumes selon leur taille, leur couleur et leur qualité, en écartant celles qui sont abîmées.
- Note les mesures et les quantités après tri, puis prévois une **réserve de matière** pour les pertes et les ajustements.
- Teste ton estimation sur une petite zone pour vérifier la densité nécessaire.

Une **fiche de matière fiable** t'aide à anticiper les besoins et à éviter les manques pendant la fabrication.

Chapitre 2 : Choisir les colles et fournitures d'assemblage

1. Choisir une colle adaptée :

Le bon choix :
En plumasserie, la colle doit tenir sans tacher, rigidifier ou abîmer les plumes. Choisis-la selon les matériaux à assembler, la souplesse attendue et l'aspect final. Lis toujours l'étiquette et les consignes du fabricant avant de commencer.

Les principales familles :

- La colle textile convient à certains tissus et supports souples, si le fabricant confirme leur compatibilité.
- La colle vinylique peut servir sur des supports poreux, mais vérifie qu'elle ne traverse pas le tissu.
- La colle de contact peut convenir à certains assemblages, mais elle demande une application précise et une bonne aération.
- Évite de choisir une colle instantanée sans essai, car elle peut laisser une trace ou durcir les plumes.

Faire un essai avant l'ouvrage :
Teste toujours la colle sur une chute ou une plume de réserve. Dépose une petite quantité, laisse sécher selon la notice, puis observe la couleur, la souplesse et la tenue. Cette vérification évite de gâcher une pièce déjà préparée.

Exemple de test :
Tu assembles une plume sur une chute du même tissu que ton projet. Tu appliques une petite goutte, tu respectes le temps indiqué sur le flacon, puis tu vérifies que le support ne se tache pas et que la plume reste souple.

2. Préparer les fournitures d'assemblage :

Les fournitures à prévoir :
La colle ne suffit pas toujours à réaliser un assemblage propre. Prépare aussi les éléments qui maintiennent, cousent ou positionnent les matières. Le bon choix dépend du support, du poids des plumes et du résultat recherché.

- Du fil et des aiguilles pour les assemblages cousus.
- Du fil métallique fin pour former ou maintenir certains éléments.
- Des épingles, des pinces ou des pinces à linge pour garder les pièces en place.
- Un petit pinceau ou un applicateur pour déposer la colle avec précision.
- Des ciseaux, des chutes d'essai et un papier de protection pour travailler proprement.

Comparer les options :

Fourniture	À quoi elle sert	Point de vigilance
Fil et aiguille	Coudre un élément sur un support	Choisir un fil adapté à la finesse du travail
Fil métallique fin	Maintenir ou mettre en forme un élément	Vérifier qu'il ne perce pas et ne dépasse pas
Pince ou épingle	Stabiliser les pièces pendant le montage	Ne pas écraser ni marquer les plumes
Pinceau ou applicateur	Déposer une petite quantité de colle	Éviter les excès et les traces

Exemple de montage :
Pour fixer une plume sur une bande de tissu, tu peux tester d'abord la couture sur une chute. Si tu choisis la colle, applique-la avec un petit pinceau, maintiens la pièce sans l'écraser et respecte le temps de séchage indiqué par le fabricant.

3. Travailler proprement et contrôler l'assemblage :

Les gestes qui évitent les erreurs :
Avant d'ouvrir la colle, dégage ton plan de travail et prépare les pièces dans l'ordre d'assemblage. Une colle en trop grande quantité peut traverser le support ou coller les barbules entre elles. Mieux vaut ajouter une petite dose si nécessaire.

Travaille dans un espace aéré et suis les précautions inscrites sur l'emballage. Referme le flacon après usage, éloigne-le des sources de chaleur si la notice le demande et garde les outils propres. En cas de doute, demande conseil à ton enseignant.

Mini cas concret :
Tu dois fixer 3 plumes sur une bande de tissu pour réaliser un échantillon. Tu compares d'abord une couture et une colle compatible sur des chutes, puis tu choisis la méthode qui tient sans tacher. Tu vérifies le résultat après séchage.

Le livrable attendu est un échantillon assemblé de 3 plumes, propre et régulier, accompagné d'une courte note indiquant la méthode choisie et le résultat de l'essai. Prévois environ 10 minutes pour la préparation et le montage, puis respecte le séchage prévu par la notice.

Ta check-list avant de commencer :

- Vérifie que la colle convient aux matériaux assemblés.
- Fais un essai sur une chute ou une plume de réserve.
- Prépare les outils et les éléments de maintien nécessaires.

- Protège la table et garde le flacon fermé entre les applications.
- Contrôle la tenue, l'aspect et la souplesse après séchage.

Ce qu'il faut retenir

Pour assembler des plumes, choisis une colle compatible avec les matériaux et le rendu souhaité. Prépare aussi les outils qui facilitent le maintien et l'application.

- Fais un **essai sur une chute** pour vérifier la tenue, l'aspect et la souplesse.
- Prévois fil, aiguilles, pinces et applicateur selon la méthode choisie.
- Protège ton espace, travaille dans un lieu aéré et suis la notice.

Après séchage, contrôle que l'assemblage tient sans tacher, écraser ni rigidifier les plumes.

Chapitre 3 : Reconnaître les traitements chimiques des plumes

1. Repérer les principaux traitements :

Nettoyer et dégraisser :
Une plume peut être lavée ou dégraissée pour retirer des salissures et des matières grasses. Après ce traitement, elle paraît souvent plus propre et plus régulière. Observe toutefois sa souplesse, car un traitement mal adapté peut fragiliser ses barbules.

Teindre ou décolorer :
La teinture ajoute une couleur, tandis que la décoloration ou le blanchiment éclaircit une plume. La couleur peut être uniforme ou laisser des zones plus foncées. Une plume décolorée peut aussi sembler plus sèche ou moins résistante.

Modifier l'aspect de la plume :
Certains traitements chimiques peuvent retirer ou modifier les barbules, les petites fibres qui forment le vexille. La plume devient alors plus transparente ou plus graphique. Pour la reconnaître, compare sa texture et sa structure avec celles d'une plume naturelle similaire.

Exemple de comparaison :
Tu poses côte à côte 2 plumes de même forme. La première garde une couleur irrégulière et des barbules bien accrochées. La seconde a une teinte uniforme et des barbules modifiées, ce qui peut signaler une teinture ou un traitement d'aspect.

2. Observer et vérifier sans abîmer :

Les indices à examiner :
Regarde la couleur, l'odeur, la souplesse et l'état des barbules. Une couleur très régulière peut évoquer une teinture, mais ce n'est pas une preuve. Ne te fie jamais à un seul indice, car l'espèce et l'état de conservation changent aussi l'apparence.

Indice observé	Ce que tu peux noter	Précaution
Couleur	Uniforme ou nuancée	Ne conclus pas trop vite
Barbules	Souples, sèches ou altérées	Évite de tirer dessus
Odeur	Présente ou absente	Ne respire pas de près
Souplesse	Flexible ou cassante	Manipule avec douceur

Faire un test prudent :
Si tu dois vérifier la tenue d'une couleur, demande l'accord de ton enseignant ou de ta tutrice de stage. Teste uniquement une petite plume ou une chute identifiée, avec le protocole prévu. Un essai improvisé peut déformer la plume ou altérer sa teinte.

Travailler en sécurité :
Avant toute manipulation, lis l'étiquette et la fiche de données de sécurité du produit. Respecte les consignes de ventilation et choisis les protections indiquées. Ne mélange jamais des produits et ne touche pas ton visage pendant le travail. Selon l'INRS, il faut identifier les dangers et limiter l'exposition aux produits chimiques.

3. Noter tes observations et préparer la plume :

Garder une trace claire :
Sur ta fiche de lot, note l'origine indiquée, la couleur, l'état des barbules et les traitements suspectés. Inscris aussi la date et le résultat de tout essai autorisé. Ces informations t'aident à choisir une plume compatible avec la fabrication et à éviter une mauvaise surprise.

Mini cas concret :
Tu reçois un lot de 12 plumes blanches pour un ornement. Tu en observes 3 à la lumière, puis tu vérifies doucement leur souplesse et l'uniformité de leur teinte. Tu consignes les différences, sans appliquer de produit.

Résultat attendu : tu sépares les plumes fragiles des plumes utilisables et tu remets une fiche de lot indiquant les 12 pièces contrôlées, les observations et les essais éventuels autorisés.

Check-list avant utilisation :

- Vérifie l'étiquette et l'identification du lot.
- Observe la couleur et les barbules sans tirer dessus.
- Note les indices sur ta fiche de lot.
- Demande l'accord avant tout test chimique.
- Range les produits et respecte les consignes de sécurité.

Exemple de fiche de contrôle :
Pour un lot de 12 plumes, tu peux noter « 8 souples, 4 fragiles, teinte régulière, traitement non confirmé ». Cette formulation décrit ce que tu as vu sans présenter une supposition comme une certitude.

Ce qu'il faut retenir

Pour reconnaître un traitement, examine plusieurs caractéristiques de la plume sans tirer sur ses barbules ni conclure trop vite.

- Un lavage, une teinture ou une décoloration peut modifier la propreté, la couleur et la souplesse.

- Observe la **couleur et les barbules**, l'odeur et la souplesse en les comparant à une plume similaire.
- Note tes observations sur la fiche de lot et ne réalise un test qu'avec autorisation.
- Lis les consignes de sécurité, ventile et ne mélange jamais les produits.

Décris ce que tu constates plutôt que de présenter une hypothèse comme une certitude. Une **manipulation prudente** protège la plume et ta sécurité.

Chapitre 4 : Planifier la fabrication et préparer l'outillage

1. Organiser les étapes de fabrication :

Préparer le travail :
Avant de commencer, relis la demande et observe le modèle. Repère les formes, les couleurs, les dimensions et les finitions attendues. Cette vérification t'évite de découper une plume ou un support qui ne convient pas.

Prévoir les étapes :
Découpe le travail en opérations dans leur ordre logique. Selon la pièce, tu peux trier les plumes, préparer les supports, façonner les éléments, les assembler, puis réaliser les finitions. Prévois aussi du temps pour contrôler le résultat.

- Note les opérations à réaliser.
- Estime le temps de chaque étape.
- Prévois les matériaux et les outils nécessaires.
- Garde un peu de temps pour les imprévus.

Exemple de planification :
Pour fabriquer une petite garniture composée de 12 plumes, tu prévois 15 minutes pour le tri, 20 minutes pour la préparation, 30 minutes pour l'assemblage et 10 minutes pour le contrôle. Le livrable attendu est une fiche de fabrication avec les étapes et les durées.

2. Choisir et préparer l'outillage :

Choisir les outils adaptés :
Prends un outil adapté à chaque opération, plutôt que de chercher à tout faire avec le même. Des ciseaux servent à couper, une pince aide à maintenir une petite pièce et une règle permet de vérifier une longueur.

Opération	Outil à prévoir	Vérification
Découper	Ciseaux adaptés	Lames propres et bien alignées
Maintenir	Pince	Bonne prise, sans écraser la pièce
Mesurer	Règle ou mètre	Graduations lisibles

Faire une vérification avant de démarrer :
Pose uniquement les outils utiles sur ton plan de travail. Vérifie leur état et installe-les de façon stable. Je me suis déjà interrompu en plein assemblage parce qu'un outil manquait, alors prépare ton matériel avant de manipuler les plumes.

- Vérifie que les ciseaux coupent correctement.
- Assure-toi que la pince fonctionne sans jeu excessif.

- Place les outils à portée de main.
- Range les outils inutiles pour libérer l'espace.

3. Suivre le travail et contrôler le résultat :

Garder une trace de l'avancement :
Une fiche simple t'aide à suivre ce qui est fait et ce qu'il reste à faire. Note les matériaux utilisés, les durées réelles et les éventuelles difficultés. Ces informations sont utiles pour mieux estimer une fabrication similaire la prochaine fois.

Mini-cas concret :
Tu dois préparer 2 ornements identiques pour un accessoire. Tu tries 24 plumes, prépares les 2 supports, puis assembles chaque ornement en 35 minutes. Après comparaison, tu ajustes la longueur des plumes pour obtenir une paire régulière.

Le livrable attendu est une fiche de fabrication indiquant les étapes, les outils, les quantités et le temps passé. Ajoute une courte note sur l'ajustement réalisé, afin de pouvoir reproduire le résultat ou corriger ta méthode.

Contrôle opérationnel :

À vérifier	Action
Ordre des étapes	Suis ta fiche de fabrication
Matériaux	Compare les quantités prévues et disponibles
Outillage	Vérifie l'état et la présence des outils
Résultat	Contrôle la régularité et les finitions
Suivi	Note les durées et les ajustements

Ce qu'il faut retenir

Avant de fabriquer, analyse la demande et prépare une **fiche de fabrication** pour organiser le travail.

- Découpe les opérations dans un ordre logique, estime leur durée et prévois matériaux et imprévus.
- Choisis des outils adaptés, vérifie leur état et installe-les à portée de main.
- Note l'avancement, les durées réelles et les ajustements effectués.
- Contrôle les quantités, les étapes, la régularité et les finitions.

Cette préparation facilite la fabrication et t’aide à reproduire ou améliorer le résultat.

Réalisation et contrôle des produits

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, tu apprends à façonner, coller, coudre et monter les plumes. Tu vérifies la **qualité des finitions** et corriges les défauts en respectant les consignes de sécurité.

Cette matière conduit à l'épreuve pratique « Réalisation et contrôle d'un produit », de **coefficient 11**, dont 1 pour le chef-d'œuvre des scolaires et apprentis. Monture et collage valent chacun 10 points.

Tu es évalué en CCF au dernier semestre ou lors d'un **examen final pratique** de 8 heures, en fonction de ton statut.

Conseil :
Je te conseille de travailler un geste précis pendant 20 minutes, puis de demander une correction. Prépare ton matériel avant chaque séance et note les étapes à suivre pour éviter de te disperser.

Prends le temps de **contrôler chaque assemblage** avant de poursuivre. Compare ton résultat au modèle et repère les écarts. Si un essai échoue, garde-le pour comprendre ton erreur, sans te décourager.

Table des matières

Chapitre 1 : Couper, parer et friser les plumes ..... Aller
1. Préparer et couper la plume ..... Aller
2. Parer et friser pour donner une forme ..... Aller

Chapitre 2 : Encoller et assembler les plumes ..... Aller
1. Préparer les plumes et le poste ..... Aller
2. Appliquer la colle avec précision ..... Aller
3. Assembler et contrôler le collage ..... Aller

Chapitre 3 : Coudre à la main et régler les machines de couture ..... Aller
1. Coudre à la main ..... Aller
2. Régler la machine à coudre ..... Aller
3. Coudre et contrôler le résultat ..... Aller

Chapitre 4 : Monter les composants et réaliser les finitions ..... Aller
1. Préparer et assembler les composants ..... Aller
2. Réaliser les finitions et contrôler la pièce ..... Aller

Chapitre 5 : Contrôler la conformité et corriger les défauts ..... Aller

1. Vérifier la conformité ..... Aller
2. Corriger et vérifier les défauts ..... Aller

Chapitre 1 : Couper, parer et friser les plumes

1. Préparer et couper la plume :

Observer avant de couper :
Avant de sortir les outils, vérifie la forme, la longueur, la couleur et l'état de chaque plume. Repère sa côte centrale, ses barbes et les zones abîmées. Cette observation t'évite de couper une partie utile et t'aide à choisir le bon emplacement.

Choisir le geste et l'outil :
La coupe sert à obtenir une longueur ou un contour précis. Selon la plume et le travail demandé, tu peux utiliser des ciseaux ou un couteau à parer. Travaille sur une surface stable, avec une lame adaptée et bien maîtrisée.

Tiens la plume sans écraser ses barbes, puis coupe progressivement en suivant le tracé prévu. Garde les chutes à part si elles peuvent servir à un autre élément. En atelier, une coupe trop rapide est souvent difficile à rattraper.

Exemple de coupe :
Pour préparer 6 petites plumes décoratives de 8 cm, marque la longueur sur chacune, puis coupe-les une par une. Compare leur taille après chaque coupe. Cette vérification limite les écarts et donne un ensemble plus régulier.

Repères avant de commencer :

À vérifier	Geste utile
Longueur demandée	Mesure et marque le repère
État de la plume	Écarte les zones abîmées
Outil	Choisis une lame adaptée
Résultat	Compare les pièces entre elles

Mini cas pratique :
Tu dois préparer 12 plumes de même longueur pour une garniture. Trie-les d'abord, mesure la longueur cible, puis coupe chaque plume en gardant le même repère. Le livrable attendu est un lot de 12 plumes coupées, régulières et prêtes pour l'étape suivante.

2. Parer et friser pour donner une forme :

Parer pour affiner :

Parer consiste à travailler les barbes ou la côte pour affiner la plume et lui donner le contour souhaité. Le couteau à parer demande un geste précis. Avance doucement, en tenant compte du sens des barbes et du rendu recherché.

Ne retire pas trop de matière d'un coup. Une plume trop parée peut perdre sa densité ou devenir fragile. Je te conseille de faire un premier passage léger, puis de contrôler la silhouette avant de poursuivre.

Représentation visuelle



Le parage est une technique essentielle pour affiner les plumes

Friser pour créer du mouvement :
Le frisage sert à courber ou à boucler les barbes avec un couteau à friser. Le geste se fait par petites pressions maîtrisées le long de la plume. La pression et le passage de l'outil influencent la courbure, alors entraîne-toi d'abord sur une chute.

Selon le modèle et la plume, une préparation à la vapeur peut aider à assouplir les barbes. Utilise la vapeur avec prudence, en suivant les consignes de l'atelier, puis laisse la plume reprendre sa forme avant de juger le résultat.

Exemple de frisage :
Sur une plume de 15 cm destinée à une décoration courbe, commence par tester le couteau sur une chute. Frise ensuite une petite zone à la fois, puis compare la courbure au dessin. Arrête-toi dès que la forme souhaitée est obtenue.

Contrôle de ton travail :

- Vérifie que la coupe suit le tracé et que la plume n'est pas écrasée.

- Regarde si le parage reste régulier et ne crée pas de trou visible.
- Contrôle la courbure après chaque passage de l'outil.
- Compare les plumes entre elles pour repérer les différences de forme.
- Range les chutes utiles et nettoie ton poste avant l'assemblage.

Sur le terrain, l'erreur fréquente est d'appuyer trop fort pour gagner du temps. Tu risques alors de casser les barbes ou de marquer la côte. Un geste léger et répété donne souvent un résultat plus propre qu'un passage appuyé.

Mini cas pratique :
Pour un accessoire composé de 4 plumes courbées, pare chaque plume selon le même contour, puis frise-les progressivement. Contrôle leur forme côte à côte. Le livrable attendu est un ensemble de 4 plumes façonnées de manière cohérente, prêt à être monté.

Ce qu'il faut retenir

Observe chaque plume et définis le résultat souhaité avant de la travailler. Un geste progressif préserve sa structure et facilite les ajustements.

- Repère la longueur, l'état et le tracé, puis choisis un **outil adapté**.
- Coupe régulièrement et compare les pièces pour obtenir un ensemble homogène.
- Pour parer ou friser, retire peu de matière et exerce une **pression maîtrisée**.
- Teste le frisage sur une chute et contrôle la forme après chaque passage.

La précision et la légèreté du geste évitent d'abîmer les barbes ou la côte. Trie les chutes utiles et vérifie la cohérence des plumes avant l'assemblage.

Chapitre 2 : Encoller et assembler les plumes

1. Préparer les plumes et le poste :

Choisir et préparer les plumes :
Avant d'encoller, vérifie que tes plumes sont propres, sèches et adaptées au modèle. Trie-les par taille, forme et couleur. Cette préparation t'aide à garder un assemblage régulier et évite de chercher la bonne plume avec les mains déjà couvertes de colle.

Organiser ton espace :
Installe les plumes dans l'ordre où tu vas les poser, puis garde à portée de main le support, la colle adaptée, un pinceau fin ou un applicateur et une pince. Protège la table et suis les consignes d'utilisation du produit.

Astuce d'atelier :
Prépare d'abord un petit essai sur une chute ou une plume de réserve. Tu verras si la colle marque le support, traverse le duvet ou laisse une trace brillante. J'ai appris qu'un essai rapide évite bien des reprises.

2. Appliquer la colle avec précision :

Déposer la bonne quantité :
Applique une couche fine à l'endroit où la plume doit tenir, en suivant la méthode prévue pour ton support et ta colle. Trop de produit peut tacher les barbules ou déborder. Trop peu peut entraîner un décollement, surtout sur une zone sollicitée.

Respecter le temps de prise :
Chaque colle a ses consignes et son temps de prise. Consulte l'étiquette plutôt que de deviner. Selon le produit, tu devras assembler immédiatement ou attendre quelques instants. Une colle déjà trop sèche adhère moins bien, tandis qu'une colle trop fraîche peut glisser.

Exemple d'application :
Pour fixer une plume sur un support plat, dépose une petite quantité de colle sur la zone de contact, puis pose la plume avec une pince. Si la colle forme une grosse goutte ou déborde, retire l'excédent selon les consignes du produit, sans frotter le plumage.

3. Assembler et contrôler le collage :

Positionner les plumes :
Pose chaque plume dans le sens prévu par le modèle, puis vérifie son orientation avant de la presser doucement. Pour un motif régulier, garde un espacement aussi constant que possible et aligne les bases. Une fois la colle en place, évite de déplacer la plume plusieurs fois.

Vérifier le résultat :
Après le temps de séchage indiqué, contrôle la tenue, l'alignement et la propreté du collage. Repère les débordements, les zones qui se soulèvent et les plumes qui cachent le motif. Ne tire pas fort sur une plume pour tester sa fixation.

Exemple de mini cas :
Tu réalises un échantillon décoratif de 6 plumes sur un support de 8 cm. Tu les tries, fais un essai de colle, puis les poses de gauche à droite en gardant un espacement régulier. Après séchage, tu contrôles leur tenue et remets l'échantillon avec une fiche de contrôle indiquant le nombre de plumes et les défauts corrigés.

Check-list avant de rendre ton travail :

Point à vérifier	Action
Plumes	Vérifie qu'elles sont propres, sèches et bien triées.
Colle	Respecte les consignes et applique une couche fine.
Position	Contrôle le sens, l'alignement et l'espacement.
Séchage	Laisse sécher selon les indications du produit.
Finition	Repère les traces, les débords et les plumes décollées.

Ce qu'il faut retenir

Prépare ton matériel et ton espace avant de commencer pour assembler les plumes avec soin.

- Trie des plumes propres et sèches, puis fais un **essai de colle** sur une chute.
- Applique une couche fine et respecte les consignes ainsi que le temps de prise du produit.
- Positionne les plumes dans le bon sens, avec un **espacement régulier**, puis laisse sécher.

Après séchage, contrôle l'alignement, la tenue et les éventuelles traces ou plumes décollées, sans tirer fortement dessus.

Chapitre 3 : Coudre à la main et régler les machines de couture

1. Coudre à la main :

Choisir le point :
En plumasserie, la couture à la main permet de fixer une plume sans l'écraser ni abîmer sa hampe. Choisis un fil fin, solide et proche de la couleur du support. Un petit point régulier tient mieux qu'un point serré qui fronce le tissu.

Préparer ton travail :
Installe-toi dans un endroit bien éclairé et garde tes outils à portée de main. Prends une aiguille adaptée à l'épaisseur du support, du fil, des ciseaux et une épingle si tu dois maintenir une plume. Fais un nœud discret et évite de tirer brusquement sur le fil.

Exemple de couture manuelle :
Pour fixer une plume sur un ruban de 10 cm, place-la à l'endroit voulu, puis réalise de petits points espacés d'environ 5 mm. Vérifie qu'elle reste souple et bien orientée. Le livrable attendu est un ruban propre, avec la plume solidement fixée.

2. Régler la machine à coudre :

Vérifier la machine :
Avant de coudre, vérifie que la machine est stable, propre et correctement branchée. Choisis une aiguille en bon état, adaptée au tissu, puis installe la canette et enfile le fil en suivant le chemin indiqué sur la machine. Une aiguille tordue peut abîmer le support ou casser.

Régler le point :
Commence avec un point droit et une longueur proche de 2,5 mm, puis ajuste selon le résultat obtenu sur une chute. Vérifie aussi la tension du fil. Si le fil boucle dessous ou casse, arrête la machine et contrôle l'enfilage avant de modifier plusieurs réglages.

Élément à vérifier	Contrôle pratique
Aiguille	Adaptée au tissu et non tordue
Enfilage	Fil passé dans chaque guide prévu
Point	Régulier sur une chute de tissu
Tension	Pas de boucles ni de fil cassé

Exemple de réglage :
Sur une chute de tissu de 15 cm, règle d'abord le point à 2,5 mm et couds quelques centimètres. Si les points sont réguliers des 2 côtés, tu peux préparer la pièce. Sinon, vérifie l'enfilage et fais un nouvel essai avant de coudre le support destiné à la plumasserie.

3. Coudre et contrôler le résultat :

Adopter les bons gestes :
Garde les doigts à distance de l'aiguille et guide le tissu sans le tirer. Pour une plume, évite de passer directement sur une zone fragile ou volumineuse. Arrête la machine avant de déplacer la pièce, de retirer un fil coincé ou de changer l'aiguille.

Contrôler ta couture :
Après la couture, regarde les 2 faces du travail. Les points doivent être réguliers, le fil ne doit pas faire de boucles et le support ne doit pas être plissé. Teste doucement la fixation, puis coupe les fils sans entailler le tissu ou la plume.

Check-list avant de commencer :

- Vérifie que l'aiguille et le fil conviennent au support.
- Contrôle l'enfilage et la canette.
- Teste les réglages sur une chute.
- Place la plume sans écraser sa hampe.
- Examine les 2 faces après la couture.

Astuce de terrain :
Quand tu débutes, note le réglage qui fonctionne pour chaque type de tissu, par exemple la longueur du point et le fil utilisé. Tu gagneras du temps au prochain essai. Pense aussi à retirer les chutes de fil autour de l'aiguille après ton travail.

Ce qu'il faut retenir

Pour fixer une plume sans l'abîmer, privilégie des points petits et réguliers, sans tirer brusquement sur le fil. Avant d'utiliser la machine, prépare-la et teste ses réglages sur une chute.

- Choisis une **aiguille adaptée au support** et un fil fin, solide et assorti.
- Vérifie l'enfilage, la canette et la tension, puis essaie un point droit d'environ 2,5 mm.
- Guide le tissu sans le tirer et garde tes doigts à distance de l'aiguille.
- Contrôle les deux faces : les points doivent être réguliers, sans boucles ni plis.

Teste la fixation doucement et coupe les fils avec précaution. Note les réglages qui fonctionnent pour gagner du temps lors de tes prochains travaux.

Chapitre 4 : Monter les composants et réaliser les finitions

1. Préparer et assembler les composants :

Préparer le montage :
Avant d'assembler ta pièce, vérifie que chaque élément est propre, en bon état et à la bonne taille. Dispose les composants dans l'ordre de montage. Cette préparation t'évite de découdre une partie parce qu'un élément a été oublié.

Assembler avec précision :
Fixe les plumes et les autres éléments selon le modèle, en respectant leur sens, leur placement et leur volume. Selon la pièce, tu peux les coudre, les coller ou les maintenir avec un support. Travaille par petites étapes et vérifie souvent le résultat.

Exemple de montage :
Pour réaliser un ornement de chapeau de 12 cm, tu assembles 5 plumes sur un support. Tu poses d'abord les 2 plumes principales, puis tu ajoutes les autres pour équilibrer la forme. Le livrable attendu est un ornement fixé, régulier et conforme au modèle.

2. Réaliser les finitions et contrôler la pièce :

Soigner les finitions :
Une fois les composants montés, coupe les fils qui dépassent et retire les traces de colle visibles. Replace doucement les plumes déformées. À l'atelier, j'ai appris à ne pas tirer sur une plume pour la redresser, car elle peut se déchirer ou perdre sa forme.

Vérifier le résultat :
Contrôle l'aspect général, la solidité des fixations et la propreté de la pièce. Compare-la au modèle ou aux consignes. Si un élément bouge, corrige-le avant de considérer le travail terminé. Un contrôle attentif permet de repérer les défauts avant la remise de la pièce.

Exemple de contrôle :
Après le montage, vérifie les 5 plumes une par une en les touchant légèrement. Si l'une d'elles bouge, renforce sa fixation. Le livrable attendu est une pièce propre, équilibrée et sans fil ni colle apparents.

Point à vérifier	Geste à faire
Les composants	Vérifie leur nombre, leur état et leur ordre de montage.
Le placement	Compare la forme et l'équilibre avec le modèle.
Les fixations	Vérifie doucement que chaque élément tient bien.
La propreté	Retire les fils qui dépassent et les traces de colle visibles.

Le livrable	Présente une pièce finie, propre et conforme aux consignes.

Ce qu'il faut retenir

Avant le montage, vérifie les composants et organise-les dans l'ordre prévu. Assemble-les progressivement en respectant le modèle, leur position et leur volume.

- Contrôle le **nombre et l'état** des composants avant de commencer.
- Vérifie régulièrement le **placement et l'équilibre** pendant l'assemblage.
- Retire les fils et traces de colle, puis teste la **solidité des fixations**.

Redresse les éléments avec douceur pour éviter de les abîmer. Termine en comparant la pièce aux consignes : elle doit être propre, équilibrée et solidement assemblée.

Chapitre 5 : Contrôler la conformité et corriger les défauts

1. Vérifier la conformité :

Repères de contrôle :
Quand ta pièce est terminée, compare-la aux consignes, au modèle ou au dessin technique. Vérifie les dimensions, la forme générale, les couleurs, la régularité et l'aspect attendu. Un contrôle précis évite de laisser passer un défaut qui gênerait l'usage ou la présentation.

Contrôler avec méthode :
Installe-toi sous une lumière suffisante et examine la pièce sous plusieurs angles. Utilise une règle ou un mètre pour les mesures indiquées. Prends le temps de regarder les détails, car un défaut discret peut être plus visible à distance.

Point à vérifier	Question à te poser
Dimensions	La pièce respecte-t-elle les mesures demandées ?
Aspect général	La forme et les couleurs correspondent-elles au modèle ?
Régularité	Repères-tu un écart, une zone irrégulière ou un élément déplacé ?
État de la pièce	Vois-tu une trace, une marque ou un dommage ?

Check-list avant validation :
Avant de déclarer ton travail conforme, passe en revue ces 5 points. Cette petite routine m'a souvent évité de rendre une pièce avec un défaut facile à repérer au dernier moment.

- Vérifie les mesures prévues.
- Compare la pièce au modèle ou au dessin.
- Observe l'ensemble, puis les détails.
- Repère et note chaque défaut.
- Confirme que la pièce est propre et présentable.

2. Corriger et vérifier les défauts :

Choisir la bonne correction :
Commence par décrire le défaut et chercher sa cause, sans intervenir dans la précipitation. Choisis une correction adaptée à la pièce et aux consignes. Une reprise trop importante peut abîmer une zone correcte, alors corrige seulement ce qui est nécessaire.

Noter le défaut et le résultat :
Garde une trace simple de tes observations, surtout si plusieurs défauts sont présents. Note leur emplacement, la correction réalisée et le résultat après vérification. Cette méthode t'aide à expliquer ton travail et à repérer les erreurs qui reviennent souvent.

Exemple de contrôle et de correction :
Tu contrôles un ornement en plumes demandé à 12 cm de long. Il mesure 13 cm et présente une zone visiblement irrégulière. Tu notes les 2 défauts, corriges l'écart selon les consignes, puis mesures à nouveau. Résultat attendu : 12 cm et un aspect régulier. Livrable attendu : la pièce contrôlée et une fiche indiquant les défauts, les corrections et le résultat final.

Éviter les erreurs fréquentes :
Ne valide pas une pièce simplement parce qu'elle paraît réussie de loin. Vérifie les critères un par un et ne masque pas un défaut dans ta fiche. En stage, j'ai appris qu'une mesure écrite et un second regard sont plus fiables qu'un contrôle fait de mémoire.

Ce qu'il faut retenir

Pour valider une pièce, compare-la aux consignes et au modèle avec un **contrôle méthodique**, sous une lumière suffisante et sous plusieurs angles.

- Vérifie les dimensions, la forme, les couleurs, la régularité et l'état général.
- Décris et note chaque défaut avant de choisir une correction adaptée.
- Après la reprise, contrôle de nouveau la pièce et consigne le résultat.

Corrige uniquement ce qui est nécessaire, sans masquer les défauts. Une **seconde vérification** confirme que la pièce respecte les critères et qu'elle est prête à être présentée.

Entreprise et communication professionnelle

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, tu découvres le **fonctionnement de l'entreprise**, ses partenaires et les règles de l'atelier. Tu apprends à transmettre des informations claires, à accueillir un client et à présenter ton travail, à l'oral comme à l'écrit.

Sans épreuve autonome, ces apprentissages alimentent notamment **Réalisation et contrôle d'un produit**, coefficient 11. L'évaluation est pratique, en CCF au dernier semestre ou à l'examen final pendant 8 heures, en fonction de ton statut. Aucun oral distinct n'est prévu pour cette matière.

Conseil :
Consacre **15 minutes par semaine** à une fiche sur l'atelier. Note qui donne les consignes, qui fournit les plumes et comment circulent les informations. Pour t'entraîner, rédige un message signalant une livraison incomplète, avec des détails précis.

Après chaque réalisation, entraîne-toi à expliquer les étapes, le temps passé et les difficultés rencontrées. Je te conseille de **reformuler les demandes** avant d'agir. Si tu hésites, pose une question précise plutôt que de deviner.

Table des matières

Chapitre 1 : Organisation des entreprises et règles de travail ..... Aller
1. Comprendre l'organisation d'une entreprise ..... Aller
2. Respecter les règles de travail ..... Aller
Chapitre 2 : Communiquer avec l'équipe et conseiller le client ..... Aller
1. Échanger avec l'équipe ..... Aller
2. Accueillir et comprendre le client ..... Aller
3. Conseiller et suivre une demande ..... Aller
Chapitre 3 : Suivre la fabrication et estimer le prix de revient ..... Aller
1. Organiser et suivre la fabrication ..... Aller
2. Communiquer en cas d'imprévu ..... Aller
3. Calculer le prix de revient ..... Aller

Chapitre 1 : Organisation des entreprises et règles de travail

1. Comprendre l'organisation d'une entreprise :

Les formes d'entreprise :
Une entreprise peut être un atelier artisanal, une petite société ou une structure plus grande. En plumasserie, tu peux travailler seul, avec quelques collègues ou au sein d'un atelier lié à la mode, au spectacle ou à la décoration.

Les rôles dans l'équipe :
Dans un petit atelier, une même personne peut accueillir les clients, préparer les matériaux et fabriquer les pièces. Dans une équipe plus grande, les tâches sont réparties. Tu dois savoir à qui demander une consigne ou signaler un problème.

Rôle	Mission principale	Exemple en atelier
Responsable d'atelier	Organiser les commandes et le travail	Répartir 3 commandes entre les membres de l'équipe
Plumassier ou plumassière	Préparer et assembler les plumes	Trier les plumes avant leur montage
Client ou cliente	Exprimer son besoin et valider la commande	Préciser la couleur et la date souhaitées

Exemple d'organisation d'une commande :
Tu participes à la réalisation d'un accessoire composé de 24 plumes. La responsable fixe le délai, une collègue prépare les supports et tu tries les plumes par couleur. Le livrable attendu est un lot de 24 plumes triées, comptées et rangées dans un contenant identifié.

2. Respecter les règles de travail :

Les consignes et la communication :
Avant de commencer, vérifie ce que tu dois produire, les matériaux à utiliser et l'heure prévue pour terminer. Si une consigne te semble floue, demande une précision plutôt que de deviner. Une question posée tôt évite souvent de refaire une pièce.

L'ordre, la sécurité et la qualité :
Garde ton plan de travail dégagé et range les plumes par type ou par couleur. Utilise les outils avec soin, suis les consignes de l'atelier et signale rapidement une plume abîmée ou un outil défectueux. Le rangement protège les matériaux fragiles et facilite le travail de l'équipe.

Représentation visuelle



Méthode de tri des plumes selon la taille et la couleur

Ta vérification avant et après le travail :

- Avant de commencer, Lis la consigne et repère le résultat attendu.
- Prépare seulement les matériaux et les outils nécessaires.
- Compte les éléments confiés et signale tout manque.
- À la fin, Vérifie la qualité, puis range et nettoie ton poste.
- Transmets à l'équipe l'avancement et tout problème rencontré.

Exemple de contrôle avant livraison :
Tu as 45 minutes pour préparer un échantillon de 12 plumes pour une cliente. Tu vérifies la couleur, l'état et le compte, puis tu places l'échantillon dans une pochette étiquetée. Le livrable attendu est une pochette contenant 12 plumes conformes et une fiche indiquant la couleur choisie.

Ce qu'il faut retenir

En atelier, ton rôle et celui de tes collègues dépendent de la taille de l'entreprise. Pour travailler efficacement, assure-toi de comprendre les attentes et de communiquer clairement.

- Repère les **rôles dans l'équipe** et à qui transmettre tes questions ou problèmes.
- Vérifie le résultat attendu, les matériaux et le délai avant de commencer.

- Respecte les consignes de **sécurité et de qualité**, garde ton poste rangé et signale tout défaut.
- Contrôle le travail réalisé, range ton matériel et informe l'équipe de l'avancement.

Une bonne préparation et des vérifications régulières limitent les erreurs et facilitent le travail collectif.

Chapitre 2 : Communiquer avec l'équipe et conseiller le client

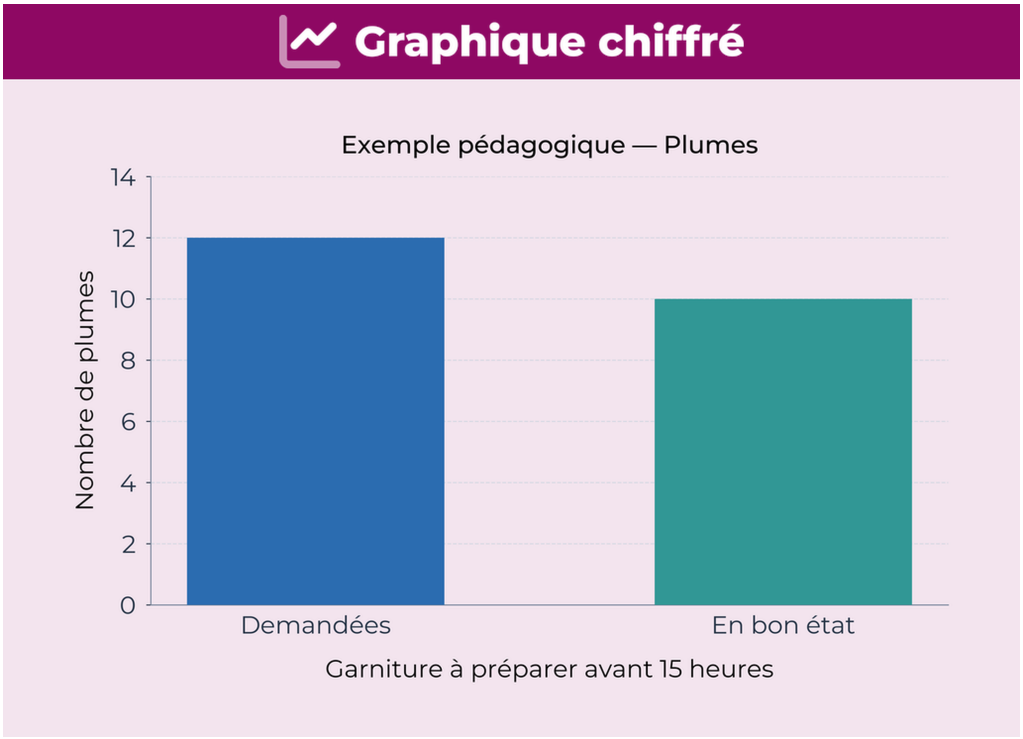
1. Échanger avec l'équipe :

Transmettre les bonnes informations :
En atelier, une consigne claire évite les oublis et les erreurs. Quand tu transmets une information, précise le modèle concerné, la tâche à faire, le délai et les éventuelles précautions. Si tu n'as pas compris, demande une précision plutôt que de deviner.

Écouter et rendre compte :
Écoute jusqu'au bout, puis reformule les consignes importantes avec tes mots. Signale rapidement un problème, par exemple une plume abîmée ou une quantité de matière insuffisante. Cela aide l'équipe à adapter le travail sans perdre de temps.

Exemple de transmission :
La responsable te demande de préparer 12 plumes pour une garniture avant 15 heures. Tu notes la quantité et l'heure, puis tu signales après vérification qu'il n'en reste que 10 en bon état. L'équipe peut alors décider de la suite.

Graphique chiffré



2. Accueillir et comprendre le client :

Écouter la demande :
Accueille le client calmement et laisse-le expliquer son projet. Pose des questions simples sur l'usage, les couleurs, la forme souhaitée, le budget et la date prévue. Ces détails t'aident à cerner son besoin avant de parler des solutions.

Reformuler pour vérifier :
Avant de proposer une création ou une réparation, résume la demande avec tes mots. Cette étape permet au client de corriger un malentendu et montre que tu as bien écouté. Pendant mon stage, j'ai vu qu'une question posée au bon moment évite souvent une reprise.

Exemple de demande :
Une cliente souhaite réparer un accessoire en plumes pour une cérémonie dans 3 semaines. Tu vérifies la couleur, les parties à restaurer et le budget, puis tu reformules sa demande avant de la transmettre à la personne qui établira le devis.

3. Conseiller et suivre une demande :

Présenter une solution adaptée :
Explique les possibilités avec des mots simples. Tu peux comparer les couleurs, les formes ou les matières disponibles, en tenant compte de l'usage et du budget. Ne promets pas un résultat ou un délai que tu n'as pas vérifié avec l'équipe.

Noter les informations utiles :
Après l'échange, consigne les éléments importants selon les habitudes de l'atelier : coordonnées, demande, choix retenus, délai souhaité et questions à vérifier. Le suivi écrit aide l'équipe à garder une information fiable, surtout quand plusieurs personnes interviennent.

À vérifier	Question utile
Usage	Pour quelle occasion ou quel usage ?
Aspect souhaité	Quelles couleurs et quelle forme préfères-tu ?
Budget	As-tu une limite de prix à respecter ?
Délai	Pour quelle date l'accessoire doit-il être prêt ?
Suivi	Quelles informations faut-il transmettre à l'équipe ?

Mini-cas pratique :
Une cliente apporte un petit accessoire à réparer et en a besoin dans 10 jours. Tu écoutes sa demande, vérifies les couleurs et les éléments abîmés, puis notes ses coordonnées et la date. Tu transmets ces informations à la responsable. Le livrable attendu est une fiche de demande complète, avec les travaux à évaluer et le délai souhaité.

Check-list avant de transmettre une demande :

- Écoute le client sans l'interrompre.
- Pose des questions sur l'usage, l'aspect, le budget et la date.
- Reformule la demande pour vérifier que tu l'as comprise.

- Note les informations et les points à confirmer.
- Transmets la demande à la bonne personne sans promettre ce qui n'est pas validé.

Ce qu'il faut retenir

Pour bien travailler en équipe et conseiller le client, privilégie une **communication claire** et vérifie que tu as compris chaque demande.

- Transmets les consignes en précisant la tâche, la quantité, le délai et les précautions.
- Écoute le client, pose des questions et **reformule sa demande**.
- Note les informations utiles et propose une solution adaptée, sans promettre un résultat non validé.

Un suivi écrit et des échanges précis évitent les malentendus et permettent à l'équipe de répondre au besoin du client.

Chapitre 3 : Suivre la fabrication et estimer le prix de revient

1. Organiser et suivre la fabrication :

Préparer le travail :
Avant de commencer, relis la commande et vérifie le modèle, les dimensions, les couleurs, la quantité et la date prévue. Prépare les plumes, les fournitures et les outils nécessaires. Cette vérification évite les oublis et les interruptions en plein travail.

Suivre les étapes :
Découpe la fabrication en étapes simples, par exemple le tri des plumes, leur préparation, leur assemblage et les finitions. Note les dates, le temps passé et les difficultés rencontrées. Tu peux ainsi comparer le travail prévu au travail réellement effectué.

Étape	À noter
Préparation	Fournitures réunies et temps passé
Assemblage	Avancement et problèmes rencontrés
Finitions	Contrôle et retouches à prévoir

Astuce d'atelier :
Garde une fiche de suivi près de ton poste de travail. J'ai appris en stage qu'une note prise tout de suite est plus fiable qu'un temps estimé de mémoire en fin de journée.

2. Communiquer en cas d'imprévu :

Signaler un problème :
Si une plume est abîmée, qu'une fourniture manque ou qu'une étape prend du retard, préviens rapidement la personne responsable. Décris le fait, indique son effet sur le travail et propose une solution. Une communication claire aide l'équipe à décider sans attendre.

Mettre à jour le suivi :
Inscris tout changement sur la fiche de fabrication, puis transmets l'information à la personne concernée. Note notamment la nouvelle quantité disponible, le temps supplémentaire ou la date estimée de fin. Cela évite les malentendus avec l'équipe ou le client.

Exemple de suivi d'imprévu :
Tu prépares une garniture de chapeau et 6 plumes prévues sont inutilisables. Tu le signales à l'atelier, qui valide leur remplacement par des plumes similaires. Tu notes le changement et ajoutes 20 minutes au suivi. Le livrable attendu est une fiche de fabrication mise à jour avec la nouvelle fourniture, le temps ajouté et la date de fin révisée.

Check-list avant de transmettre :

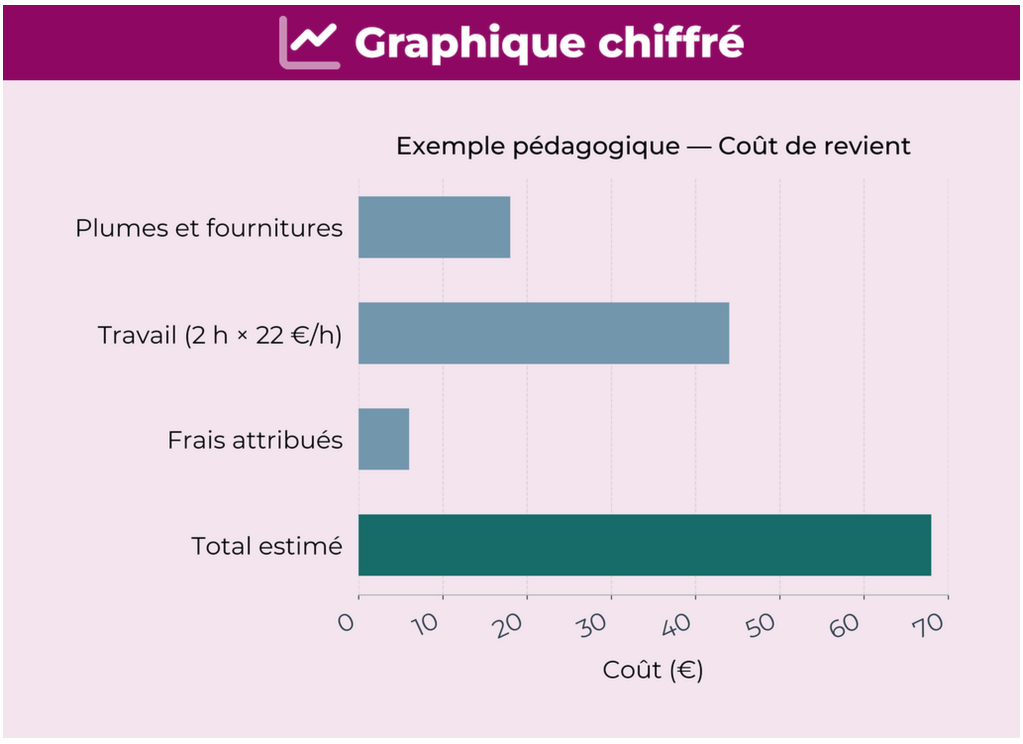
- Vérifie que l'étape réalisée est notée.
- Indique les quantités utilisées et les pertes.
- Ajoute le temps réellement passé.
- Signale les retards ou les changements.
- Précise ce qu'il reste à faire.

3. Calculer le prix de revient :

Repérer les coûts :
Le prix de revient correspond à ce que coûte réellement la fabrication. Pour l'estimer, additionne les matières et fournitures utilisées, le coût du temps de travail et les autres frais attribués à la fabrication, comme une part d'électricité ou l'usage du matériel.

Faire le calcul :
Pour évaluer le coût du travail, multiplie le nombre d'heures par le coût horaire retenu par l'entreprise. Ajoute ensuite les matières et les frais. Le prix de revient n'est pas le prix de vente, car il ne comprend pas forcément la marge souhaitée.

Exemple de calcul :
Pour une garniture, les plumes et fournitures coûtent 18 €, le travail représente 2 heures à 22 € l'heure, et les frais attribués sont de 6 €. Le calcul donne 18 € + 44 € + 6 €, soit un prix de revient estimé de 68 €. Le livrable attendu est une fiche chiffrée qui détaille les postes de coût et leur total.



Comparer le prévu au réel :

Après la fabrication, compare ton estimation aux dépenses et au temps réellement constatés. Si tu as utilisé plus de plumes ou passé 30 minutes de plus que prévu, note-le. Ce retour rend les prochaines estimations plus justes et aide l'entreprise à fixer son prix de vente.

Ce qu'il faut retenir

Pour maîtriser la fabrication, prépare le travail, suis chaque étape et consigne les informations au fur et à mesure.

- Vérifie la commande et les fournitures avant de commencer, puis note le temps passé et les difficultés.
- Signale rapidement tout imprévu, propose une solution et mets à jour la fiche de fabrication.
- Calcule le **prix de revient** en additionnant matières, temps de travail et frais attribués.
- Compare les coûts et le temps prévus aux données réelles pour améliorer tes prochaines estimations.

Un **suivi précis** facilite la coordination de l'équipe et permet d'estimer plus justement le coût réel, sans le confondre avec le prix de vente.

Hygiène, sécurité et gestion de l'atelier

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, tu apprends à prévenir les risques, entretenir tes outils, stocker les plumes et trier les déchets. Tu organises un **poste de travail sécurisé**.

Ces apprentissages sont intégrés aux épreuves professionnelles, sans coefficient autonome. L'épreuve pratique « Réalisation et contrôle d'un produit » dure **8 heures en ponctuel**, avec un coefficient 11, dont 1 pour le chef-d'œuvre concernant les scolaires et apprentis.

En fonction de ton statut, tu passes cette épreuve en examen final ou en CCF durant le **dernier semestre de formation**.

Conseil :
Avant chaque séance, prends 5 minutes pour vérifier ton installation avec ton enseignant. Prépare les outils nécessaires, dégage ton espace et repère les protections adaptées. Je te conseille une **courte liste de vérification** pour ne rien oublier.

Après l'activité, réserve un moment au nettoyage et au rangement. Pour réviser, associe chaque risque étudié à une mesure de prévention. Si tu hésites devant un produit ou une machine, demande une explication avant d'agir.

Table des matières

Chapitre 1 : Prévenir les risques et adapter le poste de travail ..... Aller
1. Repérer les risques dans l'atelier ..... Aller
2. Aménager et organiser ton poste ..... Aller
Chapitre 2 : Maintenance de l'atelier et gestion des déchets ..... Aller
1. Entretenir ton espace de travail ..... Aller
2. Contrôler et entretenir le matériel ..... Aller
3. Trier les déchets et garder une trace ..... Aller
Chapitre 3 : Conditionner, étiqueter et stocker les éléments ..... Aller
1. Préparer les éléments avant rangement ..... Aller
2. Étiqueter pour retrouver chaque lot ..... Aller
3. Stocker et contrôler les éléments ..... Aller

Chapitre 1 : Prévenir les risques et adapter le poste de travail

1. Repérer les risques dans l'atelier :

Les dangers de ton activité :
En plumasserie, tu manipules des plumes, des ciseaux, des pinces, des aiguilles et parfois des produits de nettoyage ou de teinture. Tu peux te couper, te piquer, irriter ta peau ou tes yeux, ou respirer des poussières si l'espace est mal entretenu.

Observer avant de commencer :
Avant chaque tâche, regarde ton poste et demande-toi ce qui pourrait provoquer un accident. Vérifie l'état des outils, la stabilité de la table, l'éclairage, l'aération et le rangement. Si tu repères un danger, arrête-toi et préviens ton responsable ou ton enseignant.

Risque	Réflexe de prévention
Coupure ou piqûre	Range les outils pointus et coupe en éloignant la lame de tes doigts.
Poussières ou fibres	Aère selon les consignes et nettoie sans remettre les poussières en suspension.
Fatigue du dos ou des yeux	Ajuste ton siège, rapproche ton travail et fais des pauses régulières.
Chute ou encombrement	Garde les passages libres et range les fils, sacs et boîtes.

Les bons réflexes au quotidien :

- Garde les ciseaux fermés quand tu ne les utilises pas.
- Ne laisse pas une aiguille ou une lame sous des plumes ou du tissu.
- Nettoie les salissures rapidement et signale tout outil abîmé.
- Respecte les consignes de l'atelier et les protections demandées.

Ces habitudes paraissent simples, mais elles évitent bien des blessures. J'ai appris qu'un outil posé au bord de la table finit souvent par tomber au mauvais moment. Range-le toujours au même endroit, même si tu ne t'absentes que quelques secondes.

2. Aménager et organiser ton poste :

Une posture qui te protège :
Installe-toi avec les épaules relâchées et les pieds bien posés. Rapproche ton ouvrage pour éviter de tendre les bras ou de courber longtemps le dos. Si tu travailles assis, règle ton siège pour garder une position confortable et stable.

Un espace adapté à la plumasserie :
Place les outils utilisés souvent à portée de main et sépare les plumes propres des déchets. Choisis un éclairage suffisant pour distinguer les détails sans créer de reflets gênants. Si tu dois utiliser un produit, lis les consignes et demande comment le manipuler et le ranger.

Mini cas pratique :
Tu dois préparer 12 plumes pour une garniture en 30 minutes. Tu ranges d'abord les ciseaux et les aiguilles dans une zone dédiée, installes les plumes dans un plateau propre, puis ajustes ta chaise et la lampe. À mi-parcours, tu changes brièvement de posture et vérifies que rien n'encombre le passage.

Résultat attendu : les 12 plumes sont préparées sans outil perdu ni passage encombré. Ton livrable est un poste rangé, avec les plumes triées et les outils remis à leur place. Si ton dos ou tes yeux fatiguent, signale-le et adapte l'installation.

Ta vérification avant et après le travail :

- Avant : vérifie que la table et la chaise sont stables.
- Avant : prépare uniquement les outils et les matières utiles.
- Pendant : garde les lames et aiguilles visibles et rangées.
- Après : trie les déchets et nettoie la zone selon les consignes.
- Après : signale un outil abîmé ou un incident, même sans blessure.

Sur le terrain, le piège fréquent est de vouloir gagner du temps en accumulant les outils et les matières autour de soi. En réalité, tu perds du temps à chercher et tu augmentes le risque d'accident. Un poste dégagé t'aide à travailler avec précision.

Pour un poste comportant un écran, l'INRS recommande d'agir sur l'aménagement, le matériel et l'organisation de l'activité afin de limiter notamment la fatigue visuelle et les contraintes liées aux postures prolongées.

Ce qu'il faut retenir

Avant de commencer, repère les dangers et aménage ton espace pour travailler sans te blesser ni te fatiguer.

- Vérifie l'état des outils, la stabilité du mobilier, l'éclairage et l'aération. Signale tout danger ou matériel abîmé.
- Range les outils pointus, éloigne la lame de tes doigts et garde les passages dégagés.
- Adopte une **posture confortable**, rapproche ton ouvrage et fais des pauses régulières.

- Trie les matières et les déchets, puis nettoie ton poste en respectant les consignes.

Un **poste bien organisé** limite les accidents et t'aide à travailler avec précision. Prépare seulement le matériel utile et range-le après usage.

Chapitre 2 : Maintenance de l'atelier et gestion des déchets

1. Entretenir ton espace de travail :

Un atelier propre et sûr :
En plumasserie, les plumes, les petits morceaux de tige et la poussière s'accumulent vite. Range ton poste avant de commencer, puis nettoie-le après chaque séance. Un espace dégagé réduit les risques de chute et t'aide à retrouver tes outils.

Des gestes réguliers :
Avant le travail, vérifie que ta table est stable, que l'éclairage fonctionne et que les outils sont en bon état. Après le travail, retire les chutes, nettoie les surfaces selon les consignes de l'atelier et remets chaque outil à sa place.

Astuce de terrain :
Garde une petite brosse et un récipient pour les chutes près de ton poste. C'est plus pratique que de balayer les plumes au sol, où elles peuvent glisser ou s'envoler dans l'atelier.

Les vérifications à retenir :

Moment	À vérifier ou à faire
Avant de travailler	Vérifier la table, l'éclairage et l'état des outils.
Pendant le travail	Garder le passage libre et rassembler les chutes.
Après le travail	Nettoyer le poste et ranger les outils.
En cas d'anomalie	Arrêter d'utiliser l'équipement et prévenir la personne responsable.

2. Contrôler et entretenir le matériel :

Repérer les signes d'usure :
Un outil abîmé peut gêner ton geste ou te blesser. Examine régulièrement les ciseaux, les aiguilles, les pinces et les appareils utilisés dans l'atelier. Si une lame accroche ou si un câble est abîmé, arrête l'utilisation et signale-le.

Respecter les consignes d'entretien :
Nettoie et range les outils comme on te l'a appris. N'improvise pas de réparation et ne démonte pas un appareil sans autorisation. Pour un équipement électrique, suis les consignes de l'atelier et demande de l'aide si tu as un doute.

Exemple de contrôle avant une séance :

Tu remarques qu'une paire de ciseaux accroche et que sa vis bouge. Tu la mets de côté, tu préviens la personne responsable et tu prends un outil en bon état. Le matériel défectueux ne retourne pas dans le tiroir sans vérification.

3. Trier les déchets et garder une trace :

Séparer les déchets :
Ne mélange pas les plumes réutilisables, les chutes inutilisables et les autres déchets. Utilise les bacs prévus dans l'atelier et respecte les consignes de tri affichées. Certains déchets peuvent demander une collecte particulière, alors vérifie les règles avant de les jeter.

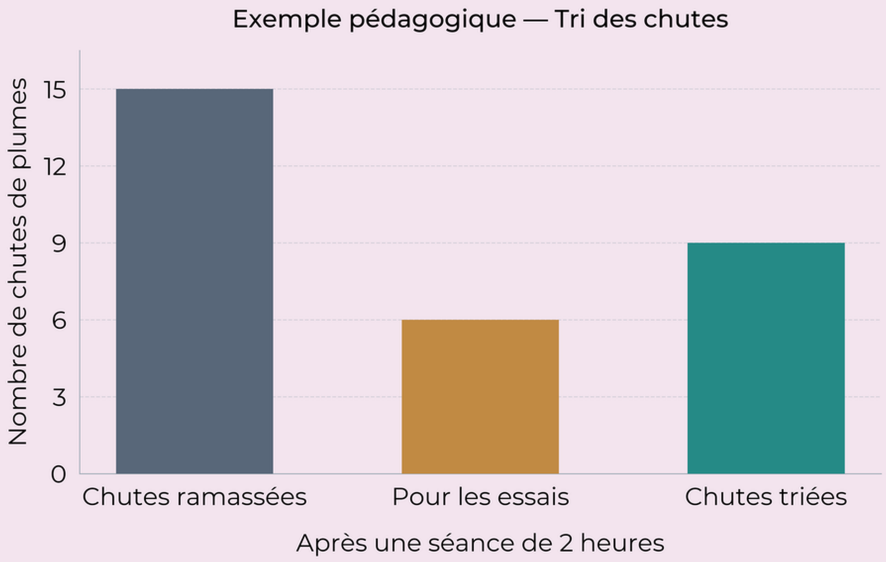
Limiter les pertes :
Avant de jeter une chute, demande-toi si elle peut servir pour un essai, un échantillon ou un exercice. Range séparément les éléments propres et réutilisables. Cette habitude évite de gaspiller de la matière et facilite la préparation des prochaines séances.

Exemple de mini-cas à l'atelier :
Après une séance de 2 heures, tu ramasses 15 chutes de plumes. Tu en mets 6 de côté pour des essais, puis tu tries les 9 autres selon les consignes de l'atelier. Tu notes le tri effectué sur la fiche de suivi. Le livrable attendu est une fiche datée indiquant les quantités et leur destination.



Organisation du tri des plumes pour faciliter la fabrication

Graphique chiffré



Ta check-list de fin de séance :

- Rassembler les outils et vérifier qu'ils sont en bon état.
- Mettre de côté les matières propres qui peuvent être réutilisées.
- Trier les déchets dans les bacs adaptés.
- Nettoyer la table et dégager le sol autour du poste.
- Signaler toute panne, casse ou anomalie à la personne responsable.

Ce qu'il faut retenir

Un atelier entretenu limite les risques et facilite ton travail. Adopte des **gestes réguliers** avant, pendant et après chaque séance.

- Vérifie la stabilité de la table, l'éclairage et l'état des outils. Signale tout équipement défectueux sans tenter de le réparer toi-même.
- Rassemble les chutes, nettoie ton poste et range le matériel après usage.
- Trie les déchets selon les consignes et conserve les matières propres réutilisables.
- Note les quantités et leur destination sur la **fiche de suivi**, si nécessaire.

En gardant les passages dégagés et en appliquant le **tri des déchets**, tu préserves la sécurité, le matériel et les ressources de l'atelier.

Chapitre 3 : Conditionner, étiqueter et stocker les éléments

1. Préparer les éléments avant rangement :

Vérifier l'état des pièces :
Avant de ranger une plume ou un élément préparé, vérifie qu'il est propre, sec et en bon état. Écarte les pièces abîmées et signale celles qui présentent une tache ou une odeur inhabituelle.

Choisir un conditionnement adapté :
Utilise un emballage propre qui protège de la poussière et évite d'écraser les plumes. Une boîte rigide convient aux éléments fragiles. Pour les plumes longues, choisis un contenant assez grand pour ne pas plier les barbes.

Exemple de préparation :
Tu viens de trier 12 plumes destinées à une garniture. Tu les regroupes par taille, vérifies leur état une par une et les poses sans les comprimer dans une boîte propre.

2. Étiqueter pour retrouver chaque lot :

Noter les informations utiles :
Une étiquette lisible évite les confusions entre les lots. Indique au minimum le nom de l'élément, sa couleur, sa quantité, la date de préparation et, si nécessaire, le projet auquel il est destiné.

Placer l'étiquette au bon endroit :
Fixe l'étiquette sur le contenant, pas directement sur une plume fragile. Écris assez gros pour lire sans ouvrir la boîte. Si une information change, remplace l'étiquette plutôt que de barrer plusieurs fois le texte.

Exemple d'étiquette :
Pour un lot de 12 plumes blanches préparées le 18 octobre 2026, note le contenu, la couleur, la quantité, la date et le nom du projet sur une étiquette fixée à la boîte.

3. Stocker et contrôler les éléments :

Choisir un emplacement adapté :
Range les contenants dans un endroit propre, sec et à l'abri du soleil direct. L'humidité peut abîmer les éléments, tandis que la poussière complique leur préparation. Garde les pièces fragiles à l'écart des objets lourds.

Suivre une routine simple :
À chaque rangement, vérifie que le contenant ferme correctement et que l'étiquette reste lisible. Replace les éléments dans leur zone après utilisation. Cette habitude fait gagner du temps et limite les pertes pendant un travail en atelier.

Contrôle rapide avant le rangement :

À vérifier	Ton geste
État	Repère les pièces abîmées ou tachées.
Propreté	Utilise un contenant propre et sec.
Protection	Évite la poussière, l'humidité et l'écrasement.
Étiquette	Note le contenu, la couleur, la quantité et la date.
Emplacement	Range le lot dans la zone prévue.

Mini cas pratique :
Tu prépares 3 lots de 10 plumes pour une garniture. Trie chaque lot, place-le dans une boîte adaptée et étiquette-le avec sa couleur, sa quantité, la date et le projet. Le livrable attendu est 3 boîtes identifiées et rangées dans la zone de stockage prévue.

Ce qu'il faut retenir

Avant de ranger tes éléments, vérifie leur état et choisis un emballage qui les protège sans les abîmer.

- Utilise un contenant **propre et adapté**, qui évite poussière, humidité et écrasement.
- Étiquette chaque lot avec son contenu, sa couleur, sa quantité, sa date et, si utile, son projet.
- Range les éléments dans un endroit sec, à l'abri du soleil et des objets lourds.

Contrôle régulièrement les contenants et les étiquettes, puis replace chaque lot dans sa zone prévue pour limiter les pertes et gagner du temps.

Mobilité professionnelle (facultative)

Présentation de la matière :
En CAP Plumasserie, cette option valorise ta formation à l'étranger et ta capacité à comparer les pratiques professionnelles et culturelles avec celles rencontrées en France.

L'épreuve comporte une évaluation à l'étranger, puis un **oral ponctuel de 20 minutes** en France, dans les 3 mois suivant ton retour. Son coefficient est de 1. Ce n'est pas un CCF.

Tu présentes ton expérience pendant 10 minutes, puis échanges avec les évaluateurs. Seuls les points au-dessus de 10/20 comptent pour l'examen.

Conseil :
Pendant ton séjour, tiens un **carnet de bord**. Note les outils utilisés, les techniques d'assemblage des plumes et les différences d'organisation. Conserve des photos autorisées pour illustrer tes observations. Choisis aussi un élément culturel à présenter.

Au retour, prépare un **exposé de 10 minutes** et entraîne-toi avec un camarade. Je te conseille de privilégier des exemples précis plutôt qu'un texte récité. Explique ce que tu as appris, même si tu as rencontré des difficultés.

Table des matières

Chapitre 1 : Se repérer dans un environnement culturel étranger ..... Aller
1. Observer les repères culturels ..... Aller
2. Communiquer et agir avec respect ..... Aller
Chapitre 2 : Communiquer et travailler dans un atelier étranger ..... Aller
1. Préparer les échanges ..... Aller
2. Travailler en équipe ..... Aller
3. Vérifier ton travail et demander de l'aide ..... Aller
Chapitre 3 : Comparer les pratiques professionnelles observées ..... Aller
1. Observer sans juger ..... Aller
2. Comparer les méthodes et les résultats ..... Aller
3. Présenter ton analyse ..... Aller

Chapitre 1 : Se repérer dans un environnement culturel étranger

1. Observer les repères culturels :

Comprendre le contexte :
Quand tu arrives dans un pays étranger, les habitudes de travail et les règles de politesse peuvent différer de celles que tu connais. Prendre le temps d'observer t'aide à éviter les malentendus et à te sentir plus à l'aise.

Repérer les habitudes sans généraliser :
La ponctualité, les salutations, la distance entre les personnes ou la façon de demander de l'aide varient selon les lieux et les individus. Observe ce que font tes collègues, puis pose une question si une règle n'est pas claire.

- Regarde comment l'équipe salue les clients et les collègues.
- Vérifie les horaires, les pauses et les règles de rangement.
- Évite de supposer que tout le monde agit de la même manière.

Adapter tes gestes d'atelier :
En plumasserie, le respect des matériaux et des consignes est essentiel. Avant de toucher aux plumes, aux outils ou aux pièces en cours, demande l'autorisation et vérifie les habitudes de l'atelier. Cela montre ton sérieux et protège le travail de l'équipe.

Exemple d'observation en atelier :
Lors de ta première matinée, tu observes pendant 15 minutes la façon dont l'équipe trie les plumes et nettoie son poste. Tu notes 3 règles, puis tu demandes confirmation avant de commencer. Tu produis une fiche de repères d'une page.

2. Communiquer et agir avec respect :

Choisir une communication claire :
Parle simplement, articule et écoute jusqu'au bout. Si tu ne comprends pas une consigne, reformule-la avec tes mots au lieu de faire semblant. Cette habitude évite les erreurs, surtout lorsqu'une tâche demande de la précision ou un geste délicat.

Demander de l'aide au bon moment :
Une question courte et polie vaut mieux qu'une erreur qui abîme une plume ou retarde une commande. Apprends quelques expressions utiles dans la langue du pays, puis accompagne-les d'un geste ou d'un croquis si nécessaire.

Situation	Réflexe utile
Tu ne comprends pas une consigne	Demande une reformulation et répète les étapes comprises.

Tu veux utiliser un outil	Demande l'autorisation et vérifie son rangement après usage.
Tu fais une erreur	Préviens rapidement ton responsable et explique ce qui s'est passé.
Une habitude te surprend	Observe sans juger, puis pose une question avec tact.

Garder des repères pratiques :
Note les horaires, les adresses utiles, les contacts de ton tuteur et les règles importantes de l'atelier. Une fiche consultable rapidement t'aide à gagner en autonomie, notamment pendant les premiers jours ou quand tu changes de lieu de travail.

Exemple de mini-cas en mobilité :
Tu dois préparer 12 plumes pour une petite commande, mais la consigne de tri te semble ambiguë. Tu demandes une démonstration, vérifies 2 critères avec ton tuteur, puis prépares les 12 plumes. Livrable attendu : un lot trié et une fiche de contrôle remplie.

Check-list avant ta première journée :

- Note l'adresse du lieu de travail et l'heure d'arrivée prévue.
- Enregistre le contact de ton tuteur et un numéro d'urgence local.
- Prépare 3 questions sur les consignes, les horaires et les pauses.
- Observe les règles de sécurité avant de manipuler un outil.
- Relis tes notes en fin de journée et complète les informations manquantes.

Ce qu'il faut retenir

Pour t'intégrer dans un nouvel environnement culturel, observe les habitudes sans généraliser et communique avec **clarté et respect**.

- Repère les règles de politesse, les horaires et les usages de l'atelier.
- Avant de manipuler des matériaux ou des outils, demande l'autorisation et vérifie les consignes.
- Si une instruction est floue, reformule-la ou demande une démonstration.
- Note les informations pratiques et signale rapidement toute erreur.

En observant, en posant des questions avec tact et en gardant des **repères pratiques**, tu gagnes en autonomie et protèges le travail de l'équipe.

Chapitre 2 : Communiquer et travailler dans un atelier étranger

1. Préparer les échanges :

Avant le départ :
Dans un atelier étranger, les habitudes, les horaires et les mots du métier peuvent changer. Avant de partir, renseigne-toi sur la langue utilisée, les horaires de travail et les règles de sécurité. Ça t'évitera bien des malentendus dès le premier jour.

Les mots utiles :
Apprends quelques mots liés à la plumasserie et aux gestes du quotidien. Si tu ne connais pas le nom d'un outil, montre-le du doigt et demande à ton collègue de répéter lentement. Faire semblant d'avoir compris peut abîmer une plume ou te mettre en danger.

Phrase en anglais	Traduction en français
Could you show me?	Tu peux me montrer ?
Should I cut here?	Est-ce que je dois couper ici ?
I don't understand.	Je ne comprends pas.
Is this safe?	Est-ce que c'est sans danger ?
Where should I put this?	Où est-ce que je dois poser ça ?

Astuce pour te faire comprendre :
Utilise des phrases courtes, parle calmement et accompagne tes mots d'un geste. Pour une consigne importante, redis-la avec tes propres mots afin de vérifier que tu as bien compris. C'est une habitude professionnelle, pas une preuve de faiblesse.

2. Travailler en équipe :

Observer les habitudes :
Les façons de s'organiser peuvent différer d'un atelier à l'autre. Observe comment l'équipe range les outils, prépare les plumes et partage les tâches. Au début, demande avant de déplacer du matériel. Une petite question évite parfois de déranger toute la production.

Suivre une consigne :
Avant de commencer, vérifie le résultat attendu, l'ordre des étapes et le délai. Si tu hésites, arrête-toi et demande conseil avant de couper, teindre ou assembler une plume. Dans ce métier, une erreur faite trop vite peut rendre une pièce inutilisable.

- Note les étapes importantes dans un carnet.
- Demande à qui t'adresser en cas de doute.

- Range ton poste avant de changer de tâche.
- Préviens ton responsable si tu as abîmé une plume.
- Respecte les consignes de protection et de sécurité.

Exemple de travail en équipe :
Tu dois trier 30 plumes pour une garniture. Ta collègue te montre les 3 catégories à obtenir. Tu en tries 5 avec elle, puis tu vérifies le classement avant de continuer. Le livrable attendu est un lot de 30 plumes triées, comptées et rangées par catégorie.

3. Vérifier ton travail et demander de l'aide :

Faire le point :
À la fin d'une tâche, montre ton travail à la personne qui l'a demandée. Vérifie ensemble la quantité, l'aspect et le rangement. Si tu as fait une erreur, explique-la simplement. Prévenir tôt aide l'équipe à trouver une solution sans retarder l'atelier.

Mini cas pratique :
Tu participes à la préparation de 12 plumes pour un ornement. Ta responsable indique une longueur de 8 centimètres, mais tu n'es pas sûr d'avoir compris. Tu mesures les 2 premières, puis tu les lui montres avant de couper les 10 autres.

Résultat et livrable :
La vérification rapide permet de corriger la mesure avant de poursuivre. Le livrable attendu est un lot de 12 plumes préparées à la longueur demandée, avec les outils rangés et les chutes déposées au bon endroit.

Ta vérification sur le terrain :

À vérifier	Question à te poser
La consigne	Ai-je compris les étapes et le résultat attendu ?
Le matériel	Ai-je les bons outils et les protections nécessaires ?
Le travail	Ai-je vérifié une première pièce avant de continuer ?
La communication	Ai-je signalé mes doutes ou une erreur sans attendre ?
Le rangement	Ai-je laissé le poste propre et le matériel à sa place ?

Ce qu'il faut retenir

Pour bien travailler dans un atelier étranger, prépare-toi aux différences de langue, d'horaires et de sécurité. Privilégie une **communication claire** et vérifie chaque consigne avant d'agir.

- Apprends quelques mots utiles et demande qu'on te montre si tu ne comprends pas.
- Observe les habitudes de l'équipe et demande avant de déplacer du matériel.
- Vérifie une première pièce, puis contrôle la quantité, la qualité et le rangement.
- Signale rapidement tes doutes ou tes erreurs et respecte les règles de sécurité.

En posant des questions et en contrôlant ton travail étape par étape, tu évites les erreurs et contribues au bon fonctionnement de l'atelier.

Chapitre 3 : Comparer les pratiques professionnelles observées

1. Observer sans juger :

Ce que tu peux comparer :
En stage ou pendant une visite, observe comment les professionnels préparent leur travail, choisissent les plumes, utilisent les outils et organisent leur poste. Note aussi les règles d'hygiène, de sécurité et de rangement appliquées.

Une méthode simple :
Pour comparer correctement, repère d'abord le contexte : le type de pièce, le délai, le matériel disponible et les consignes du client. Une différence de méthode n'est pas forcément une erreur, elle peut répondre à une contrainte précise.

Prends des notes factuelles, sans écrire qu'une personne travaille « mieux » qu'une autre. Décris plutôt ce que tu as vu, puis demande pourquoi cette méthode a été choisie. Cette attitude t'aide à apprendre sans froisser l'équipe.

Exemple d'observation :
Dans un atelier, tu vois une plumassière trier les plumes par longueur avant de les teindre. Une autre les trie par couleur après la teinture. Note les étapes, le matériel et le résultat, puis demande ce qui explique ce choix.

2. Comparer les méthodes et les résultats :

Les critères utiles :
Compare des éléments concrets : le temps de préparation, les pertes de matière, la régularité du résultat, le confort du geste et la sécurité. Garde le même objectif de travail lorsque tu mets 2 pratiques en regard.

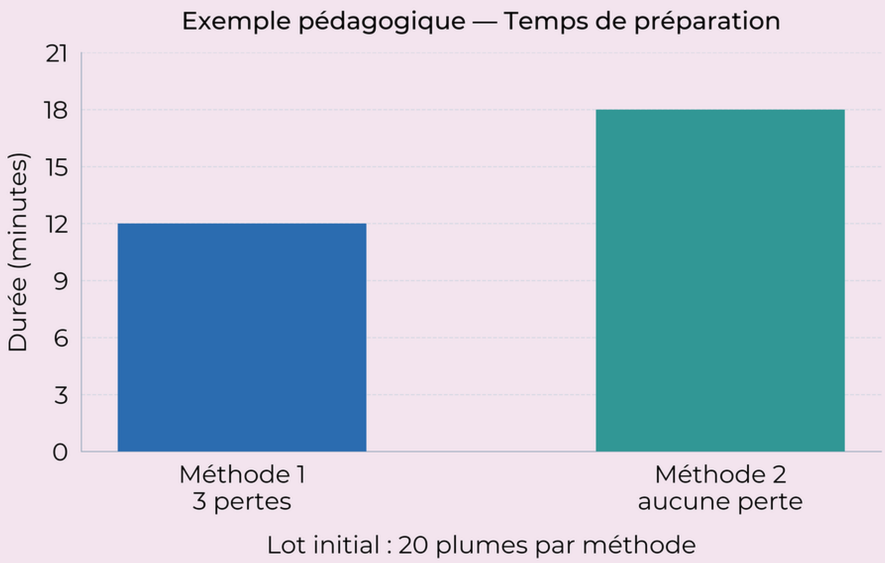
Une méthode rapide peut entraîner davantage de chutes ou un résultat moins régulier. À l'inverse, une préparation plus longue peut faciliter l'assemblage. Pour comprendre l'écart, demande à la personne de t'expliquer son choix.

Tableau de comparaison :

Critère	Pratique observée a	Pratique observée b	Question à poser
Tri des plumes	Par longueur avant teinture	Par couleur après teinture	Quel tri facilite la commande ?
Temps de préparation	12 minutes	18 minutes	Le résultat est-il plus régulier ?

Exemple de comparaison :
Pour préparer 20 plumes destinées à une garniture, tu chronomètres 2 méthodes. La première prend 12 minutes et laisse 3 plumes inutilisables. La seconde prend 18 minutes et n'en abîme aucune. Tu notes le temps et les pertes avant de comparer l'intérêt de chaque méthode.

Graphique chiffré



3. Présenter ton analyse :

Une synthèse claire :
Présente les faits dans un tableau ou quelques phrases : ce qui est commun, ce qui change et les effets observés. Sépare bien tes constats de ton avis. Cette distinction rend ton analyse plus juste et plus facile à relire.

Évite de recopier des informations confidentielles sur un client ou une entreprise. Si tu prends une photo, demande d'abord l'autorisation. À l'oral, reste respectueux et explique que tu cherches à comprendre les choix professionnels.

Ta check-list sur le terrain :

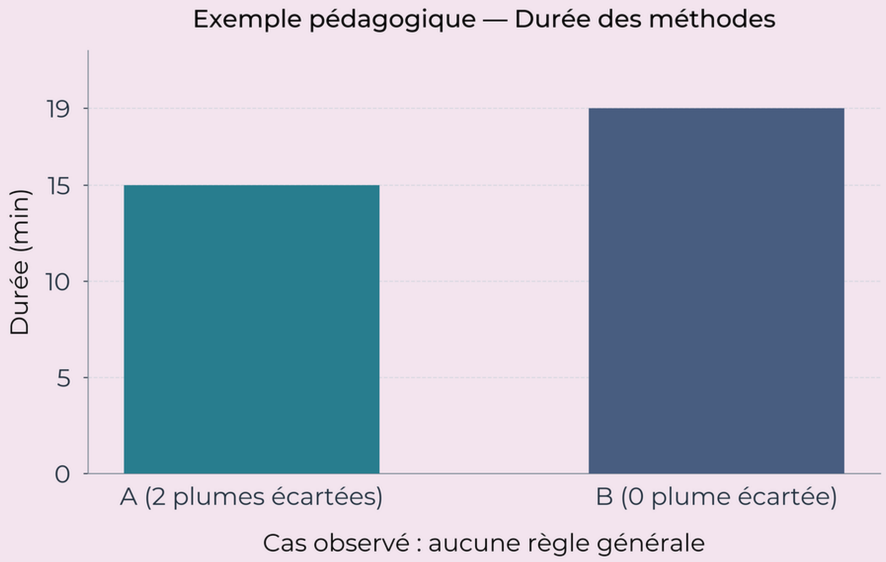
- Note la date, le lieu et la tâche observée.
- Décris au moins 2 pratiques sans porter de jugement.
- Compare le matériel, les étapes, le temps ou les pertes.
- Pose une question pour comprendre chaque différence importante.
- Vérifie que tes notes ne révèlent aucune information confidentielle.

Mini cas concret et livrable attendu :

Dans un atelier, tu compares 2 façons de préparer une petite garniture de 20 plumes. Tu notes les étapes, les outils, la durée et les plumes écartées, puis tu demandes l'avis de la professionnelle qui encadre ton observation.

Exemple de résultat :
La méthode A prend 15 minutes et écarte 2 plumes. La méthode B prend 19 minutes et n'en écarte aucune. Tu rends une fiche d'observation d'une page, avec un tableau, 2 constats et une question à approfondir. Ces chiffres décrivent ce cas, ils ne constituent pas une règle générale.

Graphique chiffré



Ce qu'il faut retenir

Pour comparer des pratiques professionnelles, observe avec méthode et sans jugement. Tiens compte du contexte et distingue les faits de ton avis.

- Note les étapes, les outils, le temps, les pertes et les règles de sécurité.
- Compare des méthodes poursuivant le **même objectif de travail**.
- Pose des questions pour comprendre les choix et leurs effets.
- Présente tes constats clairement, en protégeant les **informations confidentielles**.

Une méthode différente n'est pas forcément moins bonne : ses avantages dépendent des contraintes et du résultat recherché. Ta synthèse doit rester factuelle et respectueuse.

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.