CAP Accessoiriste

167 Fiches de Révision

CAP Accessoiriste

Accessoiriste réalisateur

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

Conforme au Programme Officiel

Garantie Diplômé•e ou Remboursé•e

4,7/5 selon l'Avis des Étudiants

capaccessoiriste.fr

Préambule

1. Le mot du formateur :

Hello, moi c'est **Thomas** 👋

D'abord, je tiens à te remercier de m'avoir fait confiance et d'avoir choisi www.capaccessoiriste.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 Accessoiriste** avec une moyenne de **16,57/20**.

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, s'émanciper ..... Aller

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

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

Histoire-géographie ..... Aller

Chapitre 1 : L'affirmation démocratique en France de 1789 à la Ve République ..... Aller

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

Chapitre 3 : Transports, déplacements et organisation des espaces ..... Aller

Chapitre 4 : Acteurs et transformations des espaces urbains ..... Aller

Enseignement moral et civique ..... Aller

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

Chapitre 2 : Liberté d'expression et responsabilité de l'information ..... Aller

Chapitre 3 : Égalité, diversité et cohésion démocratique ..... Aller

Mathématiques ..... Aller

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

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

Chapitre 3 : Géométrie, mesures et trigonométrie ..... Aller

Chapitre 4 : Statistiques et probabilités ..... Aller

Physique-chimie ..... Aller

Chapitre 1 : Signaux électriques et sécurité ..... Aller

Chapitre 2 : Mouvements et échanges thermiques ..... Aller

Chapitre 3 : Solutions aqueuses et sécurité chimique ..... Aller

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

Éducation physique et sportive ..... Aller

Chapitre 1 : Motricité, performance et entraînement ..... Aller

Chapitre 2 : Règles, coopération et responsabilités ..... Aller

Chapitre 3 : Pratique physique et construction de la santé ..... Aller

Prévention santé-environnement ..... Aller

Chapitre 1 : Santé et équilibre de vie ..... Aller

Chapitre 2 : Environnement et risques majeurs ..... Aller

Chapitre 3 : Risques professionnels, prévention et secours ..... Aller

Chapitre 4 : Consommation, budget et achats ..... Aller

Langue vivante étrangère — enseignement facultatif ..... Aller

Chapitre 1 : Se présenter et décrire son activité ..... Aller

Chapitre 2 : Échanger dans les situations courantes et professionnelles ..... Aller
Chapitre 3 : Comprendre des documents écrits simples ..... Aller
Histoire de l'art ..... Aller
Chapitre 1 : Grandes périodes, styles et arts de la scène ..... Aller
Chapitre 2 : Décors et accessoires dans la création contemporaine ..... Aller
Chapitre 3 : Recherche et classement de documents artistiques ..... Aller
Expression plastique et représentation ..... Aller
Chapitre 1 : Dessin d'observation, formes et proportions ..... Aller
Chapitre 2 : Couleurs, matières, lumière et perspective ..... Aller
Chapitre 3 : Plans d'accessoires et conventions de représentation ..... Aller
Chapitre 4 : Maquettes et réalisation de poncifs ..... Aller
Matériaux et produits associés ..... Aller
Chapitre 1 : Bois, métaux, plâtres et terres de modelage ..... Aller
Chapitre 2 : Résines, élastomères, mousses et renforts ..... Aller
Chapitre 3 : Propriétés, compatibilités et choix des matériaux ..... Aller
Outils et matériels ..... Aller
Chapitre 1 : Outillage manuel, électroportatif et machines ..... Aller
Chapitre 2 : Fonctionnement et réglages des matériels ..... Aller
Chapitre 3 : Entretien préventif et sécurité des équipements ..... Aller
Préparation de la fabrication ..... Aller
Chapitre 1 : Analyse des contraintes du cahier des charges ..... Aller
Chapitre 2 : Essais et préparation des matériaux ..... Aller
Chapitre 3 : Ordonnancement et organisation du poste de travail ..... Aller
Procédés de réalisation ..... Aller
Chapitre 1 : Taille directe et modelage des volumes ..... Aller
Chapitre 2 : Moulage, prise d'empreinte et tirage ..... Aller
Chapitre 3 : Usinage et assemblage des matériaux nobles ..... Aller
Chapitre 4 : Traitements de surface, peinture et patine ..... Aller
Chapitre 5 : Principes des effets spéciaux de base ..... Aller
Gestion des réalisations et qualité ..... Aller
Chapitre 1 : Temps d'exécution et coûts de fabrication ..... Aller
Chapitre 2 : Contrôles dimensionnels, techniques et esthétiques ..... Aller
Chapitre 3 : Détection des défauts et retouches ..... Aller
Communication professionnelle ..... Aller
Chapitre 1 : Vocabulaire technique et consignes d'atelier ..... Aller
Chapitre 2 : Relations avec les partenaires professionnels ..... Aller

Chapitre 3 : Documents et outils numériques de communication ..... Aller

Français

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, le Français t'apprend à **comprendre des textes**, à écrire clairement et à présenter une expérience professionnelle. L'épreuve regroupe Français, Histoire-géographie et EMC, avec un **coefficient global de 3**.

En CCF, durant la dernière année, tu réalises un écrit en **3 étapes de 40 minutes** et un oral comprenant environ 3 minutes de présentation puis 7 minutes maximum d'entretien. Chaque situation est notée sur 20.

Si tu passes l'examen final ponctuel, le Français comprend un écrit de 2 heures et un oral de 10 minutes, chacun noté sur 20.

Conseil :
Réserve **15 minutes par jour** à la lecture et à l'écriture. Résume un texte court, puis vérifie les accords et la ponctuation. Je te conseille de conserver tes corrections pour repérer tes erreurs habituelles, sans te décourager.

Pour préparer l'oral, choisis un accessoire réalisé en atelier. Entraîne-toi à expliquer sa fabrication en 3 minutes. Présente ton objectif, tes choix et une difficulté rencontrée. Privilégie des phrases simples plutôt qu'un discours appris par cœur.

Table des matières

Chapitre 1 : Se dire, s'affirmer, s'émanciper ..... Aller
1. Comprendre comment on se construit ..... Aller
2. Lire, argumenter et prendre sa place ..... Aller

Chapitre 2 : S'informer, informer, communiquer ..... Aller
1. Chercher et vérifier les informations ..... Aller
2. Transmettre une information clairement ..... Aller
3. Organiser un échange de travail ..... Aller

Chapitre 3 : Rêver, imaginer, créer ..... Aller
1. Nourrir ton imagination ..... Aller
2. Lire et analyser une œuvre ..... Aller
3. Transformer une idée en création ..... Aller

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

1. Comprendre comment on se construit :

Se dire et s'affirmer :
Se dire, c'est exprimer qui tu es, ce que tu ressens et ce qui compte pour toi. T'affirmer, ce n'est pas imposer tes idées. C'est les défendre clairement, tout en écoutant celles des autres.

Les mots pour parler de soi :
Dans un texte, un récit ou une prise de parole, repère les mots qui révèlent les émotions, les choix et les valeurs. Les pronoms « je » et « nous », par exemple, montrent qui prend la parole et à qui la personne s'identifie.

Tu peux aussi observer le ton, les souvenirs racontés et les expressions qui marquent un refus ou une envie. Ces indices t'aident à comprendre comment une personne présente son identité, qui peut évoluer avec le temps et les expériences.

Exemple d'analyse :
Dans la phrase « Je veux choisir les couleurs de mon projet », le « je » montre une volonté personnelle. Le verbe « choisir » exprime une décision. La personne affirme donc son autonomie, sans attaquer les autres.

Mini-mémo :

Indice à repérer	Question à te poser
Le pronom « je »	Qui parle ?
Un verbe de volonté	Quel choix est exprimé ?
Un mot d'émotion	Que ressent la personne ?

2. Lire, argumenter et prendre sa place :

Une méthode pour lire et analyser :
Lis d'abord le texte une fois pour en saisir le sujet. À la deuxième lecture, souligne les mots importants et note l'idée principale en quelques mots. Puis demande-toi qui parle, à qui, dans quel but et avec quel point de vue.

Pour rédiger ton analyse, annonce une idée, appuie-la sur un indice précis du texte, puis explique son effet. Ce petit enchaînement évite de résumer sans analyser.

Construire une réponse claire :

Pour défendre ton point de vue, donne une idée et une raison. Tu peux commencer par « À mon avis », puis utiliser « parce que », « par exemple » ou « cependant » pour relier tes phrases. Un exemple concret rend ton argument plus convaincant.

Relis ensuite ton texte. Vérifie que chaque phrase répond au sujet, que les pronoms sont clairs et que ta ponctuation aide à suivre ton raisonnement. Une réponse courte et précise vaut mieux qu'une longue réponse qui s'éloigne de la question.

Exemple de mini-cas professionnel :
À l'atelier, tu as 30 minutes pour présenter une idée d'accessoire à ton équipe. Tu prépares 3 phrases : ton choix, sa raison et un exemple visuel. Tu écoutes ensuite 2 retours et précises ce que tu gardes. Résultat : ton idée est comprise et discutée. Livrable attendu : une fiche d'intention d'une page, avec un croquis et 2 arguments.

Ta check-list avant de parler :

- Prépare ton idée en une phrase.
- Choisis 1 raison qui l'explique.
- Ajoute un exemple concret ou un croquis.
- Écoute les retours sans interrompre.
- Reformule ton choix calmement si nécessaire.

Astuce de terrain :
En stage, il peut être difficile de défendre une idée face à une équipe expérimentée. Pose une question si une consigne n'est pas claire, puis explique ton choix avec un fait observable. Cette façon de parler montre ton sérieux et laisse une place au dialogue.

Ce qu'il faut retenir

Tu peux **exprimer qui tu es** et défendre tes idées sans imposer ton point de vue. Pour comprendre une identité, repère les pronoms, les émotions et les choix exprimés.

- Analyse un texte en identifiant qui parle, à qui et dans quel but.
- Construis ton argument avec une idée, une raison et un exemple concret.
- Écoute les retours et réponds calmement, en t'appuyant sur des faits.

Une **réponse claire et précise** t'aide à prendre ta place tout en préservant le dialogue. Ton identité et tes idées peuvent aussi évoluer avec tes expériences.

Chapitre 2 : S'informer, informer, communiquer

1. Chercher et vérifier les informations :

Repérer les informations utiles :
Avant de fabriquer ou de préparer un accessoire, tu dois comprendre la demande. Repère les consignes, les dimensions, les matériaux, les délais et la personne à qui poser tes questions. Une information oubliée peut entraîner une erreur ou retarder le travail.

Vérifier avant d'agir :
Quand une consigne te semble floue, ne devine pas. Relis le document, compare les informations disponibles et demande une précision à la bonne personne. Note la réponse, surtout si elle concerne une mesure, une quantité ou une date importante.

Information	Question à te poser
Consigne	Qu'est-ce qui est demandé exactement ?
Mesure	Quelle dimension dois-je respecter ?
Délai	Pour quelle date l'accessoire doit-il être prêt ?
Interlocuteur	Qui peut confirmer l'information ?

Exemple de vérification :
On te demande de préparer 3 faux livres pour une scène, mais leur format n'est pas précisé. Tu demandes les dimensions, tu les notes, puis tu les fais confirmer avant de découper les matériaux.

2. Transmettre une information clairement :

Choisir les bons mots :
Pour informer ton équipe, va à l'essentiel. Dis ce qui est fait, ce qui reste à faire et ce qui bloque. Utilise des mots précis, des phrases courtes et un ton respectueux. Évite les messages vagues comme « c'est presque prêt ».

Utiliser un support adapté :
Une consigne importante peut être transmise à l'oral, par écrit ou avec un croquis. Pour une mesure ou un changement de dernière minute, l'écrit aide à garder une trace. Pense à noter la date et le nom de la personne concernée.

À transmettre	Message précis
Avancement	Les 2 poignées sont terminées.
Problème	Il manque 30 cm de tissu bleu.

Besoin	Peux-tu confirmer la couleur avant 14 h ?

Astuce de terrain :
Après une consigne orale, reformule-la avec tes mots. Tu peux dire : « Si j'ai bien compris, je prépare 2 accessoires rouges pour demain matin. » Cette vérification évite les malentendus et montre que tu prends le travail au sérieux.

3. Organiser un échange de travail :

Écouter et prendre des notes :
En atelier ou en stage, écoute jusqu'au bout avant de répondre. Note les informations utiles dans un carnet ou une fiche de suivi. Classe-les par projet, puis indique les tâches, les responsables et les échéances pour retrouver rapidement ce qu'il te faut.

Suivre une méthode simple :
Avant de transmettre une information, vérifie qu'elle est exacte et qu'elle concerne les bonnes personnes. Ensuite, choisis un canal adapté, formule un message clair et demande une confirmation si la consigne peut avoir des conséquences sur la fabrication.

- Vérifie la consigne et les mesures.
- Note la date et le nom de l'interlocuteur.
- Transmets le message au bon membre de l'équipe.
- Demande une confirmation pour les changements importants.
- Range la fiche ou le message au bon endroit.

Exemple de suivi d'un accessoire :
Tu dois préparer 4 fausses bouteilles pour une répétition prévue dans 2 jours. Tu confirmes leur hauteur avec la personne responsable, notes le matériau demandé et informes l'équipe que 2 bouteilles sont déjà prêtes. Le livrable attendu est une fiche de suivi datée, avec les 4 quantités et l'état d'avancement.

Ce qu'il faut retenir

Avant d'agir, repère les informations utiles et **vérifie les consignes**, surtout si une mesure ou un délai est incertain.

- Demande une précision plutôt que de deviner, puis note la réponse.
- Transmets des messages **clairs et précis** sur l'avancement, les problèmes et les besoins.
- Écoute, prends des notes et utilise un support adapté pour garder une trace.
- Indique les responsables et les échéances, puis demande confirmation pour les changements importants.

Une **fiche de suivi datée** t'aide à organiser le travail et à éviter les malentendus dans l'équipe.

Chapitre 3 : Rêver, imaginer, créer

1. Nourrir ton imagination :

Partir d'une idée :
Imaginer, ce n'est pas attendre qu'une idée parfaite arrive. Tu peux partir d'un objet, d'un souvenir, d'une image ou d'une émotion, puis te demander ce que tu pourrais transformer. Cette démarche t'aide à trouver une piste personnelle.

Observer et noter :
Garde un carnet pour noter les détails qui t'inspirent : une forme, une matière, une couleur ou une scène entendue dans la rue. Note aussi tes questions. Une idée de création se construit souvent à partir de plusieurs observations.

Exemple de déclencheur :
Tu remarques une vieille clé rouillée dans un vide-grenier. Tu imagines qu'elle ouvre la porte d'un théâtre abandonné. Dans ton carnet, tu notes le décor, l'époque et l'émotion recherchée, puis tu dessines 3 formes d'accessoires possibles.

2. Lire et analyser une œuvre :

Repérer les indices :
Quand tu étudies un texte, une image ou une scène, commence par regarder les éléments visibles et les mots importants. Repère le titre, l'auteur si son nom est indiqué, le lieu, l'époque et les objets. Ces indices t'aident à comprendre l'univers proposé.

À observer	Question à te poser
Les personnages	Qui agit, et que veut-il ?
Le lieu et l'époque	Où et quand se passe la scène ?
Les objets	Que révèlent-ils sur l'histoire ?
L'ambiance	Quels mots ou détails la créent ?

Interpréter sans inventer :
Pour analyser, distingue ce que tu vois de ce que tu comprends. Appuie ton idée sur un indice précis, comme un mot, une couleur ou un objet. Cette habitude rend tes réponses plus claires et évite les interprétations sans preuve.

Exemple d'analyse :
Dans une scène, un personnage serre une lettre froissée. Tu peux dire que l'objet semble important, car il est montré en gros plan. Tu ne peux pas affirmer ce qu'elle contient si le texte ne le précise pas.

3. Transformer une idée en création :

Construire un texte clair :
Pour présenter une idée, écris d'abord ce que tu veux faire comprendre. Organise ensuite tes phrases : une introduction pour poser la situation, un développement pour raconter ou expliquer, puis une fin qui ferme la scène. Utilise des connecteurs comme « d'abord », « ensuite » et « enfin ».

Mini cas concret et livrable attendu :
Pour un exercice, tu dois imaginer l'objet trouvé par un personnage dans une loge de théâtre. En 30 minutes, tu choisis son apparence, tu écris une scène de 120 à 150 mots et tu dessines un croquis légendé.

- Tu définis le personnage et le lieu.
- Tu choisis 3 détails visibles pour l'objet.
- Tu rédiges la scène avec des connecteurs simples.
- Tu relis le texte et vérifies que chaque détail sert l'histoire.

Le livrable attendu comprend un texte propre et un croquis lisible avec 3 légendes. En atelier, j'ai souvent vu des élèves partir directement dans le dessin. Pourtant, quelques notes préparatoires évitent les retours en arrière.

Vérifier ton travail :
Avant de rendre ton texte, relis-le à voix basse. Vérifie que le lecteur comprend qui agit, où se passe la scène et pourquoi l'objet compte. Une relecture courte permet souvent de repérer une phrase floue ou une répétition.

Ce qu'il faut retenir

Nourris ton imagination en observant le monde et en notant les détails qui t'inspirent. Pour analyser une œuvre, distingue les faits de tes interprétations et appuie tes idées sur des indices précis.

- Note tes idées, questions et observations dans un carnet.
- Repère les personnages, le lieu, l'époque, les objets et l'ambiance.
- Organise ta création avec une introduction, un développement et une fin.
- Relis ton travail pour vérifier sa clarté et la cohérence des détails.

Quelques notes préparatoires t'aident à transformer une piste en **création cohérente**. Appuie-toi sur des **indices précis** et prends le temps de relire avant de présenter ton texte ou ton dessin.

Histoire-géographie

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

Cette matière participe à l'épreuve Français, Histoire-géographie et EMC, de **coefficient 3**. L'oral dure 15 minutes maximum en CCF, en dernière année. À l'examen final ponctuel, il dure 15 minutes, dont 5 de préparation.

Conseil :
Je te conseille de prévoir **2 courtes révisions** par semaine. Construis une frise chronologique et une fiche par thème. Pour rendre tes révisions concrètes, essaie de replacer un accessoire de scène dans son époque, puis justifie ton choix.

Entraîne-toi à présenter un document à voix haute. Identifie son auteur, sa date et son idée principale avant d'expliquer son intérêt. Évite de simplement le décrire. Si tu hésites, respire et reprends calmement avec une phrase courte.

Table des matières

Chapitre 1 : L'affirmation démocratique en France de 1789 à la Ve République ..... Aller
1. De la révolution française à la république ..... Aller
2. Faire vivre la démocratie et lire ses traces ..... Aller

Chapitre 2 : La France dans la construction européenne depuis 1950 ..... Aller
1. De la paix à la coopération économique ..... Aller
2. Une union qui prend une nouvelle dimension ..... Aller

Chapitre 3 : Transports, déplacements et organisation des espaces ..... Aller
1. Comprendre comment les transports transforment les espaces ..... Aller
2. Organiser les déplacements et les espaces de travail ..... Aller
3. Préparer un déplacement concret ..... Aller

Chapitre 4 : Acteurs et transformations des espaces urbains ..... Aller
1. Comprendre comment la ville se transforme ..... Aller
2. Identifier les acteurs et leurs rôles ..... Aller
3. Étudier un projet urbain sur le terrain ..... Aller

Chapitre 1 : L'affirmation démocratique en France de 1789 à la Ve République

1. De la révolution française à la république :

Comprendre le changement de 1789 :
Avant 1789, le roi concentre l'essentiel du pouvoir et la société est divisée en ordres. La Révolution française remet en cause ce système. Les citoyens commencent à revendiquer des droits et une participation aux décisions politiques.

Les principales étapes :
La démocratie française se construit lentement. Les régimes changent, et le droit de vote s'élargit progressivement. Retenir quelques dates repères t'aide à remettre les événements dans l'ordre, plutôt qu'à apprendre une longue liste sans comprendre.

Date	Repère historique	Ce que cela change
1789	Révolution française et Déclaration des droits de l'homme et du citoyen	Des droits et des libertés sont affirmés.
1848	Début de la IIe République	Le suffrage universel masculin est instauré.
1944	Les femmes obtiennent le droit de vote	Le corps électoral s'élargit aux femmes.
1958	Naissance de la Ve République	Une nouvelle Constitution organise les pouvoirs.

Les idées à retenir :
En 1789, la Déclaration affirme notamment l'égalité en droits et la souveraineté de la nation. Mais ces principes ne donnent pas immédiatement le droit de vote à tout le monde. L'égalité proclamée et l'égalité réellement vécue ne progressent pas toujours au même rythme.

Exemple d'évolution du droit de vote :
En 1848, les hommes peuvent voter sans condition de fortune, mais les femmes restent exclues. Elles votent pour la première fois aux élections nationales en 1945. Ce repère montre que la démocratie s'est élargie par étapes.

2. Faire vivre la démocratie et lire ses traces :

Les institutions et les citoyens :
Dans une démocratie, les citoyens choisissent leurs représentants par le vote. La Constitution fixe les règles du pouvoir. Sous la Ve République, les institutions comprennent

notamment le président de la République, le gouvernement et le Parlement, qui vote les lois.

Document à observer :
La Déclaration des droits de l'homme et du citoyen, adoptée en 1789, est un document politique. Quand tu l'étudies, repère sa date, son lieu de création, ses auteurs collectifs et les droits qu'elle défend. Ces indices t'aident à comprendre son contexte.

Elle est utile pour voir comment des idées démocratiques sont formulées et transmises. Dans ton métier, une affiche, un insigne ou une urne peuvent aussi raconter une époque. Leur forme, leurs matériaux et leurs symboles doivent correspondre au contexte historique représenté.

Exemple de mini cas pour préparer des accessoires :
Contexte : tu aides à préparer une scène située en 1848. Étapes : tu vérifies la date, tu sélectionnes une affiche républicaine et une urne cohérentes, puis tu notes les sources de tes choix. Résultat : les accessoires rendent la scène crédible.

Livrable attendu : une fiche de recherche d'une page avec 3 références visuelles, la date de chaque objet choisi et une courte justification. Ce travail évite d'utiliser un symbole créé bien après l'époque représentée.

Ta vérification rapide :

- Repère la date et le lieu du document.
- Identifie l'événement ou le régime concerné.
- Vérifie qui avait le droit de voter à cette période.
- Relie les objets et les symboles à leur époque.
- Note une source fiable pour chaque choix de décor ou d'accessoire.

Pour vérifier que tu as compris, réponds rapidement à ces questions : que se passe-t-il en 1789 ? En quelle année les femmes votent-elles pour la première fois aux élections nationales ? À quoi sert une Constitution ?

Ce qu'il faut retenir

Depuis 1789, la démocratie française se construit progressivement : les droits sont affirmés, puis le droit de vote s'élargit par étapes.

- En 1789, la Déclaration affirme l'égalité en droits et la **souveraineté de la nation**.
- En 1848, le **suffrage universel masculin** est instauré ; les femmes obtiennent le droit de vote en 1944 et votent aux élections nationales dès 1945.
- En 1958, la Constitution fonde la Ve République et organise les pouvoirs.

- Pour étudier un document ou préparer des accessoires historiques, vérifie leur date, leur contexte et tes sources.

Les principes démocratiques ne deviennent pas immédiatement une réalité pour tous. La Constitution encadre le pouvoir, tandis que les citoyens participent notamment en élisant leurs représentants.

Chapitre 2 : La France dans la construction européenne depuis 1950

1. De la paix à la coopération économique :

Le contexte :
Après la Seconde Guerre mondiale, l'Europe est détruite et les tensions restent fortes, surtout entre la France et l'Allemagne. Des responsables politiques cherchent un moyen concret d'éviter une nouvelle guerre. L'idée est de faire coopérer les pays sur des activités essentielles.

Les premières étapes :
Le 9 mai 1950, le ministre français Robert Schuman propose de mettre en commun le charbon et l'acier. Ces matières servent alors à l'industrie et à la fabrication d'armes. Six pays signent le traité de Paris en 1951, dont la France et l'Allemagne. La CECA entre en fonction en 1952.

Une coopération élargie :
En 1957, les 6 pays fondateurs signent les traités de Rome. Ils créent la Communauté économique européenne, ou CEE, afin de développer les échanges et un marché commun. La coopération s'étend aussi à l'énergie nucléaire civile avec Euratom.

Exemple d'étude de document :
Sur une affiche de 1950, repère la date, l'auteur et les mots « charbon » ou « acier ». En 3 phrases, explique le projet de Robert Schuman et son objectif de paix. Livrable attendu : une courte analyse de 50 mots, avec 2 dates exactes.

2. Une union qui prend une nouvelle dimension :

Du marché commun à l'union européenne :
La coopération avance par étapes. Le marché unique, lancé en 1993, facilite la circulation des personnes, des marchandises, des services et des capitaux. Le traité de Maastricht, signé en 1992 et appliqué en 1993, crée officiellement l'Union européenne et prépare la monnaie unique.

Des changements visibles au quotidien :
Pour toi, l'Europe peut rendre plus simples certains déplacements, échanges et projets d'études ou de travail entre pays membres. La monnaie commune facilite les paiements dans les pays qui utilisent l'euro. Attention, l'Union européenne et la zone euro ne désignent pas exactement la même chose.

Date	Repère à retenir	Pourquoi c'est important
1950	Proposition de Robert Schuman	Lancement du projet de coopération

1951-1952	Traité de Paris et CECA	Mise en commun du charbon et de l'acier
1957-1958	Traités de Rome et CEE	Développement du marché commun
1992-1993	Traité de Maastricht	Création de l'Union européenne

Mini cas pratique :
Tu prépares une frise pour présenter l'Europe à ton équipe d'atelier. Place 4 repères, de 1950 à 1993, puis associe à chacun une image simple, comme une pièce d'acier ou une carte. Livrable attendu : une frise lisible sur une feuille A4, avec 4 dates et 4 légendes courtes.

Questions rapides :

- Quel était l'objectif principal de la proposition de Robert Schuman ?
- Quels 2 secteurs la CECA mettait-elle en commun ?
- Quelle différence fais-tu entre la CEE et l'Union européenne ?
- Pourquoi faut-il distinguer la date de signature d'un traité et celle de son entrée en vigueur ?

Ce qu'il faut retenir

La construction européenne commence après la Seconde Guerre mondiale pour consolider la paix grâce à la coopération. Elle évolue ensuite vers un marché commun, puis vers l'Union européenne.

- En 1950, Robert Schuman propose de mettre en commun le charbon et l'acier : la CECA naît en 1952.
- Les traités de Rome de 1957 fondent la CEE et développent le **marché commun**.
- Le traité de Maastricht, signé en 1992 et appliqué en 1993, crée l'Union européenne et prépare la monnaie unique.
- Le **marché unique** facilite la circulation, mais l'Union européenne et la zone euro sont distinctes.

Retenir ces étapes te permet de comprendre le rôle de la France dans une **coopération européenne** progressivement élargie, de la paix à des échanges plus intégrés.

Chapitre 3 : Transports, déplacements et organisation des espaces

1. Comprendre comment les transports transforment les espaces :

Se déplacer pour relier les lieux :
Un transport relie des lieux et facilite les déplacements des personnes ou des marchandises. Quand une route, une gare ou une ligne de métro apparaît, les habitants accèdent plus facilement au travail, aux commerces et aux services.

Une évolution dans le temps :
En France, les chemins de fer se développent au XIXe siècle. À Paris, la première ligne de métro ouvre le 19 juillet 1900, entre la porte Maillot et la porte de Vincennes. Elle accompagne l'Exposition universelle et relie plusieurs quartiers de la ville.

Ces réseaux modifient l'organisation des espaces. Les gares attirent des commerces et des activités, tandis que les quartiers mieux reliés deviennent plus accessibles. Pour toi, lire une carte des transports aide à comprendre où se trouvent les lieux et comment les personnes y circulent.

Exemple d'étude de cas à paris :
En 1900, la ligne de métro entre la porte Maillot et la porte de Vincennes relie l'ouest et l'est de Paris. Elle dessert des sites importants de l'Exposition universelle, ce qui facilite les déplacements des visiteurs.

2. Organiser les déplacements et les espaces de travail :

Observer les trajets :
Pour comprendre un espace, repère les points de départ, les destinations et les moyens de transport. Regarde aussi les temps de trajet, les correspondances, les zones de circulation et les endroits où les personnes attendent ou se croisent.

Appliquer cette méthode en atelier :
Dans un atelier de fabrication d'accessoires, les déplacements doivent rester simples et sûrs. Place les outils près des postes où tu en as besoin, garde les passages libres et prévois une zone distincte pour les objets fragiles ou terminés.

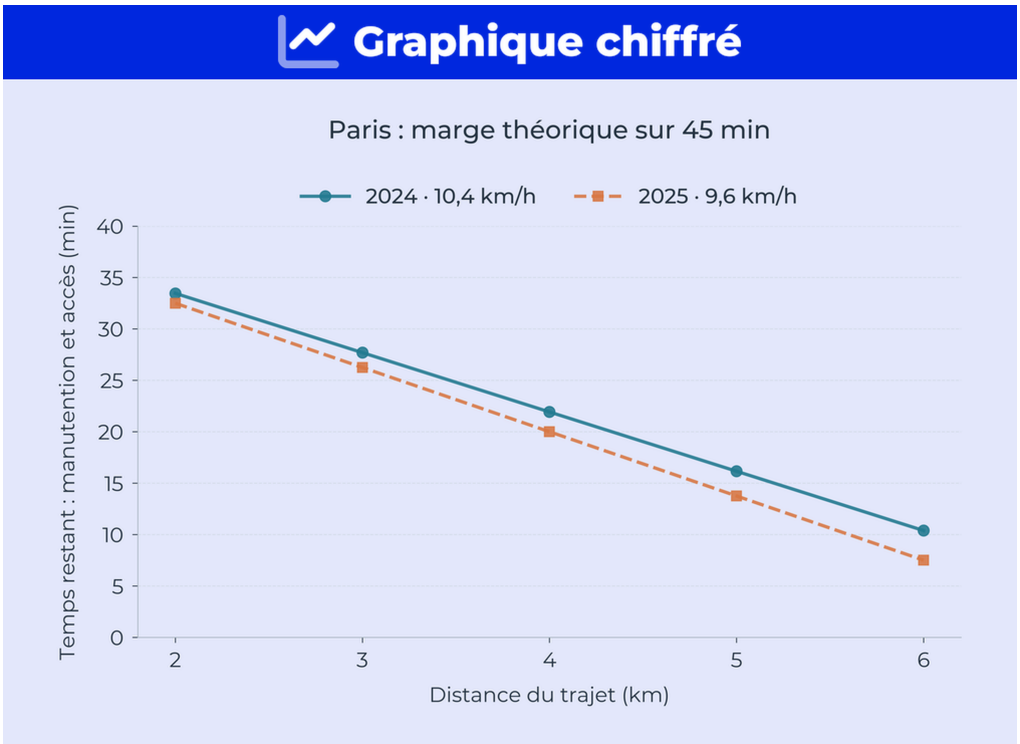
Sur un plan, indique les entrées, les sorties, les espaces de stockage et le chemin entre chaque poste. Cette méthode te sert aussi à préparer le transport d'un accessoire vers un lieu de tournage ou de spectacle.

À vérifier	Question à te poser
Trajet	Quel est le chemin le plus simple ?

Durée	Combien de minutes faut-il prévoir ?
Sécurité	Les passages restent-ils dégagés ?
Matériel	L'accessoire est-il protégé et identifié ?
Livraison	Qui récupère l'objet à l'arrivée ?

3. Préparer un déplacement concret :

Mini cas pratique :
Tu dois transporter 3 accessoires fragiles de l'atelier vers un lieu de tournage situé à 4 kilomètres. Tu as 45 minutes avant le début de l'installation. Commence par vérifier l'adresse, le trajet, le temps de transport et les conditions d'accès au site.



Représentation visuelle

Frise chronologique illustrant l'évolution de l'Europe entre 1950 et 1993

Étapes et livrable attendu :

- Choisis un itinéraire et note le moyen de transport prévu.
- Prévois 10 minutes de marge pour un retard ou une difficulté d'accès.
- Emballe et étiquette chacun des 3 accessoires.
- Indique qui transporte les objets et qui les réceptionne.

Le résultat attendu est une fiche de déplacement d'une page, avec l'adresse, l'itinéraire, l'horaire de départ, la liste des 3 accessoires et le nom de la personne qui les récupère. En stage, cette fiche évite les oublis et les allers-retours inutiles.

Questions rapides :

- En quelle année la première ligne de métro parisienne a-t-elle ouvert ?
- Pourquoi les transports peuvent-ils modifier l'organisation d'un quartier ?
- Quelle information dois-tu noter pour organiser le transport d'un accessoire fragile ?

Ce qu'il faut retenir

Les transports relient les lieux et transforment leur organisation en améliorant l'accès aux activités et aux services. Pour planifier un déplacement, repère les trajets, leur durée et les conditions de sécurité.

- Les gares et réseaux peuvent attirer commerces et activités.
- Dans un atelier, garde les passages libres et place le matériel près des postes utiles.
- Pour transporter des objets fragiles, vérifie l'itinéraire, prévois une marge, emballe-les et précise qui les réceptionne.

Une fiche de déplacement claire limite les oublis et les retards. Elle doit indiquer l'adresse, l'horaire, l'itinéraire et les objets transportés.

Chapitre 4 : Acteurs et transformations des espaces urbains

1. Comprendre comment la ville se transforme :

Des changements visibles :
Une ville n'est jamais figée. Depuis les années 1960, les espaces urbains se sont étendus vers les périphéries. On appelle périurbanisation cette progression de la ville autour de son centre. Elle transforme les paysages, les déplacements et les habitudes des habitants.

Les transformations au quotidien :
Un quartier peut accueillir de nouveaux logements, une ligne de tramway ou un parc. D'autres espaces, comme des friches industrielles, peuvent être réutilisés. Ces changements répondent à des besoins, mais ils peuvent aussi modifier les commerces, les loyers et la place des habitants.

Exemple de transformation :
Une ancienne usine devient une médiathèque et des logements. Le bâtiment change de fonction, mais sa façade en briques est conservée. Ce choix garde une trace de l'histoire ouvrière du quartier.

Document à observer :
Pour étudier une transformation, compare un plan ou une photographie ancienne avec un document récent. Repère la date, le lieu, les bâtiments ajoutés ou disparus et les espaces qui ont changé d'usage. Cette méthode t'aide à expliquer concrètement l'évolution d'un quartier.

2. Identifier les acteurs et leurs rôles :

Des acteurs différents :
La commune et l'intercommunalité organisent une partie de l'aménagement. L'État peut soutenir certains projets, notamment par l'intermédiaire de l'ANRU, créée dans le cadre d'une loi du 1er août 2003. Les promoteurs, les bailleurs sociaux, les associations et les habitants participent aussi, chacun à sa manière.

Des intérêts parfois différents :
Les acteurs ne poursuivent pas toujours le même objectif. Une mairie peut vouloir créer des logements et des espaces publics, tandis que des habitants souhaitent protéger un jardin ou éviter une hausse des loyers. Écouter ces points de vue permet de comprendre les débats autour d'un projet.

Acteur	Rôle possible	Question à se poser
Commune	Planifier les aménagements locaux	Quel besoin cherche-t-elle à satisfaire ?

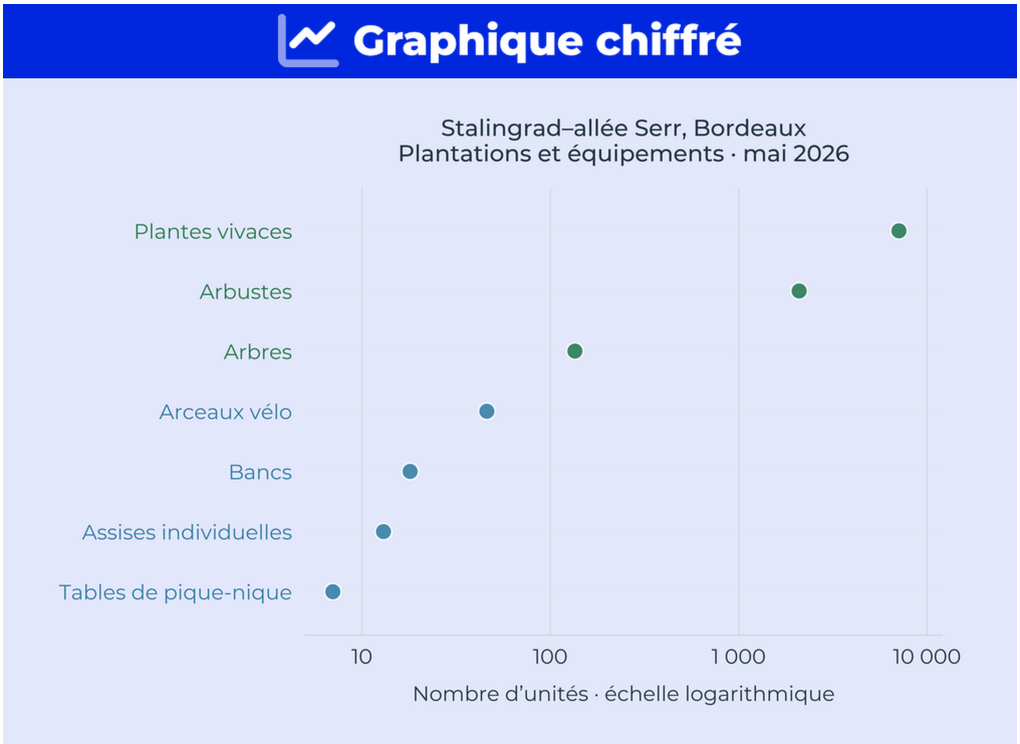
ANRU et État	Soutenir des projets de renouvellement urbain	Quelles transformations sont financées ?
Habitants et associations	Exprimer des besoins et participer aux échanges	Qui profite du projet, et qui peut être gêné ?

Le lien avec ton métier :
En stage, tu peux travailler dans un quartier en chantier ou préparer des accessoires pour un décor urbain. Observer les usages du lieu t'aide à choisir des objets crédibles, comme une signalétique temporaire, du mobilier déplacé ou des traces de travaux.

3. Étudier un projet urbain sur le terrain :

Une méthode simple :
Commence par localiser le quartier et dater les documents. Note ensuite les changements visibles et les acteurs mentionnés. Enfin, explique les effets possibles sur les habitants. Sépare toujours ce que tu observes de ce que tu supposes, c'est une erreur fréquente dans les analyses.

Mini cas concret :
Dans un quartier fictif, une place de 1 200 m² doit être réaménagée en 6 mois. La mairie prévoit 20 arbres et un espace de jeux. Des habitants demandent de garder 8 places de stationnement et de maintenir l'accès aux commerces pendant les travaux.



Étapes et livrable attendu :

- Repère sur un plan la place, les commerces et les accès.
- Note les acteurs concernés et leurs demandes.
- Compare la situation avant travaux avec le projet annoncé.
- Rédige une fiche de terrain d'une page avec 3 changements observés, 2 acteurs et 1 effet possible sur les habitants.

Le livrable est une fiche claire, datée et accompagnée d'un croquis légendé. Dans un travail d'accessoiriste, ce type de relevé peut aussi servir à préparer un décor cohérent avec l'état réel du quartier.

Check-list de terrain :

- Note le lieu et la date de ton observation.
- Photographie ou dessine les éléments utiles, en respectant les consignes du lieu.
- Repère les travaux, les bâtiments et les usages de l'espace.
- Identifie au moins 2 acteurs et leurs objectifs.
- Vérifie que tes conclusions s'appuient sur des faits observés.

Questions rapides :

- Qu'est-ce que la périurbanisation ?
- Donne 2 acteurs qui peuvent participer à un projet urbain.
- Pourquoi comparer des documents de dates différentes ?

Ce qu'il faut retenir

La ville évolue sous l'effet de la **périurbanisation** et de projets qui transforment les usages, les paysages et la vie des habitants.

- La commune, l'État, l'ANRU, les promoteurs, les associations et les habitants participent à l'aménagement, avec des intérêts parfois divergents.
- Pour étudier un projet, compare des documents datés, repère les changements et distingue les faits observés des suppositions.
- Sur le terrain, note le lieu, les acteurs, leurs objectifs et les effets possibles sur les habitants.

Une **observation rigoureuse** t'aide à comprendre les transformations et à produire une fiche claire, utile aussi pour concevoir un décor urbain crédible.

Enseignement moral et civique

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, l'EMC t'aide à comprendre les **valeurs de la République**, la laïcité, les libertés et les responsabilités. Tu apprends à argumenter et à respecter les différences. Relie ces notions à l'atelier, par exemple en réfléchissant aux discriminations dans une équipe.

Cette matière intègre l'épreuve de Français, histoire-géographie-enseignement moral et civique, de **coefficient global 3**. L'oral d'histoire-géographie-EMC dure 15 minutes maximum en CCF, en dernière année. En examen final ponctuel, il comprend 5 minutes de préparation et 10 minutes d'entretien. L'EMC n'a pas de coefficient distinct.

Conseil :
Prévois **15 minutes de révision** chaque semaine. Prépare une fiche par notion avec une définition simple et un exemple concret. Tu peux imaginer une répartition injuste des tâches dans l'atelier, puis expliquer comment défendre l'égalité sans agresser tes collègues.

Entraîne-toi à **présenter un document** à voix haute. Identifie son auteur, son contexte et son message. Je te conseille d'expliquer tes arguments plutôt que de réciter. Si tu hésites, respire et reprends calmement.

Table des matières

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité ..... Aller
1. Comprendre l'état de droit et les libertés ..... Aller
2. Appliquer la laïcité et respecter les convictions ..... Aller

Chapitre 2 : Liberté d'expression et responsabilité de l'information ..... Aller
1. Exprimer une idée sans porter atteinte aux autres ..... Aller
2. Vérifier et partager une information responsable ..... Aller

Chapitre 3 : Égalité, diversité et cohésion démocratique ..... Aller
1. Comprendre l'égalité et la diversité ..... Aller
2. Respecter les différences et prévenir les discriminations ..... Aller
3. Faire vivre la cohésion démocratique ..... Aller

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité

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

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

Des libertés et des limites :
Tu as notamment le droit de t'exprimer, de croire ou de ne pas croire, et de participer à la vie collective. Mais tes choix ne doivent pas supprimer les droits d'autrui ni mettre en danger la sécurité ou l'ordre public.

Repères dans le temps :
La Déclaration des droits de l'homme et du citoyen date du 26 août 1789. La Constitution du 4 octobre 1958 affirme que la France est une République laïque et garantit l'égalité devant la loi, sans distinction de religion.

Exemple en atelier :
Sur un plateau, un désaccord éclate sur la répartition du matériel. Tu peux défendre ton idée calmement, écouter l'autre personne et demander l'aide de l'équipe. Insulter ou menacer un collègue ne relève pas de la liberté d'expression.

Questions rapides :

- À quelle date la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen a-t-elle été adoptée ?
- Une liberté permet-elle de porter atteinte aux droits d'une autre personne ?

2. Appliquer la laïcité et respecter les convictions :

Le sens de la laïcité :
La loi du 9 décembre 1905 sépare les Églises et l'État. La laïcité garantit la liberté de conscience et le libre exercice des cultes, dans le respect de l'ordre public. Elle impose aussi la neutralité de l'État, qui ne favorise aucune religion.

Au travail et en formation :
Dans une entreprise privée, tu peux exprimer tes convictions, mais certaines restrictions peuvent exister si elles sont justifiées par le travail à effectuer et proportionnées. En stage, demande conseil à ton tuteur plutôt que de supposer que les mêmes règles s'appliquent partout.

Mini cas concret :

Tu aides à préparer une présentation de 6 accessoires dans un service municipal. L'équipe choisit les objets selon le thème et le budget, sans privilégier une conviction. Tu vérifies la consigne, échanges avec ton tuteur et notes les choix retenus.

Résultat attendu : une sélection cohérente et respectueuse de tous. Livrable : une fiche d'inventaire d'une page, avec les 6 accessoires, leur usage et leur emplacement. Si une difficulté survient, signale-la sans juger les convictions d'une personne.

Ta check-list sur le terrain :

- Relis la consigne avant de préparer le matériel.
- Traite chaque personne avec respect, quelles que soient ses convictions.
- Exprime ton désaccord sans insulte ni menace.
- Demande à ton tuteur si une règle te semble floue.
- Note les décisions utiles à l'équipe dans la fiche de suivi.

Questions rapides :

- Quel texte fondateur sur la séparation des Églises et de l'État date de 1905 ?
- À qui peux-tu demander de l'aide si une règle de stage n'est pas claire ?

Ce qu'il faut retenir

L'**État de droit** soumet chacun aux règles communes et protège les libertés, dans le respect des droits d'autrui et de l'ordre public.

- La Déclaration des droits de l'homme et du citoyen date de 1789 ; la Constitution de 1958 affirme la laïcité et l'égalité devant la loi.
- La loi de 1905 garantit la liberté de conscience et la neutralité de l'État.
- Au travail ou en stage, respecte les convictions, vérifie les consignes et demande conseil à ton tuteur si une règle est floue.

Tu peux exprimer tes désaccords sans insulte ni menace. La **laïcité protège chacun** et invite à traiter toutes les personnes avec respect.

Chapitre 2 : Liberté d'expression et responsabilité de l'information

1. Exprimer une idée sans porter atteinte aux autres :

Une liberté importante :
En France, la liberté d'expression te permet de donner ton avis, de créer et de partager des informations. Elle s'exerce dans la vie quotidienne, au travail et en ligne. En atelier, tu peux proposer une idée différente, à condition de rester respectueux.

Des limites à connaître :
Cette liberté ne donne pas le droit d'insulter, de menacer ou d'accuser quelqu'un sans preuve. La loi du 29 juillet 1881 distingue notamment la diffamation, qui attribue un fait portant atteinte à une personne, et l'injure, qui l'offense.

Exemple d'échange en atelier :
Tu peux dire « Je pense que cet accessoire manque de stabilité, car il bascule pendant les essais ». Tu critiques le travail avec un argument observable. Évite plutôt les attaques personnelles comme « Tu es incapable ».

Quand tu n'es pas d'accord ?
Parle du problème précis, explique ce que tu as constaté et propose une amélioration. J'ai souvent vu qu'une remarque formulée calmement aide davantage l'équipe qu'un reproche lancé sous le coup de la fatigue.

2. Vérifier et partager une information responsable :

Avant de relayer une information :
Une photo, une légende ou une rumeur peut circuler vite et donner une mauvaise image d'une personne ou d'un atelier. Avant de publier, vérifie la source, la date et le contexte. Si tu ne peux pas confirmer un fait, ne le présente pas comme certain.

Respecter l'image et la vie privée :
Avant de publier la photo identifiable d'un camarade ou d'un collègue, demande son accord. La CNIL recommande de demander l'autorisation avant de diffuser l'image d'une autre personne en ligne.

Repères rapides :

Avant de publier	Le geste utile
La source	Vérifie qui a donné l'information.
La date	Regarde si elle est encore d'actualité.

Les personnes	Demande leur accord pour une photo identifiable.
Le contenu	Retire les insultes et les détails privés.

Mini-cas : une photo de décor :
En stage, tu prends une photo d'un accessoire en cours de fabrication. Avant de la publier, tu demandes l'accord du responsable, vérifies que personne n'apparaît sans autorisation et retires les détails confidentiels. En 10 minutes, tu prépares une image sûre.

Livrable attendu :
Prépare une fiche de vérification d'une page avec 4 cases : source confirmée, date contrôlée, accord obtenu et légende relue. Résultat attendu : une publication claire, exacte et respectueuse, prête à être validée par ton responsable avant diffusion.

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre critiquer une idée et attaquer une personne ?
- Que vérifies-tu avant de partager une information ?
- Pourquoi demander l'accord avant de publier une photo identifiable ?

Ce qu'il faut retenir

Tu peux exprimer tes idées librement, mais sans insulter, menacer ni accuser sans preuve. Pour partager une information, adopte une démarche **responsable et vérifiée**.

- Critique un fait précis avec des arguments, sans attaquer la personne.
- Vérifie la **source et la date** avant de relayer une information.
- Demande l'accord avant de publier une photo identifiable et protège les détails privés.

Avant toute diffusion, relis le contenu et fais-le valider si nécessaire. Tu contribues ainsi à une communication **respectueuse et fiable**.

Chapitre 3 : Égalité, diversité et cohésion démocratique

1. Comprendre l'égalité et la diversité :

Des principes qui se complètent :
L'égalité signifie que chaque personne a les mêmes droits et doit être traitée sans discrimination. La diversité, c'est la présence de personnes aux parcours, aux cultures, aux croyances ou aux capacités différentes. Une démocratie protège ces différences tout en appliquant les mêmes règles à toutes et tous.

Quelques repères dans le temps :
Le 26 août 1789, la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen affirme l'égalité en droits. En 1958, l'article 1 de la Constitution française rappelle l'égalité devant la loi, sans distinction d'origine ou de religion. Ces principes servent de repères pour agir au quotidien.

Ce que ça change dans ton métier :
Sur un tournage ou dans un atelier de fabrication d'accessoires, tu travailles avec des personnes différentes. L'égalité, ce n'est pas traiter tout le monde de façon identique dans chaque situation, c'est permettre à chacun de participer et d'être respecté.

Exemple d'égalité dans l'atelier :
Une personne a une mobilité réduite et ne peut pas accéder à une étagère en hauteur. Tu peux placer les outils utiles à portée de main, sans lui retirer les tâches qu'elle peut réaliser. Le but est de lui permettre de travailler en sécurité et avec l'équipe.

2. Respecter les différences et prévenir les discriminations :

Reconnaître une discrimination :
Une discrimination consiste à désavantager une personne en raison d'un critère comme son origine, son sexe, son handicap, sa religion ou son âge. Une remarque blessante peut aussi installer un climat d'exclusion. Si tu es témoin, ne banalise pas la situation et cherche l'aide d'un responsable.

Une règle commune, des convictions différentes :
La loi du 9 décembre 1905 établit la séparation des Églises et de l'État. La laïcité protège la liberté de conscience, y compris celle de croire, de ne pas croire ou de changer de conviction. Dans ton travail, respecte les personnes et les règles du lieu professionnel.

Un cas concret sur un plateau :
Contexte : une équipe de 6 personnes prépare des accessoires pour une scène. Une plaisanterie répétée sur l'accent d'un collègue le met à l'écart. Étapes : tu interromps calmement la remarque, tu vérifies comment va la personne et tu en parles au responsable. Résultat : l'équipe rappelle une règle de respect. Livrable attendu : un signalement factuel en 3 lignes, avec la date, les faits observés et la personne prévenue.

3. Faire vivre la cohésion démocratique :

Participer et écouter :
La cohésion démocratique, c'est pouvoir vivre et travailler ensemble malgré nos différences. Elle repose sur des droits, des règles communes, le dialogue et la participation. Dans une équipe, écouter les idées de chacun aide à éviter les malentendus et à trouver des solutions utiles.

Mini étude de cas et questions :
Dans un atelier de 8 personnes, 2 élèves se partagent toujours les tâches de conception, tandis que les autres rangent le matériel. Après 10 minutes d'échange, l'équipe décide de faire tourner les rôles chaque semaine. Qui avait moins accès aux tâches intéressantes ? Quelle règle simple pourrait rendre la répartition plus équitable ?

Ta vérification avant et pendant le travail :
J'ai appris qu'une consigne claire évite bien des tensions. Avant de commencer, vérifie que chacun comprend son rôle, peut signaler un problème et dispose du matériel nécessaire. Tu peux t'appuyer sur cette courte liste pendant un projet ou un stage.

À vérifier	Question à te poser
Répartition	Les tâches sont-elles partagées clairement ?
Accès	Chacun peut-il accéder au matériel utile ?
Parole	Chacun peut-il donner son avis sans être interrompu ?
Respect	Les remarques restent-elles respectueuses ?
Alerte	Sais-tu à qui parler si une situation te semble injuste ?

Ce qu'il faut retenir

L'égalité garantit les mêmes droits, tandis que la diversité reconnaît les différences. Au travail, tu peux adapter les conditions pour que chacun participe pleinement.

- Préviens les **discriminations et exclusions** : interviens avec calme et alerte un responsable.
- Respecte la **liberté de conscience** et les règles communes.
- Favorise une **répartition équitable** des tâches, l'écoute et l'accès au matériel.

Le dialogue et le respect renforcent la cohésion démocratique. Vérifie que chacun peut contribuer, s'exprimer et signaler une difficulté.

Mathématiques

Présentation de la matière : En CAP Accessoiriste réalisateur, tu utilises les Mathématiques pour préparer tes fabrications. Les **calculs de dimensions**, les échelles et les volumes t'aident à passer du dessin à l'accessoire.

Cette matière conduit à l'épreuve de Mathématiques et physique-chimie, de **coefficient 2**. En CCF, les Mathématiques sont évaluées pendant la dernière année, durant 45 minutes, sur 12 points, avec utilisation d'outils numériques devant l'examinateur.

En examen final ponctuel, tu passes une **épreuve écrite** de 1 h 30, dont 45 minutes prévues pour les Mathématiques.

Conseil : Je te conseille de travailler 15 minutes, 3 fois par semaine. Reprends les conversions, la proportionnalité et la géométrie avec des exemples d'atelier. Entraîne-toi notamment à doubler les dimensions d'un accessoire dessiné.

Pour chaque exercice, note les données, choisis ta formule et indique les unités. Garde une **fiche de méthodes** et refais tes erreurs sans regarder la correction. Si tu bloques, demande rapidement une explication, tu n'as pas à progresser seul.

Table des matières

Chapitre 1 : Calcul numérique, proportionnalité et pourcentages ..... Aller
1. Calculer des quantités et des proportions ..... Aller
2. Utiliser les pourcentages dans un projet ..... Aller

Chapitre 2 : Équations et fonctions ..... Aller
1. Résoudre une équation ..... Aller
2. Comprendre une fonction ..... Aller
3. Utiliser équations et fonctions en atelier ..... Aller

Chapitre 3 : Géométrie, mesures et trigonométrie ..... Aller
1. Mesurer et tracer des formes ..... Aller
2. Utiliser les unités et les échelles ..... Aller
3. Calculer une longueur ou un angle ..... Aller

Chapitre 4 : Statistiques et probabilités ..... Aller
1. Organiser et lire des données ..... Aller
2. Comparer des résultats ..... Aller
3. Comprendre les probabilités ..... Aller

Chapitre 1 : Calcul numérique, proportionnalité et pourcentages

1. Calculer des quantités et des proportions :

Les opérations utiles :
En atelier, tu additionnes des longueurs, tu multiplies des quantités et tu divises des matériaux en parts égales. Pose les unités à côté des nombres. Ça t'aide à repérer une erreur avant de couper ou de commander.

La proportionnalité :
Deux quantités sont proportionnelles quand elles évoluent au même rythme. Si tu doubles le nombre d'accessoires identiques, tu doubles aussi la quantité de matière nécessaire. Pour passer d'une valeur à l'autre, multiplie ou divise par le même nombre.

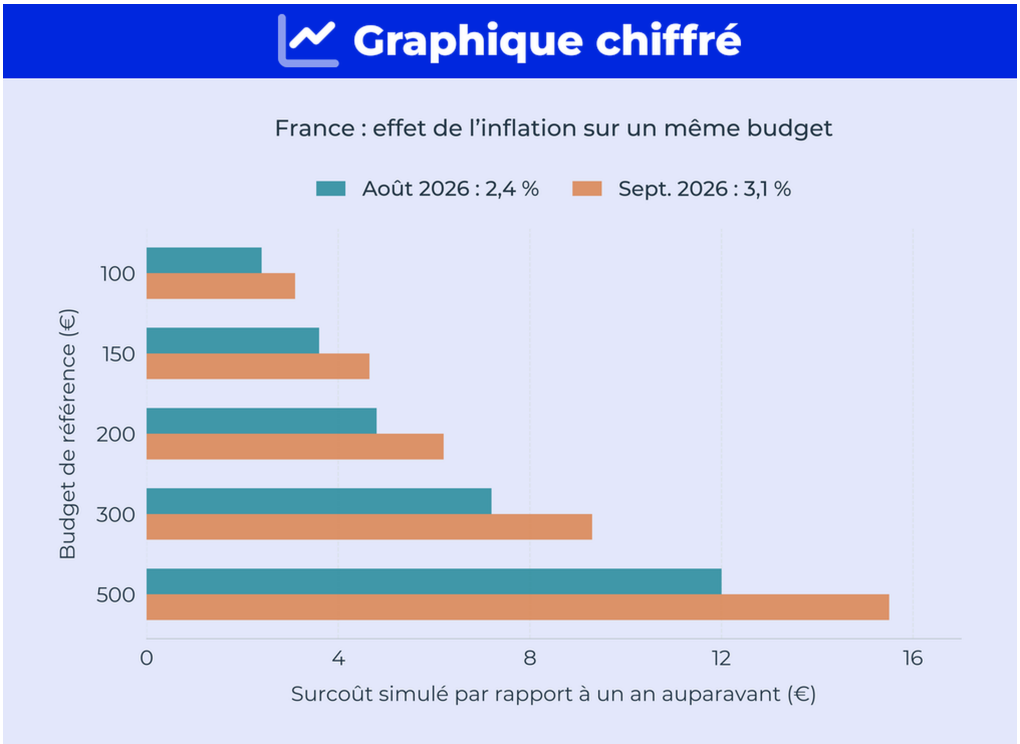
Exemple de calcul de matière :
Pour fabriquer 3 sangles, il faut 1,2 m de ruban. Une sangle demande 1,2 ÷ 3 = 0,4 m. Pour 8 sangles, calcule 0,4 × 8 = 3,2 m. Tu prévois donc 3,2 m, sans compter une éventuelle marge de sécurité.

Un tableau pour comparer :
Un tableau de proportionnalité rend les calculs plus faciles à vérifier. Dans cet exemple, la quantité de ruban augmente dans la même proportion que le nombre de sangles à fabriquer.

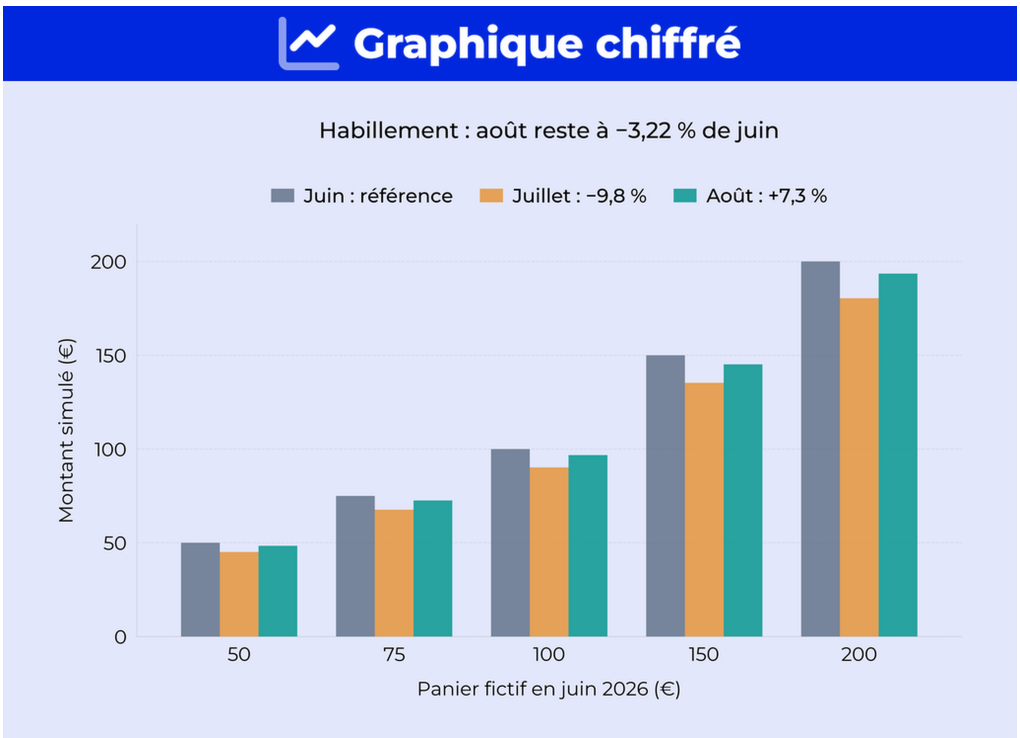
Nombre de sangles	Ruban nécessaire
1	0,4 m
3	1,2 m
8	3,2 m

2. Utiliser les pourcentages dans un projet :

Comprendre un pourcentage :
Un pourcentage représente une quantité sur 100. Pour calculer 10 % d'un prix, divise-le par 10. Pour trouver 25 %, divise-le par 4. Ces repères permettent de vérifier rapidement un devis, une remise ou une marge.



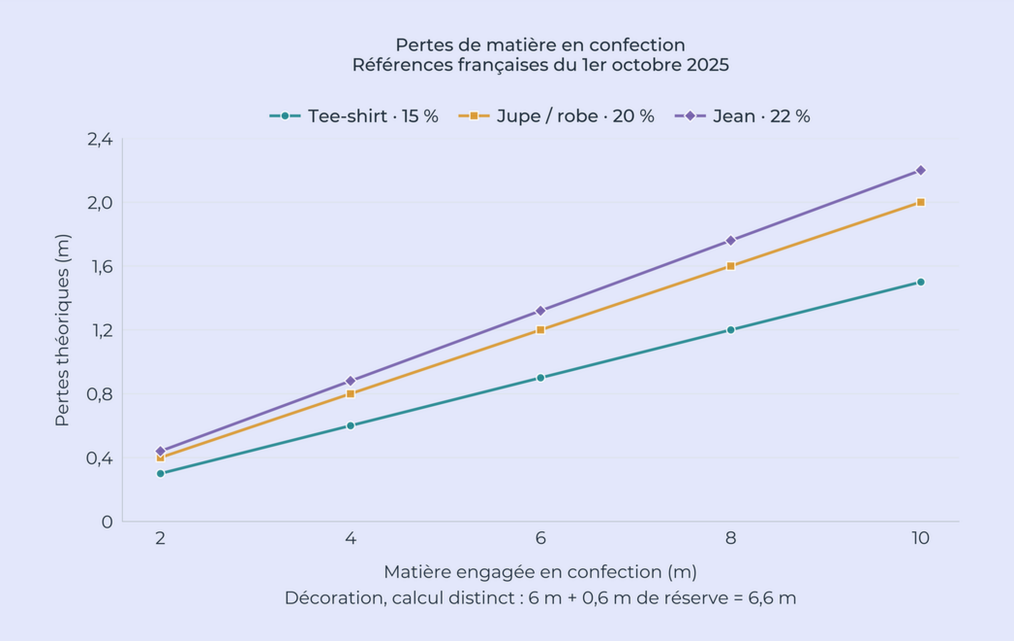
Calculer une hausse ou une réduction :
Pour ajouter 15 % à un montant, calcule d'abord 15 % de ce montant, puis additionne le résultat. Pour retirer 15 %, soustrais ce résultat. Vérifie toujours si le pourcentage porte sur un prix, une quantité ou une longueur.



Exemple de préparation d'un accessoire :

Tu dois préparer 12 décorations, chacune utilisant 0,5 m de tissu. Il faut 12 × 0,5 = 6 m. Tu prévois 10 % de tissu supplémentaire pour les essais et les erreurs : 6 × 0,10 = 0,6 m, puis 6 + 0,6 = 6,6 m. Le livrable attendu est une fiche de débit indiquant 6,6 m de tissu.

Graphique chiffré



Ta check-list sur le terrain :
Avant de transmettre tes calculs, prends une minute pour vérifier les étapes. J'ai souvent vu des erreurs venir d'une conversion oubliée ou d'un pourcentage ajouté deux fois, plutôt que d'un calcul compliqué.

- Note l'unité utilisée, par exemple m, cm ou euros.
- Vérifie que tes mesures sont dans la même unité avant de calculer.
- Repère la quantité pour une seule pièce avant de calculer le total.
- Écris clairement le pourcentage et la quantité concernée.
- Compare le résultat avec le matériel réellement disponible.

Ce qu'il faut retenir

Pour préparer tes quantités, utilise les **opérations adaptées** et vérifie toujours les unités.

- En proportionnalité, multiplie ou divise les quantités par le même nombre. Calcule d'abord le besoin pour une pièce.
- Un pourcentage correspond à une part sur 100. Ajoute-le ou retranche-le selon qu'il s'agit d'une marge, d'une hausse ou d'une réduction.

- Avant de transmettre tes calculs, vérifie les unités, le pourcentage appliqué et la cohérence du résultat.

Un **tableau de proportionnalité** aide à contrôler les quantités. Pour une marge, calcule le supplément puis ajoute-le au total. Une **vérification méthodique** limite les erreurs de préparation.

Chapitre 2 : Équations et fonctions

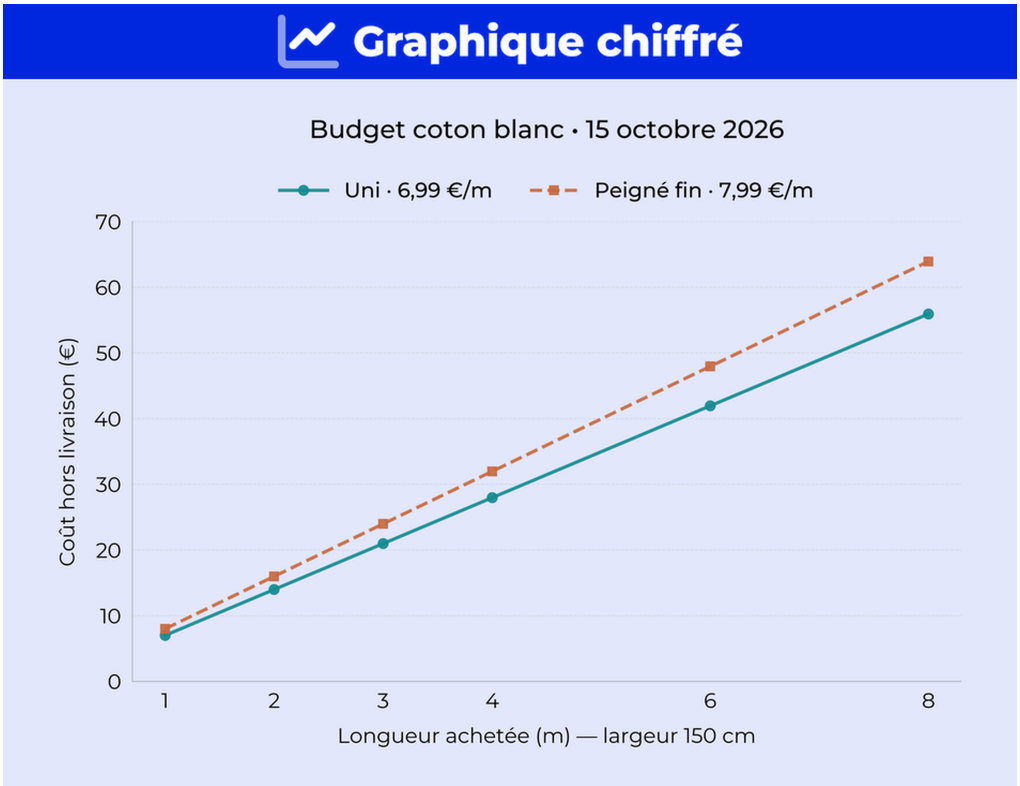
1. Résoudre une équation :

À quoi ça sert :
Une équation permet de trouver une valeur inconnue. Dans un atelier, tu peux t'en servir pour calculer le prix d'accessoires, la longueur d'une pièce ou la quantité de matériaux à prévoir. Le but est de garder l'égalité vraie pendant tes calculs.

Méthode simple :
Repère l'inconnue, souvent notée x, puis isole-la en faisant la même opération des 2 côtés. Vérifie ensuite ta réponse en remplaçant x par la valeur trouvée dans l'équation de départ.

- Si tu ajoutes un nombre d'un côté, ajoute-le aussi de l'autre.
- Si tu multiplies par un nombre d'un côté, multiplie aussi l'autre côté.

Exemple de calcul de coût :
Tu achètes 3 mètres de tissu au même prix par mètre et tu paies 24 €. L'équation est 3x = 24 €. Tu divises les 2 côtés par 3, donc x = 8 € par mètre. Cette réponse t'aide à vérifier un devis ou une facture.



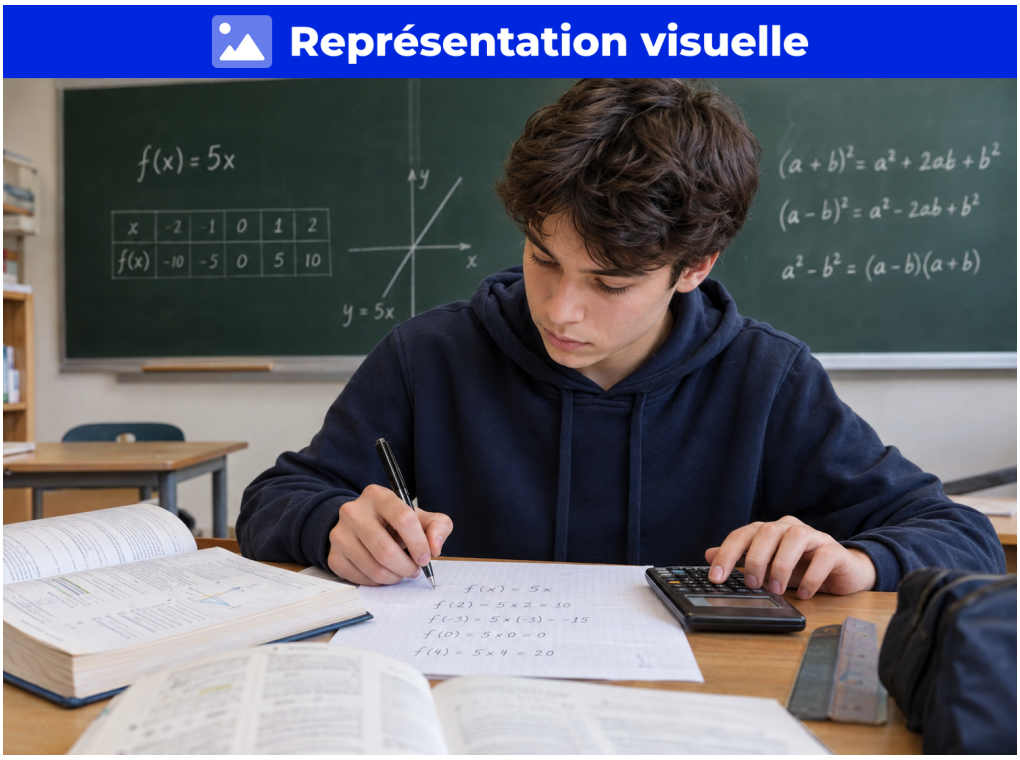
Astuce de vérification :

Remplace x par 8 dans l'équation : 3 × 8 = 24. Le résultat correspond bien au prix total. Cette vérification rapide évite de reporter une erreur dans ton bon de commande ou ta fiche de fabrication.

2. Comprendre une fonction :

Le lien entre deux valeurs :
Une fonction associe une valeur de départ à un résultat. On écrit souvent f(x). Par exemple, si un objet coûte 5 € à fabriquer et que tu en produis plusieurs, le coût total dépend du nombre d'objets réalisés.

Lire un tableau de valeurs :
Dans le tableau, x représente le nombre d'accessoires et f(x) leur coût total en euros. La règle est f(x) = 5x. Tu peux comparer plusieurs quantités avant de préparer un budget de production.



Calcul d'une fonction linéaire pour estimer le coût d'accessoires

Nombre d'accessoires, x	Coût total, f(x), en euros
1	5
2	10
4	20
6	30

Exemple de calcul avec une fonction :
Pour 6 accessoires, tu calcules f(6) = 5 × 6 = 30 €. Le coût estimé est donc de 30 €. Pense à vérifier si ce montant comprend seulement la matière ou aussi les autres frais de fabrication.

3. Utiliser équations et fonctions en atelier :

Mini-cas de fabrication :
Tu prépares 4 poignées identiques pour un accessoire de scène. Chaque poignée demande une longueur de 35 cm de corde. Pour trouver la longueur totale, tu poses 4 × 35 = 140 cm, soit 1,4 m de corde.

Étapes et livrable attendu :
Tu notes le nombre de poignées, la longueur nécessaire pour chacune, puis le calcul total avec les unités. Résultat : il faut prévoir 1,4 m de corde. Ton livrable est une fiche de débit indiquant 4 poignées, 35 cm chacune et 140 cm au total.

Checklist avant de lancer la fabrication :

- Repère l'inconnue et note son unité.
- Écris l'équation ou la règle de la fonction.
- Remplace la variable par la quantité demandée.
- Vérifie le calcul et les unités.
- Reporte le résultat sur ta fiche de fabrication.

Astuce d'atelier :
Je me trompais souvent en mélangeant centimètres et mètres. Convertis tout dans la même unité avant de calculer. Par exemple, 1,4 m correspond à 140 cm, ce qui rend la quantité plus facile à comparer avec les mesures prises sur l'établi.

Ce qu'il faut retenir

Les équations et les fonctions t'aident à calculer des quantités, des coûts ou des mesures en atelier.

- Pour résoudre une équation, isole l'inconnue en réalisant la **même opération des deux côtés**, puis vérifie le résultat.
- Une fonction, comme **f(x) = 5x**, associe une valeur à un résultat et permet d'estimer un coût selon une quantité.
- Pour préparer une fabrication, écris les données, calcule le total et indique les **unités de mesure**.

Convertis les mesures dans une unité commune avant de calculer, puis reporte le résultat vérifié sur ta fiche de fabrication.

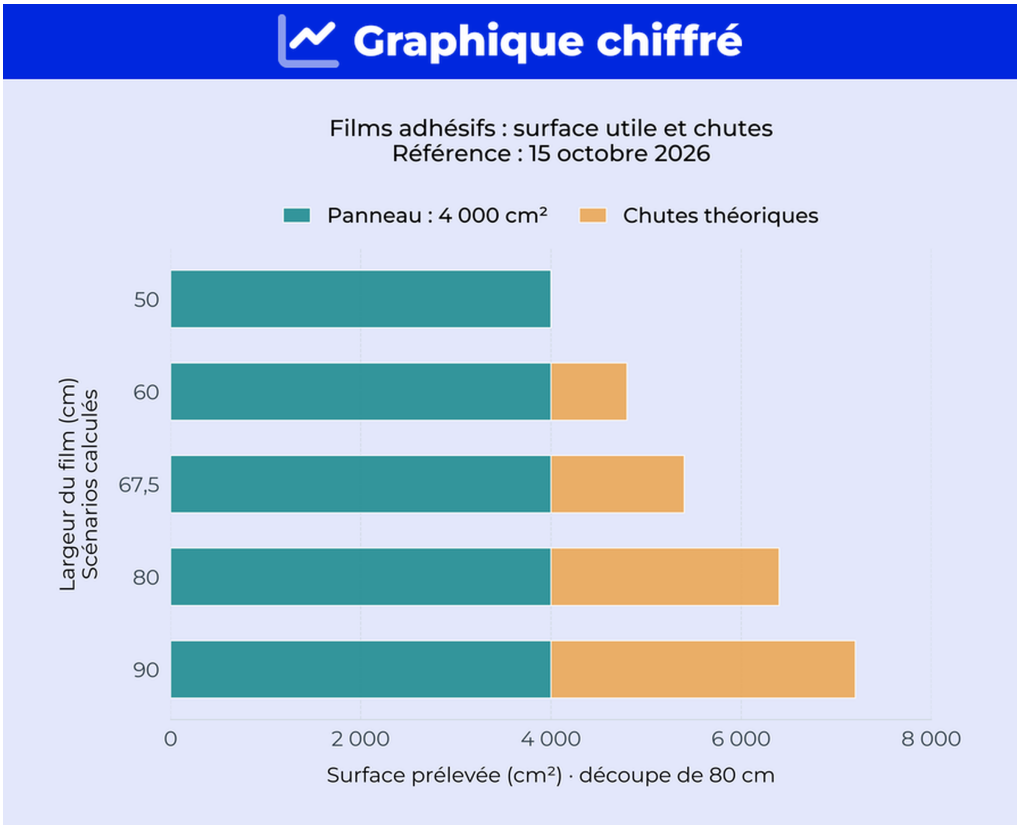
Chapitre 3 : Géométrie, mesures et trigonométrie

1. Mesurer et tracer des formes :

Choisir la bonne mesure :
En atelier, une mesure précise t'évite de fabriquer un accessoire trop grand ou trop petit. Utilise le millimètre pour les petits détails et le centimètre ou le mètre pour les éléments plus grands. Vérifie toujours l'unité demandée sur le plan.

Calculer périmètre et aire :
Le périmètre correspond au contour d'une forme. L'aire correspond à la surface à couvrir. Pour un rectangle, calcule le périmètre avec 2 × (longueur + largeur) et l'aire avec longueur × largeur.

Exemple de découpe rectangulaire :
Tu dois couvrir un panneau de 80 cm sur 50 cm. Son périmètre vaut 2 × (80 + 50) = 260 cm. Son aire vaut 80 × 50 = 4 000 cm². Prévois donc 4 000 cm² de revêtement, avec une marge de coupe adaptée.



Repères utiles :

Forme	Calcul	Utilité en atelier
Carré	Aire = côté × côté	Estimer une surface à peindre

Rectangle	Aire = longueur × largeur	Découper un panneau
Cercle	Périmètre ≈ 3,14 × diamètre	Préparer un contour arrondi

2. Utiliser les unités et les échelles :

Convertir sans se tromper :
Avant de calculer, exprime toutes les mesures dans la même unité. Pour passer des mètres aux centimètres, multiplie par 100. Pour passer des centimètres aux millimètres, multiplie par 10. Note l'unité à chaque étape, surtout sur un plan de fabrication.

Lire une échelle :
Une échelle réduit ou agrandit un objet tout en gardant ses proportions. À l'échelle 1:10, 1 cm sur le dessin représente 10 cm en réalité. Pour retrouver la dimension réelle, multiplie la mesure du dessin par 10.

Exemple de plan à l'échelle :
Sur ton plan à l'échelle 1:10, un élément mesure 7,5 cm. En réalité, il mesure 7,5 × 10 = 75 cm. Tu peux reporter cette longueur sur la pièce, puis vérifier le résultat avec un mètre ruban avant la découpe.

Mini cas de fabrication :
Tu prépares un panneau décoratif de 60 cm sur 40 cm à partir d'un dessin à l'échelle 1:5. Le livrable attendu est un patron coté. Dessine un rectangle de 12 cm sur 8 cm, indique l'échelle et note les dimensions réelles.

Check-list avant de tracer :

- Repère l'unité écrite sur le plan.
- Convertis les mesures dans une seule unité.
- Vérifie l'échelle avant de reporter une longueur.
- Note les dimensions réelles à côté du dessin.
- Contrôle une mesure avec un second outil.

3. Calculer une longueur ou un angle :

Comprendre le triangle rectangle :
Un triangle rectangle possède un angle de 90°. Son côté le plus long s'appelle l'hypoténuse. Le théorème de Pythagore permet de calculer une longueur manquante lorsque tu connais les 2 autres côtés.

Appliquer pythagore :
Dans un triangle rectangle, hypoténuse² = côté 1² + côté 2². Si tu cherches un côté de l'angle droit, soustrais le carré de l'autre côté au carré de l'hypoténuse, puis calcule la racine carrée.

Exemple de renfort en diagonale :
Un cadre rectangulaire mesure 60 cm sur 80 cm. Sa diagonale vaut $\sqrt{(60^2 + 80^2)} = \sqrt{10\,000} = 100$ cm. Tu peux donc préparer un renfort de 100 cm, puis vérifier sa longueur sur le cadre avant de le fixer.

Se servir de la trigonométrie :
La trigonométrie aide à trouver un angle ou une longueur dans un triangle rectangle. Sur une calculatrice réglée en degrés, sin(angle) = côté opposé ÷ hypoténuse. Elle est utile pour incliner une pièce ou reproduire un profil précis.

Mini cas de montage :
Tu dois poser une baguette de 100 cm en diagonale sur un cadre de 80 cm de haut. Le décalage horizontal vaut $\sqrt{(100^2 - 80^2)} = 60$ cm. Le livrable attendu est un gabarit indiquant 80 cm, 60 cm et la diagonale de 100 cm.

Ce qu'il faut retenir

Pour tracer ou fabriquer avec précision, choisis les bonnes unités et maîtrise les **calculs de surface**, les échelles et les longueurs.

- Le périmètre mesure le contour, tandis que l'aire mesure la surface. Pour un rectangle, aire = longueur × largeur.
- Convertis toutes les mesures dans une même unité et applique correctement l'échelle du plan.
- Utilise le théorème de Pythagore pour trouver une longueur manquante et la trigonométrie pour déterminer un angle ou un côté.

Vérifie tes unités et tes dimensions avant de découper. Un second contrôle aide à éviter les erreurs de fabrication.

Chapitre 4 : Statistiques et probabilités

1. Organiser et lire des données :

À quoi servent les statistiques :
Les statistiques t'aident à résumer une série de données pour mieux décider. Dans ton métier, tu peux comparer des dimensions, des coûts ou des temps de fabrication. Un tableau bien organisé évite de choisir un matériau au hasard.

Les indicateurs à connaître :
L'effectif indique combien de fois une valeur apparaît. La moyenne s'obtient en additionnant les valeurs, puis en divisant par leur nombre. La médiane est la valeur du milieu quand les données sont rangées dans l'ordre.

Exemple de relevé de mesures :
Tu mesures 5 accessoires en carton, en centimètres : 18, 20, 20, 22 et 25. Leur moyenne est (18 + 20 + 20 + 22 + 25) ÷ 5 = 21 cm. La médiane est 20 cm. Ces mesures t'aident à prévoir la taille habituelle d'une pièce.

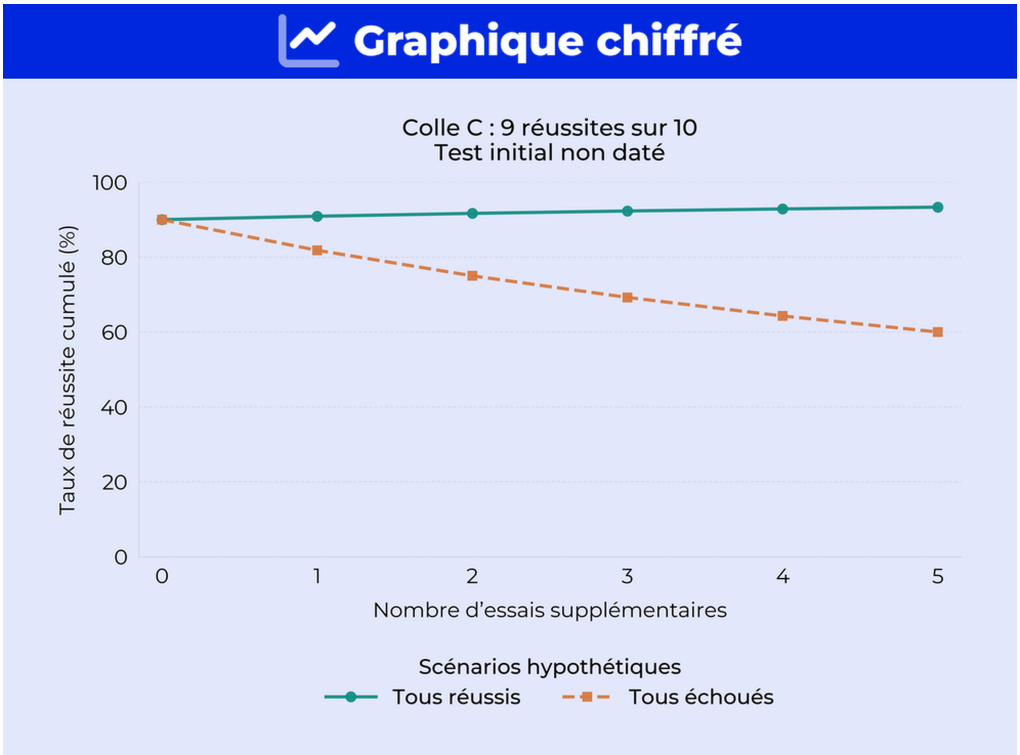
Mesure	Résultat	Interprétation
Moyenne	21 cm	Taille moyenne des 5 pièces
Médiane	20 cm	Valeur centrale des mesures rangées

2. Comparer des résultats :

Lire un tableau de données :
Un tableau permet de comparer rapidement des choix, à condition de vérifier les unités et les effectifs. Pense à noter chaque valeur au fur et à mesure. Une donnée oubliée ou comptée 2 fois fausse les résultats.

Mini cas concret :
En atelier, tu testes 3 colles sur 10 morceaux de décor chacun. Après 1 heure, 8 morceaux tiennent avec la colle A, 6 avec la colle B et 9 avec la colle C. Tu calcules les proportions de réussite avant de choisir.

Exemple de calcul et de livrable :
Pour la colle C, 9 ÷ 10 = 0,9, soit 90 % de réussite. Le résultat suggère que cette colle est la plus fiable lors de ce test. Ton livrable attendu est un tableau comparatif indiquant les résultats, les pourcentages et la colle retenue.

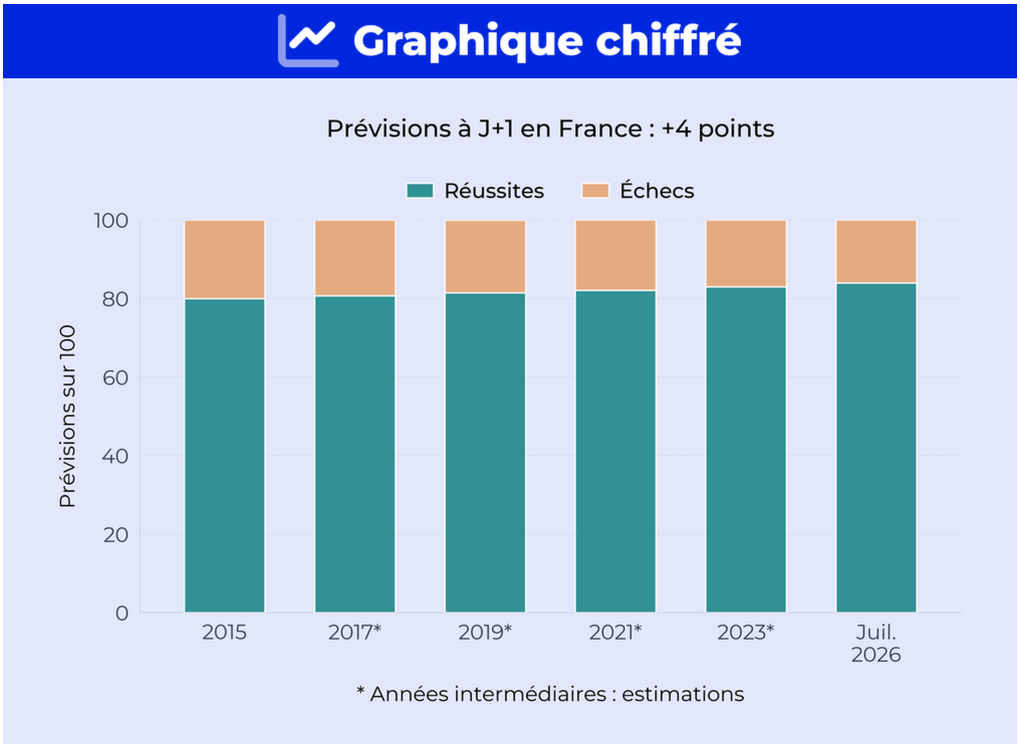


Checklist avant de conclure :

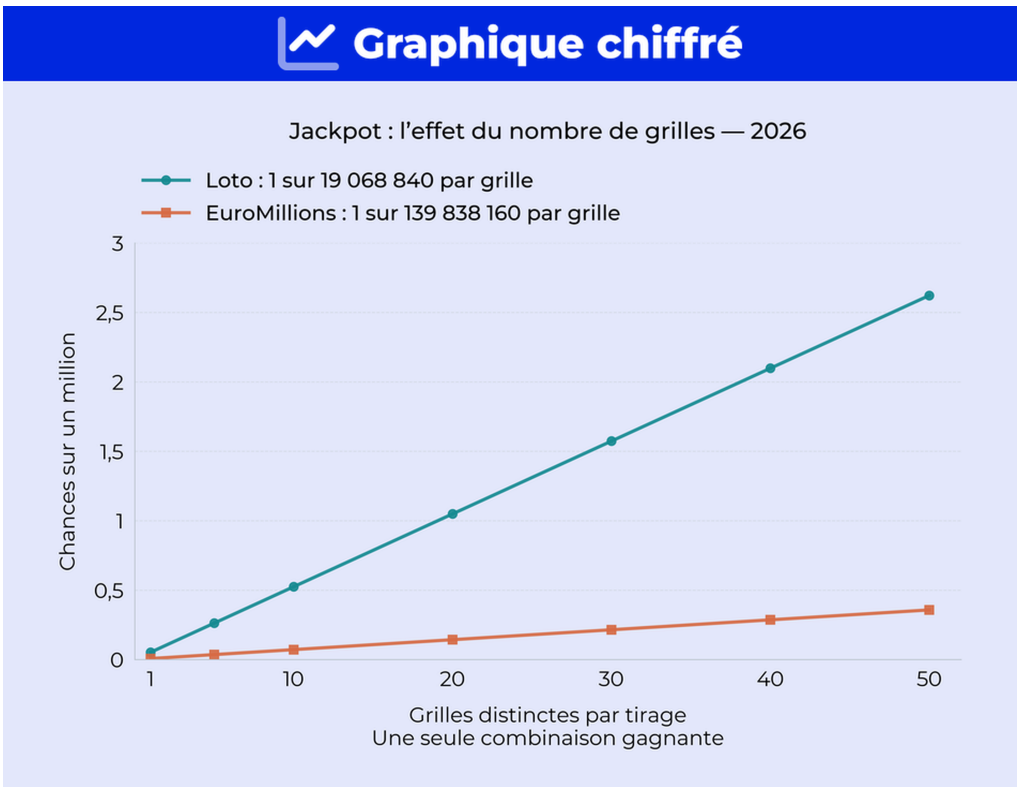
- Vérifie que chaque colle a été testée sur 10 morceaux.
- Note la durée d'attente, ici 1 heure.
- Compte les morceaux qui tiennent, sans en oublier.
- Calcule chaque pourcentage en divisant le nombre de réussites par 10.

3. Comprendre les probabilités :

Une chance exprimée simplement :
Une probabilité mesure la chance qu'un événement se produise. Elle va de 0 à 1, ou de 0 % à 100 %. Si toutes les issues sont aussi possibles, divise le nombre d'issues favorables par le nombre total d'issues.



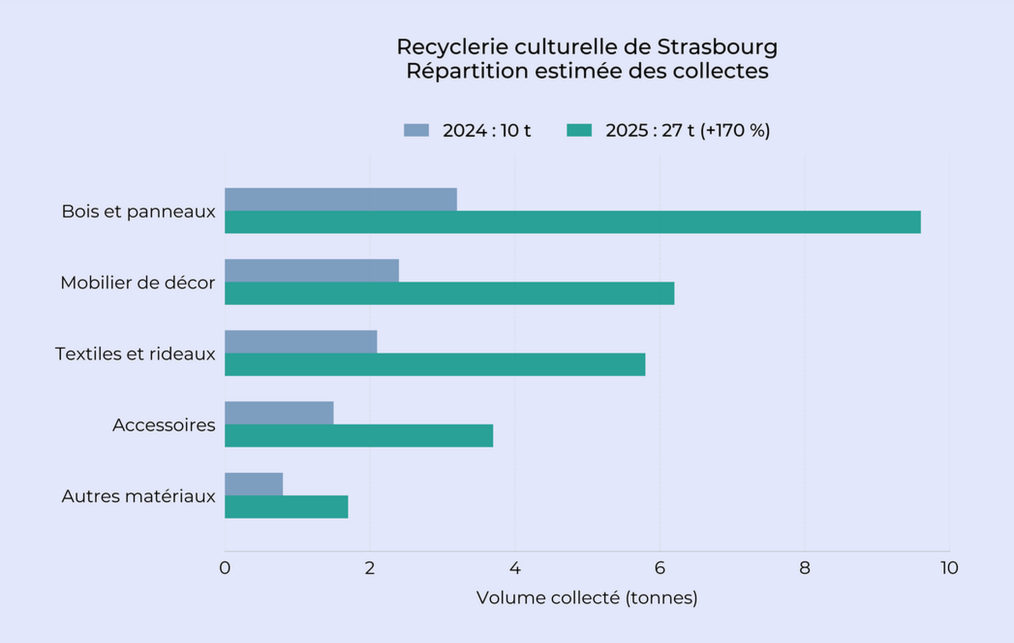
Un exemple lié à l'atelier :
Une boîte contient 4 rubans rouges, 3 bleus et 3 verts, soit 10 rubans. Si tu en prends un sans regarder, la probabilité d'obtenir du bleu est 3 ÷ 10 = 0,3, donc 30 %. Cela t'aide à estimer tes chances, mais ne garantit pas le résultat du prochain tirage.



Exemple de choix de matériel :

Tu prépares 20 étiquettes pour un décor et tu as 5 étiquettes de réserve. La probabilité de choisir une étiquette de réserve au hasard parmi les 25 est 5 ÷ 25 = 0,2, soit 20 %. Pour une production réelle, compte toujours le stock disponible avant de commencer.

Graphique chiffré



Ce qu'il faut retenir

Les statistiques résument les données pour t'aider à comparer et à décider. Les probabilités estiment la chance qu'un événement se produise.

- L'**effectif, moyenne et médiane** décrivent une série de valeurs.
- Vérifie les unités, les effectifs et les données avant de comparer des résultats.
- Calcule une proportion en divisant les réussites par le total, puis exprime-la en pourcentage.
- Une probabilité se calcule par issues favorables ÷ issues possibles, sans garantir le prochain résultat.

Un relevé précis et des calculs justes t'aident à faire des choix éclairés, tout en gardant en tête qu'une probabilité reste une estimation.

Physique-chimie

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, la Physique-chimie t'aide à comprendre les **propriétés des matériaux** utilisés pour fabriquer tes accessoires. Elle participe à l'épreuve de Mathématiques et Physique-chimie, de **coefficient 2**.

En CCF, tu passes une évaluation expérimentale de **45 minutes**, sur 8 points, en dernière année. Tu manipules et présentes tes résultats à l'écrit et à l'oral.

En examen final ponctuel, la partie scientifique est écrite et prévue pour 45 minutes, dans une épreuve totale de 1 h 30.

Conseil :
Je te conseille de prévoir **2 séances de 15 minutes** par semaine. Reprends un exercice corrigé, puis refais-le sans regarder. Relie les calculs à l'atelier, par exemple en comparant la masse de 2 accessoires de même volume.

Pendant les manipulations, respecte le protocole et les consignes de sécurité. Entraîne-toi à **expliquer tes résultats** simplement. Si tu bloques, demande une démonstration, puis recommence à ton rythme.

Table des matières

Chapitre 1 : Signaux électriques et sécurité ..... Aller
1. Comprendre les signaux électriques ..... Aller
2. Travailler sans prendre de risques ..... Aller

Chapitre 2 : Mouvements et échanges thermiques ..... Aller
1. Comprendre les mouvements de chaleur ..... Aller
2. Mesurer et limiter les échanges thermiques ..... Aller

Chapitre 3 : Solutions aqueuses et sécurité chimique ..... Aller
1. Comprendre une solution aqueuse ..... Aller
2. Préparer et mesurer une solution ..... Aller
3. Travailler en sécurité avec les produits ..... Aller

Chapitre 4 : Signaux sonores et lumineux ..... Aller
1. Comprendre les signaux sonores ..... Aller
2. Comprendre les signaux lumineux ..... Aller
3. Utiliser les signaux dans une situation de travail ..... Aller

Chapitre 1 : Signaux électriques et sécurité

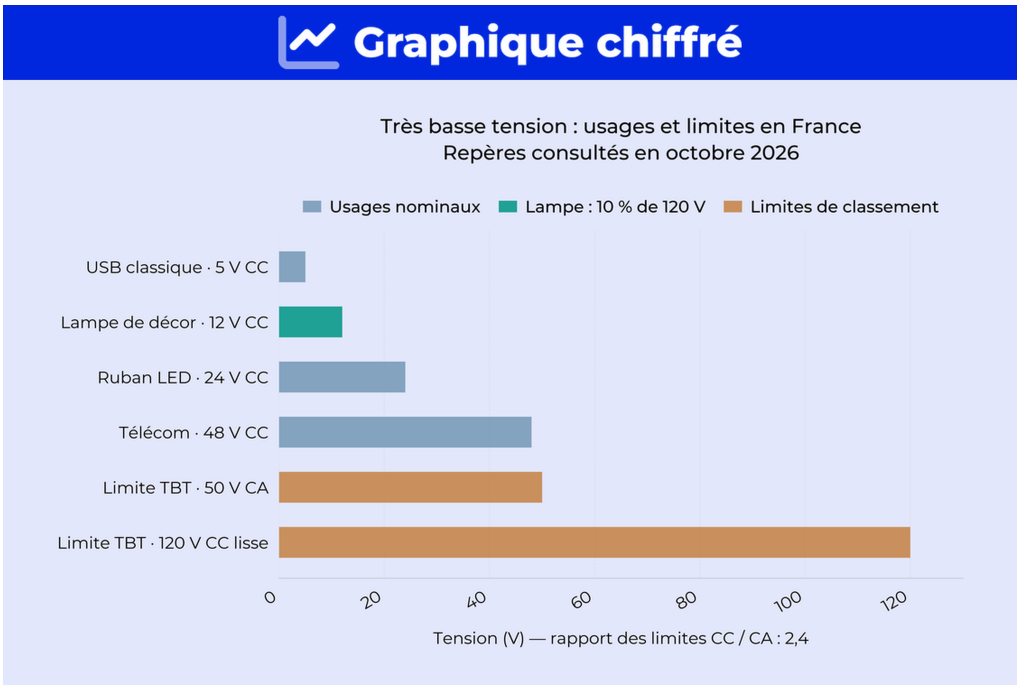
1. Comprendre les signaux électriques :

À quoi sert un signal électrique :
Un signal électrique transporte une information ou de l'énergie dans un circuit. Tu peux en rencontrer dans un accessoire lumineux, un petit moteur ou un système sonore. Savoir le repérer t'aide à comprendre comment fonctionne un accessoire sans démonter son installation.

Tension, courant et fréquence :
La tension, mesurée en volts, indique la différence électrique entre 2 points. Le courant, mesuré en ampères, correspond au déplacement des charges dans le circuit. Une pile fournit généralement un courant continu, tandis que le secteur fournit un courant alternatif.

En France, le secteur domestique est généralement de 230 V et 50 Hz. La fréquence indique le nombre de cycles du signal alternatif par seconde. Pour tes exercices, retiens surtout qu'une prise secteur présente un danger sérieux, même si le courant ne se voit pas.

Exemple de signal sur un accessoire :
Une petite lampe de décor fonctionne avec une alimentation indiquée « 12 V continu ». Cela signifie que sa tension est de 12 volts et garde le même sens. Avant de la brancher, vérifie l'étiquette de l'alimentation et celle de la lampe.



Manipulation courte et tableau de mesures :

Tu peux observer un circuit simple avec une pile de 4,5 V, une petite lampe compatible, des fils et un multimètre réglé sur tension continue. Assemble le circuit sans prise secteur, puis mesure la tension aux bornes de la pile.

Mesure	Valeur attendue	Interprétation
Tension de la pile à vide	Environ 4,5 V	La pile fournit une tension continue
Tension aux bornes de la lampe allumée	Proche de la tension de la pile	Le circuit est fermé et la lampe reçoit de l'énergie
Courant dans le circuit	À relever seulement si tu sais utiliser l'appareil	Le multimètre se branche en série pour cette mesure

Si la lampe reste éteinte, vérifie d'abord les contacts et le sens de branchement, sans augmenter la tension. En stage, j'ai souvent vu des erreurs venir d'une fiche mal enfoncée, pas d'une panne compliquée.

2. Travailler sans prendre de risques :

Repérer les dangers :
Un câble abîmé, une prise qui chauffe, une odeur de brûlé ou un liquide près d'un branchement doivent t'alerter. L'électricité peut provoquer une électrisation, des brûlures ou un départ de feu. Ne touche pas au matériel suspect et préviens ton enseignant ou ton responsable.

Respecter tes limites :
Tu peux observer, repérer une étiquette ou manipuler un circuit pédagogique basse tension sous surveillance. En revanche, ne démonte pas une prise, un projecteur ou un tableau électrique. L'INRS rappelle qu'une intervention sur une installation électrique exige une habilitation adaptée.

Check-list avant une manipulation :

- Vérifie que le montage pédagogique est bien hors secteur.
- Regarde l'état des fils, des connecteurs et du boîtier.
- Lis la tension indiquée sur l'alimentation et l'accessoire.
- Demande l'accord du responsable avant tout branchement inhabituel.
- Arrête la manipulation si tu remarques une anomalie.

Exemple de mini-cas en atelier :
Tu prépares un accessoire lumineux alimenté en 12 V continu. En 5 minutes, tu lis les étiquettes, contrôles visuellement 3 câbles et testes la lampe sur un montage pédagogique validé par ton enseignant, sans ouvrir l'alimentation secteur.

Résultat attendu : tu notes la tension prévue, l'état de chaque câble et le fonctionnement de la lampe. Ton livrable est une fiche de contrôle d'une page, datée et transmise à la personne responsable avant l'installation sur le décor.

Ce qu'il faut retenir

Un signal électrique transporte de l'information ou de l'énergie. Pour comprendre un circuit, distingue la **tension électrique**, le courant et la fréquence, puis vérifie les indications inscrites sur l'alimentation et l'accessoire.

- Le secteur domestique est généralement de 230 V et 50 Hz : il présente un danger sérieux.
- Pour t'exercer, utilise un **circuit basse tension** adapté, hors secteur et sous surveillance.
- Inspecte les câbles et connecteurs. En cas d'anomalie, arrête la manipulation et préviens le responsable.
- Ne démonte jamais une installation électrique sans **habilitation adaptée**.

Avant toute installation, note les tensions prévues et l'état du matériel, puis transmets ta fiche de contrôle au responsable.

Chapitre 2 : Mouvements et échanges thermiques

1. Comprendre les mouvements de chaleur :

La chaleur se déplace :
Quand 2 objets ont des températures différentes, la chaleur passe naturellement du plus chaud vers le plus froid. Elle continue jusqu'à ce que leurs températures se rapprochent. En atelier, cette idée t'aide à anticiper le refroidissement d'un accessoire ou l'échauffement d'un matériau.

Trois façons de transmettre la chaleur :
La chaleur se transmet par conduction, convection ou rayonnement. Un même objet peut être concerné par plusieurs modes à la fois. Voici comment les reconnaître dans des situations courantes :

Mode	Comment ça fonctionne	Exemple en atelier
Conduction	La chaleur passe par contact dans un matériau.	Une tige métallique chauffe près d'un fer.
Convection	Un liquide ou un gaz transporte la chaleur en circulant.	L'air chaud monte autour d'un objet chauffé.
Rayonnement	La chaleur se transmet à distance, notamment par infrarouge.	Tu sens la chaleur d'une lampe sans la toucher.

Exemple d'observation :
Tu poses une spatule métallique à 5 cm d'une source chaude, sans contact. Si elle chauffe, le rayonnement ou l'air chaud qui circule peut expliquer l'échauffement. Si seule la partie touchant la source chauffe d'abord, la conduction est en jeu.

Précautions utiles :
Ne touche jamais un matériau pour vérifier s'il est chaud. Utilise un thermomètre adapté et suis les consignes de l'atelier. Une pièce peut rester chaude plusieurs minutes après l'arrêt de l'appareil, même si elle ne semble plus rouge ou fumante.

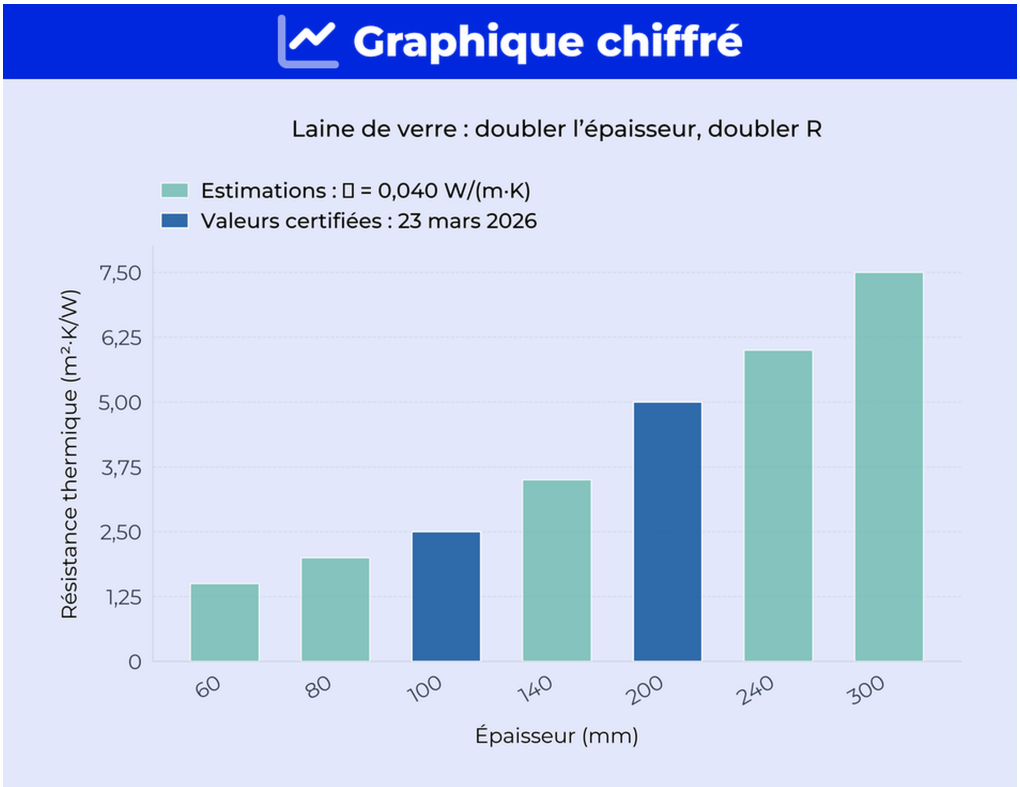
2. Mesurer et limiter les échanges thermiques :

Une manipulation courte :
Pour comparer le refroidissement, prends 2 récipients identiques, un thermomètre et 200 mL d'eau chaude dans chacun. Enveloppe le second avec un tissu isolant. Mesure la température de départ, puis après 5 et 10 minutes, sans toucher l'eau.

Récipient	Départ	Après 5 min	Après 10 min

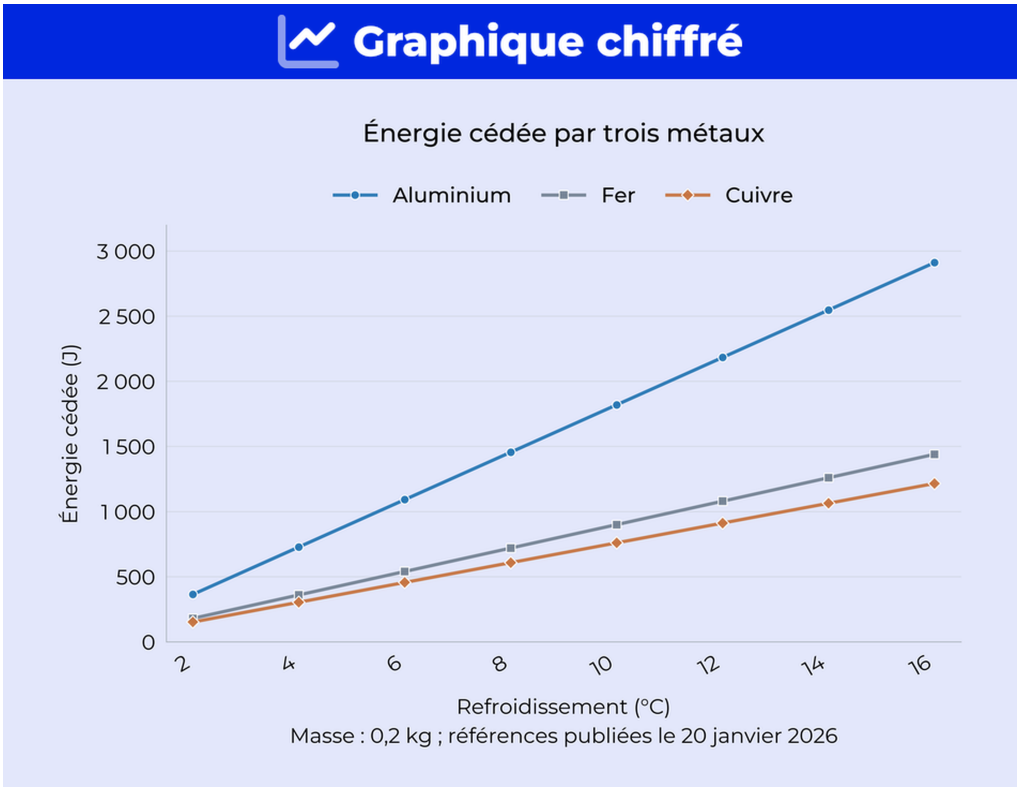
Sans tissu	60 °C	52 °C	46 °C
Avec tissu	60 °C	56 °C	52 °C

Dans cet exemple, le récipient avec tissu perd 8 °C en 10 minutes, contre 14 °C sans tissu. L'isolation ralentit donc les échanges, sans les supprimer. Pour comparer correctement, garde les mêmes volumes, récipients et durées.



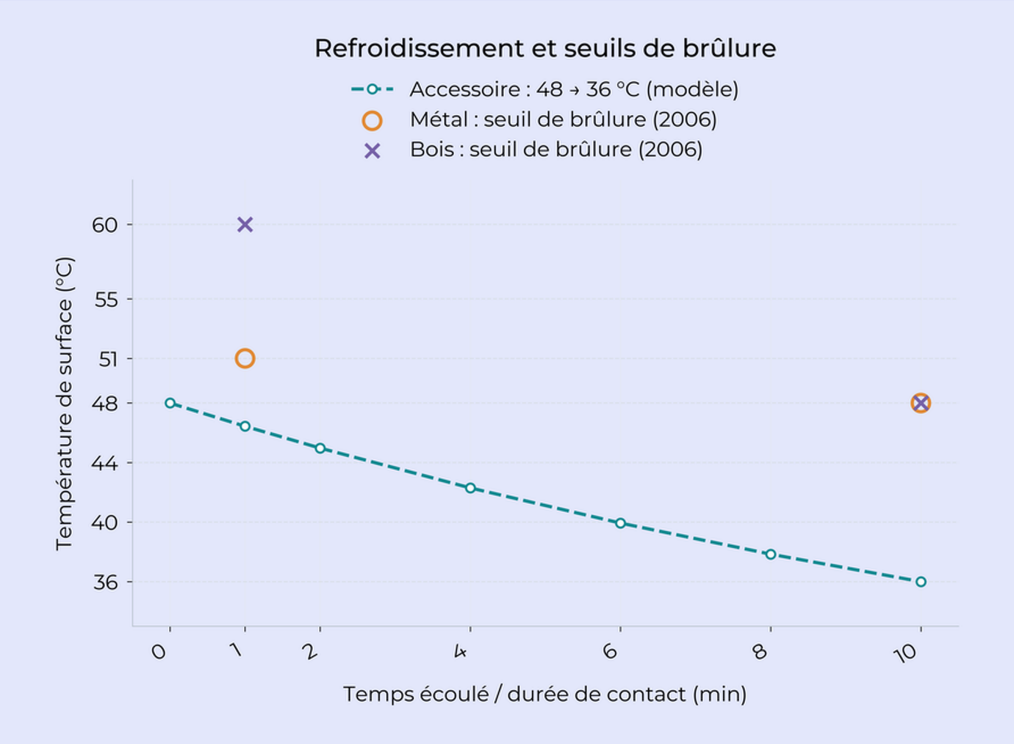
Calculer une énergie thermique :
Pour l'eau, tu peux estimer l'énergie échangée avec la formule Q = m × c × ΔT. Q s'exprime en joules, m en kilogrammes, c en J/(kg·°C) et ΔT en °C. Pour l'eau, c vaut environ 4 180 J/(kg·°C).

Avec 0,2 kg d'eau qui refroidit de 60 °C à 52 °C, ΔT vaut 8 °C. Le calcul donne Q = 0,2 × 4 180 × 8, soit 6 688 J cédés à l'environnement. C'est une estimation, car le récipient échange aussi de la chaleur.



Mini cas concret en atelier :
Tu dois protéger un accessoire peint de 30 cm de long pendant son refroidissement après un travail à proximité d'une source chaude. Tu poses un thermomètre à distance sûre et notes 48 °C au départ, puis 36 °C après 10 minutes sous une protection isolante adaptée. Le livrable attendu est une fiche de suivi avec le matériau, les 2 mesures, la durée et les précautions prises.

Graphique chiffré



Ta vérification sur le terrain :
J'ai souvent vu des mesures faussées parce qu'on changeait plusieurs choses à la fois. Garde une méthode simple, note les valeurs tout de suite et vérifie que ton thermomètre ne touche pas le récipient, sauf si la consigne demande de mesurer sa surface.

- Repère la source chaude et les matériaux à proximité.
- Choisis un thermomètre adapté et vérifie son unité.
- Note la température, l'heure et la durée écoulée.
- Compare des conditions identiques avant de tirer une conclusion.
- Laisse refroidir le matériel et respecte les consignes de sécurité.

Ce qu'il faut retenir

La chaleur se déplace du plus chaud vers le plus froid par **conduction, convection ou rayonnement**. Tu peux limiter ces échanges avec une isolation et suivre leur évolution à l'aide d'un thermomètre.

- La conduction passe par contact, la convection par circulation d'un gaz ou d'un liquide, et le rayonnement transmet la chaleur à distance.
- Pour comparer un refroidissement, garde les mêmes conditions et relève les températures à intervalles réguliers.

- Estime l'énergie échangée avec $Q = m \times c \times \Delta T$, en tenant compte des limites de la mesure.

Ne vérifie jamais la chaleur au toucher. Note tes mesures et respecte les consignes de sécurité jusqu'au refroidissement complet du matériel.

Chapitre 3 : Solutions aqueuses et sécurité chimique

1. Comprendre une solution aqueuse :

Définition simple :
Une solution aqueuse est un mélange homogène dont le liquide principal est l'eau. La substance dissoute s'appelle le soluté, et l'eau est le solvant. On ne distingue plus les ingrédients à l'œil nu, même s'ils sont toujours présents dans le mélange.

Quelques repères utiles :
Le sel se dissout dans l'eau, tandis que le sable ne s'y dissout pas. Une solution peut être colorée ou transparente. En atelier, tu peux rencontrer de l'eau savonneuse, une teinture diluée ou un produit de nettoyage miscible à l'eau.

Mélange	Soluté	Solvant	Observation
Eau salée	Sel	Eau	Mélange homogène
Eau et sable	Sable	Eau	Le sable se dépose

Observer sans goûter :
Pour reconnaître un mélange, observe s'il reste des dépôts ou si le liquide semble uniforme. Ne goûte jamais un produit, même s'il ressemble à de l'eau. En atelier, l'odeur et la couleur ne suffisent pas à identifier une substance.

Exemple de dilution :
Tu verses 20 mL de colorant soluble dans 180 mL d'eau. Tu obtiens environ 200 mL de solution colorée. Le colorant est le soluté, l'eau est le solvant, et le mélange est moins concentré que le colorant initial.

2. Préparer et mesurer une solution :

La concentration en masse :
La concentration indique la masse de soluté dissoute dans un volume donné de solution. La formule utile est $C = m \div V$. Si m est en grammes et V en litres, C s'exprime en g/L. Garde toujours les unités visibles dans ton calcul.

Une manipulation courte :
Avec l'accord de ton enseignant, prépare une solution de sel à 10 g/L. Matériel : balance, bécher, spatule, eau et éprouvette graduée. Pèse 2 g de sel, puis complète avec de l'eau jusqu'à 200 mL de solution.

Préparation d'une fiche d'accessoire avec dimensions et matériaux

Calcul : 2 g ÷ 0,200 L = 10 g/L. La solution contient donc 10 g de sel par litre. Remue jusqu'à dissolution complète et note tes mesures. Ne fais pas cette manipulation avec un produit dangereux ou inconnu.

Mini cas concret et livrable :
Pour teinter 500 mL d'eau avec une solution de colorant à 4 g/L, tu calcules la masse nécessaire : 4 g/L × 0,500 L = 2 g. Tu prépares le mélange, puis tu vérifies que la teinte est régulière avant usage.

Le livrable attendu est une fiche de préparation indiquant le nom du mélange, 2 g de colorant, 500 mL de solution, la date et le nom de la personne qui l'a préparé. Cela évite les dosages improvisés lors d'une reprise de travail.

Exemple de mesure :
Tu mesures 100 mL d'une solution contenant 0,5 g de pigment soluble. Le volume vaut 0,100 L, donc C = 0,5 ÷ 0,100 = 5 g/L. Écris « 5 g/L », pas seulement « 5 », pour ne pas perdre le sens du résultat.

3. Travailler en sécurité avec les produits :

Lire l'étiquette avant usage :
Avant d'ouvrir un produit, vérifie son nom, ses pictogrammes, les mentions de danger et les conseils de prudence. Selon l'INRS, l'étiquette est la première information qui aide à repérer les dangers et les précautions d'emploi. Consulte aussi la fiche de données de sécurité si elle est disponible.

Protéger ton poste et toi-même :
Porte les protections demandées, comme des lunettes ou des gants adaptés, et travaille dans un espace correctement ventilé. Garde les contenants fermés quand tu ne les utilises pas. Ne transvase jamais un produit dans un flacon alimentaire ou dans un récipient sans étiquette.

Checklist avant de commencer :

- Lis l'étiquette et repère les pictogrammes.
- Vérifie que le produit correspond bien au travail prévu.
- Prépare les protections indiquées et protège la surface de travail.
- Note le nom du produit et la quantité utilisée.
- Referme le contenant et trie les déchets selon les consignes de l'atelier.

En cas d'incident :
En cas de projection sur la peau ou dans les yeux, préviens immédiatement l'enseignant et suis les consignes d'urgence de l'atelier. N'improvise pas de mélange pour neutraliser un produit. Ne verse pas de reste dans l'évier sans autorisation.

Exemple de situation en atelier :
Tu dois nettoyer un accessoire avec un produit liquide. Tu lis l'étiquette, mets les protections indiquées, prends seulement 50 mL dans un récipient identifié, puis refermes le bidon. Le résultat attendu est un accessoire propre et une zone de travail rangée, sans contenant anonyme.

Ce qu'il faut retenir

Une solution aqueuse est un mélange homogène où l'eau joue le rôle de solvant et la substance dissoute celui de **soluté**. Tu peux mesurer sa concentration avec $C = m \div V$, en gardant les unités.

- Observe le mélange sans jamais goûter ni te fier uniquement à sa couleur ou à son odeur.
- Note les quantités, le nom du mélange et les informations de préparation.
- Avant usage, lis l'étiquette, porte les protections requises et suis les consignes de déchets.

Pour tout produit, privilégie la **sécurité chimique** : en cas de projection, préviens immédiatement l'enseignant et applique les consignes d'urgence. Ne neutralise pas un produit et ne jette pas de reste sans autorisation.

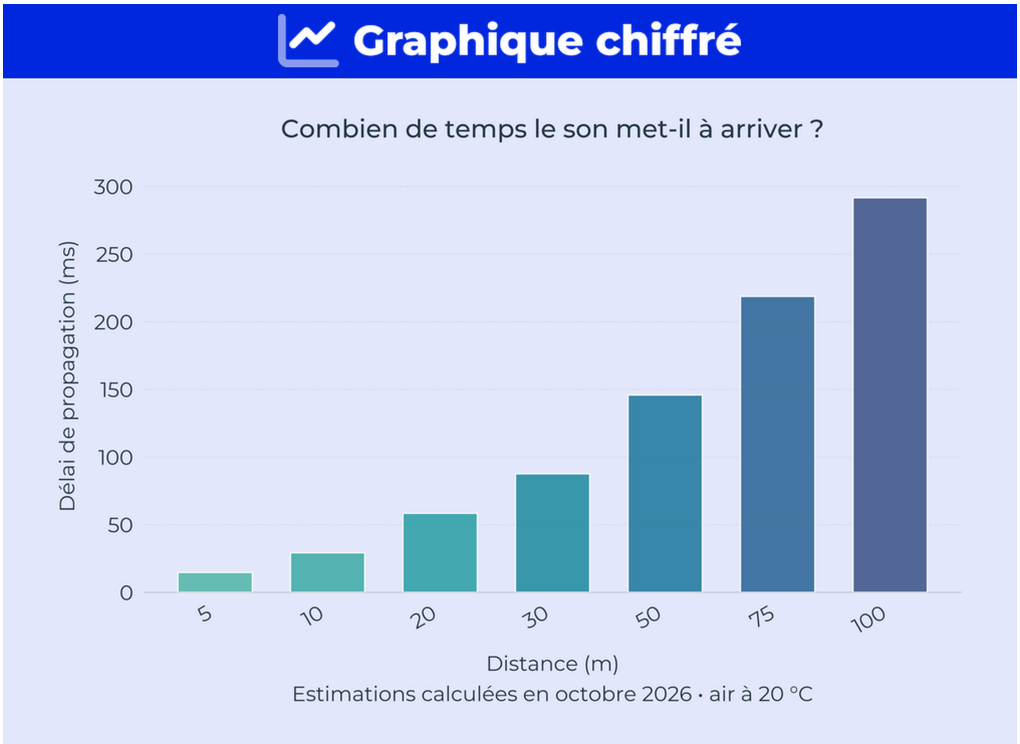
Chapitre 4 : Signaux sonores et lumineux

1. Comprendre les signaux sonores :

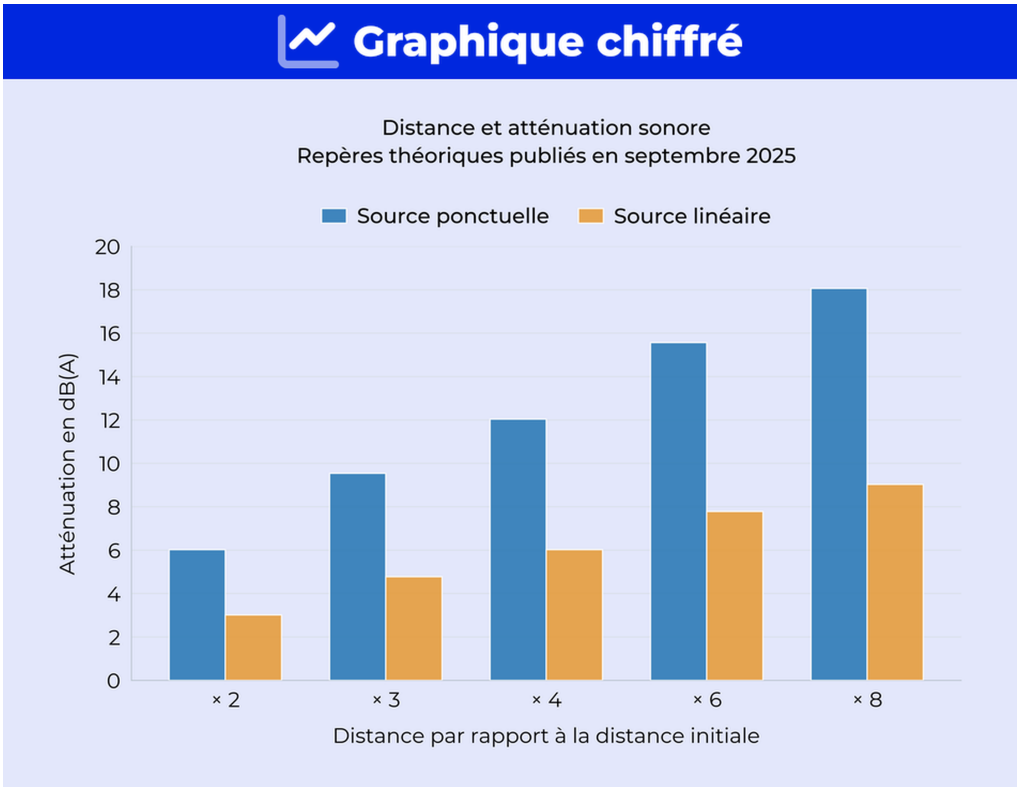
Ce qu'est un son :
Un son est une vibration qui se propage dans un milieu, comme l'air. Sa fréquence, mesurée en hertz (Hz), indique s'il est grave ou aigu. Son niveau, mesuré en décibels (dB), indique s'il est faible ou fort.

Mesurer et interpréter :
Pour observer un signal sonore, utilise un sonomètre ou une application adaptée, en gardant la même distance de la source. La mesure varie selon le lieu et les obstacles. Elle donne un repère, pas une valeur absolue pour tous les espaces.

Le son se déplace dans l'air à environ 340 mètres par seconde. Pour estimer le délai avant de l'entendre, divise la distance par cette vitesse. Cette idée aide à comprendre pourquoi un signal sonore peut sembler arriver après un signal lumineux.



Exemple de mesure sonore :
À 1 mètre d'un petit haut-parleur, un sonomètre indique 62 dB. À 2 mètres, il indique 56 dB. Note les distances et les résultats, puis compare-les sans conclure que toutes les sources sonores diminuent exactement de la même façon.



2. Comprendre les signaux lumineux :

Observer la lumière :
Un signal lumineux peut être fixe, clignotant ou coloré. Son éclairement se mesure en lux (lx), avec un luxmètre. La couleur, la direction et la visibilité comptent aussi, surtout quand tu places un accessoire près d'un projecteur ou d'un voyant.

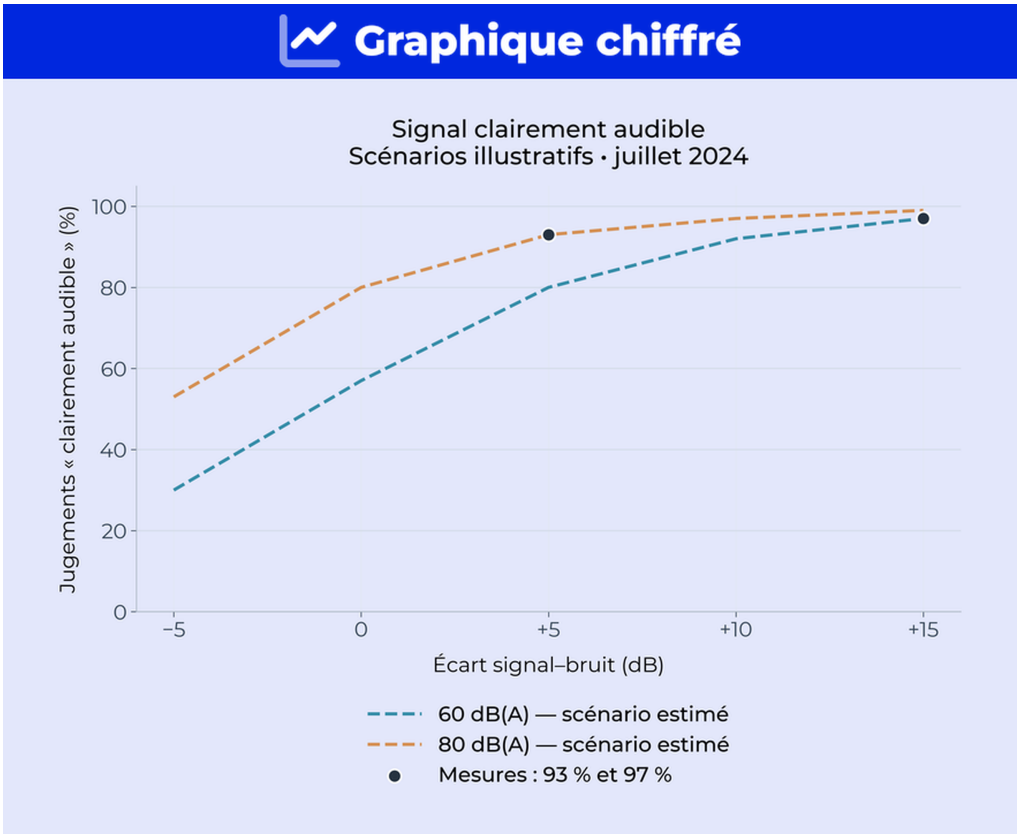
La lumière arrive beaucoup plus vite que le son. Dans une mise en scène, un flash suivi d'un bruit décalé peut donc évoquer un éclair lointain. Pour rester prudent, ne dirige jamais une source intense vers les yeux et vérifie que les câbles ne gênent pas le passage.

Manipulation courte et relevé :
Matériel : un luxmètre, une lampe et une règle. Mesure l'éclairement à 0,5 m, puis à 1 m, sans changer l'orientation de la lampe. Garde la même pièce et note les valeurs en lux pour comparer les résultats.

Distance de la lampe	Éclairement mesuré	Observation
0,5 m	À relever	Mesure de départ
1 m	À relever	Comparer à la première mesure

3. Utiliser les signaux dans une situation de travail :

Mini cas concret :
En atelier, tu prépares un accessoire de scène avec un voyant lumineux et un signal sonore. L'équipe doit pouvoir repérer le signal à 3 mètres, sans confondre le voyant avec l'éclairage décoratif ni masquer le son avec le bruit ambiant.



Installe le voyant et le haut-parleur, puis teste-les depuis 3 positions situées à 1 m, 2 m et 3 m. Note la visibilité et le niveau sonore mesuré. Si le signal est difficile à percevoir, ajuste son emplacement et recommence les mesures.

Livrable et vérifications :
Le livrable attendu est une fiche de test avec le plan d'installation, les 3 distances, les mesures relevées et la modification retenue. Pendant un stage, cette trace évite de se fier uniquement à son impression, qui peut changer selon le bruit ou la lumière ambiante.

- Vérifie que le voyant est visible depuis la zone prévue.
- Mesure le son à distance constante et note le résultat en dB.
- Repère les reflets, les obstacles et les bruits de fond.
- Fixe les câbles pour qu'ils ne traversent pas un passage.
- Note les réglages et fais valider le test par l'équipe.

Ce qu'il faut retenir

Les signaux sonores et lumineux se mesurent et s'évaluent dans leur contexte : distance, obstacles, bruit ambiant et éclairage influencent leur perception.

- Le son se caractérise par sa **fréquence et son niveau**, mesurés en hertz et en décibels.
- L'éclairement se mesure en **lux** ; teste la visibilité depuis les zones concernées.
- Consigne les distances, les mesures et les ajustements dans une **fiche de test**.
- Évite les sources lumineuses dirigées vers les yeux et sécurise les câbles.

Teste les signaux à plusieurs distances, puis ajuste leur emplacement pour que l'équipe les repère sans danger ni confusion.

Éducation physique et sportive

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, l'Éducation physique et sportive t'apprend à gérer ton effort, à coopérer et à entretenir ta condition physique. Cette matière conduit à une **épreuve pratique**, de coefficient 1, notée sur 20.

Tu es évalué en **CCF en dernière année** sur 2 activités, ou en examen ponctuel final sur une activité, suivant ton statut. Les dates sont fixées localement. La durée dépend de l'activité, sans durée globale unique.

Conseil :
Je te conseille de venir régulièrement avec ta tenue et de demander les critères d'évaluation dès le début. Note les dates dans ton agenda pour **préparer chaque échéance** sans stress inutile.

Après chaque séance, relève 2 éléments à améliorer, par exemple ton placement ou ta gestion de l'effort. Demande à ton professeur un exercice adapté plutôt que de chercher immédiatement la performance.

Ne te compare pas systématiquement aux autres. Fixe-toi un **objectif personnel réaliste** et prends le temps d'identifier tes progrès.

Table des matières

Chapitre 1 : Motricité, performance et entraînement ..... Aller
1. Comprendre ta motricité et mesurer ta performance ..... Aller
2. T'entraîner pour progresser ..... Aller

Chapitre 2 : Règles, coopération et responsabilités ..... Aller
1. Respecter les règles pour pratiquer en sécurité ..... Aller
2. Coopérer et tenir ton rôle ..... Aller
3. Agir de façon responsable sur le terrain ..... Aller

Chapitre 3 : Pratique physique et construction de la santé ..... Aller
1. Bouger régulièrement pour prendre soin de ta santé ..... Aller
2. Adapter ton effort et pratiquer en sécurité ..... Aller

Chapitre 1 : Motricité, performance et entraînement

1. Comprendre ta motricité et mesurer ta performance :

La motricité au quotidien :
La motricité, c'est la façon dont ton corps bouge pour réaliser une action. Elle mobilise ton équilibre, ta coordination, ta force et ta souplesse. En EPS, tu apprends à mieux contrôler tes mouvements et à les adapter à la situation.

Ce qui influence ta performance :
Une performance correspond à un résultat que tu peux observer ou mesurer. Elle dépend de tes capacités physiques, mais aussi de ta technique, de ta concentration, de ton repos et de ta motivation. Tu progresses surtout en comparant tes propres résultats, pas en te jugeant face aux autres.

Exemple de mesure :
Sur un parcours de coordination, tu réalises 3 passages. Tu notes le temps et les erreurs à chaque essai. Si tu passes de 42 secondes avec 4 erreurs à 38 secondes avec 2 erreurs, tu as progressé sur les 2 critères.

Repères utiles sur le terrain :
Avant une activité, vérifie ton état et les consignes. Après, note un résultat concret et une sensation. Ce petit bilan t'aide à repérer ce qui fonctionne, plutôt que de retenir seulement si l'exercice t'a semblé facile ou difficile.

À vérifier	Question à te poser	Action concrète
Consigne	Est-ce que j'ai compris le but ?	Fais reformuler si besoin.
Espace	Le parcours est-il dégagé ?	Écarte les obstacles.
Matériel	Est-il adapté et stable ?	Vérifie-le avant l'effort.
Effort	Est-ce que je peux continuer sans douleur ?	Adapte l'allure et signale une douleur.
Bilan	Qu'est-ce que je veux améliorer ?	Choisis un seul point de travail.

2. T'entraîner pour progresser :

Une séance bien organisée :
Un entraînement efficace suit une progression simple : échauffement, exercices, récupération et bilan. L'échauffement prépare ton corps, tandis que les pauses t'aident à garder une bonne qualité de mouvement. Commence à une allure maîtrisée, puis augmente la difficulté progressivement.

La régularité et la récupération :
Tu progresses en répétant les exercices, mais pas en forçant à chaque séance. Dors suffisamment, bois de l'eau et respecte les temps de repos proposés. Si une douleur inhabituelle apparaît, arrête l'exercice et préviens ton enseignant.

Astuce de terrain :
Je me concentrais sur un seul détail à la fois, comme garder le regard devant moi ou poser le pied avec précision. C'est plus facile à appliquer que d'essayer de corriger toute ta technique en même temps.

Mini cas concret :
Tu veux améliorer ton équilibre sur un parcours composé de 4 plots. Pendant 2 séances, tu réalises 3 passages par séance et tu notes ton temps ainsi que tes erreurs. Tu gardes le même parcours pour comparer tes résultats.

Étapes et résultat attendu :

- Prépare les 4 plots en laissant environ 1 mètre entre eux.
- Échauffe-toi pendant 5 minutes avec une marche rapide et des mouvements contrôlés.
- Effectue 3 passages, avec 1 minute de récupération entre chaque essai.
- Note le meilleur temps et le nombre d'erreurs dans ton carnet.

Au départ, tu réalises le parcours en 45 secondes avec 3 erreurs. À la deuxième séance, tu le termines en 40 secondes avec 1 erreur. Ton livrable attendu est une fiche de suivi indiquant les 6 passages, les temps, les erreurs et ton objectif pour la prochaine séance.

Ce qu'il faut retenir

La motricité mobilise équilibre, coordination, force et souplesse. Pour évaluer tes progrès, mesure des résultats concrets et compare-les à tes propres performances.

- Vérifie les consignes, l'espace, le matériel et ton état avant l'activité.
- Structure ta séance avec un **échauffement progressif**, des exercices, des pauses et un bilan.
- Progresse grâce à la **régularité et récupération**, en travaillant un seul point technique à la fois.
- Note tes temps, tes erreurs et tes sensations dans une **fiche de suivi**.

Adapte ton effort et signale toute douleur inhabituelle. Un suivi régulier t'aide à voir tes progrès et à fixer ton prochain objectif.

Chapitre 2 : Règles, coopération et responsabilités

1. Respecter les règles pour pratiquer en sécurité :

À quoi servent les règles :
En EPS, les règles organisent l'activité et protègent tout le monde. Elles précisent les limites du terrain, les consignes à suivre et les comportements attendus. Les respecter, c'est éviter les accidents et permettre à chacun de participer.

Les bons réflexes :
Avant de commencer, écoute les consignes jusqu'au bout et vérifie que tu as compris. Si une règle te semble floue, demande une précision avant l'exercice. Sur un terrain, un départ trop tôt ou une zone oubliée peut gêner un camarade.

Exemple de règle de sécurité :
Pendant un relais, tu attends derrière la ligne de départ et tu ne traverses pas la piste. Tu pars seulement quand ton partenaire t'a transmis le témoin. Cette règle limite les collisions et rend l'exercice plus fluide.

2. Coopérer et tenir ton rôle :

Travailler avec les autres :
Coopérer, ce n'est pas seulement être dans la même équipe. C'est communiquer clairement, écouter les propositions et aider chacun à réussir. À mon expérience, une consigne courte et comprise par tous vaut mieux qu'un long discours donné dans le bruit.

Répartir les responsabilités :
Dans un groupe, les rôles peuvent tourner : un élève observe, un autre compte les passages et les autres réalisent l'exercice. Chacun doit savoir ce qu'il fait et respecter le travail des autres. Cette organisation évite les oublis et les disputes.

Exemple de mini-cas en équipe :
À 4, vous préparez un relais de 4 passages sur une piste balisée. Vous repérez la zone de transmission, désignez un observateur et faites 2 essais. Résultat attendu : terminer le relais sans sortie de zone. Livrable : une fiche de groupe indiquant les rôles et les règles choisies.

3. Agir de façon responsable sur le terrain :

Prendre soin du matériel et des personnes :
Utilise le matériel comme indiqué, puis range-le à l'endroit prévu. Préviens l'enseignant si un objet est abîmé ou si quelqu'un se blesse. En stage comme en EPS, signaler un problème rapidement est plus responsable que de le cacher.

Faire le point après l'activité :

Après l'exercice, demande-toi si tu as respecté les consignes, aidé ton équipe et pris soin du matériel. Si quelque chose s'est mal passé, explique les faits sans accuser. Tu peux alors trouver avec le groupe une solution pour la prochaine séance.

Checklist avant, pendant et après :

Moment	À vérifier
Avant	J'ai écouté les consignes et repéré les limites du terrain.
Avant	Je sais quel rôle je tiens dans mon équipe.
Pendant	Je respecte les règles et je communique sans gêner les autres.
Pendant	Je signale une difficulté, un danger ou un matériel abîmé.
Après	Je range le matériel et je fais un bilan honnête de mon rôle.

Ce qu'il faut retenir

En EPS, les règles assurent la **sécurité de tous** et permettent à chacun de participer.

- Écoute les consignes, repère les limites du terrain et demande des précisions si nécessaire.
- Communique clairement, respecte ton rôle et aide ton équipe à s'organiser.
- Utilise et range le matériel correctement, puis signale tout danger ou incident.

Après l'activité, fais un bilan honnête de ta participation. La **coopération responsable** aide le groupe à progresser et à mieux réussir la prochaine séance.

Chapitre 3 : Pratique physique et construction de la santé

1. Bouger régulièrement pour prendre soin de ta santé :

Ce que ton corps y gagne :
L'activité physique ne se résume pas au sport en salle. Marcher, pédaler ou danser compte aussi. Bouger régulièrement aide ton cœur, tes muscles et ton moral. Quand je préparais mon CAP, une marche pour rentrer chez moi était déjà une bonne façon de rester actif.

Des repères simples :
D'après le ministère de la Santé, les adultes peuvent viser au moins 30 minutes d'activité physique dynamique par jour. Si tu débutes, avance progressivement. Tu peux commencer par 10 minutes de marche rapide, puis allonger la durée au fil des semaines.

Rester longtemps assis peut aussi peser sur ta santé, même si tu fais du sport à côté. Pendant une journée de cours ou de travail, lève-toi quelques minutes quand tu le peux. Une courte pause active vaut mieux que de rester immobile toute la journée.

Exemple d'objectif progressif :
Si tu bouges peu, prévois 10 minutes de marche rapide 4 jours cette semaine. La semaine suivante, essaie 15 minutes. Note tes sorties sur un calendrier pour voir tes progrès sans te comparer aux autres.

Quelques activités faciles à intégrer :

Activité	Durée possible	Intérêt pratique
Marche rapide	10 à 30 minutes	Facile à placer dans ta journée
Vélo	15 à 30 minutes	Utile pour certains trajets
Étirements doux	5 à 10 minutes	Aident à faire une pause active

2. Adapter ton effort et pratiquer en sécurité :

Préparer ton corps :
Avant une activité, commence tranquillement pendant quelques minutes. Fais des mouvements progressifs et choisis une intensité adaptée à ta forme du jour. En fin de séance, ralentis au lieu de t'arrêter brusquement. Cette routine simple aide à mieux vivre l'effort.

Écouter les signaux de ton corps :
Une respiration plus rapide est normale pendant l'effort, mais une douleur inhabituelle, un malaise ou un essoufflement important sont des signaux à prendre au sérieux. Arrête-toi et demande de l'aide si tu ne te sens pas bien.

Quand il fait très chaud, réduis l'intensité, privilégie un endroit ombragé et bois régulièrement. Le ministère des Sports recommande d'éviter les heures les plus chaudes et d'adapter la pratique aux conditions météo.

Exemple de séance adaptée :
Tu as 20 minutes devant toi et tu te sens en forme. Marche doucement 3 minutes, d'un bon pas pendant 14 minutes, puis ralentis 3 minutes. Si tu ressens une douleur ou un malaise, arrête la séance.

Check-list avant de bouger :

- Choisis une activité et une durée adaptées à ta forme.
- Prévois des vêtements et des chaussures confortables.
- Commence par quelques minutes à faible intensité.
- Prends de l'eau, surtout s'il fait chaud.
- Arrête-toi si tu ressens un malaise ou une douleur inhabituelle.

Mini cas concret :
Après une journée de cours, tu veux tester une marche rapide de 20 minutes. Tu vérifies la météo, prends une bouteille d'eau et marches progressivement. Le livrable attendu est une fiche de suivi avec la date, la durée prévue, la durée réalisée et ton ressenti sur 5.

Ce qu'il faut retenir

Marcher, pédaler ou danser contribue à ta santé : vise progressivement **30 minutes par jour** d'activité dynamique et interromps les longues périodes assises.

- Commence à ton rythme et augmente l'effort peu à peu.
- Échauffe-toi, puis ralentis en fin de séance.
- Adapte ton activité à la météo et **bois régulièrement**, surtout par forte chaleur.
- Arrête-toi en cas de douleur inhabituelle, de malaise ou d'essoufflement important.

Une activité adaptée et régulière est plus bénéfique qu'un effort excessif. Note tes séances et ton ressenti pour suivre tes progrès, sans te comparer aux autres.

Prévention santé-environnement

Présentation de la matière : En CAP Accessoiriste réalisateur, la PSE t'aide à préserver ta santé et l'environnement. Tu étudies aussi la consommation et les **risques professionnels**, avec des applications à l'atelier.

L'épreuve, de **coefficient 1**, dépend de ton statut. En CCF, elle associe secourisme pratique et oral en première année, puis écrit de 50 minutes en dernière année. Sinon, tu passes un **écrit final** d'une heure.

Conseil : Je te conseille de réviser 15 minutes, 2 fois par semaine. Prépare des fiches courtes sur la santé, la consommation et la prévention. Relie chaque notion à une situation d'atelier, comme le ponçage d'un accessoire.

Entraîne-toi à **repérer le danger**, identifier le dommage possible et justifier une protection adaptée. Reprends tes erreurs avec ton enseignant, sans te décourager. Pour progresser, explique tes réponses avec tes propres mots plutôt que de réciter.

Table des matières

Chapitre 1 : Santé et équilibre de vie ..... Aller

1. Comprendre ce qui protège ta santé ..... Aller
2. Organiser ton équilibre au quotidien ..... Aller

Chapitre 2 : Environnement et risques majeurs ..... Aller

1. Comprendre les risques majeurs ..... Aller
2. Protéger l'environnement dans l'atelier ..... Aller
3. Réagir en cas d'alerte ..... Aller

Chapitre 3 : Risques professionnels, prévention et secours ..... Aller

1. Repérer les risques dans ton activité ..... Aller
2. Prévenir les accidents pendant la fabrication ..... Aller
3. Réagir face à un accident ou à un malaise ..... Aller

Chapitre 4 : Consommation, budget et achats ..... Aller

1. Préparer tes achats ..... Aller
2. Comparer les prix et les offres ..... Aller
3. Acheter avec méthode et garder une trace ..... Aller

Chapitre 1 : Santé et équilibre de vie

1. Comprendre ce qui protège ta santé :

Les besoins essentiels :
Pour te sentir bien et rester attentif, ton corps a besoin de sommeil, de repas réguliers, d'eau, de mouvement et de moments de repos. Ces habitudes soutiennent aussi ta concentration quand tu manipules des accessoires ou des outils.

Le sommeil et l'activité :
Selon l'Assurance Maladie, un adulte dort en moyenne entre 7 et 8 heures par nuit, mais les besoins varient d'une personne à l'autre. Manger Bouger recommande au moins 30 minutes d'activité physique dynamique par jour.

En atelier, une nuit trop courte peut rendre plus difficile le repérage d'un bord coupant ou d'un objet posé au sol. Bouger régulièrement et faire des pauses aide aussi à éviter de rester immobile trop longtemps.

Exemple d'une journée d'atelier :
Tu commences à 8 h et tu fabriques un accessoire jusqu'à midi. Prépare une gourde, prends une vraie pause déjeuner et profite de 10 minutes pour marcher. Le but est de garder ton attention et de reprendre le travail moins raide.

Besoin	Geste simple	Pourquoi c'est utile
Sommeil	Garder des horaires assez réguliers	Aider ton corps à récupérer
Hydratation	Garder de l'eau à portée de main	Penser à boire au fil de la journée
Mouvement	Marcher pendant une pause	Rompre les périodes assises
Repas	Prévoir un déjeuner nourrissant	Éviter le coup de fatigue

2. Organiser ton équilibre au quotidien :

Repérer les signaux de fatigue :
Bâillements répétés, gestes moins précis, irritabilité ou difficulté à te concentrer sont des signaux à prendre au sérieux. J'ai appris en atelier qu'insister quand on est épuisé fait perdre du temps et augmente le risque d'erreur.

Si tu te sens somnolent, arrête une tâche qui demande de la précision ou l'usage d'un outil. Préviens la personne qui encadre ton travail et prends une pause adaptée. Si la fatigue dure ou t'inquiète, parles-en à un professionnel de santé.

Ta routine de terrain :

Avant une journée chargée, prépare tes affaires et ton repas si tu le peux. Pendant le travail, garde ton espace dégagé et pense à changer de position. Après l'atelier, réserve aussi du temps à tes proches et à une activité qui te détend.

- Avant l'atelier, vérifie que tu as mangé et emporté de l'eau.
- Pendant le travail, fais une pause quand tu sens ton attention baisser.
- Après une tâche salissante ou fatigante, lave-toi et change de tenue.
- Le soir, essaie de garder un horaire de coucher régulier.

Mini cas concret : préparer une journée de fabrication :
Tu dois fabriquer 3 éléments de décor en 6 heures. La veille, tu prépares tes vêtements de travail et ton déjeuner. Le matin, tu vérifies ton matériel, puis tu alternes les tâches et les pauses selon les consignes de l'atelier. Livrable attendu : une fiche de suivi d'une journée, avec les horaires, 2 pauses prévues et les besoins à anticiper.

Ce que tu peux noter :
Une fiche simple t'aide à repérer ce qui te fatigue et ce qui t'aide à récupérer. Note tes heures de sommeil, tes pauses et ton niveau d'énergie sur 5 pendant 5 jours. Ce n'est pas un diagnostic, juste un outil pour mieux comprendre ton rythme.

Ce qu'il faut retenir

Ton équilibre repose sur des **besoins essentiels** : dormir suffisamment, boire, manger régulièrement, bouger et te reposer. Ces habitudes soutiennent ta concentration et ta sécurité en atelier.

- Prépare ton repas et garde de l'eau à portée de main.
- Marche et change de position pendant les pauses.
- Si la fatigue diminue ta précision ou ton attention, arrête les tâches à risque et préviens l'encadrant.
- Note ton sommeil, tes pauses et ton énergie pour repérer ton rythme.

Organise tes journées en alternant travail et récupération. Une **routine adaptée** t'aide à préserver ta santé et à limiter les erreurs.

Chapitre 2 : Environnement et risques majeurs

1. Comprendre les risques majeurs :

Le risque et ses conséquences :
Un risque majeur peut venir d'un phénomène naturel ou d'un accident lié aux activités humaines. Il est rare, mais ses conséquences peuvent être graves pour les personnes, les bâtiments et l'environnement. Savoir le reconnaître aide à choisir les bons gestes.

Les risques à connaître :
En France, on peut rencontrer des inondations, des feux de forêt, des séismes, des mouvements de terrain ou des accidents industriels. Un même lieu peut être concerné par plusieurs risques. Pour préparer un décor ou transporter des accessoires, renseigne-toi sur le lieu d'intervention.

Les conséquences sur ton activité :
Un sinistre peut endommager un atelier, interrompre un tournage ou rendre certains matériaux dangereux. L'eau peut abîmer des accessoires en carton, tandis qu'un incendie peut dégager des fumées toxiques. Ne touche pas un objet contaminé ou détérioré avant d'avoir reçu des consignes.

Exemple de préparation d'un atelier :
Tu installes 12 accessoires dans un local situé en zone inondable. Avant le travail, tu repères un espace de stockage en hauteur, tu gardes l'allée d'évacuation libre et tu notes où se trouve le point de rassemblement.

2. Protéger l'environnement dans l'atelier :

Limiter les déchets et les pollutions :
Dans la fabrication d'accessoires, tu peux utiliser du bois, du carton, des peintures, des colles et des solvants. Trie les chutes réutilisables, évite de jeter un produit liquide dans l'évier et suis les consignes de l'atelier pour les déchets particuliers.

Manipuler les produits avec prudence :
Avant d'utiliser une peinture ou une colle, lis l'étiquette et respecte les consignes de rangement et d'utilisation. Garde les produits dans leur contenant identifié et referme-les après usage. Une odeur inhabituelle ou un récipient qui fuit doit être signalé rapidement.

À vérifier	Geste utile
Les matériaux	Réutilise les chutes propres et trie le reste selon les consignes.
Les produits	Lis l'étiquette et garde chaque produit dans son contenant identifié.
Le sol et les allées	Enlève les obstacles et signale toute fuite ou zone glissante.

L'alerte	Repère la sortie et le point de rassemblement avant de commencer.

Une organisation qui évite les erreurs :
Quand tu es pressé, tu peux être tenté de mélanger les déchets ou de laisser un pot ouvert. Prends 5 minutes en fin de séance pour ranger, fermer les contenants et vérifier que les passages restent dégagés. Ce petit rituel limite les incidents.

3. Réagir en cas d'alerte :

Suivre les consignes officielles :
En cas d'alerte, arrête ton activité et écoute les instructions des responsables. Selon le danger, il peut falloir se mettre à l'abri ou évacuer. Ne choisis pas seul ta réaction et ne retourne pas chercher du matériel sans autorisation.

Te préparer avant le travail :
Repère les sorties, les alarmes et le point de rassemblement dès ton arrivée. Demande qui prévenir si tu découvres un danger et vérifie que les accès ne sont pas bloqués par des caisses ou des éléments de décor.

Mini cas concret en atelier :
Une alerte météo annonce un risque d'inondation pendant la préparation de 8 éléments de décor. Tu préviens l'équipe, tu suis la consigne d'évacuation et tu rejoins le point de rassemblement. Le livrable attendu est une fiche de vérification indiquant les 8 éléments sécurisés, les produits rangés et l'atelier évacué.

Les informations à transmettre :
Après l'incident, décris simplement ce que tu as observé, le lieu et l'heure. Ne minimise pas une fuite, une odeur forte ou un objet abîmé. Une information précise aide l'équipe à sécuriser la zone et à éviter qu'un autre élève s'expose.

Ce qu'il faut retenir

Un risque majeur, naturel ou humain, peut mettre en danger les personnes, les lieux et ton activité. Prépare-toi avant de commencer et protège l'environnement de l'atelier.

- Renseigne-toi sur les **risques du lieu**, repère les sorties et le point de rassemblement.
- Trie les déchets, limite les pollutions et manipule les produits selon leur étiquette.
- En cas d'alerte, suis les consignes, n'emporte pas de matériel et signale précisément tout danger.

Range l’atelier, garde les passages dégagés et transmets rapidement toute fuite ou détérioration. Ces gestes réduisent les incidents et protègent l’équipe comme l’environnement.

Chapitre 3 : Risques professionnels, prévention et secours

1. Repérer les risques dans ton activité :

Les dangers du métier :
En atelier ou sur un plateau, tu peux te couper avec un cutter, te blesser avec une perceuse, respirer des poussières ou des vapeurs de colle, ou trébucher sur un câble. Repérer le danger avant de commencer t'aide à choisir la bonne protection.

Les bons réflexes :
Avant chaque tâche, observe l'outil, la matière et ton espace de travail. Vérifie que l'outil est adapté et en bon état, que la zone est dégagée et que tu sais où se trouvent les consignes et le matériel de secours.

Situation	Risque possible	Action immédiate
Découpe au cutter	Coupure à la main	Découpe loin de toi, sur un support stable
Ponçage d'un accessoire	Poussières dans les yeux ou les voies respiratoires	Utilise l'aspiration et les protections prévues
Collage ou peinture	Contact avec un produit ou inhalation de vapeurs	Lis l'étiquette et suis les consignes de l'atelier
Câble dans un passage	Chute de plain-pied	Fais sécuriser ou déplacer le câble

Exemple de risque repéré :
Tu dois poncer une pièce pendant 20 minutes. Tu repères la poussière, vérifies que l'aspiration fonctionne et demandes les protections adaptées. Si l'aspiration est en panne, tu arrêtes et préviens ton responsable au lieu de continuer.

2. Prévenir les accidents pendant la fabrication :

Préparer ton poste :
Range seulement ce qui gêne, garde les outils à portée de main et laisse les passages libres. Pour déplacer un élément encombrant, demande de l'aide ou utilise le matériel prévu. Une bonne organisation réduit les gestes brusques et les chutes.

Adapter les protections :
Les protections dépendent de la tâche et des consignes de l'atelier. Des lunettes peuvent protéger tes yeux des projections, tandis que des gants adaptés peuvent limiter certains contacts. Attention, des gants peuvent être dangereux près de certaines machines en mouvement. Demande avant de les porter.

Astuce de terrain :
Quand tu changes d'outil ou de matériau, prends quelques secondes pour vérifier que ton poste reste sûr. J'ai souvent vu des élèves laisser une lame sortie ou poser une pièce instable en pensant la reprendre tout de suite.

Mini cas concret :
Tu fabriques 1 élément de décor en mousse avec une lame manuelle. Tu dégages une zone de travail, fixes la pièce, découpes en dirigeant la lame à l'opposé de ta main, puis ranges l'outil. Résultat attendu : une pièce découpée sans blessure.

Le livrable attendu est une fiche de préparation d'une page, avec 3 risques repérés, les protections prévues et 1 consigne à suivre pour chaque risque. Tu la transmets à ton enseignant ou à ton responsable avant la mise en fabrication.

3. Réagir face à un accident ou à un malaise :

Protéger et alerter :
Ne te précipite pas dans une zone dangereuse. Éloigne les personnes si tu peux le faire sans risque, puis préviens le responsable et la personne chargée des secours. L'INRS rappelle que le SST protège, examine, alerte ou fait alerter, puis porte secours selon sa formation.

Donner les informations utiles :
Si les secours extérieurs sont nécessaires, indique l'adresse précise, l'accès à l'atelier, le nombre de victimes et ce que tu observes. En France, le 15 permet de joindre le Samu, le 18 les pompiers et le 112 les secours européens.

Check-list avant de commencer :

- Repère les risques liés à la tâche du jour.
- Vérifie l'état de l'outil et installe la pièce de façon stable.
- Choisis les protections selon les consignes reçues.
- Dégage les passages et signale tout câble ou matériel gênant.
- Repère le responsable à prévenir et les moyens d'alerte.

Ne déplace pas une personne blessée sauf danger immédiat. Ne tente pas un geste de secours que tu ne connais pas. Suis les instructions des secours au téléphone et reste auprès de la victime si l'endroit est sûr.

Ce qu'il faut retenir

Avant toute fabrication, repère les dangers et prépare un poste de travail sûr.
Adapte tes protections à la tâche et aux consignes.

- Vérifie l'état des outils, stabilise les pièces et garde les passages libres.

- Utilise les **protections adaptées** et signale tout équipement défectueux ou danger.
- En cas d'accident, **protège sans te mettre en danger**, alerte le responsable et transmets les informations utiles aux secours.

Ne déplace pas la victime sauf danger immédiat et ne pratique que les gestes que tu connais. Suis les consignes des secours.

Chapitre 4 : Consommation, budget et achats

1. Préparer tes achats :

Définir ton besoin :
Avant d'acheter, demande-toi à quoi servira l'objet, combien de temps tu l'utiliseras et si tu peux déjà l'emprunter ou le récupérer. En atelier, cette vérification évite d'acheter du matériel qui restera ensuite dans un placard.

Fixer un budget :
Note la somme que tu peux dépenser sans toucher à l'argent prévu pour tes dépenses essentielles. Garde aussi une petite réserve pour les imprévus. Comparer les prix aide, mais vérifie que le produit correspond vraiment à ton besoin.

Exemple de préparation d'achat :
Pour fabriquer un accessoire, tu as besoin de tissu et de peinture. Tu vérifies d'abord les chutes disponibles à l'atelier, puis tu listes seulement les fournitures manquantes. Tu évites ainsi un achat inutile et tu gardes ton budget pour le reste.

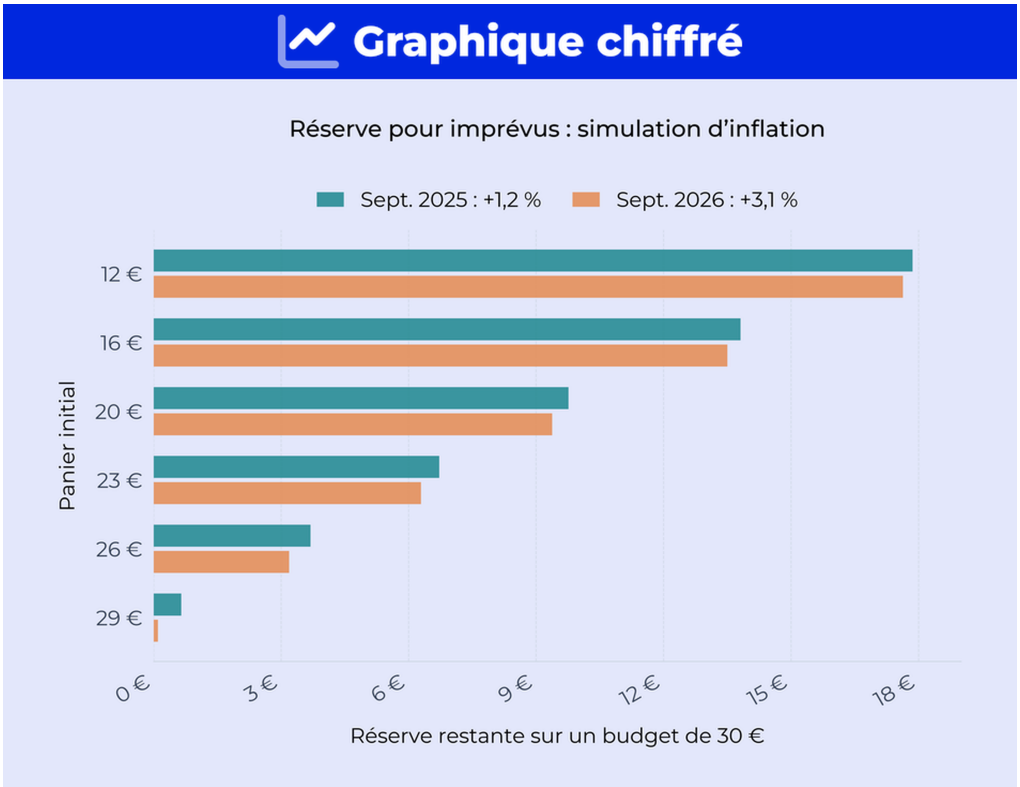
2. Comparer les prix et les offres :

Comparer le coût total :
Ne regarde pas seulement le prix affiché. Pense aussi aux frais de livraison, à la quantité, à la durée d'utilisation et à la qualité. Un produit moins cher à l'achat peut coûter davantage s'il faut le remplacer rapidement.

Repérer les offres trompeuses :
Une promotion n'est intéressante que si tu avais réellement besoin de l'article. Vérifie le prix à l'unité ou au mètre, lis les conditions et prends le temps de réfléchir. En stage, je me suis souvent rendu compte qu'un achat pressé finissait par encombrer l'atelier.

Option	Prix affiché	Coût à vérifier	Question utile
Rouleau de tissu	18 €	Prix par mètre	La quantité suffit-elle au projet ?
Tissu vendu au mètre	4 € le mètre	Nombre de mètres nécessaires	Puis-je acheter juste la quantité utile ?
Achat en ligne	15 €	Livraison comprise	Le délai convient-il au projet ?

Exemple de calcul de budget :
Tu as 30 € pour des fournitures. Tu achètes 3 mètres de tissu à 4 € le mètre, soit 12 €, puis une peinture à 8 €. Ton total est de 20 €, il te reste donc 10 € pour un besoin imprévu.

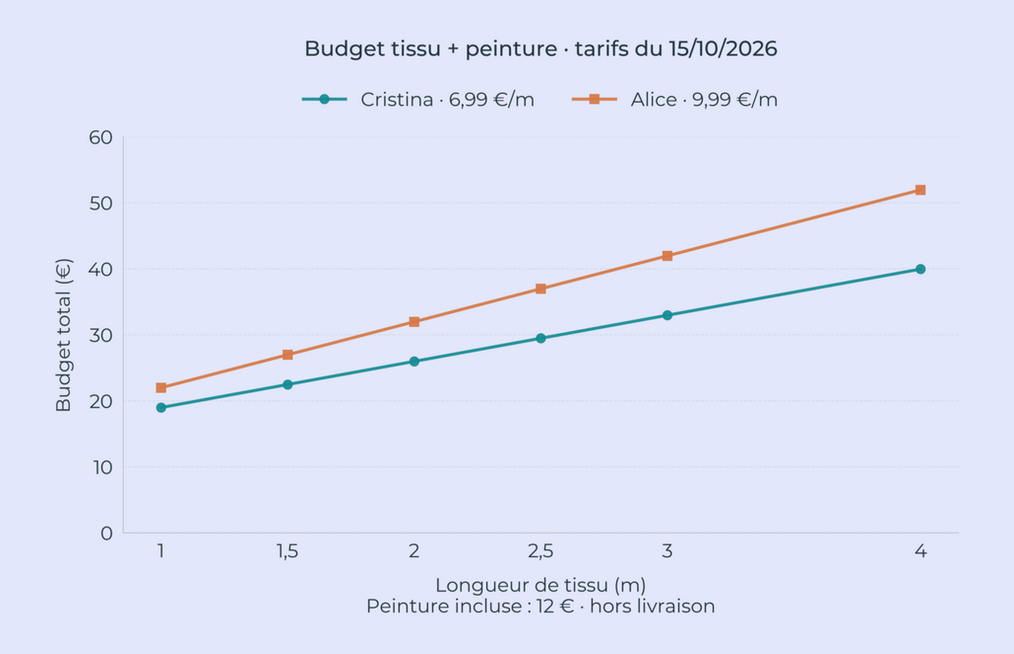


3. Acheter avec méthode et garder une trace :

Cas concret en atelier :
Tu dois préparer les fournitures d'un accessoire avec un budget de 45 €. Tu vérifies le stock, mesures les quantités nécessaires et compares les prix de 2 magasins. Tu choisis une option adaptée, puis tu contrôles le ticket après l'achat.

Livrable attendu :
Prépare une fiche d'achat avec le nom des fournitures, les quantités, les prix unitaires et le total. Pour ce projet, ta fiche indique 2 mètres de tissu à 9 € le mètre et 1 pot de peinture à 12 €, soit 30 € au total.

Graphique chiffré



Vérification sur le terrain :
Avant de valider un achat, prends quelques secondes pour suivre cette liste. C'est une habitude simple qui t'aide à respecter le budget et à expliquer tes choix à l'équipe ou à ton responsable.

- Vérifie le besoin et le stock déjà disponible.
- Note la quantité nécessaire avant de choisir le produit.
- Compare le coût total, livraison comprise si besoin.
- Contrôle le budget restant après le calcul.
- Garde le ticket et complète ta fiche d'achat.

Ce qu'il faut retenir

Pour acheter efficacement, commence par définir ton besoin et fixer un **budget réaliste**, sans toucher à l'argent réservé aux dépenses essentielles.

- Vérifie le stock et les possibilités d'emprunt avant d'acheter.
- Compare le **coût total**, la quantité, la qualité et les frais éventuels.
- Évite les achats impulsifs, même en promotion.
- Note les fournitures et quantités, calcule le total, puis garde le ticket.

Une **fiche d'achat précise** t'aide à respecter ton budget, à prévoir les imprévus et à justifier tes choix auprès de l'équipe.

Langue vivante étrangère — enseignement facultatif

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, cette matière développe ton expression orale et ta compréhension écrite au **niveau A2**. L'épreuve facultative est un **oral ponctuel final**, sans CCF, de 12 minutes maximum.

Tu présentes un projet pendant 3 minutes, puis échanges pendant 3 minutes. La compréhension d'un texte occupe 6 minutes, avec des réponses en français. La notation est sur 20, seuls les points dépassant 10 comptent. Aucun coefficient spécifique n'est précisé dans cette définition nationale.

Conseil :
Prépare une présentation d'un accessoire fabriqué en atelier, liée à une utilisation de la langue choisie. Appuie-toi sur une photo et quelques mots-clés. Ce support est autorisé et peut t'aider à structurer ton exposé.

Consacre 10 minutes par jour au vocabulaire des matériaux et des outils. Enregistre-toi, puis entraîne-toi avec un camarade. À mon avis, mieux vaut des **phrases simples et claires** qu'un texte compliqué récité. Garde confiance malgré tes hésitations.

Table des matières

Chapitre 1 : Se présenter et décrire son activité ..... Aller
1. Te présenter simplement ..... Aller
2. Décrire ton activité et présenter un accessoire ..... Aller

Chapitre 2 : Échanger dans les situations courantes et professionnelles ..... Aller
1. Engager une conversation et se présenter ..... Aller
2. Demander et transmettre une information ..... Aller
3. Suivre une consigne et rendre compte ..... Aller

Chapitre 3 : Comprendre des documents écrits simples ..... Aller
1. Repérer les informations utiles ..... Aller
2. Comprendre une consigne ou un message ..... Aller
3. Mettre les informations en pratique ..... Aller

Chapitre 1 : Se présenter et décrire son activité

1. Te présenter simplement :

Les informations à donner :
Quand tu rencontres une équipe ou un professionnel, commence par ton prénom, ta formation et ton rôle. Pour ce chapitre, je prends l'anglais comme langue de travail. Une présentation courte et claire est plus facile à retenir, surtout quand tu es un peu stressé.

Exemple : **Hello, I'm Léa. I'm training to become a prop maker.** (Bonjour, je m'appelle Léa. Je me forme au métier d'accessoiriste.)

Des phrases utiles :
Apprends quelques phrases prêtes à l'emploi. Elles t'aident à engager la conversation et à répondre sans chercher tes mots. À l'oral, parle lentement et articule. Une phrase simple bien prononcée vaut mieux qu'une phrase longue que tu ne maîtrises pas.

En anglais	En français
Hello, my name is Sam.	Bonjour, je m'appelle Sam.
I'm a student.	Je suis étudiant ou étudiante.
I'm training to become a prop maker.	Je me forme au métier d'accessoiriste.
I work with the props team.	Je travaille avec l'équipe des accessoires.
Nice to meet you.	Ravi ou ravie de te rencontrer.

Mini-dialogue en atelier :
Un échange bref peut suffire pour faire connaissance avant une répétition ou une prise de vue. Entraîne-toi à le dire à voix haute, puis remplace les prénoms et les rôles par les tiens.

Exemple : **Hi, I'm Nora. I'm an assistant prop maker.** (Salut, je m'appelle Nora. Je suis assistante accessoiriste.)

Hello, Nora. I'm Alex, the set decorator. (Bonjour, Nora. Je m'appelle Alex, je suis décorateur ou décoratrice de plateau.)

2. Décrire ton activité et présenter un accessoire :

Les verbes pour expliquer ton travail :
Pour décrire ton activité, utilise des verbes concrets comme préparer, fabriquer, réparer ou vérifier. Pense aussi à préciser à qui sert l'accessoire et dans quel contexte il sera utilisé. Ça montre que tu comprends les besoins de l'équipe.

Exemple : **I make and repair props for the performance.** (Je fabrique et je répare des accessoires pour le spectacle.)

Présenter un objet avec méthode :
Décris d'abord l'objet, puis sa matière, son usage et son état. Si tu connais une dimension, donne-la clairement. En atelier, une information précise évite les confusions, surtout quand plusieurs accessoires se ressemblent.

En anglais	En français
This is a wooden box.	C'est une boîte en bois.
It is 30 centimetres long.	Elle mesure 30 centimètres de long.
I made it for the scene.	Je l'ai fabriquée pour la scène.
It needs a repair.	Elle doit être réparée.

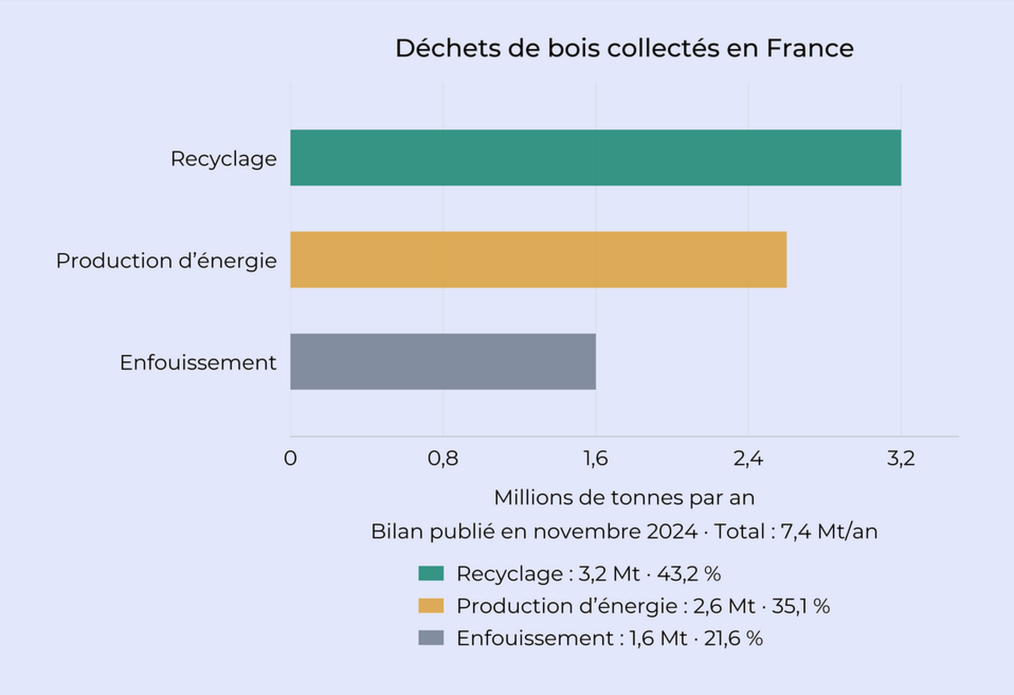
Erreurs fréquentes :

- **À éviter : I am 17 years.** (J'ai 17 ans.) **À dire : I am 17 years old.** (J'ai 17 ans.)
- **À éviter : I fabrication props.** (Je fabricationne des accessoires.) **À dire : I make props.** (Je fabrique des accessoires.)

Mini-cas et livrable attendu :
En stage, une collègue anglophone te demande de présenter une boîte destinée à une scène. En 2 minutes, tu donnes son nom, sa matière, sa longueur et son état. Tu vérifies ensuite que la collègue a compris les mesures annoncées.

Exemple : **This is a wooden box. It is 30 centimetres long. It needs a repair.** (C'est une boîte en bois. Elle mesure 30 centimètres de long. Elle doit être réparée.)

Graphique chiffré



Ton livrable est une présentation orale de 3 phrases, accompagnée d'une fiche accessoire indiquant le nom de l'objet, sa matière, ses dimensions et la réparation à prévoir.

Ta check-list de terrain :
Avant de parler, prends quelques secondes pour organiser tes idées. Cette petite routine m'a souvent évité de mélanger les mesures ou d'oublier le rôle de l'objet quand je devais expliquer mon travail à une nouvelle personne.

- Prépare une présentation de 2 phrases.
- Dis ton prénom et ton rôle dans l'équipe.
- Décris l'objet avec des mots précis.
- Vérifie les dimensions avant de les annoncer.
- Parle lentement et demande si ton message est compris.

Ce qu'il faut retenir

Pour te présenter en anglais, indique ton prénom, ta formation et ton rôle. Utilise des phrases courtes, parle lentement et articule.

- Pour décrire ton travail, choisis des verbes concrets : préparer, fabriquer, réparer ou vérifier.
- Présente un accessoire en précisant **sa matière et son usage**, ses dimensions et son état.

- Évite les erreurs de formulation et vérifie que ton interlocuteur a compris les informations annoncées.

Une présentation claire et des détails précis facilitent les échanges en atelier et évitent les confusions.

Chapitre 2 : Échanger dans les situations courantes et professionnelles

1. Engager une conversation et se présenter :

Les premiers mots :
En stage ou sur un plateau, tu peux avoir besoin de te présenter, de saluer une personne ou de demander son nom. Des phrases courtes et polies suffisent. Parle lentement et articule, surtout si tu es stressé.

Se présenter simplement :
Retiens quelques formules utiles. Elles te permettent d'entrer en contact sans chercher tes mots pendant plusieurs minutes.

En anglais	En français
Hello, I'm Camille.	Bonjour, je m'appelle Camille.
I'm an accessories trainee.	Je suis stagiaire en accessoires.
What's your name?	Comment tu t'appelles ?
Nice to meet you.	Ravi de te rencontrer.
Could you repeat that, please?	Tu peux répéter, s'il te plaît ?

Exemple de présentation :
Tu rencontres une personne de l'équipe. Tu peux dire : "Hello, I'm Lina. I'm an accessories trainee." (Bonjour, je m'appelle Lina. Je suis stagiaire en accessoires.)

2. Demander et transmettre une information :

Poser une question utile :
Au travail, mieux vaut demander une précision que deviner. Tu peux vérifier un nom, une quantité, une couleur ou un délai. Ces détails évitent les erreurs de préparation et les allers-retours inutiles.

Formules pour travailler en équipe :
En anglais, une demande polie commence souvent par "Could you…?" (Pourrais-tu… ?) ou "Can I…?" (Est-ce que je peux… ?). Apprends ces expressions avec des mots liés aux accessoires.

"Where should I put this prop?" (Où dois-je poser cet accessoire ?)

"Could you check the list with me?" (Pourrais-tu vérifier la liste avec moi ?)

“We need 3 blue ribbons by 2 p.m.” (Il nous faut 3 rubans bleus pour 14 h.)

Mini-dialogue sur un plateau :
“Could you bring the wooden box to the costume room?” (Pourrais-tu apporter la boîte en bois dans la salle des costumes ?)

“Of course. Do you need 1 box or 2?” (Bien sûr. Il t’en faut 1 ou 2 ?)

“Just 1, please. I’ll label it before I go.” (Une seule, s’il te plaît. Je vais l’étiqueter avant de partir.)

Erreurs fréquentes :

- Évite “Give me the scissors.” (Donne-moi les ciseaux.), qui peut sembler brusque. Dis plutôt : “Could you pass me the scissors, please?” (Pourrais-tu me passer les ciseaux, s’il te plaît ?)
- Ne réponds pas “Yes” si tu n’as pas compris une consigne. Dis : “Sorry, could you say that again?” (Désolé, pourrais-tu répéter ?)

3. Suivre une consigne et rendre compte :

Vérifier avant d’agir :
Quand tu reçois une consigne, repère l’objet, l’action, le lieu et le délai. Répéter l’information avec tes propres mots montre que tu as compris. C’est particulièrement utile quand plusieurs accessoires se ressemblent.

“So, I should put the red cup on the table, right?” (Donc, je dois poser la tasse rouge sur la table, c’est bien ça ?)

“I’ve finished the list.” (J’ai terminé la liste.)

Mini cas concret :
À 10 h, une assistante te demande de préparer 4 accessoires pour une répétition à 11 h : 2 tasses, un livre et une boîte. Tu notes les objets, confirmes le délai, puis vérifies la liste avant de les déposer au bon endroit.

Tu peux confirmer : “I need 2 cups, a book and a box by 11 a.m.” (Il me faut 2 tasses, un livre et une boîte pour 11 h.)

Livrable attendu : Une fiche de préparation en anglais, avec les 4 accessoires, leur quantité et le lieu de dépôt. Par exemple : “2 cups, 1 book, 1 box. Rehearsal room. Ready by 11 a.m.” (2 tasses, 1 livre, 1 boîte. Salle de répétition. Prêt pour 11 h.)

Check-list avant de répondre :

- Repère le nom de l’objet demandé.

- Vérifie la quantité et la couleur.
- Note le lieu et l'heure limite.
- Demande de répéter si une information manque.
- Confirme quand la tâche est terminée.

Ce qu'il faut retenir

Pour échanger au travail, privilégie des phrases courtes, polies et claires. Présente-toi simplement et demande une précision plutôt que de deviner.

- Utilise **des formules polies** comme « Could you…? » pour demander de l'aide.
- Vérifie l'objet, la quantité, la couleur, le lieu et le délai d'une consigne.
- Si tu n'as pas compris, demande de répéter, puis reformule pour confirmer.
- Quand tu as terminé, indique clairement l'avancement de ta tâche.

Ces réflexes limitent les erreurs et facilitent la coordination avec l'équipe. Une **communication précise** t'aide à préparer et déposer les accessoires au bon endroit, à temps.

Chapitre 3 : Comprendre des documents écrits simples

1. Repérer les informations utiles :

Observer le document :
Avant de lire chaque mot, regarde le titre, la date, les images et la mise en page. Ces indices t'aident à deviner le sujet et le type de document : une consigne, une affiche, un courriel ou une fiche de matériel.

Identifier les mots importants :
Repère les noms, les chiffres, les horaires et les mots qui indiquent une action. Dans un atelier, les mots « dimensions », « fragile » ou « return » peuvent changer la façon dont tu manipules ou ranges un accessoire.

Mot ou phrase en anglais	Traduction française
Handle with care	Manipule avec précaution
Due date	Date limite
Return to storage	À remettre en réserve
Size	Taille ou dimensions
Do not use	Ne pas utiliser

Astuce de lecture :
Quand tu es pressé, commence par les chiffres et les mots d'action. J'ai souvent gagné du temps en repérant d'abord une date limite ou une consigne de sécurité, puis en relisant le reste pour vérifier le contexte.

2. Comprendre une consigne ou un message :

Suivre les étapes :
Dans une consigne, cherche l'ordre des actions. Des mots comme « first » (d'abord), « then » (ensuite) et « before » (avant) t'indiquent quoi faire et à quel moment. Ne commence pas une tâche si tu n'as pas compris une étape importante.

Vérifier les détails :
Relève les informations qui peuvent éviter une erreur : quantité, lieu, personne responsable et heure. Si une fiche indique « 2 boxes » (2 boîtes), vérifie bien le nombre avant de préparer ou de déplacer le matériel.

Exemple de message d'atelier :

“Please label the 3 boxes and leave them backstage by 4 p.m.” (Merci d’étiqueter les 3 boîtes et de les laisser en coulisses avant 16 h.) Tu repères 2 actions, 3 boîtes et une heure limite : 16 h.

Erreurs fréquentes :

- Ne traduis pas forcément chaque mot. Cherche d’abord le sens général, puis vérifie les termes qui changent l’action à faire.
- Ne confonds pas « before » (avant) et « after » (après). Une mauvaise lecture peut te faire arriver trop tard ou ranger un accessoire au mauvais moment.
- Ne prends pas « Do not use » (Ne pas utiliser) pour une simple suggestion. C’est une interdiction, souvent liée à la sécurité ou à l’état du matériel.

3. Mettre les informations en pratique :

Mini-cas en atelier :
Tu reçois une fiche en anglais pour préparer des accessoires avant une répétition. Lis-la une première fois pour comprendre la tâche, puis note les objets, les quantités, le lieu de dépôt et l’échéance.

Exemple de fiche :
“Prepare 4 paper cups, 1 blue cloth and 2 empty boxes. Label each item. Place everything on table 3 before 2 p.m.” (Prépare 4 gobelets en papier, 1 tissu bleu et 2 boîtes vides. Étiquette chaque élément. Dépose le tout sur la table 3 avant 14 h.)

Étapes et livrable attendu :

- Repère les quantités : 4 gobelets, 1 tissu et 2 boîtes.
- Prépare les éléments et vérifie leur couleur ou leur état.
- Étiquette les 7 éléments, puis dépose-les sur la table 3 avant 14 h.
- Livrable attendu : 7 accessoires préparés et étiquetés, réunis au bon endroit avant l’heure indiquée.

Check-list avant d’agir :
Avant de suivre une consigne écrite, prends quelques secondes pour vérifier les points suivants. Cette habitude évite les oublis, surtout quand plusieurs accessoires se ressemblent ou doivent être prêts rapidement.

- Ai-je compris l’action principale ?
- Ai-je repéré les quantités et les dimensions ?
- Ai-je noté le lieu et l’heure limite ?
- Ai-je vérifié les avertissements et les interdictions ?
- Ai-je relu la consigne avant de déplacer le matériel ?

Mini-dialogue pour demander une précision :

“Should I leave the boxes on table 3?” (Est-ce que je dois laisser les boîtes sur la table 3 ?)“Yes, and label each box before 2 p.m.” (Oui, et étiquette chaque boîte avant 14 h.)

Ce qu’il faut retenir

Pour comprendre un document simple, repère d’abord les indices visuels et le **sens général**, sans traduire chaque mot.

- Identifie les actions, quantités, dimensions, lieux, personnes et horaires.
- Repère l’ordre des étapes avec des mots comme « first », « then », « before » et « after ».
- Vérifie les avertissements et interdictions, puis relis la consigne avant d’agir.

Tu évites les erreurs en vérifiant les **détails essentiels** et en demandant une précision si nécessaire. Respecte toujours les consignes de sécurité et les échéances.

Histoire de l'art

Présentation de la matière : En CAP Accessoiriste réalisateur, l'Histoire de l'art t'apprend à reconnaître les grandes périodes artistiques et les styles. Tu observes des œuvres, des objets et des créations scéniques pour concevoir des accessoires cohérents avec l'univers d'un spectacle.

Cette matière participe à l'épreuve **Technologie et culture artistique**, écrite et ponctuelle en fin de formation, de coefficient 4 et d'une durée totale de 2 heures. Tu réponds à des questions et réalises des analyses, éventuellement accompagnées de croquis.

Conseil : Je te conseille de créer un **carnet de références**. Pour chaque période étudiée, rassemble une image, quelques dates et des caractéristiques visuelles. Consacre 15 minutes, 2 fois par semaine, à revoir tes fiches plutôt que tout apprendre au dernier moment.

Entraîne-toi à comparer 2 objets en décrivant leurs formes, leurs couleurs et leurs matériaux. Ne cherche pas seulement le nom du style, explique les indices observés. Si tu hésites, reprends calmement les documents avant de répondre.

Table des matières

Chapitre 1 : Grandes périodes, styles et arts de la scène ..... Aller

1. Repérer les grandes périodes du spectacle ..... Aller
2. Relier le style aux accessoires et au travail de scène ..... Aller

Chapitre 2 : Décors et accessoires dans la création contemporaine ..... Aller

1. Le décor raconte autrement ..... Aller
2. L'objet devient un accessoire de jeu ..... Aller
3. Préparer ton travail sur le terrain ..... Aller

Chapitre 3 : Recherche et classement de documents artistiques ..... Aller

1. Chercher des références adaptées ..... Aller
2. Trier et classer tes documents ..... Aller
3. Utiliser les références pour préparer un accessoire ..... Aller

Chapitre 1 : Grandes périodes, styles et arts de la scène

1. Repérer les grandes périodes du spectacle :

Des formes anciennes au théâtre médiéval :
Dans la Grèce antique, les spectacles se jouent souvent en plein air. La scène, les costumes, les masques et les accessoires aident le public à reconnaître les personnages et les lieux. Au Moyen Âge, les Mystères racontent notamment des épisodes religieux sur des places ou dans des églises.

De la renaissance au théâtre classique :
À la Renaissance, la perspective transforme les décors. Des lignes peintes donnent l'impression d'un espace profond. Au XVIIe siècle, les théâtres développent leurs machines et leurs décors. Les accessoires doivent alors soutenir l'action sans gêner les déplacements des comédiens.

Du romantisme aux scènes d'aujourd'hui :
Au XIXe siècle, les spectacles romantiques montrent des lieux variés, comme des ruines, des forêts ou des prisons. Plus tard, certains artistes préfèrent des décors épurés ou des changements visibles. Aujourd'hui, un objet réel, détourné ou fabriqué peut devenir central dans une mise en scène.

Période	Repère scénique	Ce que tu peux observer
Antiquité	Théâtre en plein air	Masques, costumes, objets symboliques
Moyen Âge	Représentations religieuses et populaires	Accessoires simples, effets spectaculaires
Renaissance	Décor en perspective	Objets adaptés à un espace construit
XVIIe siècle	Théâtre avec machinerie	Objets fiables et faciles à manipuler
XIXe siècle à aujourd'hui	Styles et dispositifs variés	Objets réalistes, symboliques ou détournés

Ces repères ne servent pas à enfermer un spectacle dans une époque. Ils t'aident à poser les bonnes questions : quand l'action se déroule-t-elle, quel style cherche l'équipe, et comment l'objet rend-il cette intention visible ?

Exemple d'observation d'un décor :
La Comédie-Française conserve la trace de décors du XVIIe siècle où plusieurs lieux pouvaient apparaître ensemble, comme un temple et un jardin. Pour ton analyse, relève

les lieux représentés, puis note quels accessoires aideraient les comédiens à les distinguer.

2. Relier le style aux accessoires et au travail de scène :

Le rôle de l'accessoire :
Un accessoire n'est pas seulement un objet posé sur scène. Il peut préciser une époque, révéler le caractère d'un personnage ou déclencher une action. Quand tu le choisis ou le fabriques, pense à son apparence, à son poids, à sa solidité et à sa sécurité.

Une méthode simple d'analyse :
Avant de fabriquer, identifie la période, le style du spectacle et l'usage de l'objet. Demande-toi qui le prend, à quel moment et comment il est utilisé. Une poignée trop fragile ou un objet trop lourd peut ralentir une scène et mettre le comédien en difficulté.

Mini cas concret :
Pour une scène de 4 minutes située dans une auberge du XVIIe siècle, tu dois préparer une cruche manipulée 6 fois. Tu vérifies sa forme, son poids et sa prise en main, puis tu fais un essai avec le comédien. Le résultat attendu est une cruche utilisable sans fuite ni gêne.

Le livrable attendu est une fiche d'accessoire d'une page, avec 1 dessin, 3 dimensions, les matériaux, le mode d'emploi et les consignes de sécurité. En stage, garde aussi une photo de l'objet validé, c'est un repère pratique si une réparation devient nécessaire.

Check-list avant une répétition :

- Vérifie que l'objet correspond à l'époque et au style choisis.
- Teste sa solidité et son poids avant l'entrée en scène.
- Repère où l'objet est rangé et qui le remet en place.
- Fais un essai avec le comédien, sans improviser de manipulation risquée.
- Note toute réparation ou consigne sur la fiche d'accessoire.

Cette préparation évite une erreur fréquente : fabriquer un objet joli, mais impossible à manipuler rapidement. Sur scène, un accessoire doit servir le jeu et rester fiable pendant toutes les représentations.

Ce qu'il faut retenir

Les formes scéniques évoluent de l'Antiquité à aujourd'hui : décors, machineries et usages des objets reflètent chaque époque et chaque style. Ces repères t'aident à comprendre l'intention de la mise en scène.

- Un accessoire peut situer l'époque, caractériser un personnage ou déclencher une action.

- Avant sa fabrication, vérifie son apparence, son **poids et sa solidité**, ainsi que sa sécurité.
- Teste l'objet avec le comédien et précise son usage, son rangement et son entretien dans une fiche.

Un accessoire doit servir le jeu et rester fiable à chaque représentation. Privilégie donc une **manipulation sûre** et adaptée au spectacle plutôt qu'un objet seulement esthétique.

Chapitre 2 : Décors et accessoires dans la création contemporaine

1. Le décor raconte autrement :

Un espace qui a du sens :
Dans la création contemporaine, le décor ne sert pas seulement à imiter un lieu. Il peut suggérer une époque, une émotion ou une idée avec quelques éléments bien choisis. Comme ancien élève, j'ai souvent vu qu'un objet placé au bon endroit en disait plus qu'un décor très chargé.

Des choix artistiques variés :
Un décor peut être réaliste, abstrait, minimaliste ou composé d'objets récupérés. La lumière, les sons et les images projetées peuvent aussi transformer un espace sans ajouter de gros éléments. Observe toujours ce que le public voit, mais aussi ce qu'il imagine.

Le metteur en scène polonais Tadeusz Kantor a notamment donné une place importante aux objets ordinaires dans son univers théâtral. À l'inverse, une création peut s'appuyer sur des formes simples et une lumière très travaillée. Ces choix changent la façon dont tu conçois et fabriques les éléments scéniques.

Exemple de décor suggéré :
Pour évoquer une salle d'attente, tu peux installer 3 chaises dépareillées, une horloge arrêtée et une lumière froide. Le public comprend le lieu sans avoir besoin de construire quatre murs réalistes.

2. L'objet devient un accessoire de jeu :

Fonction et transformation :
Un accessoire sert à l'action, mais il peut aussi porter une idée ou une émotion. Une valise peut être un simple bagage, le souvenir d'un départ ou une frontière entre 2 personnages. Demande-toi toujours pourquoi l'objet est là et comment il sera utilisé.

Matériaux, sécurité et réemploi :
En création contemporaine, tu peux rencontrer du carton, du tissu, du bois léger, du plastique ou des objets récupérés. Choisis la matière selon le poids, l'apparence, le bruit et la durée d'utilisation. Un accessoire manipulé 20 fois par représentation doit rester solide et sûr.

Avant de fabriquer, vérifie les dimensions, les prises en main et les déplacements des interprètes. Une poignée trop petite, une arête coupante ou un objet trop lourd peut gêner le jeu. Note aussi les matériaux et les finitions pour pouvoir réparer l'accessoire à l'identique.

Exemple de mini cas concret :
Pour une scène de départ, l'équipe te demande une valise ancienne, légère et transportable par une interprète. Tu mesures une valise de référence, construis une version en carton renforcé en 3 heures, puis testes 10 ouvertures et fermetures. Tu ajustes le couvercle pour éviter qu'il coince. Livrable attendu : 1 valise fonctionnelle, sécurisée et accompagnée d'une fiche indiquant ses dimensions, ses matériaux et les consignes de réparation.

Représentation visuelle

Préparation d'un accessoire de scène avec dimensions et matériaux

3. Préparer ton travail sur le terrain :

Du repérage au test :
Avant de fabriquer, lis la demande, observe les références visuelles et échange avec l'équipe. Fais un croquis coté, choisis les matériaux, puis réalise un test à petite échelle si tu as un doute. Cette méthode évite de perdre du temps et de gaspiller des matériaux.

Les vérifications utiles :
Sur un plateau, les changements peuvent être rapides et l'espace limité. Prépare les accessoires pour qu'ils soient faciles à repérer et à remettre en place. J'ai appris à mes dépens qu'un objet sans emplacement précis finit souvent par manquer au mauvais moment.

À vérifier	Ton geste
Demande	Confirme l'usage et l'apparence attendus.

Mesures	Note les dimensions et le poids visés.
Sécurité	Élimine les bords coupants et teste la stabilité.
Manipulation	Répète le geste prévu avec l'interprète.
Rangement	Attribue une place et une étiquette à l'objet.

Astuce de terrain :
Prends une photo de l'accessoire terminé et de son emplacement de rangement. En tournée ou après un changement d'équipe, cette image aide à retrouver vite la bonne installation et à repérer les petites réparations à prévoir.

Ce qu'il faut retenir

Dans une création contemporaine, le décor suggère un lieu ou une émotion sans forcément le représenter fidèlement. Chaque accessoire sert le jeu et peut aussi porter une **signification symbolique**.

- Choisis des éléments, matériaux, lumières et sons adaptés à l'effet recherché.
- Vérifie les dimensions, le poids, la solidité et la **sécurité des accessoires**.
- Échange avec l'équipe, fais un croquis et teste les manipulations avant la fabrication finale.
- Prévois un rangement identifié et documente l'objet pour faciliter son entretien.

Un décor efficace repose sur des choix précis. En préparant et en testant chaque élément, tu aides les interprètes et garantis un plateau fonctionnel.

Chapitre 3 : Recherche et classement de documents artistiques

1. Chercher des références adaptées :

Définir ta recherche :
Avant de chercher des images, clarifie le besoin de la scène. Note l'époque, le lieu, l'ambiance, les personnages et l'objet à fabriquer. Une question précise t'évite de perdre du temps dans des images jolies, mais peu utiles.

Choisir des sources variées :
Tu peux consulter des livres d'art, des catalogues de musée, des archives, des photographies et des sites institutionnels. Vérifie toujours l'auteur ou la provenance, la date et le contexte. Une image isolée peut donner une impression trompeuse d'une époque.

Exemple de recherche :
Tu dois imaginer le sac d'un personnage vivant à Paris vers 1900. Recherche des affiches, des photographies et des objets conservés dans des collections. Garde 6 références utiles, puis note la source et la date de chacune.

2. Trier et classer tes documents :

Repérer les informations utiles :
Pour chaque document, relève son titre, son auteur si tu le connais, sa date, son origine et ce qu'il t'apprend. Tu peux aussi indiquer les couleurs, les formes, les matières ou les détails de fabrication qui t'intéressent.

Construire un classement simple :
Classe tes références par thème, époque ou fonction, selon ton projet. Garde un système facile à comprendre par toi et par l'équipe. Un nom de fichier précis évite de chercher longtemps au moment de présenter ton travail.

Dans un tableau ou un dossier, tu peux suivre ces 5 repères pour ne rien oublier :

Repère	À noter
Sujet	L'objet ou le thème montré
Source	Le livre, le musée ou le site consulté
Date	La date de création ou de publication, si elle est connue
Détail utile	La forme, la matière, la couleur ou la technique
Nom du fichier	Une appellation courte et compréhensible

Exemple de classement :
Pour un projet de masque de carnaval, crée 3 dossiers : « formes », « matières » et « couleurs ». Enregistre chaque image sous la forme « sujet_source_date ». Tu retrouves ainsi rapidement tes références et leur origine.

3. Utiliser les références pour préparer un accessoire :

Comparer sans copier :
Une référence artistique sert à nourrir tes choix, pas à reproduire mécaniquement une œuvre. Compare plusieurs documents et relève ce qui revient souvent. Ensuite, adapte ces éléments aux dimensions, à l'usage et à la scène de l'accessoire.

Présenter un dossier clair :
Regroupe tes images dans un petit dossier lisible. Ajoute une légende sous chacune et explique en quelques mots ce que tu en retiens. Cette présentation aide l'équipe à comprendre tes choix et à discuter des pistes avant la fabrication.

Exemple de mini cas concret :
Pour une scène située dans un atelier d'artiste en 1920, tu recherches 12 documents et en sélectionnes 5. Tu compares les formes des outils et les matières visibles. Résultat : tu proposes un étui en toile avec des attaches simples. Livrable attendu : un dossier de 5 références légendées et un croquis d'intention.

Ce qu'il faut retenir

Pour préparer un accessoire, commence par préciser ta recherche et consulte des sources variées en vérifiant leur provenance et leur contexte.

- Relève pour chaque document le **sujet et la source**, la date et les détails utiles.
- Classe tes références avec des noms de fichiers clairs pour les retrouver facilement.
- Compare plusieurs documents pour nourrir tes choix sans copier, puis présente-les avec des légendes.

Un dossier clair aide ton équipe à comprendre tes propositions et à préparer la fabrication.

Expression plastique et représentation

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, tu apprends à représenter un accessoire par des **croquis et des volumes**. Tu travailles les proportions, les couleurs, les matières et la perspective pour préparer une fabrication fidèle au projet artistique.

Cet enseignement contribue à l'épreuve pratique de Pratique professionnelle, coefficient 12, sans coefficient ni durée autonomes. L'évaluation comprend des réalisations graphiques et matérielles, en CCF durant la dernière année dans les établissements habilités, ou en examen final pour les autres candidats.

Conseil :
Je te conseille de consacrer 15 minutes régulières au dessin d'observation. Choisis un objet simple, comme une coupe, puis représente-le sous 3 angles. Commence par les grandes formes avant d'ajouter les détails et les ombres.

Pour chaque projet, relis les consignes et prépare plusieurs esquisses. Privilégie des **dessins lisibles et précis** plutôt qu'un effet spectaculaire. Garde tes essais pour comparer tes progrès et demande un retour sur les proportions qui te posent problème.

Table des matières

Chapitre 1 : Dessin d'observation, formes et proportions ..... Aller
1. Observer et construire les formes ..... Aller
2. Tracer, corriger et présenter ton dessin ..... Aller

Chapitre 2 : Couleurs, matières, lumière et perspective ..... Aller
1. Choisir et associer les couleurs ..... Aller
2. Représenter les matières et la lumière ..... Aller
3. Construire une perspective et vérifier ton rendu ..... Aller

Chapitre 3 : Plans d'accessoires et conventions de représentation ..... Aller
1. Préparer un plan d'accessoires ..... Aller
2. Utiliser des conventions de représentation ..... Aller
3. Vérifier et transmettre ton plan ..... Aller

Chapitre 4 : Maquettes et réalisation de poncifs ..... Aller
1. Construire une maquette lisible ..... Aller
2. Préparer un poncif précis ..... Aller
3. Contrôler ton travail avant la réalisation ..... Aller

Chapitre 1 : Dessin d'observation, formes et proportions

1. Observer et construire les formes :

Regarder avant de dessiner :
Quand tu dessines un objet, évite de te fier à ce que tu crois savoir. Observe plutôt ses contours, ses angles et ses grandes masses. Cette étape t'aide à représenter l'objet que tu as réellement devant toi.

Repérer les formes simples :
Pour commencer, décompose l'objet en formes faciles à tracer, comme des rectangles, des cercles ou des cylindres. Tu pourras ensuite préciser les détails. Cette méthode est utile pour dessiner des accessoires aux formes complexes.

Exemple d'observation :
Pour dessiner une petite boîte en carton, repère d'abord ses faces comme des rectangles et ses arêtes comme des lignes. Trace légèrement la forme générale, puis ajoute les rabats et les détails visibles.

Vérifier les proportions :
Compare la hauteur et la largeur de ton modèle. Tu peux prendre une dimension comme unité de mesure et estimer combien de fois elle entre dans l'autre. Garde ton crayon vertical ou horizontal pour comparer les distances.

À observer	Question à te poser	Erreur fréquente
Hauteur et largeur	Quelle dimension est la plus grande ?	Dessiner l'objet trop large ou trop haut
Angles et axes	Les lignes sont-elles droites ou inclinées ?	Redresser un angle qui est pourtant oblique
Ouvertures et détails	Où se trouvent-ils par rapport à la forme ?	Ajouter les détails avant la forme générale

2. Tracer, corriger et présenter ton dessin :

Construire le dessin par étapes :
Commence par placer l'objet sur ta feuille avec quelques traits légers. Dessine ensuite ses grandes formes et vérifie leurs proportions. Termine par les contours, les détails et les ombres utiles. Les traits légers sont plus faciles à corriger.

Faire une vérification simple :
Avant de foncer les contours, regarde ton dessin à distance et compare-le au modèle. Vérifie la hauteur, la largeur, l'inclinaison et l'emplacement des détails. En atelier, cette vérification évite de recommencer tout le dessin.

Mini cas concret :
Tu dois dessiner une boîte d'accessoire de 12 cm de haut et 8 cm de large. En 15 minutes, tu traces sa forme générale, compares les dimensions, puis ajoutes une ouverture située à 3 cm du bord supérieur.

Résultat attendu : un dessin lisible avec des proportions cohérentes. Le livrable est une feuille avec le contour de la boîte, l'ouverture placée au bon endroit et quelques traits légers montrant les formes de construction.

Ta check-list avant de rendre ton dessin :

- Observe l'objet sous le même angle pendant tout le dessin.
- Repère sa hauteur, sa largeur et son axe principal.
- Commence par les grandes formes, puis ajoute les détails.
- Compare régulièrement ton dessin avec le modèle.
- Efface les traits de construction qui gênent la lecture.

Ce qu'il faut retenir

Pour dessiner fidèlement, observe l'objet réel plutôt que l'idée que tu t'en fais. Construis-le progressivement en commençant par les **formes générales**.

- Repère contours, angles, axes et grandes masses.
- Compare hauteur et largeur pour vérifier les **bonnes proportions**.
- Trace légèrement, puis ajoute les détails et les ombres.
- Éloigne-toi régulièrement pour comparer ton dessin au modèle.

Termine en effaçant les traits inutiles. Une construction méthodique rend ton dessin plus juste et lisible.

Chapitre 2 : Couleurs, matières, lumière et perspective

1. Choisir et associer les couleurs :

Repérer les couleurs utiles :
Pour fabriquer un accessoire crédible, observe les couleurs de la scène et de l'objet. Repère la couleur dominante, puis les teintes qui l'accompagnent. Un petit nuancier de 3 à 5 couleurs t'aide à garder une direction claire pendant le travail.

Comprendre les contrastes :
Deux couleurs peuvent se renforcer ou se gêner. Un contraste clair-foncé rend une forme plus visible, tandis que des teintes proches créent une impression plus douce. Pense aussi à tester tes couleurs sous l'éclairage prévu, car elles peuvent changer d'apparence.

Exemple de palette :
Pour un vieux sac destiné à une scène de voyage, tu peux choisir 3 teintes : brun foncé, ocre et beige. Le brun souligne les coutures, l'ocre évoque l'usure et le beige sert aux zones éclairées. Note tes mélanges avant de peindre pour pouvoir les refaire.

2. Représenter les matières et la lumière :

Faire comprendre la matière :
Sur un dessin ou une maquette, la matière se reconnaît grâce à ses détails. Le bois montre des veines, le métal peut présenter des reflets nets et le tissu forme des plis plus souples. Quelques marques bien choisies suffisent souvent, inutile de tout dessiner.

Placer la lumière et les ombres :
Choisis d'abord une direction pour la lumière et garde-la pendant tout le dessin. Les zones tournées vers la source sont plus claires, tandis que les creux et le côté opposé s'assombrissent. Une ombre portée aide aussi à montrer où l'objet repose.

Exemple de rendu :
Pour dessiner une fausse clé en métal, garde une bande claire sur le bord tourné vers la lumière, puis ajoute une ombre fine sur le côté opposé. Deux ou 3 reflets contrastés rendent le métal plus convaincant qu'un gris uniforme.

3. Construire une perspective et vérifier ton rendu :

Donner du volume :
La perspective montre la profondeur et la position des objets. Commence par tracer une ligne d'horizon, puis place un ou 2 points de fuite si ton dessin en a besoin. Les lignes qui partent vers ces points donnent une impression de distance.

Mini-cas pratique :

Imagine que tu dois présenter une caisse en bois pour une scène de marché. En 30 minutes, trace-la en perspective, choisis 3 couleurs, indique la direction de la lumière et ajoute 4 détails de matière. Ton livrable est une fiche dessinée, annotée et prête à montrer à l'équipe.

Check-list avant de présenter ton dessin :

À vérifier	Question à te poser
Couleurs	Ma palette compte-t-elle 3 à 5 teintes cohérentes ?
Matière	Ai-je ajouté des détails qui font comprendre le matériau ?
Lumière	La source lumineuse vient-elle d'une direction claire ?
Perspective	Les lignes de profondeur restent-elles cohérentes ?
Présentation	Mon dessin est-il propre et annoté pour être compris rapidement ?

Ce qu'il faut retenir

Pour créer un accessoire crédible, combine couleurs, matières, lumière et perspective en observant la scène et l'objet.

- Choisis une **palette cohérente** de 3 à 5 teintes et teste les contrastes sous l'éclairage prévu.
- Suggère chaque matière avec quelques détails distinctifs, puis conserve une **direction de lumière** constante pour placer ombres et reflets.
- Construis la profondeur avec une ligne d'horizon et des points de fuite, puis vérifie la cohérence du dessin.

Présente une fiche propre et annotée : elle doit permettre à l'équipe de comprendre rapidement ton intention.

Chapitre 3 : Plans d'accessoires et conventions de représentation

1. Préparer un plan d'accessoires :

À quoi sert le plan :
Un plan d'accessoires montre où se trouvent les objets, comment ils sont construits et quelles sont leurs dimensions. Il aide l'équipe à fabriquer, installer ou replacer chaque accessoire sans devoir deviner tes intentions.

Les informations à noter :
Commence par dessiner l'objet sous des angles utiles, puis ajoute les mesures, les matériaux et les détails importants. Indique aussi une échelle, un titre et la date. Ces repères rendent ton document plus facile à comprendre et à transmettre.

- Le nom de l'accessoire et son usage dans la scène.
- Les dimensions principales, en millimètres ou en centimètres.
- Les matériaux, les couleurs et les finitions prévues.
- Les vues nécessaires, par exemple face, côté ou dessus.

Exemple de préparation :
Tu dois dessiner une boîte factice de 30 cm de long, 20 cm de large et 12 cm de haut. Note ces 3 mesures, indique une vue de face et une vue de dessus, puis précise le matériau et la couleur attendue.

2. Utiliser des conventions de représentation :

Des codes pour éviter les malentendus :
Les conventions sont des signes et des règles qui permettent à toute l'équipe de lire ton plan de la même façon. Une ligne de cote indique une mesure, une flèche montre un détail, et une légende explique les symboles ou les matières représentées.

Lire les vues et les échelles :
La vue de face montre l'objet de devant, tandis que la vue de côté précise sa profondeur. L'échelle indique le rapport entre le dessin et l'objet réel. Pense à l'écrire clairement, surtout si le plan est imprimé ou réduit.

Convention	À quoi elle sert
Ligne de cote	Donne une dimension précise
Flèche et repère	Désignent un détail particulier
Légende	Explique un symbole ou un matériau
Échelle	Relie le dessin à la taille réelle

Astuce de terrain :
Avant de transmettre ton plan, vérifie que chaque mesure est lisible et associée à la bonne vue. Une erreur fréquente consiste à oublier l'épaisseur d'un objet. J'ai appris à la contrôler systématiquement, car elle peut gêner l'assemblage.

3. Vérifier et transmettre ton plan :

Contrôler avant la fabrication :
Relis ton document comme si tu ne connaissais pas le projet. Une autre personne doit pouvoir identifier l'objet, comprendre ses dimensions et repérer les matériaux sans te poser de question. Si une information manque, ajoute-la avant de commencer la fabrication.

Mini cas concret :
Pour une scène, l'équipe te demande une fausse caisse de 40 cm sur 25 cm sur 18 cm. Tu dessines 3 vues, ajoutes les mesures et précises une finition en bois vieilli. Le livrable attendu est un plan coté lisible, prêt à être transmis à l'atelier.

Représentation visuelle

Technique de dessin en perspective pour représenter des objets

Checklist avant de transmettre :

À vérifier	C'est bon si…
Titre	L'objet est nommé clairement

Vues	Les angles nécessaires sont présents
Mesures	Toutes les dimensions utiles sont indiquées
Échelle et unités	Elles sont écrites et faciles à repérer
Légende	Les matières et les détails sont expliqués

Une transmission soignée :
Range ton plan avec un nom de fichier simple, la date et le numéro de version. Si une mesure change, corrige le document et signale la modification à l'équipe. Cela évite qu'une ancienne version serve par erreur pendant la fabrication.

Ce qu'il faut retenir

Un plan d'accessoires doit permettre à l'équipe de fabriquer et d'installer l'objet sans interpréter tes intentions. Présente des **vues adaptées** et des informations complètes.

- Indique les dimensions, les matériaux, les couleurs, l'échelle et les unités.
- Utilise lignes de cote, repères et légende pour clarifier les détails.
- Vérifie le titre, les vues et l'épaisseur avant transmission.
- Nomme le fichier avec la date et la version, puis signale toute modification.

Un plan coté lisible et à jour limite les erreurs de fabrication et facilite le travail de l'équipe.

Chapitre 4 : Maquettes et réalisation de poncifs

1. Construire une maquette lisible :

Rôle de la maquette :
La maquette te permet de vérifier l'aspect d'un accessoire avant sa fabrication. Elle aide à comprendre les volumes, les proportions et l'emplacement des détails. En atelier, c'est aussi un support pratique pour expliquer ton idée à l'équipe.

Choix des matériaux :
Tu peux réaliser une maquette avec du carton, du papier, de la mousse ou de l'argile, selon la forme et le niveau de détail recherchés. Choisis un matériau facile à découper ou à modifier, surtout si ton projet est encore en cours.

Exemple de maquette :
Tu dois fabriquer une grande broche de 30 cm pour un costume. Tu commences par découper sa forme dans du carton, puis tu ajoutes des volumes en papier froissé. Cette maquette te permet de contrôler la taille et l'équilibre avant de passer au matériau définitif.

2. Préparer un poncif précis :

Utilité du poncif :
Un poncif est un dessin perforé qui sert à reporter un motif sur un support. Il est utile quand tu dois reproduire plusieurs fois le même décor, avec des dimensions et un placement réguliers.

Étapes de fabrication :
Dessine le motif à la bonne taille, puis fixe le papier sur une feuille adaptée, comme du papier fort ou un film plastique souple. Perfore les contours avec des trous rapprochés, sans déchirer les parties fines. Plus le dessin est détaillé, plus les perforations doivent être soignées.

Exemple de poncif :
Pour décorer 4 panneaux de 20 cm sur 30 cm avec une étoile de 8 cm, tu traces le motif à l'échelle sur une feuille de papier fort. Tu perfores le contour, puis tu tamponnes doucement le poncif sur chaque panneau. Le livrable attendu est un poncif réutilisable et 4 motifs placés au même endroit.

3. Contrôler ton travail avant la réalisation :

Points de contrôle :
Avant de fabriquer l'accessoire ou de reporter le motif, vérifie les dimensions, l'orientation et la lisibilité de ton dessin. Un détail trop petit peut disparaître au transfert. Une maquette bien vérifiée t'évite de gaspiller du matériau et du temps.

Check-list d'atelier :

Contrôle	À vérifier
Dimensions	La maquette correspond aux mesures demandées.
Échelle	Le dessin est à la taille prévue ou son échelle est notée.
Contours	Les lignes sont nettes et les formes restent lisibles.
Perforations	Les trous sont réguliers et ne fragilisent pas le poncif.
Essai	Un premier transfert est testé sur une chute de matière.

Erreur fréquente :
Quand j'ai commencé, je perforais parfois trop près du bord, et le poncif se déchirait pendant le transfert. Garde une petite marge autour du motif et teste ton outil sur une chute. Tu verras vite si les trous sont assez rapprochés.

Ce qu'il faut retenir

La maquette te permet de visualiser un accessoire et de vérifier ses proportions avant fabrication. Choisis un matériau facile à modifier et réalise un **poncif réutilisable** pour reporter un motif avec régularité.

- Trace le motif à la bonne taille sur un support adapté.
- Perfore les contours avec soin, en préservant les parties fines et une petite marge.
- Vérifie les dimensions, l'orientation et la lisibilité, puis teste le transfert sur une chute.

Ces contrôles évitent les erreurs, les déchirures et le gaspillage de temps ou de matériau.

Matériaux et produits associés

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, tu apprends à reconnaître les plâtres, résines, mousses et peintures. Tu compares leurs propriétés pour **choisir les matériaux** adaptés à un accessoire. Tu étudies leurs utilisations, leurs limites et leurs compatibilités.

Ces connaissances préparent l'épreuve Technologie et culture artistique, **écrite en examen final**, de coefficient 4. Sa partie technologique dure 2 heures et compte pour un coefficient 2. Cette matière n'a pas de coefficient indépendant.

Conseil :
Je te conseille de créer des **fiches par matériau**. Note les propriétés, les usages et les précautions. Consacre 15 minutes par semaine à comparer 2 matériaux pour un même accessoire, puis justifie ton choix.

En atelier, garde une trace de tes essais. Avant chaque mélange, consulte les fiches techniques avec ton enseignant. Si un résultat te déçoit, note la difficulté rencontrée et cherche une correction avec lui.

Table des matières

Chapitre 1 : Bois, métaux, plâtres et terres de modelage ..... Aller
1. Choisir et travailler les matériaux ..... Aller
2. Modeler, assembler et contrôler ..... Aller

Chapitre 2 : Résines, élastomères, mousses et renforts ..... Aller
1. Choisir une résine ou un élastomère ..... Aller
2. Utiliser les mousses et les renforts ..... Aller
3. Organiser ton travail et contrôler le résultat ..... Aller

Chapitre 3 : Propriétés, compatibilités et choix des matériaux ..... Aller
1. Repérer les propriétés des matériaux ..... Aller
2. Vérifier les compatibilités ..... Aller
3. Choisir le matériau adapté au projet ..... Aller

Chapitre 1 : Bois, métaux, plâtres et terres de modelage

1. Choisir et travailler les matériaux :

À quoi sert chaque matériau :
Pour fabriquer un accessoire, tu choisis le matériau selon la forme, le poids, la solidité et l'aspect recherchés. Le bois sert aux structures, le métal aux assemblages résistants, et le plâtre ou la terre au modelage et aux empreintes.

Repères pour choisir :

Matériau	Qualités utiles	Exemple d'usage
Bois	Facile à couper et à assembler	Poignée ou support léger
Métal	Solide et durable	Tige, renfort ou charnière
Plâtre	Prend une forme en durcissant	Moulage ou décor sculpté
Terre de modelage	Se façonne avant cuisson ou séchage	Prototype ou volume décoratif

Observer avant de commencer :
Vérifie la matière, son état et ses dimensions avant de tracer. Le bois peut être fendu, le métal peut avoir une arête vive, et le plâtre sec peut être cassant. Un petit contrôle au départ t'évite souvent de recommencer une pièce entière.

Exemple de choix de matériau :
Pour fabriquer un sceptre de 60 cm destiné à une scène, tu peux utiliser une tige de bois légère, puis ajouter une pointe décorative en terre de modelage. Tu obtiens un accessoire maniable, avec un volume facile à retoucher.

Préparer ton poste :

- Mesure et trace avant chaque coupe.
- Fixe la pièce avant de la scier ou de la limer.
- Range les outils coupants après usage.
- Nettoie les poussières avec un aspirateur adapté, sans les remettre en suspension avec un balai ou une soufflette.

Les poussières de bois présentent un risque pour la santé. Privilégie l'aspiration à la source et respecte les consignes de l'atelier, ainsi que les protections prévues pour l'opération.

2. Modeler, assembler et contrôler :

Travailler le bois et le métal :

Pour le bois, choisis une essence adaptée au poids et à la forme de l'accessoire. Le contreplaqué est pratique pour des formes plates, tandis qu'un tasseau peut former une ossature. Sur le métal, ébavure les bords après une coupe et vérifie que l'assemblage ne bouge pas.

Préparer le plâtre et la terre :
Lis les indications du fabricant avant de préparer le plâtre, puis verse-le progressivement dans l'eau selon les proportions prévues. Évite d'en préparer trop, car il durcit. La terre se travaille par petites quantités, avec des outils propres et une surface stable.

Exemple de mini-projet :
Contexte : tu dois fabriquer un médaillon de 12 cm pour un costume. Étapes : modèle la forme en terre, laisse-la sécher selon les consignes du matériau, puis réalise une empreinte en plâtre si le projet le demande. Résultat attendu : un relief lisible et régulier. Livrable : 1 médaillon fini et une fiche indiquant ses dimensions.

Contrôler avant de livrer :
Compare l'objet au croquis, mesure les dimensions et teste doucement sa tenue. Regarde aussi les surfaces, les raccords et les arêtes. En stage, j'ai appris qu'un accessoire bien fini se remarque autant par l'absence de défauts gênants que par son apparence.

Check-list de terrain :

- Le matériau correspond-il au poids et à l'usage prévus ?
- Les dimensions sont-elles notées et vérifiées ?
- La pièce est-elle fixée avant le travail ?
- Les arêtes et les surfaces sont-elles contrôlées ?
- Le poste est-il rangé et les poussières correctement aspirées ?

Ce qu'il faut retenir

Choisis ton matériau selon la forme, le poids, la solidité et l'aspect recherchés, puis vérifie son état et ses dimensions avant de commencer.

- Le bois se coupe et s'assemble facilement, tandis que le métal offre des assemblages **solides et durables**.
- Le plâtre sert au moulage et aux décors sculptés ; la terre permet de créer des **volumes modelés**.
- Mesure, trace et fixe les pièces avant de les travailler. Protège-toi des arêtes vives et aspire les poussières de bois.
- Contrôle les dimensions, les surfaces, les raccords et la tenue de l'objet avant livraison.

Un choix adapté, une méthode sûre et un contrôle final t'aident à obtenir un accessoire fonctionnel et soigné.

Chapitre 2 : Résines, élastomères, mousses et renforts

1. Choisir une résine ou un élastomère :

À quoi servent ces matériaux :
Une résine liquide peut durcir et prendre la forme d'un moule. Elle sert à fabriquer des pièces rigides, des détails sculptés ou des copies d'accessoires. Un élastomère, lui, reste souple après sa prise. Il est pratique pour créer un moule flexible ou une pièce qui doit se déformer sans casser.

Les différences à retenir :

Matériau	Comportement	Exemple d'usage
Résine époxy	Rigide après durcissement	Pièce de décor ou réparation
Résine polyester	Rigide, souvent utilisée avec un renfort	Coque ou élément stratifié
Élastomère de moulage	Souple et déformable	Moule pour reproduire un relief

Le dosage et la sécurité :
Pour une résine à 2 composants, mesure chaque partie selon la fiche technique. Ne change pas le dosage pour accélérer la prise, car tu risques d'obtenir une pièce collante, fragile ou inutilisable. Porte les protections indiquées et travaille avec une ventilation adaptée. Les résines polyester peuvent exposer au styrène, et les produits polyuréthane peuvent contenir des isocyanates.

Astuce de préparation :
Avant de mélanger, prépare le moule, la balance, les gants et le récipient. Note le rapport de mélange et l'heure de préparation. En atelier, cette organisation évite de chercher un outil pendant que la résine commence déjà à durcir.

2. Utiliser les mousses et les renforts :

Donner du volume avec une mousse :
Une mousse légère permet de créer rapidement un volume, par exemple une épaule exagérée, un faux rocher ou une forme de créature. Certaines mousses sont souples, d'autres rigides. Vérifie leur compatibilité avec la colle, la peinture et le revêtement prévus, car un mauvais produit peut les faire fondre ou les déformer.

Renforcer une pièce :
Un renfort aide une pièce à résister aux chocs, à la flexion ou à son propre poids. La fibre de verre s'utilise souvent avec une résine pour former un stratifié. Pose les couches sans

plis et imprègne-les régulièrement. Une couche épaisse de résine seule ne remplace pas un renfort bien posé.

Exemple de fabrication d'un accessoire léger :
Tu dois fabriquer une épaule de costume de 30 cm de large. Découpe une forme en mousse, ajuste-la sur le costume, puis ajoute un renfort compatible aux zones qui doivent garder leur forme. Après séchage selon la fiche produit, vérifie le poids, les bords et le confort en mouvement. Livrable attendu : une épaule finie, légère, stable et prête à recevoir son revêtement.

Mini cas pratique :
Pour un accessoire de scène de 40 cm, tu réalises d'abord un prototype en mousse en 30 minutes, puis tu renforces les zones de fixation. Tu testes la pièce en la manipulant 10 fois et tu ajustes les bords si elle accroche le costume. Livrable attendu : un prototype identifié, avec une fiche indiquant les matériaux et les étapes.

3. Organiser ton travail et contrôler le résultat :

Les vérifications avant de commencer :
Lis la fiche technique et la fiche de données de sécurité avant d'utiliser un produit. Vérifie le dosage, le temps de travail, le temps de durcissement et les protections nécessaires. Pour le ponçage ou la découpe, limite la dispersion des poussières et utilise les moyens de protection adaptés à l'atelier.

Ta check-list sur le terrain :

- Lis les consignes du fabricant et repère les risques.
- Prépare les outils, le moule et les protections avant le mélange.
- Pèse les composants et note les quantités utilisées.
- Respecte le temps de prise avant de démouler ou de poncer.
- Contrôle les bulles, les plis, les bords et la solidité des fixations.

Erreur fréquente :
Ne démoule pas une pièce simplement parce que sa surface semble sèche. Le cœur peut être encore mou. Respecte le délai indiqué par le fabricant, puis vérifie la pièce sans forcer. Les temps varient selon le produit, la quantité et les conditions de travail.

Un résultat propre et traçable :
Garde une petite fiche de fabrication avec le nom du matériau, le dosage, l'heure du mélange et les défauts observés. Si une pièce rate, tu peux comprendre pourquoi au lieu de refaire les mêmes erreurs. Cette habitude te fait gagner du temps sur les accessoires suivants.

Ce qu'il faut retenir

Choisis le matériau selon la fonction recherchée : rigidité, souplesse, volume ou résistance. Consulte toujours les consignes du fabricant avant de commencer.

- La **résine rigide** sert aux pièces et réparations ; l'élastomère souple permet de fabriquer des moules flexibles.
- Respecte précisément le dosage, le temps de travail et le durcissement. Prépare tes outils et porte les protections adaptées.
- La mousse crée des volumes légers ; des renforts, comme la fibre de verre, améliorent la tenue mécanique.
- Contrôle les défauts et consigne matériaux, dosages et observations dans une fiche de fabrication.

Une préparation rigoureuse et le respect des temps de prise t'aident à obtenir une pièce sûre, solide et reproductible.

Chapitre 3 : Propriétés, compatibilités et choix des matériaux

1. Repérer les propriétés des matériaux :

Les propriétés utiles :
Quand tu choisis un matériau, regarde son poids, sa rigidité, sa souplesse, sa résistance et son aspect. Pense aussi à sa réaction à l'eau, à la chaleur et aux produits de finition. Ces critères t'aident à fabriquer un accessoire solide, pratique et crédible.

Les tests à faire :
Avant de découper une grande pièce, teste une chute. Plie-la, gratte-la légèrement ou applique une petite quantité de peinture. Tu repères ainsi les défauts sans gâcher ton stock. J'ai souvent vu un beau matériau se déformer après la première couche de finition.

- Vérifie si le matériau se coupe proprement.
- Observe s'il se plie ou se casse.
- Teste sa réaction à la colle et à la peinture.

Matériau	Propriété utile	Point de vigilance
Carton plume	Léger et facile à découper	Les bords peuvent s'abîmer
Mousse	Souple et légère	La colle peut l'attaquer
Bois fin	Rigide et facile à assembler	Il peut se fendre ou peser davantage

2. Vérifier les compatibilités :

Les associations à tester :
Deux matériaux peuvent sembler bien aller ensemble, puis se décoller ou se déformer. La colle, la peinture et le vernis ne réagissent pas de la même façon sur toutes les surfaces. Fais un essai sur une chute et respecte le temps de séchage indiqué sur le produit.

La sécurité et le contexte :
Un accessoire destiné à être porté doit rester confortable et assez léger. Pour une pièce manipulée près du visage, évite les arêtes coupantes et les éléments mal fixés. Aère ton espace de travail et suis les consignes de sécurité des colles et peintures.

Exemple d'essai de compatibilité :
Pour fixer une mousse de 10 cm sur du carton, prépare 2 chutes et teste la colle prévue. Attends le séchage complet, puis tire doucement sur la mousse. Si elle se décolle ou se creuse, choisis une autre colle. Livrable attendu : une fiche d'essai avec le matériau, la colle, le temps de séchage et le résultat.

3. Choisir le matériau adapté au projet :

Les critères de choix :
Pars de l'usage de l'accessoire, de sa taille et du temps disponible. Demande-toi s'il doit être porté, déplacé, peint ou utilisé plusieurs fois. Compare ensuite le poids, le coût et la facilité de réparation. Un matériau spectaculaire n'est pas toujours le plus pratique en atelier.

Le mini cas concret :
Tu dois fabriquer un bouclier de décor de 60 cm, léger et utilisable pendant 3 répétitions. Tu compares 2 matériaux, testes leur découpe et leur finition sur des chutes, puis choisis celui qui reste rigide sans être trop lourd. Livrable attendu : une maquette, une fiche de choix et une liste de matériaux.

La checklist avant fabrication :

- Note les dimensions et l'usage prévu.
- Compare au moins 2 matériaux si tu hésites.
- Teste une chute avec la colle et la finition.
- Vérifie le poids, les bords et les fixations.
- Indique ton choix et la quantité nécessaire sur la fiche de fabrication.

Ce qu'il faut retenir

Choisis ton matériau selon l'usage, les propriétés recherchées et les contraintes du projet. Avant de fabriquer, vérifie sa compatibilité avec la colle et les finitions.

- Évalue le poids, la rigidité, la souplesse, la résistance et l'aspect.
- Teste une chute pour vérifier la découpe, la flexion et la réaction aux produits.
- Compare au moins deux options selon le coût, le confort et la facilité de réparation.
- Contrôle les bords, les fixations et le temps de séchage pour travailler en sécurité.

Consigne les résultats de tes essais et justifie ton choix sur une fiche de fabrication. Le matériau adapté est celui qui répond aux besoins sans compromettre la solidité ni le confort.

Outils et matériels

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, tu apprends à **choisir les outils** adaptés au traçage, à la coupe, au façonnage et à l'assemblage. Tu étudies leur fonctionnement, leur entretien et les **règles de sécurité** pour fabriquer des accessoires.

Ces savoirs alimentent l'épreuve Technologie et culture artistique, sans épreuve autonome Outils et matériels. La partie technologique comporte des questions écrites et des croquis. En examen final ponctuel, elle dure 2 heures, avec un coefficient 2.

Conseil :
Je te conseille de créer une fiche par outil avec son usage, ses réglages et les précautions nécessaires. Consacre **15 minutes par semaine** à ces fiches, puis entraîne-toi à justifier tes choix pour une découpe ou un assemblage.

En atelier, demande une démonstration avant toute manipulation inconnue. Privilégie toujours **la précision du geste** à la vitesse. Note tes difficultés après chaque séance pour préparer tes questions au professeur.

Table des matières

Chapitre 1 : Outillage manuel, électroportatif et machines ..... Aller
1. Choisir et utiliser les outils ..... Aller
2. Travailler avec méthode et en sécurité ..... Aller

Chapitre 2 : Fonctionnement et réglages des matériels ..... Aller
1. Comprendre et choisir le matériel ..... Aller
2. Régler le matériel et travailler avec précision ..... Aller

Chapitre 3 : Entretien préventif et sécurité des équipements ..... Aller
1. Entretenir ton matériel avant qu'il ne tombe en panne ..... Aller
2. Travailler en sécurité avec les équipements ..... Aller
3. Suivre et signaler l'état du matériel ..... Aller

Chapitre 1 : Outillage manuel, électroportatif et machines

1. Choisir et utiliser les outils :

Les outils à main :
Au début, tu utiliseras souvent des outils simples : marteau, pince, tournevis, cutter, scie à main ou serre-joints. Choisis l'outil adapté au matériau et à la tâche. Un tournevis mal ajusté peut abîmer une vis et te faire perdre du temps.

Les outils électroportatifs :
La perceuse-visseuse, la ponceuse ou la scie sauteuse facilitent les travaux répétitifs. Avant de démarrer, vérifie l'état du câble ou de la batterie, la fixation de l'accessoire et le réglage. Immobilise toujours ta pièce avec un serre-joint, jamais avec ta main près de la lame.

Représentation visuelle

Utilisation d'outils électriques pour l'assemblage d'accessoires

Outil	Usage courant	À vérifier
Tournevis	Serrer ou desserrer une vis	La bonne forme et la bonne taille d'embout
Perceuse-visseuse	Percer ou visser	Le foret, le réglage et la fixation de la pièce
Scie sauteuse	Découper une forme dans un panneau	La lame adaptée et la zone de coupe dégagée

Les machines d'atelier :
Les machines fixes, comme la scie à ruban ou la ponceuse à bande, permettent un travail régulier, mais elles demandent une attention constante. Utilise-les seulement après avoir reçu les consignes de l'atelier. Garde les protections en place et éloigne tes mains de la zone de coupe.

Exemple de perçage pour un accessoire :
Tu dois fixer 4 petites équerres sur un panneau en contreplaqué de 12 mm. Repère les emplacements, serre le panneau, puis perce avec un foret adapté en commençant à vitesse modérée. Le livrable attendu est un panneau avec 4 trous propres, alignés et prêts à recevoir les vis.

2. Travailler avec méthode et en sécurité :

Préparer ton poste :
Un poste rangé t'aide à travailler plus vite et à éviter les gestes risqués. Avant de commencer, rassemble les outils nécessaires, dégage la surface et vérifie que l'éclairage est suffisant. À la fin, nettoie le poste et range chaque outil à sa place.

Adopter les bons gestes :
Porte les protections demandées pour la tâche, comme des lunettes contre les projections ou un masque adapté aux poussières. Attache les cheveux longs et évite les vêtements amples près des machines. Débranche l'outil avant de changer une lame ou un accessoire, puis attends l'arrêt complet.

Astuce de terrain :
Quand tu débutes, prends quelques secondes pour refaire le point avant chaque coupe ou perçage. Je l'ai appris à mes dépens : une pièce mal serrée peut bouger au mauvais moment. Un contrôle rapide évite souvent de recommencer toute une pièce.

Ta check-list avant et après le travail :

Moment	Vérification
Avant	La pièce est stable et bien serrée.
Avant	L'outil et son accessoire sont en bon état.
Pendant	Tes mains restent loin de la lame ou de la zone de coupe.
Après	L'outil est arrêté, débranché si nécessaire, puis rangé.

Ce qu'il faut retenir

Choisis l'outil adapté au matériau et à la tâche, puis vérifie son état et ses réglages. Les machines fixes s'utilisent uniquement après les consignes de l'atelier.

- Prépare un poste propre, éclairé et dégagé.
- **Immobilise ta pièce** avec un serre-joint et garde tes mains loin des zones de coupe.
- Porte les protections adaptées et débranche l'outil avant de changer un accessoire.
- Après le travail, attends l'arrêt complet, nettoie et range l'outil.

Un contrôle rapide avant chaque coupe ou perçage améliore la sécurité et évite d'abîmer la pièce.

Chapitre 2 : Fonctionnement et réglages des matériels

1. Comprendre et choisir le matériel :

Le rôle de chaque outil :
Avant de commencer, demande-toi ce que tu dois fabriquer, réparer ou modifier. Un outil sert mieux quand il est adapté au matériau et au résultat attendu. Pour créer un accessoire de spectacle, tu peux passer du traçage à la découpe, puis au ponçage ou à l'assemblage.

Les éléments à repérer :
Prends quelques secondes pour identifier les commandes, les réglages et les protections. Sur une perceuse, par exemple, le mandrin maintient le foret, le sélecteur règle le sens de rotation et la gâchette commande la vitesse. La notice t'aide à confirmer leur fonction.

Exemple de choix d'outil :
Pour fixer une petite poignée sur un accessoire en contreplaqué de 6 mm, tu peux choisir une perceuse-visseuse avec un foret adapté, puis une visseuse réglée à faible couple. Fais d'abord un essai sur une chute pour éviter d'abîmer la pièce.

Matériel	Réglage utile	À vérifier avant l'usage
Perceuse-visseuse	Vitesse, sens et couple	Foret ou embout bien fixé
Ponceuse	Vitesse selon le modèle	Abrasif adapté et bien posé
Pistolet à colle	Temps de chauffe indiqué	Buse dégagée, support stable

2. Régler le matériel et travailler avec précision :

Le réglage avant l'action :
Installe l'accessoire et la pièce de façon stable, puis règle l'outil avant de l'allumer. Commence par un réglage modéré quand il s'agit d'une première opération. Tu limites ainsi les éclats, les marques et les erreurs difficiles à rattraper.

Les essais et les ajustements :
Un essai sur une chute du même matériau te permet de vérifier la vitesse, la profondeur ou le rendu. Observe le résultat, puis modifie un seul réglage à la fois. Si tu changes tout en même temps, tu sauras moins bien ce qui a amélioré ou dégradé le travail.

La vérification et le rangement :

- Contrôle l'état du câble, de la batterie, de l'embout et des protections.
- Fixe la pièce avant de percer, poncer ou couper.
- Arrête l'outil avant de changer un accessoire ou de dégager un blocage.
- Signale tout défaut et ne remets pas en service un matériel abîmé.

- Après usage, nettoie et range le matériel à sa place.

Ces habitudes évitent les démarrages imprévus et les détériorations. Suis toujours la notice et les consignes de l'atelier. Si un réglage ou une opération te semble incertain, demande une démonstration avant de poursuivre.

Mini cas concret de réglage :
Contexte : tu dois percer 4 trous de 3 mm dans une chute de contreplaqué pour fixer un élément décoratif. Étapes : tu vérifies le foret, bloques la chute, fais un essai, puis ajustes la position si nécessaire. Résultat : les trous sont alignés sans éclater le bord. Livrable attendu : une pièce percée, contrôlée et prête à l'assemblage.

Check-list avant de démarrer :

- La tâche et le matériau sont identifiés.
- L'outil et son accessoire correspondent au travail.
- Le matériel et ses protections sont en bon état.
- La pièce est stable et le réglage a été testé.
- La zone est dégagée et les consignes de sécurité sont respectées.

Ce qu'il faut retenir

Choisis ton matériel selon la tâche et le matériau, puis repère ses commandes, ses réglages et ses protections.

- Vérifie l'état de l'outil et la bonne fixation de l'accessoire.
- Stabilise la pièce et commence avec un **réglage modéré**.
- Teste sur une chute et ajuste un seul paramètre à la fois.
- Arrête l'outil avant tout changement ou déblocage, puis nettoie et range-le.

Respecte la notice et les consignes de sécurité. Si tu hésites, demande une démonstration avant de poursuivre.

Chapitre 3 : Entretien préventif et sécurité des équipements

1. Entretenir ton matériel avant qu'il ne tombe en panne :

Pourquoi faire un entretien préventif ?
Quand tu vérifies régulièrement tes outils, tu repères les défauts avant qu'ils ne provoquent une panne ou un accident. En atelier, j'ai appris qu'un câble abîmé ou une lame mal fixée peut vite gâcher une séance de fabrication.

Les contrôles simples à effectuer :
Avant et après chaque utilisation, prends quelques minutes pour examiner le matériel. Nettoie-le selon les consignes de l'atelier, puis range-le à sa place. N'ouvre jamais un appareil électrique et ne tente pas une réparation si tu n'y es pas autorisé.

- Vérifie l'état général et la propreté de l'outil.
- Repère les câbles coupés, les prises abîmées ou les pièces desserrées.
- Contrôle que les protections et les accessoires sont présents.
- Signale tout défaut à ton enseignant ou à la personne responsable.
- Range le matériel sans tirer sur les câbles ni coincer les lames.

Exemple de contrôle d'un pistolet à colle :
Avant de l'utiliser, tu vérifies le câble, la prise et le support. Si tu remarques une gaine fendue, tu ne branches pas l'appareil. Tu le signales et tu indiques son défaut sur la fiche de suivi, afin que personne ne l'utilise par erreur.

2. Travailler en sécurité avec les équipements :

Avant de commencer :
Choisis un espace dégagé et bien éclairé. Attache tes cheveux, éloigne les objets qui pourraient gêner tes gestes et porte les équipements de protection demandés. Pour une machine, lis les consignes et demande une démonstration si tu ne la connais pas.

Pendant et après le travail :
Utilise chaque outil pour la tâche prévue, sans retirer ses protections. Garde tes mains à distance des lames et des parties mobiles. Avant de nettoyer, de changer un accessoire ou de ranger un équipement électrique, débranche-le si les consignes le prévoient.

Moment	À faire	Pourquoi
Avant	Vérifier l'outil et préparer l'espace	Éviter un défaut ou un obstacle
Pendant	Respecter les consignes et les protections	Limiter les risques de blessure
Après	Débrancher si nécessaire, nettoyer et ranger	Laisser un poste sûr et prêt à l'emploi

Exemple de préparation d'une découpe :
Tu dois découper 6 pièces de carton-plume. Tu dégages ton plan de travail, vérifies que le cutter est en bon état et fixes la matière avant de couper. Si la lame accroche ou bouge, tu arrêtes le geste et tu demandes de l'aide.

3. Suivre et signaler l'état du matériel :

Noter les informations utiles :
Une fiche de suivi évite qu'un défaut soit oublié entre 2 séances. Note le nom de l'équipement, la date, le problème constaté et la personne prévenue. Reste précis, sans chercher à réparer toi-même un appareil que tu ne connais pas.

Mini cas concret et livrable attendu :
En atelier, tu constates qu'une paire de ciseaux coupe mal pendant la préparation de 10 éléments de costume. Tu la mets de côté, préviens l'enseignant et inscris le défaut sur la fiche. Le livrable attendu est une fiche de suivi remplie avec 4 informations : outil, date, défaut et signalement.

Checklist de terrain :

- Vérifie l'état et la propreté de l'équipement.
- Prépare un espace dégagé et adapté au travail.
- Utilise les protections prévues et respecte les consignes.
- Arrête l'utilisation si tu repères un défaut.
- Signale le problème et range le matériel en sécurité.

Ce qu'il faut retenir

Un entretien régulier permet de prévenir les pannes et les accidents. Avant et après usage, vérifie, nettoie et range ton matériel selon les consignes.

- Contrôle l'état de l'outil, des câbles, des pièces et des protections.
- Prépare un espace dégagé, porte les protections demandées et respecte les consignes.
- Arrête l'utilisation en cas de défaut, puis **signale le problème** au responsable.
- Note l'équipement, la date, le défaut et la personne prévenue sur la fiche de suivi.

Ne répare pas un appareil sans autorisation. En restant vigilant, tu contribues à un **atelier plus sûr** et à du matériel prêt à l'emploi.

Préparation de la fabrication

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, tu apprends à transformer une demande artistique en préparation concrète. Tu analyses le **cahier des charges**, choisis les matériaux et les outils, puis organises les étapes de fabrication d'un accessoire.

Ces apprentissages participent à l'épreuve pratique de réalisation d'un ouvrage, évaluée en CCF pendant la formation ou en examen final, suivant ton statut. Cet enseignement n'a pas de **coefficient ni durée propres**, car il ne constitue pas une épreuve autonome.

Conseil :
Je te conseille de consacrer 20 minutes par semaine à une fiche de préparation. Pour un faux vase, par exemple, note les dimensions, les matériaux envisagés et l'ordre des opérations. Entraîne-toi à **justifier tes choix** simplement.

Avant chaque exercice, relis la demande et vérifie ta liste d'outils. Ne cherche pas immédiatement la solution parfaite. Compare 2 possibilités, demande un retour à ton enseignant et améliore ta préparation progressivement.

Table des matières

Chapitre 1 : Analyse des contraintes du cahier des charges ..... Aller
1. Repérer les contraintes du projet ..... Aller
2. Vérifier la faisabilité et préparer la fabrication ..... Aller

Chapitre 2 : Essais et préparation des matériaux ..... Aller
1. Choisir et tester les matériaux ..... Aller
2. Préparer les matériaux avant fabrication ..... Aller
3. Valider un essai avant de fabriquer ..... Aller

Chapitre 3 : Ordonnancement et organisation du poste de travail ..... Aller
1. Préparer et ordonner les opérations ..... Aller
2. Organiser ton poste de travail ..... Aller
3. Suivre le travail et contrôler l'avancement ..... Aller

Chapitre 1 : Analyse des contraintes du cahier des charges

1. Repérer les contraintes du projet :

À quoi sert le cahier des charges :
Le cahier des charges décrit ce qu'on attend de l'accessoire à fabriquer. Avant de choisir tes matériaux ou de commencer à découper, lis-le attentivement. Cette étape t'évite de fabriquer un objet joli, mais inutilisable sur le plateau.

Les informations à relever :
Repère la fonction de l'accessoire, ses dimensions, son aspect, son poids maximal, sa solidité et la date de livraison. Vérifie aussi qui va le manipuler, où il sera utilisé et s'il doit être transformé ou réparé rapidement.

Contrainte	Question à te poser	Pourquoi c'est utile
Dimensions	Quelle taille exacte faut-il respecter ?	Pour que l'accessoire s'intègre au décor.
Poids	Quel poids la personne peut-elle porter ?	Pour faciliter les gestes et limiter les risques.
Aspect	Quelle couleur, quelle forme et quel rendu sont demandés ?	Pour respecter l'intention artistique.
Délai	Quand l'accessoire doit-il être prêt ?	Pour organiser les étapes de fabrication.

Faire la différence entre demande et contrainte :
Une demande exprime le résultat souhaité. Une contrainte fixe une limite à respecter. Note chaque information clairement, surtout si elle concerne la sécurité, le budget ou le temps disponible. En atelier, un détail oublié peut entraîner une reprise complète.

Exemple de repérage des contraintes :
On te demande une fausse lanterne pour une scène. Elle doit mesurer 30 cm de haut, peser moins de 500 g et être prête dans 2 jours. Tu notes ces 3 exigences avant de choisir une structure légère et un matériau adapté.

2. Vérifier la faisabilité et préparer la fabrication :

Comparer les contraintes :
Une solution doit répondre à plusieurs exigences en même temps. Un matériau peut être esthétique, mais trop lourd ou difficile à travailler. Compare les options selon leur aspect, leur résistance, leur poids, leur coût et le temps de fabrication nécessaire.

Prévoir les points à clarifier :

Si une mesure manque ou si 2 consignes se contredisent, ne devine pas. Note la question et demande une validation avant de fabriquer. J'ai appris en atelier qu'une vérification de 5 minutes peut éviter plusieurs heures de travail perdues.

Exemple de mini cas concret :
Pour la lanterne, tu compares du carton renforcé et du bois léger. Tu vérifies leur poids, leur tenue et leur rendu, puis tu construis un petit prototype de 10 cm. Après validation, tu fabriques la pièce complète. Résultat attendu, une lanterne de 30 cm et de moins de 500 g. Livrable attendu, une fiche de contraintes remplie, un prototype validé et l'accessoire terminé.

Ta check-list avant de commencer :

- Relis le cahier des charges et souligne les mesures.
- Note les limites de poids, de coût et de délai.
- Vérifie l'usage prévu et les besoins de sécurité.
- Repère les informations manquantes et pose tes questions.
- Fais valider ton choix de matériaux avant la fabrication.

Ce qu'il faut retenir

Avant de fabriquer, analyse le cahier des charges pour comprendre les besoins et les limites du projet.

- Relève les **dimensions et le poids**, l'aspect demandé, la solidité et le délai.
- Distingue le résultat souhaité des **contraintes à respecter**, notamment de sécurité, de budget et de temps.
- Compare les matériaux selon leur rendu, leur résistance, leur poids, leur coût et le temps nécessaire.
- Clarifie toute information manquante, puis fais valider ton choix et ton prototype avant la fabrication complète.

Une préparation rigoureuse évite les erreurs et les reprises. Tu peux ainsi fabriquer un accessoire adapté à son usage et livré à temps.

Chapitre 2 : Essais et préparation des matériaux

1. Choisir et tester les matériaux :

Le bon matériau pour le bon usage :
Avant de fabriquer un accessoire, vérifie ce qu'il doit supporter : son poids, les mouvements de l'interprète, la lumière ou la durée d'utilisation. Le matériau doit aussi convenir à l'apparence recherchée et au temps dont tu disposes.

Des essais simples et utiles :
Teste une petite chute avant de découper la pièce définitive. Observe la rigidité, le poids, la texture et la réaction à la colle, à la peinture ou à la chaleur. Note tes résultats, cela t'évite de refaire plusieurs fois le même essai.

- Compare la souplesse et la résistance.
- Vérifie si la colle tient après séchage.
- Regarde si la peinture couvre sans gondoler le support.

Exemple de test :
Tu dois fabriquer une petite boucle de ceinture rigide. Sur 3 chutes de carton, teste une couche, puis 2 couches collées. Après 30 minutes de séchage, compare leur tenue en les pliant doucement. Note l'épaisseur et le résultat retenu.

2. Préparer les matériaux avant fabrication :

Organiser ton poste :
Un poste rangé rend le travail plus sûr et plus précis. Regroupe les matériaux, les outils et les produits dont tu as besoin. Protège la table, prévois un récipient pour les chutes et garde les consignes de sécurité à portée de main.

Préparer sans gaspiller :
Mesure et marque les pièces avant de couper. Vérifie le sens du matériau, surtout pour le tissu, le carton ondulé ou les feuilles texturées. Garde les chutes propres, elles peuvent servir aux essais de colle et de finition.

Contrôle	À faire avant de commencer
Quantité	Comparer le stock aux mesures du gabarit.
État	Écarter les pièces humides, fendues ou déformées.
Découpe	Tracer les contours et vérifier les dimensions.
Sécurité	Protéger la table et utiliser les protections adaptées.

Astuce de terrain :

Quand je préparais plusieurs pièces identiques, je marquais chaque gabarit et je comptais les éléments avant la découpe. Cette vérification de 2 minutes m'évitait de découvrir trop tard qu'il manquait une pièce.

3. Valider un essai avant de fabriquer :

Comparer et garder une trace :
Un essai réussi doit répondre au besoin, pas seulement être joli. Vérifie sa solidité, son aspect et sa facilité de fabrication. Inscris le nom du matériau, les quantités utilisées, le temps de séchage et les éventuels défauts observés.

Mini cas concret :
Tu prépares 4 éléments décoratifs légers pour un accessoire de scène. Tu testes 2 supports sur une chute de 10 × 10 cm, puis tu appliques la même peinture et la même colle. Après séchage, tu compares leur tenue et leur aspect.

Tu retiens le support qui reste stable et dont la finition correspond au modèle. Le livrable attendu est une fiche d'essai indiquant les 2 matériaux comparés, les étapes, le résultat choisi et les quantités nécessaires pour fabriquer les 4 éléments.

Checklist avant la fabrication :

- Le matériau correspond à l'usage prévu.
- Un essai a été réalisé sur une chute.
- La tenue de la colle et de la finition a été vérifiée.
- Les dimensions et les quantités sont notées.
- Le poste est rangé et les protections sont prêtes.

Ce qu'il faut retenir

Choisis un matériau adapté à l'usage, à l'apparence souhaitée et au temps disponible. Avant de fabriquer, réalise des **essais sur des chutes** et garde une trace des résultats.

- Compare rigidité, poids, texture et résistance.
- Vérifie l'adhérence de la colle et la tenue de la peinture après séchage.
- Prépare ton poste, mesure et marque les pièces, contrôle leur état et les quantités.
- Note les matériaux, les étapes, les dimensions et le résultat retenu.

Valide ton choix selon la solidité, l'aspect et la facilité de fabrication. Une **fiche d'essai claire** t'aide à reproduire le résultat sans gaspiller de matériaux.

Chapitre 3 : Ordonnancement et organisation du poste de travail

1. Préparer et ordonner les opérations :

Définir l'ordre de fabrication :
Avant de commencer un accessoire, repère les opérations à réaliser et leur ordre. Certaines étapes dépendent des précédentes. Si tu peins une pièce avant de la poncer, tu risques d'abîmer la finition et de perdre du temps.

Prévoir le matériel et la durée :
Consulte le dessin, les consignes et les matériaux disponibles. Prépare les outils nécessaires, puis estime le temps de chaque étape. Laisse une marge pour les imprévus, surtout pour le séchage, les ajustements ou une validation.

Opération	Durée estimée	À prévoir
Tracer et découper	30 minutes	Gabarit, règle, cutter
Assembler	45 minutes	Colle, pinces, supports
Poncer et finir	35 minutes, hors séchage	Papier abrasif, peinture

Exemple de planification :
Tu dois fabriquer 1 faux médaillon en carton renforcé avant la fin de la journée. Tu prévois 30 minutes pour le tracé et la découpe, 45 minutes pour l'assemblage, puis 35 minutes pour le ponçage et la finition. Tu ajoutes 20 minutes de marge. Ton livrable attendu est un médaillon propre, identifié et prêt à être présenté.

2. Organiser ton poste de travail :

Installer les outils et les matériaux :
Place près de toi ce que tu utilises souvent et garde une zone dégagée pour travailler. Range les outils coupants dans un emplacement sûr. Cette organisation limite les gestes inutiles et t'aide à garder un œil sur tes pièces.

- Pose les matériaux à gauche ou à droite selon ton habitude.
- Garde le plan et les consignes visibles.
- Place les outils utilisés souvent à portée de main.
- Éloigne les boissons, les sacs et les objets sans rapport avec le travail.

Travailler proprement et en sécurité :
Nettoie au fur et à mesure, surtout lorsque tu changes d'opération. Sépare les chutes réutilisables des déchets et remets les outils à leur place. Un établi encombré peut faire tomber une pièce ou provoquer une erreur de découpe.

Astuce de terrain :
En stage, j'ai appris à préparer un petit bac pour les vis, attaches et pièces minuscules. Sans lui, elles disparaissent vite sous les chutes. À la fin de chaque étape, prends 2 minutes pour ranger avant de passer à la suite.

3. Suivre le travail et contrôler l'avancement :

Vérifier chaque étape :
Après chaque opération importante, compare ton travail au dessin et aux dimensions demandées. Contrôle aussi la solidité et l'aspect de la pièce. Corriger un défaut tout de suite est généralement plus simple que reprendre l'accessoire terminé.

Faire le point avec l'équipe :
Si une consigne manque ou si un matériau est indisponible, signale-le rapidement. Note le problème, la décision prise et le temps restant. En atelier, prévenir tôt permet souvent de modifier l'ordre des tâches sans bloquer le travail des autres.

Check-list avant de commencer :

- Le plan et les consignes sont compris.
- Les opérations sont classées dans le bon ordre.
- Les matériaux et les outils sont disponibles.
- Le poste est dégagé et les outils coupants sont rangés correctement.
- Le temps prévu et le livrable attendu sont notés.

Mini-cas concret :
À 9 h, tu dois fabriquer 2 poignées décoratives pour un accessoire de scène avant midi. Tu consacres 10 minutes à vérifier le plan et le matériel, 40 minutes à découper et assembler, puis 30 minutes à poncer et finir. Tu gardes 20 minutes pour contrôler les 2 poignées et corriger un défaut. Le livrable attendu est une paire de poignées identiques, solide et prête à être remise à l'équipe.

Ce qu'il faut retenir

Pour réaliser un accessoire efficacement, planifie les opérations, prépare ton matériel et organise ton espace de travail.

- Définis le **bon ordre des opérations**, estime leur durée et garde une marge pour les imprévus.
- Installe les outils à portée de main, maintiens une **zone de travail dégagée** et range les outils coupants en sécurité.
- Contrôle chaque étape selon le plan et les dimensions, puis signale rapidement les problèmes à l'équipe.

Un poste ordonné et des vérifications régulières t'aident à limiter les erreurs et à remettre un livrable conforme dans les délais.

Procédés de réalisation

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, les **Procédés de réalisation** t'apprennent à transformer des matériaux en accessoires. Tu découvres la taille directe, le modelage, le moulage, l'assemblage et les finitions. Tu apprends à choisir une technique adaptée au résultat attendu.

Cette matière prépare notamment à l'épreuve de **Pratique professionnelle**, coefficient 12. L'évaluation comprend 2 situations en CCF durant la dernière année pour les parcours habilités. Les autres candidats passent un examen final pratique. Ce n'est pas une épreuve orale autonome.

Conseil :
Je te conseille de créer une **fiche par procédé** avec les étapes, les outils et les précautions. Consacre 20 minutes par semaine à revoir tes fiches et à expliquer tes choix techniques avec tes propres mots.

En atelier, prépare ton poste avant de commencer. Prévois un essai sur une chute et garde du temps pour les finitions. Si tu rates un essai, note la difficulté et demande une correction précise. Tu peux progresser sans réussir immédiatement.

Table des matières

Chapitre 1 : Taille directe et modelage des volumes ..... Aller
1. Choisir la taille directe ..... Aller
2. Modeler les volumes ..... Aller

Chapitre 2 : Moulage, prise d'empreinte et tirage ..... Aller
1. Préparer la prise d'empreinte ..... Aller
2. Réaliser le moule et prendre l'empreinte ..... Aller
3. Réaliser le tirage et contrôler le résultat ..... Aller

Chapitre 3 : Usinage et assemblage des matériaux nobles ..... Aller
1. Préparer l'usinage ..... Aller
2. Usiner avec précision ..... Aller
3. Assembler et vérifier l'ensemble ..... Aller

Chapitre 4 : Traitements de surface, peinture et patine ..... Aller
1. Préparer la surface ..... Aller
2. Appliquer la peinture ..... Aller
3. Créer une patine et contrôler le rendu ..... Aller

Chapitre 5 : Principes des effets spéciaux de base ..... Aller

1. Choisir l'effet et préparer l'accessoire ..... Aller
2. Créer un effet visible et maîtrisé ..... Aller
3. Assurer la continuité et contrôler le résultat ..... Aller

Chapitre 1 : Taille directe et modelage des volumes

1. Choisir la taille directe :

Principe et préparation :
En taille directe, tu enlèves de la matière pour faire apparaître une forme. Tu travailles directement dans un bloc de mousse, de polystyrène ou un autre matériau adapté. Avant de commencer, observe ton modèle et repère ses dimensions principales.

Outils et sécurité :
Choisis tes outils selon le matériau et le niveau de détail recherché. Un cutter sert aux découpes précises, tandis qu'une râpe ou du papier abrasif aide à adoucir les volumes. Fixe bien ta pièce et éloigne toujours la lame de ta main.

Repères de travail :
Trace d'abord les axes et les contours sur plusieurs faces. Retire peu de matière à la fois, puis vérifie régulièrement la forme sous différents angles. C'est une habitude que j'ai prise en atelier, car une coupe trop profonde est difficile à corriger.

Étape	Geste à faire	Point à vérifier
Observer	Mesurer et repérer les axes	Les proportions générales
Dégrossir	Enlever de petites couches	La forme sous plusieurs angles
Finir	Régulariser la surface	Les creux et les arêtes

Exemple de taille directe :
Tu dois fabriquer une petite pomme de 8 cm de haut en mousse. Trace son profil sur les 4 faces, enlève progressivement les angles, puis arrondis la surface à la râpe. Le livrable attendu est un volume reconnaissable, proche de 8 cm, avec une forme régulière.

2. Modeler les volumes :

Construire une forme :
Le modelage consiste à ajouter et façonner une matière souple, comme de l'argile ou de la pâte de modelage. Commence par établir le volume principal, puis ajoute les parties secondaires. Cette méthode permet de déplacer ou de corriger la matière plus facilement.

Observer les proportions :
Compare la largeur, la hauteur et la profondeur de ton modèle. Tourne-le souvent pour repérer les bosses et les creux. Une forme peut sembler juste de face, mais paraître trop plate ou déséquilibrée lorsqu'on la regarde de côté.

Contrôle avant finition :

Pour t'organiser, avance du plus gros volume vers les détails. Vérifie la solidité des parties ajoutées et lisse les raccords sans effacer les formes utiles. En stage, j'ai vu qu'un petit contrôle régulier évite souvent de reprendre toute la pièce.

- Installe ton matériau et tes outils sur un plan stable.
- Repère les dimensions principales avant de commencer.
- Façonne d'abord le volume général.
- Contrôle la forme de face, de profil et de dessus.
- Note les dimensions du livrable et les retouches à faire.

Exemple de modelage :
Pour préparer un petit masque de 20 cm de haut, forme une base en argile en 15 minutes, puis ajoute le nez et les reliefs des joues. Après un contrôle de face et de profil, le livrable attendu est une maquette stable, proche des dimensions demandées, avec les volumes principaux visibles.

Ce qu'il faut retenir

La **taille directe** consiste à retirer de la matière, tandis que le modelage permet d'en ajouter et de la façonner.

- Observe le modèle et repère ses dimensions et ses axes.
- Retire peu de matière à la fois ou commence par le volume général.
- Vérifie les proportions de face, de profil et de dessus.
- Utilise des outils adaptés et travaille en sécurité.

Progresse du général aux détails et contrôle régulièrement ta pièce pour corriger les déséquilibres avant la finition.

Chapitre 2 : Moulage, prise d'empreinte et tirage

1. Préparer la prise d'empreinte :

Comprendre les étapes :
La prise d'empreinte consiste à relever la forme d'un objet ou d'une partie de son volume. Le moule obtenu sert ensuite à fabriquer une ou plusieurs copies, appelées tirages. Dans l'atelier, une bonne préparation évite les défauts et les pertes de matière.

Préparer le modèle et le poste :
Avant de commencer, vérifie que le modèle est propre, stable et compatible avec le produit de moulage. Prépare tes outils, protège la table et repère les zones en creux ou les détails fragiles. Lis toujours la notice du produit utilisé.

- Installe le modèle sans qu'il puisse bouger.
- Prévois un récipient et des outils propres.
- Repère le plan de joint, c'est-à-dire la séparation prévue entre les parties du moule.
- Note les proportions et l'heure de préparation.

Choisir une matière adaptée :
Le silicone souple est utile pour reproduire des formes détaillées et faciliter le démoulage. Le plâtre peut servir à fabriquer une coque de soutien ou un moule simple. Le choix dépend de la forme, du tirage prévu et des consignes de ton enseignant.

Exemple de préparation :
Tu dois relever l'empreinte d'un petit bouton décoratif de 6 cm. Tu le fixes sur une plaque, vérifies qu'il ne bascule pas et prépares un moule en silicone en suivant la fiche technique du produit.

2. Réaliser le moule et prendre l'empreinte :

Procéder avec méthode :
Verse ou applique le matériau lentement, en commençant par les détails. Cette méthode aide à limiter les bulles d'air, qui peuvent laisser des trous sur la copie. Si le moule comporte plusieurs parties, repère clairement leur ordre d'assemblage.

Surveiller les points sensibles :
Respecte les dosages, le temps de mélange et le temps de prise indiqués sur l'emballage. Ne démoule pas trop tôt. Une empreinte encore fragile peut se déformer, tandis qu'un modèle mal préparé peut rester coincé ou s'abîmer.

Étape	À vérifier
Avant le mélange	Le modèle est propre et stable.

Pendant le mélange	Les proportions et la durée respectent la notice.
Pendant le coulage	Le produit atteint les détails sans emprisonner trop d'air.
Avant le démoulage	Le temps de prise est respecté.

Travailler en sécurité :
Certains produits peuvent irriter la peau ou présenter des risques liés aux vapeurs. Selon l'INRS, les résines époxy peuvent notamment provoquer des irritations ou des allergies cutanées. Suis les consignes de l'atelier, consulte la fiche de sécurité et utilise les protections demandées.

Exemple de prise d'empreinte :
Pour mouler une petite poignée de 8 cm, tu prépares un moule en 2 parties. Tu appliques le produit sans précipitation, laisses durcir le temps indiqué, puis sépares les parties sans tirer brusquement sur le modèle.

3. Réaliser le tirage et contrôler le résultat :

Remplir le moule :
Le tirage est la pièce fabriquée à partir du moule. Avant de couler, vérifie que celui-ci est propre, sec si le produit l'exige, et correctement refermé. Prépare juste la quantité nécessaire pour limiter les pertes et faciliter le nettoyage.

Démouler et corriger :
Après le temps de prise indiqué, ouvre le moule avec précaution. Compare le tirage au modèle : observe les dimensions, les détails, les bulles et les bavures. Note les défauts avant de poncer ou de retoucher, afin de ne pas effacer un détail utile.

Mini cas concret :
Pour créer 3 éléments identiques de décor, tu prends l'empreinte d'un modèle de 10 cm, réalises un moule réutilisable, puis coules 3 tirages. Tu contrôles chaque pièce et inscris les retouches à faire. Le livrable attendu est un moule repéré et 3 tirages propres, prêts pour la finition.

Check-list d'atelier :

- Le modèle et le moule sont propres.
- Les proportions sont notées et respectées.
- Le temps de prise est vérifié sur la notice.
- Les protections et la ventilation demandées sont en place.
- Le tirage est contrôlé et les défauts sont consignés.

Ce qu'il faut retenir

Une empreinte bien préparée permet de produire des copies fidèles et de limiter les défauts. Choisis le matériau selon le modèle et respecte sa notice.

- Assure-toi que le modèle est propre, stable et que le **plan de joint** est repéré.
- Respecte les dosages, le mélange et le temps de prise pour limiter les bulles et éviter les déformations.
- Protège-toi selon les consignes de sécurité et vérifie la ventilation requise.
- Après démoulage, contrôle les détails, les dimensions et les défauts de chaque tirage.

Un moule propre et correctement assemblé facilite le tirage. Note les défauts avant toute retouche afin de préserver les détails utiles.

Chapitre 3 : Usinage et assemblage des matériaux nobles

1. Préparer l'usinage :

Choisir le matériau et l'outil :
Avant de couper ou de percer, repère la matière, son épaisseur et le résultat attendu. Le bois massif, le métal et le cuir ne réagissent pas de la même façon. Choisis toujours un outil adapté, bien entretenu et autorisé par ton enseignant.

Tracer et maintenir la pièce :
Mesure soigneusement, trace les repères, puis vérifie-les avant de démarrer. Immobilise la pièce avec un étau ou des serre-joints adaptés. Un bon maintien limite les vibrations et évite qu'une pièce glisse ou se déforme pendant l'usinage.

Sécuriser ton poste :
Garde tes mains à distance des outils en mouvement et ne retire jamais un protecteur. Attache tes cheveux, retire les bijoux et suis les consignes de l'atelier. Pour le bois, l'aspiration des poussières doit fonctionner pendant l'usinage, car elle limite leur dispersion dans l'air.

Astuce d'atelier :
Fais d'abord un essai sur une chute de même matière et d'épaisseur proche. Tu repères ainsi les éclats, le sens du fil ou les marques de l'outil avant de toucher à ta pièce définitive.

2. Usiner avec précision :

Avancer progressivement :
Pour obtenir une découpe propre, suis ton tracé sans chercher à enlever trop de matière d'un seul coup. Si le résultat demande un ajustement, fais-le par petites passes et contrôle régulièrement avec une règle, une équerre ou un gabarit.

Préserver la surface :
Protège les zones visibles avec un ruban adapté ou une cale martyre, surtout près d'un perçage. Ébavure les arêtes et ponce progressivement. Sur une pièce destinée à la scène, les détails de finition comptent, car le public peut voir l'accessoire de près.

Exemple d'usinage d'une garniture :
Tu dois fabriquer 2 plaquettes décoratives en laiton de 80 × 30 mm. Après avoir vérifié le tracé, tu fais réaliser les découpes avec l'outil autorisé, puis tu ébavures les bords et contrôles chaque longueur. Livrable attendu : 2 plaquettes propres, identiques et sans arête coupante.

Contrôles utiles :

Contrôle	Question à te poser
Mesure	Les dimensions correspondent-elles au plan ?
État de surface	Y a-t-il des éclats, rayures ou bavures ?
Équerre	Les angles sont-ils conformes au tracé ?
Sécurité	La pièce est-elle stable et sans arête dangereuse ?

3. Assembler et vérifier l'ensemble :

Choisir un assemblage adapté :
Selon la matière et l'usage, tu peux assembler par vis, boulons, collage ou emboîtement. Pense au démontage, au poids et aux contraintes de jeu. Un accessoire manipulé souvent doit rester solide, mais aussi pouvoir être réparé sans abîmer ses éléments.

Faire un montage à blanc :
Avant de coller ou de serrer définitivement, assemble les pièces sans fixation permanente. Vérifie leur position, l'alignement et l'accès aux vis. Ce test simple évite de découvrir trop tard qu'un élément gêne la prise en main ou le mouvement de l'accessoire.

Contrôle qualité d'un prototype par rapport aux spécifications

Exemple de montage d'un coffret de scène :
Pour un coffret décoratif de 300 × 200 × 120 mm, tu ajustes d'abord les panneaux, puis tu réalises un montage à blanc. Tu poses ensuite 4 vis aux emplacements prévus et contrôles l'équerrage. Livrable attendu : un coffret stable, ouvrable et prêt pour la finition.

Check-list avant de rendre ton travail :

- Tu as comparé les dimensions avec le plan.
- Tu as vérifié que les assemblages tiennent sans jeu excessif.
- Tu as retiré les bavures et protégé les arêtes.
- Tu as nettoyé le poste sans remettre les poussières en suspension.
- Tu as signalé toute pièce abîmée ou tout défaut restant.

Ce qu'il faut retenir

Un usinage réussi repose sur la préparation, la précision et le respect des consignes de sécurité.

- Choisis un outil adapté, trace avec soin et immobilise la pièce avant d'usiner.
- Procède par petites passes, protège les surfaces et vérifie les dimensions et les arêtes.
- Fais un **montage à blanc** avant la fixation définitive pour contrôler l'alignement et l'usage.
- Adapte l'assemblage à la matière, aux contraintes et au besoin de réparation.

Avant de rendre ton travail, assure-toi que l'ensemble est solide, propre et conforme au plan, puis signale tout défaut restant.

Chapitre 4 : Traitements de surface, peinture et patine

1. Préparer la surface :

Observer et nettoyer :
Avant de peindre, regarde la matière et l'état de l'accessoire. Enlève la poussière, les traces de colle et les petites aspérités adaptées à ton support. Une surface propre aide la peinture à accrocher et évite les défauts visibles.

Choisir le bon traitement :
Le ponçage, l'apprêt ou le dégraissage se choisissent selon le matériau et la peinture prévue. Vérifie toujours les indications du fabricant, car un produit adapté au bois ne convient pas forcément au plastique ou au métal.

Exemple de préparation :
Pour un accessoire en bois de 30 cm, dépoussière la pièce, ponce doucement les zones rugueuses, puis applique une couche d'apprêt compatible. Laisse sécher selon l'étiquette avant de vérifier que la surface est uniforme.

Contrôle	À faire
Propreté	Retirer poussière et traces grasses
Accroche	Vérifier la compatibilité de l'apprêt
Séchage	Respecter le temps indiqué sur le produit

2. Appliquer la peinture :

Travailler par couches fines :
Une couche trop épaisse risque de couler, de sécher de façon irrégulière ou de masquer les détails. Fais plutôt plusieurs passages légers et réguliers. Entre chaque couche, respecte le temps de séchage indiqué sur l'emballage.

Protéger ton espace de travail :
Installe l'accessoire sur une protection stable et dégage la zone. Selon le produit, travaille dans un espace ventilé et porte les protections demandées sur l'étiquette. Évite les flammes et les sources de chaleur près des peintures inflammables.

Exemple d'application :
Pour peindre une pièce de 20 cm, commence par une première couche légère. Après le séchage recommandé, applique une deuxième couche si la couleur manque d'uniformité. Si une coulure apparaît, ne l'étale pas immédiatement, laisse sécher puis corrige selon le support.

Checklist d'atelier :

- Vérifie que la peinture convient au support.
- Lis les consignes et le temps de séchage.
- Protège la table et les éléments voisins.
- Applique des couches fines et régulières.
- Contrôle le rendu sous une lumière adaptée.

3. Créer une patine et contrôler le rendu :

Construire l'effet progressivement :
La patine sert à donner une apparence vieillie, usée, poussiéreuse ou métallique. Pars d'une couleur de fond, puis ajoute de petites touches plus claires ou plus sombres aux endroits où l'usure serait logique. Teste d'abord sur une chute ou une zone cachée.

Garder un effet lisible :
Évite de patiner toute la pièce de la même manière. Concentre l'effet sur les reliefs, les arêtes ou les zones de contact, selon l'histoire de l'objet. C'est souvent la retenue qui rend le résultat crédible sur scène ou à l'écran.

Exemple de patine :
Pour un petit bouclier de 40 cm destiné à représenter un objet ancien, applique une base brune, puis tamponne légèrement une teinte plus claire sur 5 ou 6 arêtes. Après séchage, compare le rendu à distance. Le livrable attendu est un bouclier patiné, sec et prêt à être présenté avec une fiche indiquant les produits utilisés.

Contrôler avant de rendre :
Vérifie la couleur, les coulures, les zones oubliées et le séchage complet. Présente la pièce sous la lumière prévue, car un effet discret à l'atelier peut devenir trop marqué sur scène. Note les retouches nécessaires avant la validation finale.

Ce qu'il faut retenir

Pour obtenir une finition durable et crédible, adapte chaque étape au matériau et au rendu souhaité.

- Nettoie la surface, puis choisis un ponçage ou un apprêt **compatible avec le support**.
- Applique la peinture en **couches fines et régulières**, en respectant le séchage et les consignes de sécurité.
- Crée une **patine progressive** sur les reliefs et les arêtes, après un essai sur une zone discrète.
- Contrôle les défauts et le rendu sous la lumière prévue avant de présenter la pièce.

Une préparation soignée et des effets mesurés rendent ta finition plus uniforme et convaincante.

Chapitre 5 : Principes des effets spéciaux de base

1. Choisir l'effet et préparer l'accessoire :

Comprendre l'illusion :
Un effet spécial de base sert à faire croire à une action ou à un état qui n'existe pas vraiment. Pour un accessoiriste, le défi est de créer une illusion lisible à l'image, tout en gardant l'objet pratique à manipuler et cohérent d'une prise à l'autre.

Préparer le tournage :
Avant de fabriquer ou de modifier un accessoire, clarifie l'action avec la mise en scène. Repère le cadrage, la durée de l'effet et le nombre de prises prévues. Prépare aussi des exemplaires de remplacement, car un accessoire sali, cassé ou taché peut être difficile à remettre exactement en état.

Exemple de préparation :
Pour une scène où une lettre est déchirée, tu prépares 4 copies identiques, numérotées au dos. Tu en utilises une par prise et tu gardes une copie intacte pour les plans de détail. Le livrable attendu est un lot repéré et prêt pour le tournage.

2. Créer un effet visible et maîtrisé :

Adapter l'effet au plan :
Un détail qui paraît convaincant à distance peut sembler faux en gros plan. Teste l'accessoire sous un éclairage proche de celui du tournage, puis regarde-le à la distance de la caméra. La couleur, la texture et la taille de l'effet doivent rester crédibles dans ce cadre.

Travailler en sécurité :
Évite les procédés improvisés qui exposent l'équipe à la chaleur, aux produits irritants ou aux projections. Pour simuler une casse, privilégie un accessoire conçu pour se déformer ou une pièce pré-fendue, validée par l'équipe. Les effets pyrotechniques ne sont pas des essais à réaliser seul.

Exemple de vieillissement :
Pour donner un aspect poussiéreux à une petite boîte, tu testes d'abord une patine à l'eau sur une zone cachée. Tu réalises ensuite 2 essais à des intensités différentes et tu fais valider le rendu avant de traiter l'accessoire. Le livrable attendu est une boîte patinée et un échantillon témoin.

3. Assurer la continuité et contrôler le résultat :

Garder les mêmes repères :
Entre 2 prises, l'effet doit rester au même endroit et avoir la même intensité. Prends une photo de référence, note les produits ou matériaux employés et repère la zone traitée.

Cette méthode simple évite les différences visibles au montage et les retouches de dernière minute.

Vérifier avant de livrer :
Contrôle l'objet sous plusieurs angles et vérifie qu'il reste solide, propre à manipuler et conforme à la demande. Range les pièces de rechange ensemble, avec une étiquette claire. Sur un plateau, une préparation facile à comprendre fait gagner du temps à toute l'équipe.

Point de contrôle	À faire sur le terrain
Référence	Photographier l'accessoire avant et après l'effet.
Quantité	Prévoir au moins 1 exemplaire de remplacement si l'effet est irréversible.
Sécurité	Vérifier que les matériaux peuvent être manipulés sans risque dans les conditions prévues.
Continuité	Noter l'emplacement, l'intensité et l'ordre des étapes.
Livraison	Étiqueter les accessoires et joindre les photos de référence.

Mini cas concret :
Le scénario demande une boîte brûlée, mais aucune flamme ne sera utilisée. Tu prépares 3 boîtes identiques, testes une patine sombre sur un échantillon, puis appliques l'effet sur 2 exemplaires après validation. Tu photographies le résultat. Le livrable attendu est constitué de 2 boîtes prêtes à l'image, 1 boîte de réserve et 1 fiche de continuité.

Ce qu'il faut retenir

Pour créer un effet crédible, adapte-le au plan et prépare l'accessoire avec la mise en scène. Anticipe les prises et les remplacements.

- Teste le rendu sous un éclairage et à une distance proches du tournage.
- Privilégie des méthodes sûres et fais valider les effets à risque.
- Photographie et note chaque étape pour garantir la **continuité entre les prises**.
- Étiquette les accessoires, les réserves et les références avant livraison.

Un effet réussi reste crédible, sûr à manipuler et reproductible. Une **préparation rigoureuse** facilite le travail de toute l'équipe.

Gestion des réalisations et qualité

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, tu apprends à maîtriser les **temps et coûts** de fabrication et à contrôler tes accessoires. Tu vérifies leurs dimensions, leur résistance et leurs finitions, puis tu corriges les défauts pour respecter le **cahier des charges**.

Ces apprentissages participent à l'épreuve de **Pratique professionnelle**, évaluée en CCF pendant la formation dans les établissements habilités, ou en examen final pratique pour les autres candidats. Le coefficient et la durée de cette épreuve n'ont pas pu être vérifiés.

Conseil :
Pour progresser, prépare une fiche par réalisation. Note les matériaux, les quantités et le temps prévu, puis compare avec ton travail réel. Je te conseille de réserver **10 minutes de bilan** après chaque séance pour repérer tes difficultés sans te décourager.

Avant de terminer, reprends ta **liste de contrôles**. Pour un accessoire manipulé sur scène, vérifie notamment les dimensions et les assemblages. Ne privilégie pas uniquement l'apparence. Demande un retour à ton enseignant et note la correction à retenir.

Table des matières

Chapitre 1 : Temps d'exécution et coûts de fabrication ..... Aller
1. Estimer le temps de fabrication ..... Aller
2. Calculer et suivre les coûts de fabrication ..... Aller

Chapitre 2 : Contrôles dimensionnels, techniques et esthétiques ..... Aller
1. Vérifier les dimensions de ton accessoire ..... Aller
2. Contrôler la solidité et le fonctionnement ..... Aller
3. Évaluer l'aspect et préparer la validation ..... Aller

Chapitre 3 : Détection des défauts et retouches ..... Aller
1. Repérer les défauts ..... Aller
2. Choisir et réaliser la retouche ..... Aller
3. Contrôler le résultat et transmettre ..... Aller

Chapitre 1 : Temps d'exécution et coûts de fabrication

1. Estimer le temps de fabrication :

Pourquoi estimer le temps ?
Avant de fabriquer un accessoire, tu dois évaluer le temps nécessaire. Cette estimation t'aide à organiser ton travail, à choisir les bonnes étapes et à prévenir l'équipe si le délai paraît trop court.

Découper le travail en étapes :
Ne donne pas une durée au hasard. Sépare la fabrication en tâches simples, puis estime chacune d'elles. Pense aussi au temps de préparation, aux essais, aux retouches et au rangement.

- Préparer le croquis, les matériaux et les outils.
- Réaliser la structure et assembler les éléments.
- Faire les finitions, puis vérifier l'accessoire.

Une erreur fréquente consiste à compter seulement le temps passé à fabriquer. En atelier, j'ai appris à prévoir une marge pour les imprévus, comme une pièce qui casse ou une finition à reprendre.

Exemple d'estimation du temps :
Pour fabriquer une petite boîte vieillie destinée à un décor, tu prévois 20 minutes pour la préparation, 1 heure pour l'assemblage et 40 minutes pour la peinture. Ajoute 20 minutes de contrôle et de retouches. Le temps total estimé est de 2 heures et 20 minutes.

2. Calculer et suivre les coûts de fabrication :

Les éléments à compter :
Le coût de fabrication ne correspond pas seulement au prix des matériaux. Pour préparer un budget, note les fournitures utilisées, le temps de travail et les frais liés au matériel ou à l'atelier, si on te demande de les intégrer.

Pour calculer le coût du temps de travail, multiplie la durée en heures par le tarif horaire retenu. Ensuite, additionne ce montant au coût des matériaux. Vérifie les unités pour éviter de mélanger minutes et heures.

Calcul pas à pas :
Imaginons que tu utilises 12 € de matériaux et que la fabrication demande 2 heures, calculées au tarif de 18 € par heure. Le coût du travail est de 2 × 18 €, soit 36 €. Le coût total estimé est donc de 12 € + 36 €, soit 48 €.

Élément du calcul	Calcul	Montant

Matériaux	Montant relevé	12 €
Temps de travail	2 h × 18 €/h	36 €
Coût total estimé	12 € + 36 €	48 €

Suivi en atelier :
Compare régulièrement le temps prévu au temps réellement passé. Si tu dépasses l'estimation, note pourquoi. Ce retour t'aidera à mieux préparer la prochaine fabrication et à expliquer clairement les besoins à l'équipe.

Exemple de suivi de fabrication :
Tu dois fabriquer 2 accessoires identiques pour une scène. Tu estimes 2 heures et 20 minutes par pièce, mais la première demande 2 heures et 50 minutes à cause d'une fixation fragile. Tu renforces le montage avant de commencer la seconde, qui prend 2 heures et 25 minutes. Livrable attendu : 2 accessoires terminés, vérifiés et accompagnés d'une fiche indiquant les temps prévus et réels, ainsi que le coût estimé.

Ta check-list avant de commencer :

- Repère les étapes et estime la durée de chacune.
- Vérifie les quantités et le prix des matériaux.
- Note le temps de travail prévu et le tarif utilisé.
- Prévois une marge pour les essais et les retouches.
- À la fin, compare les coûts et les durées estimés aux résultats réels.

Ce qu'il faut retenir

Estime le temps et le coût avant de fabriquer pour organiser le travail et anticiper les besoins de l'équipe.

- Découpe la fabrication en étapes et prévois préparation, essais, finitions et imprévus.
- Calcule le coût total en additionnant les matériaux et le temps de travail, au tarif horaire retenu.
- Compare les durées et coûts prévus aux résultats réels, puis note les écarts pour améliorer tes estimations.

Une **marge pour les imprévus** rend ton estimation plus réaliste. Garde une fiche de suivi pour mieux préparer les prochaines fabrications.

Chapitre 2 : Contrôles dimensionnels, techniques et esthétiques

1. Vérifier les dimensions de ton accessoire :

Pourquoi mesurer ?
Un accessoire doit respecter les dimensions prévues dans le dessin, le plan ou la demande de l'équipe. Une différence de quelques centimètres peut gêner un comédien, empêcher une pièce de s'assembler ou modifier l'effet recherché sur scène.

Méthode de contrôle :
Avant de mesurer, pose l'objet sur une surface stable et repère les points de départ et d'arrivée. Utilise un mètre ruban pour les grandes longueurs et une règle ou un pied à coulisse pour les petits détails.

- Compare chaque mesure au plan ou à la fiche de fabrication.
- Note la mesure réelle, la mesure attendue et l'écart.
- Vérifie les dimensions après chaque modification importante.

Je te conseille de noter les mesures tout de suite. En atelier, on croit facilement se souvenir d'une longueur, puis on confond la cote prévue avec celle qu'on vient de mesurer.

Exemple de contrôle dimensionnel :
Tu fabriques une fausse clé de 18 cm. La pièce mesure 18,4 cm, soit un écart de 4 mm. Si la fiche autorise un écart maximal de 5 mm, la longueur est acceptable. Tu notes le résultat sur la fiche de contrôle.

2. Contrôler la solidité et le fonctionnement :

Points techniques à tester :
Un accessoire peut être beau et pourtant se casser, se déformer ou présenter un danger. Vérifie les assemblages, les fixations, les mécanismes et les bords. Pense aussi à la manière dont l'objet sera manipulé pendant les répétitions.

Une vérification simple et régulière :
Teste l'objet comme il sera utilisé, sans gestes brusques ni essais risqués. Contrôle les vis, la colle, les charnières et les éléments mobiles. Si une pièce bouge anormalement, arrête le test et corrige le problème avant la suite.

Un contrôle fait en plusieurs étapes aide à repérer les défauts tôt. C'est plus simple de renforcer un assemblage avant la peinture que de devoir démonter un accessoire déjà terminé.

Exemple de test technique :

Pour un coffret de scène de 30 cm de large, tu ouvres et refermes le couvercle 10 fois. Tu vérifies que la charnière tient, que le couvercle ne coince pas et qu'aucune vis ne dépasse. Tu inscris le résultat sur la fiche de contrôle.

3. Évaluer l'aspect et préparer la validation :

Regarder l'objet avec attention :
Le contrôle esthétique consiste à comparer l'accessoire au dessin, au modèle ou aux consignes. Observe sa forme, ses couleurs, ses finitions et les traces de fabrication. Prends un peu de recul, car un défaut discret à l'établi peut se voir de loin sur scène.

Repérer et corriger les défauts :
Vérifie l'objet sous un bon éclairage, puis note les retouches à faire. Par exemple, un bord irrégulier peut être poncé et une couche de peinture inégale peut être reprise après séchage. N'efface pas un défaut de ta fiche avant d'avoir vérifié la correction.

Contrôle	Question à te poser	Résultat à noter
Dimensions	Les mesures respectent-elles le plan ?	Mesure et écart
Assemblage	Les pièces tiennent-elles ensemble ?	Défaut ou validation
Fonctionnement	L'objet s'utilise-t-il correctement ?	Test réalisé
Finition	L'aspect correspond-il à la demande ?	Retouche à faire ou validation
Sécurité	Y a-t-il une arête ou une pièce dangereuse ?	Correction nécessaire ou non

Pour garder une trace claire, indique la date, le nom de l'objet, les contrôles réalisés et les retouches restantes. Cette fiche permet à l'équipe de savoir si l'accessoire est prêt ou s'il faut encore intervenir.

Mini cas concret de validation :
Tu contrôles une fausse boîte de 20 × 12 × 8 cm destinée à une scène. Tu mesures les 3 côtés, vérifies 5 assemblages et repères une bavure de peinture. Après ponçage et retouche, tu refais le contrôle. Livrable attendu : une boîte validée et une fiche indiquant les mesures, les tests et la correction effectuée.

Ce qu'il faut retenir

Contrôle ton accessoire à chaque étape pour confirmer qu'il correspond au plan, fonctionne correctement et peut être utilisé sans danger.

- Mesure les dimensions, compare-les aux cotes prévues et note les écarts.

- Teste la solidité, les assemblages et le fonctionnement dans des conditions d'utilisation normales.
- Examine l'aspect, repère les défauts et vérifie les corrections avant validation.
- Consigne les résultats, la date et les retouches restantes sur une fiche de contrôle.

Une **fiche de contrôle complète** permet à l'équipe de savoir si l'accessoire est prêt. Corrige les défauts, puis vérifie à nouveau avant de le valider.

Chapitre 3 : Détection des défauts et retouches

1. Repérer les défauts :

Observer avec méthode :
Avant de retoucher un accessoire, prends le temps de l'examiner sous une lumière suffisante. Regarde-le de face, de profil et de près. Passe doucement la main sur les surfaces pour repérer les bosses, les aspérités ou les parties mal fixées.

Identifier et noter :
Décris chaque défaut avec des mots simples et indique son emplacement. Cette habitude évite les oublis, surtout quand plusieurs accessoires sont à contrôler. Si tu peux, marque discrètement la zone avec un ruban repositionnable, sans abîmer la finition.

- Vérifie l'aspect général et la couleur.
- Contrôle les assemblages et les fixations.
- Repère les traces de colle, les fissures et les éclats.
- Assure-toi que l'objet tient correctement en main.

Exemple de repérage :
Sur un faux livre de scène, tu repères 2 coins décollés et une trace de peinture de 3 cm sur la couverture. Tu notes ces défauts avant de commencer, pour ne pas confondre les zones à réparer.

2. Choisir et réaliser la retouche :

Adapter la réparation :
Choisis une retouche adaptée au matériau et à l'usage de l'accessoire. Une fissure dans une pièce en carton ne se traite pas comme une rayure sur une surface peinte. Vérifie aussi les consignes de l'atelier avant d'utiliser un produit.

Travailler proprement :
Prépare seulement le matériel utile, protège la table et fais un essai sur une chute ou une zone peu visible. Applique peu de matière à la fois. Une retouche trop chargée se voit souvent davantage que le défaut d'origine.

Exemple de retouche :
Un bord en carton s'est décollé sur un accessoire. Tu appliques une petite quantité de colle adaptée, tu maintiens la zone avec une pince protégée et tu respectes le temps de séchage indiqué. Ensuite, tu harmonises la couleur si nécessaire.

3. Contrôler le résultat et transmettre :

Vérifier après la retouche :

Quand la réparation est sèche, examine de nouveau l'objet sous la lumière. Vérifie que le défaut est corrigé, que la retouche reste discrète et que l'accessoire fonctionne comme prévu. Ne le remets pas en circulation si une fixation bouge encore.

Mini cas concret et livrable attendu :
Avant une répétition prévue dans 2 heures, tu contrôles 1 bouclier de scène. Tu repères une sangle desserrée et une rayure de 4 cm, tu resserres la fixation, puis tu retouches la surface après un essai discret.

Après contrôle, le bouclier tient bien et la rayure est moins visible. Le livrable attendu est l'accessoire réparé, accompagné d'une fiche indiquant les 2 défauts repérés, les actions réalisées et le résultat du contrôle.

Check-list avant de rendre l'accessoire :

Point à vérifier	Question à te poser
Aspect	Le défaut est-il corrigé et la retouche discrète ?
Solidité	Les pièces et les fixations tiennent-elles ?
Séchage	Le produit a-t-il séché suffisamment ?
Usage	L'accessoire peut-il être manipulé sans risque ?
Suivi	As-tu noté les défauts et les retouches effectuées ?

Ce qu'il faut retenir

Examine l'accessoire sous plusieurs angles et note précisément chaque défaut avant d'intervenir.

- Choisis une **retouche adaptée** au matériau et à l'usage, puis teste-la discrètement.
- Travaille proprement, applique peu de produit et respecte le temps de séchage.
- Contrôle l'aspect, la **solidité des fixations** et la sécurité avant de rendre l'objet.
- Consigne les défauts repérés, les réparations réalisées et le résultat du contrôle.

Ne remets pas l'accessoire en circulation si une pièce reste fragile. Une **fiche de suivi** assure une transmission claire.

Communication professionnelle

Présentation de la matière :
En CAP Accessoiriste réalisateur, la **Communication professionnelle** t'apprend à comprendre les consignes écrites et orales, à utiliser le vocabulaire technique et à échanger avec l'équipe. Tu apprends aussi à exploiter des documents, des photos et des outils numériques.

Elle ne constitue pas une épreuve autonome, avec un coefficient ou une durée propres. Elle accompagne les évaluations professionnelles pratiques, en **CCF en dernière année** ou à l'examen final en fonction de ton statut. Aucun oral distinct n'est prévu pour cette matière.

Conseil :
Chaque semaine, consacre 10 minutes à expliquer une fabrication à un camarade. Présente l'accessoire, les matériaux et les étapes. Entraîne-toi à **reformuler une consigne** avant de commencer, puis demande un retour sur ta clarté.

Prépare un petit lexique illustré et classe tes photos de réalisations. Pour signaler un problème, décris le défaut et propose une solution. Si tu hésites, pose une question précise. Je te conseille de privilégier des phrases simples plutôt qu'un discours compliqué.

Table des matières

Chapitre 1 : Vocabulaire technique et consignes d'atelier ..... Aller
1. Comprendre le vocabulaire de l'atelier ..... Aller
2. Appliquer et transmettre une consigne ..... Aller

Chapitre 2 : Relations avec les partenaires professionnels ..... Aller
1. Identifier tes partenaires et leurs attentes ..... Aller
2. Communiquer et assurer le suivi ..... Aller

Chapitre 3 : Documents et outils numériques de communication ..... Aller
1. Créer des documents professionnels ..... Aller
2. Utiliser les outils numériques pour communiquer ..... Aller
3. Vérifier et protéger les informations ..... Aller

Chapitre 1 : Vocabulaire technique et consignes d'atelier

1. Comprendre le vocabulaire de l'atelier :

Pourquoi les mots justes sont utiles ?
En atelier, le vocabulaire technique t'aide à comprendre une demande et à éviter les erreurs. Quand tu connais le nom d'un outil, d'un matériau ou d'une opération, tu peux poser une question précise et travailler plus sereinement.

Quelques mots à connaître :
Les termes employés peuvent varier selon les ateliers et les projets. Si un mot t'échappe, demande une explication avant de commencer. J'ai appris qu'une question posée au bon moment fait souvent gagner plus de temps qu'une réparation.

Terme	Sens en atelier	Question utile
Gabarit	Modèle qui aide à tracer ou découper une forme.	Quel côté dois-je utiliser comme repère ?
Ébavurer	Retirer les aspérités laissées après une découpe.	Quel outil convient à cette matière ?
Montage à blanc	Assembler les pièces sans fixation définitive pour vérifier l'ajustement.	Qu'est-ce que je dois contrôler avant de fixer ?
Finition	Dernières opérations pour obtenir un aspect propre et conforme.	Quel niveau de finition est attendu ?

Exemple de vérification d'un terme :
On te demande d'ébavurer une pièce en plastique après découpe. Tu ne sais pas quel outil employer. Tu demandes une démonstration et vérifies d'abord le geste sur une chute de matière.

2. Appliquer et transmettre une consigne :

Écouter et vérifier :
Une consigne précise indique généralement la tâche, la matière, les dimensions, le délai et les précautions à prendre. Écoute jusqu'au bout, puis reformule les points importants. Cela évite de fabriquer une pièce correcte, mais qui ne correspond pas à la demande.

- Note les dimensions et les quantités.
- Repère les outils et les matériaux demandés.
- Demande confirmation si une étape te semble floue.
- Répète le délai et le résultat attendu.

Parler clairement à l'équipe :

En atelier, une information utile doit être courte et concrète. Si tu repères un défaut, indique où il se trouve et ce que tu as déjà vérifié. Préviens tout de suite si une pièce est abîmée ou si tu ne peux pas respecter le délai annoncé.

Exemple de mini cas en atelier :
Contexte : tu dois préparer 2 éléments décoratifs de 30 cm pour une maquette. Étapes : tu reformules les mesures, contrôles le gabarit, découpes les pièces et fais un montage à blanc. Résultat : les 2 éléments s'ajustent avant la finition.

Livrable attendu : 2 éléments de 30 cm, propres et prêts à être vérifiés par la personne responsable. Tu notes toute différence de mesure constatée, même si elle semble petite, pour que l'équipe puisse décider de la suite.

Ta check-list avant d'agir :

À vérifier	Ta question
La tâche	Qu'est-ce que je dois fabriquer ou préparer ?
Les mesures	Quelles dimensions et quelle quantité sont attendues ?
Le matériel	Ai-je les bons outils et la bonne matière ?
La sécurité	Quelles protections ou précautions dois-je prendre ?
Le résultat	À qui présenter le travail et pour quelle échéance ?

Ce qu'il faut retenir

Le vocabulaire précis t'aide à comprendre le travail et à éviter les erreurs. Si un terme ou une consigne reste flou, demande une explication avant d'agir.

- Reformule les consignes et note les **mesures et quantités**.
- Vérifie les outils, les matériaux et les **précautions de sécurité**.
- Signale clairement tout défaut, écart ou retard à l'équipe.

Un **montage à blanc** permet de vérifier l'ajustement avant la fixation et la finition. Communique les résultats attendus et présente ton travail à la personne responsable.

Chapitre 2 : Relations avec les partenaires professionnels

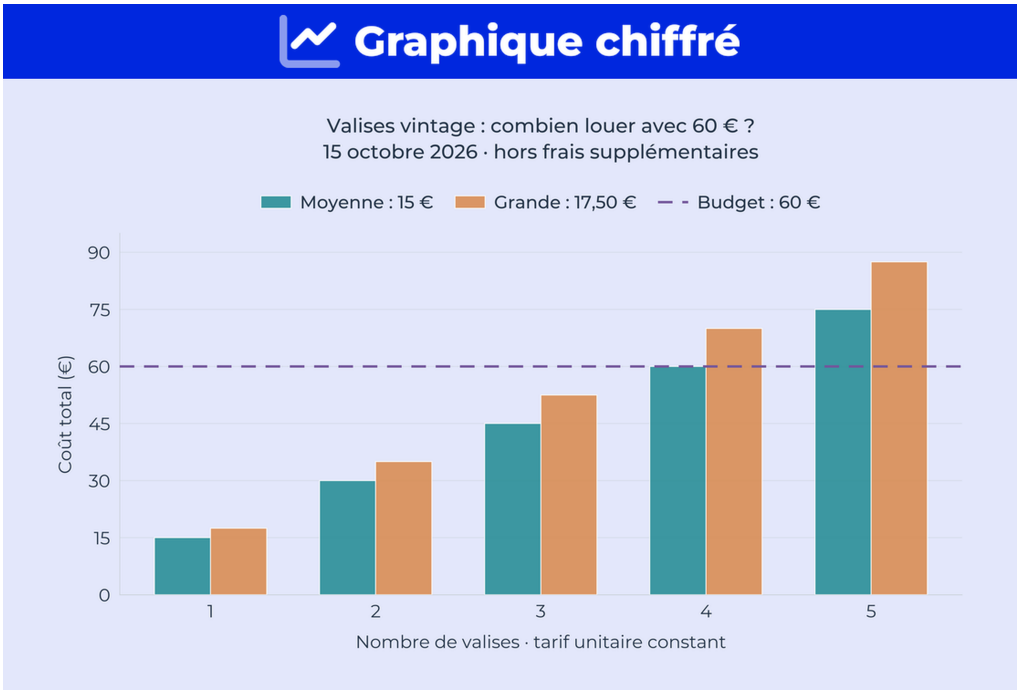
1. Identifier tes partenaires et leurs attentes :

Des interlocuteurs aux rôles différents :
Sur un projet, tu échanges avec plusieurs professionnels. La personne responsable des accessoires te donne les consignes artistiques, la régie organise les déplacements et les fournisseurs te renseignent sur les articles, les prix et les délais.

Des informations à transmettre clairement :
Avant de contacter un partenaire, prépare les renseignements utiles : nom de l'objet, quantité, dimensions, budget prévu et date souhaitée. Ces détails évitent les malentendus et aident chacun à te répondre plus vite.

Partenaire	Ce que tu dois clarifier	Trace utile
Responsable des accessoires	Le besoin, le style et la date	Une consigne notée
Régie	Le lieu, l'horaire et le transport	Un planning confirmé
Fournisseur ou loueur	Le prix, la disponibilité et le retour	Un devis ou un accord écrit

Exemple de demande à un fournisseur :
Tu cherches 3 valises anciennes pour un tournage prévu le 18 mai. Tu précises les dimensions souhaitées, ton budget de 60 euros et la date de retour. Le fournisseur peut ainsi vérifier rapidement son stock et te proposer une solution adaptée.



2. Communiquer et assurer le suivi :

Choisir le bon moyen de contact :
Un appel permet de régler rapidement une question urgente. Pour confirmer une commande, un prix ou une date, privilégie un courriel ou un message écrit. Tu gardes ainsi une trace et tu peux retrouver l'accord sans te fier à ta mémoire.

Une attitude professionnelle au quotidien :

- Prépare tes questions avant l'appel.
- Présente-toi et explique le contexte du projet.
- Note le nom de ton interlocuteur, la date et les décisions prises.
- Préviens rapidement si une quantité ou un délai change.
- Remercie ton partenaire et confirme la prochaine étape.

J'ai appris en stage qu'un message précis vaut mieux qu'une longue explication floue. Reste courtois, même quand tu es pressé. Si tu ne connais pas la réponse, dis-le et vérifie auprès de la personne responsable avant de t'engager.

Exemple de mini-cas sur un accessoire manquant :
La veille d'un tournage, il manque 2 chandeliers prévus pour une scène. Tu préviens la personne responsable, appelles 2 loueurs, vérifies le coût et l'heure de retrait, puis confirmes le choix par écrit. Résultat : l'équipe dispose des accessoires à temps.

Livrable attendu : un courriel de confirmation indiquant les 2 chandeliers, le prix accepté, l'adresse de retrait, l'horaire et le nom du contact. Garde aussi une note des 2 loueurs appelés et de leurs réponses pour expliquer ton choix.

Ta check-list avant de quitter le terrain :

- Ai-je noté le nom et les coordonnées de mon interlocuteur ?
- Les quantités, le prix et les dates sont-ils confirmés ?
- Ai-je précisé qui vient chercher ou rapporter le matériel ?
- Ai-je envoyé une confirmation écrite des décisions ?
- La personne responsable de l'équipe connaît-elle le résultat ?

Ce qu'il faut retenir

Pour bien collaborer, identifie le rôle de chaque partenaire et précise tes besoins avant de le contacter.

- Indique l'objet, la quantité, les dimensions, le budget et les dates.

- Utilise un appel pour l'urgence et un écrit pour confirmer prix, commandes et échéances.
- Note les décisions, préviens en cas de changement et informe l'équipe.

Une communication **claire et précise** limite les malentendus. Garde une **trace écrite des accords** et reste courtois, même sous pression.

Chapitre 3 : Documents et outils numériques de communication

1. Créer des documents professionnels :

Choisir le bon document :
Dans un atelier, un document bien préparé évite les oublis et les consignes contradictoires. Tu peux utiliser un courriel pour transmettre une demande, un tableau pour suivre du matériel et une fiche pour décrire un accessoire.

Soigner la présentation :
Garde une mise en page simple et facile à lire. Indique un titre, une date, le nom du projet et les informations utiles. Relis les noms, les quantités et les dimensions avant d'envoyer le document.

Exemple de fiche de suivi :
Pour une scène, tu prépares une fiche avec 12 accessoires, leur état et leur emplacement. Tu ajoutes la date de mise à jour et le nom de la personne responsable. Le livrable attendu est une fiche numérique claire, prête à être partagée avec l'équipe.

Document	À quoi il sert	Information à vérifier
Courriel	Transmettre une demande	Destinataire et pièce jointe
Tableau de suivi	Repérer le matériel	Quantité et emplacement
Fiche accessoire	Décrire un objet	Nom, état et dimensions

2. Utiliser les outils numériques pour communiquer :

Choisir un outil adapté :
Le courriel convient aux échanges détaillés et aux documents joints. Une messagerie d'équipe peut servir pour une question rapide, tandis qu'un espace partagé aide chacun à retrouver la dernière version d'un fichier.

Partager les fichiers sans confusion :
Donne à tes fichiers des noms précis, avec le projet, le contenu et la date. Évite les noms comme « final » ou « nouveau », car plusieurs versions risquent de circuler sans que tu saches laquelle est à jour.

Exemple d'envoi à l'équipe :
Tu envoies une fiche d'accessoire en PDF à 4 personnes avant une réunion prévue le lendemain. Dans ton message, tu précises la scène concernée et demandes un retour avant 16 h. Le livrable attendu est un courriel compréhensible avec la bonne pièce jointe.

3. Vérifier et protéger les informations :

Relire avant d'envoyer :
Une erreur de dimension ou une pièce jointe oubliée peut ralentir le travail de toute l'équipe. Avant l'envoi, vérifie le destinataire, le sujet, le contenu et le fichier joint. Si une consigne change, indique clairement ce qui a été modifié.

Adopter les bons réflexes :
Utilise les outils numériques de l'établissement ou du projet et respecte les consignes de partage. Ne diffuse pas une photo, un plan ou un document de production à des personnes qui n'en ont pas besoin.

- Vérifie le nom du destinataire avant l'envoi.
- Contrôle que le fichier joint s'ouvre correctement.
- Utilise un nom de fichier précis et daté.
- Range le document dans le dossier partagé prévu.
- Supprime les anciennes versions seulement après vérification.

Astuce de terrain :
Quand tu modifies un document partagé, note la date et résume le changement en quelques mots. Ce réflexe prend moins d'une minute et évite à un collègue de travailler sur une ancienne consigne.

Ce qu'il faut retenir

Choisis le document et l'outil adaptés à ton besoin, puis rends chaque information facile à retrouver et à vérifier.

- Prépare des documents avec une **présentation claire** et vérifie les noms, dates, quantités et dimensions.
- Utilise le courriel pour les échanges détaillés, la messagerie pour les questions rapides et un espace partagé pour les fichiers.
- Nomme les fichiers précisément et contrôle le destinataire, le contenu et la pièce jointe avant l'envoi.
- Respecte les consignes de partage et indique les modifications apportées aux documents communs.

Ces réflexes limitent les erreurs, évitent les versions contradictoires et protègent les informations du projet.

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.