CAP **Arts du bois**

363 Fiches de Révision

CAP Arts du bois

Arts du bois (Sculpteur ornemaniste / Tourneur / Marqueteur)

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

Conforme au Programme Officiel

Garantie Diplômé•e ou Remboursé•e

4,6/5 selon l'Avis des Étudiants

capartsdubois.fr

Préambule

1. Le mot du formateur :



Hello, moi c'est **Noah** 👋

D'abord, je tiens à te remercier de m'avoir fait confiance et d'avoir choisi www.capartsdubois.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 Arts du bois** avec une moyenne de **14,74/20**.

2. Pour aller beaucoup plus loin :

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

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



3. Contenu du dossier Industrie & Technologies :

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

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

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

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

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

Découvrir

Table des matières

Français ..... Aller

Chapitre 1 : Se dire et s'affirmer par les récits de soi ..... Aller

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

Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer par la littérature ..... Aller

Chapitre 4 : Dire, écrire et lire les gestes de ton métier ..... Aller

Chapitre 5 : Maîtriser la langue pour mieux lire et écrire ..... Aller

Histoire-géographie ..... Aller

Chapitre 1 : La démocratie en France de 1789 à nos jours ..... Aller

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

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans les territoires ..... Aller

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

Enseignement moral et civique ..... Aller

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

Chapitre 2 : Information et responsabilité dans l'espace public ..... Aller

Chapitre 3 : Délibérer en institutions sur l'environnement ..... Aller

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

Chapitre 5 : République et Nation : vote et engagement citoyen ..... Aller

Mathématiques ..... Aller

Chapitre 1 : Calculs numériques et grandeurs au quotidien ..... Aller

Chapitre 2 : Proportionnalité et équations ..... Aller

Chapitre 3 : Fonctions affines et représentations graphiques ..... Aller

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

Chapitre 5 : Géométrie plane et mesures dans l'espace ..... Aller

Physique-chimie ..... Aller

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

Chapitre 2 : Mouvements mécaniques : trajectoires et vitesses ..... Aller

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

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

Chapitre 5 : Signaux sonores et lumineux : mesures et risques ..... Aller

Langue vivante étrangère : Anglais ..... Aller

Chapitre 1 : Se présenter et échanger au quotidien ..... Aller

Chapitre 2 : Comprendre des messages et documents simples ..... Aller

Chapitre 3 : Communiquer en anglais dans l'atelier bois ..... Aller

Chapitre 4 : Écrire des messages et décrire son travail ..... Aller

Chapitre 5 : Découvrir les cultures des pays anglophones ..... Aller

Arts appliqués et cultures artistiques ..... Aller

Chapitre 1 : Design et culture appliqués au métier ..... Aller

Chapitre 2 : Ouverture artistique, culturelle et citoyenne ..... Aller

Chapitre 3 : S'approprier une démarche de conception simple ..... Aller

Chapitre 4 : Communiquer ton analyse et tes intentions ..... Aller

Éducation physique et sportive ..... Aller

Chapitre 1 : Produire une performance mesurable et maîtrisée ..... Aller

Chapitre 2 : Se déplacer et s'adapter à des milieux variés ..... Aller

Chapitre 3 : Exprimer un propos artistique ou acrobatique ..... Aller

Chapitre 4 : Coopérer et s'opposer dans les confrontations ..... Aller

Chapitre 5 : S'entraîner pour entretenir durablement sa santé ..... Aller

Prévention santé environnement ..... Aller

Chapitre 1 : Hygiène de vie et prévention des addictions ..... Aller

Chapitre 2 : Sexualité responsable : contraception et IST ..... Aller

Chapitre 3 : Ressources et risques de notre environnement ..... Aller

Chapitre 4 : Droits au travail, prévention et premiers secours ..... Aller

Chapitre 5 : Budget, achats et assurances du consommateur ..... Aller

Analyse stylistique en arts du bois ..... Aller

Chapitre 1 : Les arts du bois des origines au Moyen Âge ..... Aller

Chapitre 2 : Décors de la Renaissance et du Grand Siècle ..... Aller

Chapitre 3 : Styles du XVIIIe siècle au Second Empire ..... Aller

Chapitre 4 : Du renouveau des arts décoratifs à nos jours ..... Aller

Chapitre 5 : Comparer et identifier les répertoires de styles ..... Aller

Technologie générale ..... Aller

Chapitre 1 : Reconnaître les bois et leurs propriétés ..... Aller

Chapitre 2 : Choisir, sécher et préparer les bois d'œuvre ..... Aller

Chapitre 3 : Colles et finitions : propriétés et usages ..... Aller

Chapitre 4 : Outillage manuel et machines à bois ..... Aller

Chapitre 5 : Prévenir les accidents et les risques d'atelier ..... Aller

Dessin technique ..... Aller

Chapitre 1 : Conventions graphiques et cotation des plans ..... Aller

Chapitre 2 : Représenter les vues, coupes et sections ..... Aller

Chapitre 3 : Relevés et schémas d'ensemble à l'échelle ..... Aller

Option A (Sculpteur ornemaniste) : Exécution d'un ornement et modelage ..... Aller

Chapitre 1 : Modeler un bas-relief à partir d'un fond ..... Aller

Chapitre 2 : Préparer et affûter les outils du sculpteur ..... Aller
Chapitre 3 : Débiter et assembler les bois à sculpter ..... Aller
Chapitre 4 : Régler les machines et fixer la pièce ..... Aller
Chapitre 5 : Reporter l'ornement et rechercher les fonds ..... Aller
Chapitre 6 : Ébaucher les plans et les volumes du relief ..... Aller
Chapitre 7 : Détailler et nettoyer l'ornement sculpté ..... Aller
Option A (Sculpteur ornemaniste) : Réalisation graphique ..... Aller
Chapitre 1 : Observer un ornement en plâtre ..... Aller
Chapitre 2 : Construire les masses et le rythme du décor ..... Aller
Chapitre 3 : Représenter l'ornement en perspective simple ..... Aller
Chapitre 4 : Traduire le relief et les ombres normalisées ..... Aller
Chapitre 5 : Restituer les contours et les nervures du motif ..... Aller
Chapitre 6 : Établir les vues et détails d'une sculpture ..... Aller
Option A (Sculpteur ornemaniste) : Analyse technologique ..... Aller
Chapitre 1 : Le sculpteur et les ouvrages d'ornement ..... Aller
Chapitre 2 : Choix des bois et assemblages en sculpture ..... Aller
Chapitre 3 : Organisation et sécurité du poste de sculpture ..... Aller
Chapitre 4 : Outils de sculpture : usages et entretien ..... Aller
Chapitre 5 : Étude des procédés du bas et du haut-relief ..... Aller
Chapitre 6 : Calages, relevés et moulages des ornements ..... Aller
Chapitre 7 : Ébauche mécanique et finition des sculptures ..... Aller
Option B (Tourneur) : Exécution d'une pièce tournée ..... Aller
Chapitre 1 : Affûter les gouges et les outils du tourneur ..... Aller
Chapitre 2 : Préparer et assembler les bois pour le tour ..... Aller
Chapitre 3 : Régler le tour et monter la pièce ..... Aller
Chapitre 4 : Fabriquer les calibres et tracer les repères ..... Aller
Chapitre 5 : Dégrossir le bois de fil, de travers et de bout ..... Aller
Chapitre 6 : Mettre en forme les profils et les volumes ..... Aller
Chapitre 7 : Percer avec une mèche à cuiller ..... Aller
Chapitre 8 : Contrôler et finir les surfaces ..... Aller
Option B (Tourneur) : Réalisation graphique ..... Aller
Chapitre 1 : Observer les structures des objets tournés ..... Aller
Chapitre 2 : Proportions et rythmes des formes de révolution ..... Aller
Chapitre 3 : Croquis et perspectives des volumes tournés ..... Aller
Chapitre 4 : Exprimer la lumière sur les reliefs tournés ..... Aller
Chapitre 5 : Construire les profils et rapports de surfaces ..... Aller

Chapitre 6 : Dessins d'exécution des pièces et assemblages ..... Aller

Option B (Tourneur) : Analyse technologique ..... Aller

Chapitre 1 : Le tourneur et la diversité des pièces tournées ..... Aller

Chapitre 2 : Essences et assemblages adaptés au tournage ..... Aller

Chapitre 3 : Organisation et sécurité du poste de tournage ..... Aller

Chapitre 4 : Outils et montages : préparer le tour à bois ..... Aller

Chapitre 5 : Tournage en relief et en creux ..... Aller

Chapitre 6 : Perçage et contrôles de conformité ..... Aller

Chapitre 7 : Choisir les traitements de finition du tournage ..... Aller

Option C (Marqueteur) : Exécution d'un ouvrage de marqueterie ..... Aller

Chapitre 1 : Préparer les outils et machines de marqueterie ..... Aller

Chapitre 2 : Préparer les placages et les matières du décor ..... Aller

Chapitre 3 : Reporter et débiter le dessin de marqueterie ..... Aller

Chapitre 4 : Réaliser un fond frisé et poser les filets ..... Aller

Chapitre 5 : Découper les éléments et préparer l'entaille ..... Aller

Chapitre 6 : Ombrer les éléments au sable de grès chaud ..... Aller

Chapitre 7 : Incruster et assembler les éléments du motif ..... Aller

Chapitre 8 : Remplir la gravure et plaquer la marqueterie ..... Aller

Option C (Marqueteur) : Réalisation graphique ..... Aller

Chapitre 1 : Organiser les lignes et les surfaces d'un décor ..... Aller

Chapitre 2 : Composer par symétrie et répétition des motifs ..... Aller

Chapitre 3 : Associer les couleurs et leurs contrastes ..... Aller

Chapitre 4 : Styliser la flore, la faune et les formes ..... Aller

Chapitre 5 : Adapter le décor aux surfaces et aux volumes ..... Aller

Chapitre 6 : Traduire les effets de matière et de lumière ..... Aller

Chapitre 7 : Dessiner les détails d'exécution d'un panneau ..... Aller

Option C (Marqueteur) : Analyse technologique ..... Aller

Chapitre 1 : Le marqueteur et les ouvrages de décor ..... Aller

Chapitre 2 : Choisir des placages naturels ou teintés ..... Aller

Chapitre 3 : Matériaux complémentaires et effets décoratifs ..... Aller

Chapitre 4 : Atelier et outillage : organiser la marqueterie ..... Aller

Chapitre 5 : Étudier les fonds et préparer les décors ..... Aller

Chapitre 6 : Analyser la découpe, l'ombrage et l'incrustation ..... Aller

Chapitre 7 : Collage et finitions des panneaux de marqueterie ..... Aller

Français

Présentation de la matière :
En CAP Arts du bois, option Marqueteur, Sculpteur ornemaniste ou Tourneur, le Français t'apprend à comprendre des textes, à écrire clairement et à **présenter ton travail**. Cette matière participe à l'épreuve de Français, Histoire-géographie et EMC, de **coefficient 3**.

En CCF, l'évaluation intervient en dernière année, avec un écrit en 3 étapes de 40 minutes et un oral de 10 minutes maximum. En examen final, tu passes un écrit de 2 heures et un oral de 10 minutes.

Conseil :
Prévois **15 minutes de révision** chaque jour. Lis un court texte, résume son idée principale, puis rédige quelques phrases. Relis tes accords et ta ponctuation. Je te conseille de conserver tes corrections pour repérer les erreurs qui reviennent.

Pour l'oral, entraîne-toi à expliquer une réalisation d'atelier, comme un panneau marqueté ou une pièce tournée.

Présente tes étapes et justifie tes choix. Si tu hésites, respire et reprends calmement. Privilégie des **phrases simples et précises**.

Table des matières

Chapitre 1 : Se dire et s'affirmer par les récits de soi ..... Aller
1. Comprendre le récit de soi ..... Aller
2. Rédiger pour s'affirmer ..... Aller
Chapitre 2 : S'informer et communiquer avec esprit critique ..... Aller
1. Trouver et vérifier une information ..... Aller
2. Lire, analyser et rédiger ..... Aller
3. Communiquer clairement en atelier ..... Aller
Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer par la littérature ..... Aller
1. Entrer dans un texte littéraire ..... Aller
2. Interpréter les images et les idées ..... Aller
3. Imaginer et rédiger à ton tour ..... Aller
Chapitre 4 : Dire, écrire et lire les gestes de ton métier ..... Aller
1. Lire une consigne et repérer les étapes ..... Aller
2. Décrire clairement un geste technique ..... Aller
3. Écrire une fiche et transmettre son travail ..... Aller
Chapitre 5 : Maîtriser la langue pour mieux lire et écrire ..... Aller

1. Lire un texte avec méthode ..... Aller
2. Analyser une consigne ou un document ..... Aller
3. Rédiger et vérifier un écrit ..... Aller

Chapitre 1 : Se dire et s'affirmer par les récits de soi

1. Comprendre le récit de soi :

Se raconter pour se faire comprendre :
Un récit de soi raconte un moment de ta vie, une rencontre, un choix ou une difficulté. Tu ne racontes pas tout. Tu sélectionnes des détails qui aident ton lecteur à comprendre ce que tu as vécu et ce que tu en as retenu.

Repérer les étapes et le point de vue :
Dans un récit, tu peux présenter le contexte, raconter les événements dans l'ordre, puis expliquer leur effet sur toi. Le « je » montre que tu parles de ton expérience. Des mots comme « d'abord », « ensuite » et « finalement » guident le lecteur.

Exemple de récit personnel :
« Lors de mon premier essai de sculpture, mon ciseau a dérapé. J'ai arrêté, observé le sens du fil du bois, puis repris plus doucement. J'ai compris qu'il fallait préparer mon geste avant de chercher la vitesse. ».

À repérer	Question à te poser
Le contexte	Où et quand cela se passe-t-il ?
Les événements	Que s'est-il passé, dans quel ordre ?
Les émotions	Qu'as-tu ressenti à ce moment-là ?
Le bilan	Qu'as-tu appris ou compris ?

2. Rédiger pour s'affirmer :

Construire un texte clair :
Avant d'écrire, choisis un seul souvenir et note 3 idées : la situation, ce que tu as fait, puis ce que tu en as tiré. Ensuite, rédige au passé, avec des phrases courtes et des connecteurs. Relis pour vérifier que chaque étape est compréhensible.

Exprimer ton point de vue avec justesse :
S'affirmer, ce n'est pas se vanter ni prétendre tout réussir. C'est expliquer tes choix, tes efforts ou tes progrès avec des faits précis. Tu peux dire « j'ai appris à patienter » et montrer pourquoi, plutôt que d'écrire seulement « je suis patient ».

Exemple de mini-cas concret :
En stage, tu dois présenter une petite pièce tournée après 2 séances de travail. En 10 minutes, note le besoin du client, les étapes suivies et une difficulté rencontrée. Puis rédige un paragraphe de 6 à 8 phrases. Livrable attendu : un récit relu, avec un début, des actions et un bilan personnel.

Astuce de relecture :
Quand je préparais un texte, je vérifiais d'abord l'ordre des événements, puis les accords et la ponctuation. Cette méthode évite de corriger les mêmes phrases plusieurs fois. Demande-toi aussi si ton lecteur comprend ce que tu as appris grâce à l'expérience racontée.

Ce qu'il faut retenir

Un récit de soi raconte une expérience choisie pour faire comprendre ce que tu as vécu et appris. Structure-le clairement et appuie ton point de vue sur des faits.

- Présente le **contexte et les événements** dans l'ordre, à la première personne.
- Exprime tes émotions et ton **bilan personnel** avec précision.
- Avant d'écrire, note la situation, tes actions et ce que tu en as tiré, puis relis la clarté, les accords et la ponctuation.

Pour t'affirmer, montre tes efforts et tes progrès sans te vanter. Un récit bien construit aide ton lecteur à comprendre le sens de ton expérience.

Chapitre 2 : S'informer et communiquer avec esprit critique

1. Trouver et vérifier une information :

Repérer la source :
Quand tu cherches une information, commence par identifier qui l'a publiée, à quelle date et dans quel but. Un tutoriel, une publicité et une fiche technique ne donnent pas forcément des informations de même qualité.

Croiser les informations :
Ne te fie pas à une seule publication, surtout si elle promet un résultat spectaculaire. Compare plusieurs sources et vérifie que leurs explications concordent. Pour une technique de travail du bois, demande aussi l'avis de ton enseignant ou de ton maître de stage.

Exemple de vérification :
Tu trouves une vidéo qui conseille une vitesse de rotation pour tourner une pièce. Avant de régler le tour, tu vérifies le diamètre du bois, les consignes de l'atelier et les indications du fabricant. La sécurité passe avant le conseil trouvé en ligne.

À vérifier	Question à te poser
Auteur	Qui donne cette information ?
Date	L'information est-elle encore valable ?
Preuves	Y a-t-il des faits, des mesures ou des sources ?
Intention	Est-ce une explication ou une publicité ?
Comparaison	Une autre source confirme-t-elle l'idée ?

2. Lire, analyser et rédiger :

Lire avec méthode :
Pour comprendre un document, repère d'abord son titre, son auteur, sa date et son sujet. Puis souligne les idées importantes et note les mots inconnus. Essaie de résumer chaque paragraphe en une phrase, sans recopier tout le texte.

Construire une réponse :
Dans ta réponse, annonce ton idée, explique-la, puis appuie-la sur un élément précis du document ou de la situation. Des connecteurs comme « d'abord », « ensuite », « car » et « donc » rendent ton raisonnement plus facile à suivre.

Exemple d'analyse :

Dans une notice d'atelier, tu lis que le port de lunettes est obligatoire pendant le sciage. Tu peux écrire : « La consigne protège les yeux, car des copeaux peuvent être projetés. Je dois donc porter mes lunettes avant de démarrer. ».

Choisir un vocabulaire précis :
En atelier, nomme clairement l'outil, le matériau et l'action. « Je ponce le chant en hêtre avec un abrasif adapté » informe mieux que « Je travaille le bord ». Une formulation précise évite les malentendus et les erreurs de fabrication.

Astuce de rédaction :
Relis ta réponse en vérifiant 3 points : est-ce que j'ai répondu à la question, donné une raison et ajouté un exemple ou un fait utile ? Cette relecture rapide m'a souvent évité des réponses trop vagues en cours et en stage.

3. Communiquer clairement en atelier :

Adapter ton message :
Tu ne transmets pas une information de la même façon à un client, à un collègue ou à ton enseignant. Choisis des mots compréhensibles, donne les détails utiles et vérifie que ton interlocuteur a bien compris, surtout pour une consigne de sécurité.

Décrire un problème avec des faits :
Quand une pièce est abîmée ou qu'une mesure ne correspond pas, explique ce que tu observes sans accuser quelqu'un. Donne la dimension mesurée, l'étape réalisée et le moment où tu as constaté le problème. Ces détails aident l'équipe à trouver une solution.

Mini cas concret :
En stage, tu prépares 4 éléments de marqueterie et tu constates qu'un assemblage présente un jour de 2 mm. Tu arrêtes avant le collage, prends une photo, mesures l'écart et préviens ton tuteur avec une explication factuelle.

Le résultat attendu est une décision avant de poursuivre. Ton livrable est une fiche de suivi d'une page indiquant la pièce concernée, la mesure, l'étape réalisée, la photo et la solution retenue. Cette trace permet de reprendre le travail sans perdre l'information.

Check-list avant de transmettre :

- Vérifie que ton information répond à la question.
- Indique la source ou la mesure utilisée.
- Décris les faits dans l'ordre.
- Choisis un vocabulaire précis et respectueux.
- Demande confirmation si la consigne reste floue.

Ce qu'il faut retenir

Pour t'informer et communiquer efficacement, vérifie la fiabilité des sources, analyse les documents et formule tes idées avec précision.

- Contrôle l'auteur, la date, les preuves et l'intention, puis **croise plusieurs sources**.
- Résume les idées essentielles et appuie ton raisonnement sur des faits précis.
- En atelier, décris le problème sans accusation et transmets des détails utiles.
- Adapte ton vocabulaire à ton interlocuteur et demande confirmation si nécessaire.

Un message clair et fondé sur des faits facilite la décision et limite les erreurs, notamment en matière de sécurité.

Chapitre 3 : Rêver, imaginer et créer par la littérature

1. Entrer dans un texte littéraire :

Repérer les premiers indices :
Avant de lire en détail, observe le titre, l'auteur, la date et la forme du texte. Ces indices t'aident à imaginer le sujet. Puis lis une première fois sans t'arrêter, pour comprendre l'ambiance générale.

Comprendre ce qui se passe :
À la deuxième lecture, repère qui parle, où et quand l'action se déroule, et ce que ressent le personnage. Souligne les mots qui évoquent un rêve, un souvenir ou un monde inventé. Note tes questions dans la marge.

Exemple de première lecture :
Dans un récit où un artisan découvre une porte cachée dans son atelier, relève les mots qui créent le mystère. Demande-toi si la porte existe réellement ou si elle appartient au rêve du personnage.

2. Interpréter les images et les idées :

Relier les mots à leur effet :
Un auteur choisit ses mots pour faire naître des images et des émotions. Une comparaison rapproche 2 éléments, tandis qu'une personnification donne un comportement humain à un objet. Repère ces procédés, puis explique simplement leur effet sur toi.

Faire le lien avec les arts du bois :
La littérature peut nourrir ton regard de marqueteur, de sculpteur ornemaniste ou de tourneur. Un texte sur une forêt, un animal ou un objet ancien peut t'aider à imaginer des formes, des motifs et des ambiances.

Exemple d'interprétation :
Si le texte dit que « le vieux chêne veille sur le chemin », l'arbre est personnifié. Cette image le rend protecteur. Tu peux ensuite imaginer un motif sculpté où les branches semblent envelopper un personnage.

Mini-mémo pour analyser :

À repérer	Question à te poser
Le narrateur	Qui raconte l'histoire ?
Le lieu	Où se déroule la scène ?
Les images	Quels mots font naître une image ?

L'émotion	Quelle impression ressens-tu ?
Le sens	Quelle idée l'auteur veut-il suggérer ?

3. Imaginer et rédiger à ton tour :

Construire un récit simple :
Pour écrire, pars d'une idée claire, puis organise ton texte en 3 temps : une situation de départ, un événement qui change la situation et une fin. Utilise des connecteurs comme « d'abord », « ensuite » et « enfin » pour guider ton lecteur.

Choisir un vocabulaire précis :
Remplace les mots vagues par des détails que le lecteur peut voir ou entendre. Au lieu d'écrire « l'objet était beau », précise sa forme, sa matière ou son effet. Relis ensuite ton texte pour vérifier les verbes et la ponctuation.

Exemple de récit à préparer :
Contexte : tu imagines un petit coffret en bois qui renferme un souvenir mystérieux. En 10 minutes, note 3 idées, puis rédige un récit de 8 à 10 lignes avec un début, une découverte et une fin. Livrable attendu : un texte relu et un croquis légendé du coffret inspiré de ton histoire.

Ta check-list avant de rendre ton travail :

- J'ai identifié le narrateur et le lieu.
- J'ai relevé au moins 2 mots importants.
- Mon récit possède un début, un événement et une fin.
- J'ai utilisé des connecteurs pour organiser les actions.
- J'ai relu mon texte et présenté le livrable demandé.

Ce qu'il faut retenir

Pour entrer dans un texte, observe ses indices, puis lis-le afin d'en comprendre la situation et l'ambiance. Analyse les images et les émotions pour nourrir ton imagination et ta créativité.

- Repère le **narrateur et le lieu**, les personnages et leurs émotions.
- Identifie les procédés d'écriture et explique leur effet.
- Organise ton récit en trois temps et choisis un **vocabulaire précis**.
- Relis ton texte et vérifie sa ponctuation.

La littérature peut inspirer des formes et des motifs liés aux arts du bois. En reliant lecture, interprétation et écriture, tu transformes tes idées en créations personnelles.

Chapitre 4 : Dire, écrire et lire les gestes de ton métier

1. Lire une consigne et repérer les étapes :

Comprendre avant d'agir :
Quand tu lis une fiche de fabrication, cherche d'abord le résultat attendu, les dimensions, les matériaux et les outils indiqués. Repère ensuite les verbes d'action, comme tracer, scier, creuser ou poncer. Ils te montrent quoi faire.

Mettre les gestes dans l'ordre :
Une consigne décrit souvent plusieurs étapes. Souligne les mots qui indiquent leur enchaînement, comme d'abord, puis, ensuite et enfin. Si un passage te semble flou, demande une précision avant de commencer. C'est plus sûr que de devoir reprendre une pièce abîmée.

Exemple de lecture d'une consigne :
Pour préparer une pièce tournée, tu lis : « Débiter le carrelet à 25 cm, repérer son centre, puis le monter sur le tour. » Tu notes ces 3 actions dans cet ordre et tu vérifies la longueur avant le montage.

2. Décrire clairement un geste technique :

Employer des mots précis :
Pour expliquer un geste, indique l'action, l'outil, la façon de faire et le résultat recherché. Des verbes précis aident ton collègue à comprendre. « Je pousse la gouge » est plus clair que « je travaille le bois ».

Suivre un plan simple :
Tu peux présenter ton explication en 3 temps : ce que tu prépares, le geste que tu réalises, puis ce que tu contrôles. Pense à nommer les repères utiles, comme le sens du fil ou la ligne de coupe.

Exemple de description :
« Je maintiens la pièce de marqueterie sur le support. Avec le scalpel, je suis le tracé sans forcer, puis je vérifie que la coupe reste nette. » Cette description précise l'outil, le geste et le contrôle final.

3. Écrire une fiche et transmettre son travail :

Rédiger une note utile :
Une note d'atelier doit être courte, lisible et assez précise pour guider une autre personne. Inscris le nom de la pièce, les étapes, les mesures utiles et les contrôles à faire. Date ton document pour savoir à quel travail il correspond.

Mini cas et livrable attendu :

Tu dois expliquer à ton tuteur comment tu as préparé un motif de marqueterie de 12 cm sur 8 cm. En 20 minutes, tu notes 4 étapes, les outils utilisés et un contrôle final. Le livrable attendu est une fiche de fabrication d'une page, datée et compréhensible par un camarade.

Mini mémo de terrain :

À vérifier	Ta question
Consigne	Quel résultat dois-je obtenir ?
Ordre	Quelle étape vient ensuite ?
Vocabulaire	Ai-je nommé l'outil et le geste ?
Mesures	Ai-je écrit les unités ?
Contrôle	Comment vérifier le résultat ?

Astuce de stage :
Garde un petit carnet près de ton poste et note les mots techniques que tu entends. Pour éviter les erreurs, écris les mesures avec leur unité, par exemple 12 cm, et fais relire ta fiche si une étape peut prêter à confusion.

Ce qu'il faut retenir

Pour travailler correctement, comprends la consigne avant d'agir et transmets clairement tes gestes et tes contrôles.

- Repère le résultat attendu, les mesures, les outils et les verbes d'action, puis respecte **l'ordre des étapes**.
- Décris précisément l'action, l'outil utilisé, ta méthode et le résultat vérifié.
- Rédige une fiche courte avec les étapes, les mesures et leurs unités, les contrôles et la date.

Un carnet de vocabulaire et une relecture t'aident à éviter les erreurs. Si une consigne est floue, demande une précision avant de commencer.

Chapitre 5 : Maîtriser la langue pour mieux lire et écrire

1. Lire un texte avec méthode :

Repérer les informations importantes :
Avant de lire en détail, regarde le titre, la source et la date. Puis lis le texte une première fois pour comprendre son sujet. À la deuxième lecture, souligne les mots importants et les idées qui reviennent.

Comprendre le vocabulaire :
Quand un mot te bloque, relis la phrase autour. Cherche un indice dans le contexte avant d'utiliser un dictionnaire. Cette habitude t'aide à comprendre une consigne ou une fiche technique sans perdre le fil.

Exemple de lecture :
Dans une fiche, tu lis « poncer dans le sens du fil ». Tu repères l'action, poncer, puis la précision, suivre les fibres du bois. La consigne devient plus claire et tu limites les risques de rayures.

2. Analyser une consigne ou un document :

Suivre les étapes :
Pour analyser un texte, demande-toi qui parle, de quoi, à qui et dans quel but. Repère ensuite les informations utiles et distingue les faits des opinions. Note quelques mots-clés plutôt que de recopier des phrases entières.

Relier les idées :
Les connecteurs montrent comment les idées s'enchaînent. « D'abord » annonce une première étape, « ensuite » poursuit, « car » donne une raison et « donc » présente une conséquence. Ils sont utiles pour expliquer clairement ton travail.

Connecteur	Utilité	Exemple court
D'abord	Présenter une première étape	D'abord, je mesure la pièce.
Car	Donner une explication	Je vérifie le tracé, car une erreur se répercute.
Donc	Indiquer une conséquence	Le motif est centré, donc je peux le découper.
Enfin	Annoncer la dernière étape	Enfin, je contrôle les finitions.

Exemple d'analyse d'une consigne :

La consigne demande de comparer 2 essences de bois et de justifier ton choix. Tu repères 2 actions, comparer et justifier. Tu peux organiser ta réponse autour de l'aspect, de la solidité et de l'usage prévu.

3. Rédiger et vérifier un écrit :

Construire une réponse claire :
Avant d'écrire, note ton idée principale et les étapes dans l'ordre. Fais des phrases courtes, avec un sujet et un verbe. Utilise des mots précis, comme « mesurer », « tracer » ou « assembler », plutôt que « faire ».

Relire sans tout recommencer :
À la première relecture, vérifie que tu réponds bien à la consigne. À la deuxième, contrôle les accords, les verbes et la ponctuation. Une relecture de 2 minutes suffit souvent à repérer un oubli ou une phrase difficile à comprendre.

- Relis la consigne et souligne le verbe d'action.
- Vérifie que chaque étape est dans le bon ordre.
- Contrôle les accords et les terminaisons des verbes.
- Remplace les mots vagues par des termes précis.
- Relis une dernière fois à voix basse.

Mini cas pratique :
Tu dois rédiger le compte rendu d'un essai de marqueterie réalisé en 30 minutes. Note le motif choisi, les 3 étapes suivies et le résultat observé. Le livrable attendu est un texte de 5 à 6 phrases, clair et relu.

Ce qu'il faut retenir

Pour mieux lire et écrire, avance avec méthode et garde en tête l'objectif de la consigne.

- Repère le sujet, la source et les **informations importantes**, puis déduis le sens des mots grâce au contexte.
- Analyse qui parle, à qui et dans quel but. Distingue faits et opinions, et relève les mots-clés.
- Organise tes idées dans l'ordre avec des connecteurs, puis rédige des phrases courtes et précises.
- Relis ta réponse pour vérifier la consigne, les accords, les verbes et la ponctuation.

Une **lecture attentive** et une **relecture méthodique** rendent ton travail plus clair et fiable.

Histoire-géographie

Présentation de la matière :
En CAP Arts du bois, toutes options, tu étudies la démocratie en France, la construction européenne, les mobilités et les villes. Tu apprends à **analyser des documents** et à situer les événements.

Cette matière conduit à un **oral avec l'EMC**, intégré à l'épreuve commune avec le Français, de coefficient 3. En CCF, il dure 15 minutes maximum en dernière année. En examen final, il dure 15 minutes, dont 5 de préparation.

Conseil :
Prévois **15 minutes de révision**, 2 fois par semaine. Construis des fiches courtes avec les dates, les lieux et les notions essentielles. Inutile de tout apprendre d'un coup.

Entraîne-toi à présenter un document en précisant sa nature, son auteur et son contexte. Explique son idée principale sans simplement le décrire.

Pour te rassurer, répète devant un camarade. Demande-lui de poser 2 questions et prends le temps de formuler tes réponses.

Table des matières

Chapitre 1 : La démocratie en France de 1789 à nos jours ..... Aller
1. De la révolution au droit de vote ..... Aller
2. Les institutions et la démocratie aujourd'hui ..... Aller

Chapitre 2 : La France et la construction européenne ..... Aller
1. Les débuts de la construction européenne ..... Aller
2. Une union qui change la vie quotidienne ..... Aller
3. La france dans l'union européenne ..... Aller

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans les territoires ..... Aller
1. Comprendre les mobilités ..... Aller
2. Mobilités, inégalités et environnement ..... Aller

Chapitre 4 : Espaces urbains : acteurs et enjeux actuels ..... Aller
1. Comprendre les espaces urbains ..... Aller
2. Identifier les acteurs de la ville ..... Aller
3. Agir face aux enjeux urbains ..... Aller

Chapitre 1 : La démocratie en France de 1789 à nos jours

1. De la révolution au droit de vote :

Les premiers changements :
Avant 1789, le roi gouverne et la société est divisée en ordres. La Révolution française bouleverse cette organisation. Le 26 août 1789, la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen affirme notamment que les citoyens sont égaux devant la loi.

La démocratie progresse, mais elle ne s'installe pas d'un seul coup. La France connaît plusieurs régimes, comme la monarchie constitutionnelle, des républiques et des empires. Pour t'y retrouver, retiens les dates qui marquent un changement concret des droits ou des institutions.

Un vote élargi progressivement :
En 1848, la IIe République instaure le suffrage universel masculin pour les hommes français âgés d'au moins 21 ans. « Universel » ne veut donc pas encore dire que tout le monde peut voter. Les femmes obtiennent ce droit en 1944 et votent pour la première fois en 1945.

En 1974, l'âge du droit de vote passe de 21 à 18 ans. Ces étapes montrent que la démocratie s'est élargie au fil du temps. Elles te rappellent aussi qu'un droit qui semble évident aujourd'hui a parfois été refusé à une partie de la population.

Date	Repère à retenir	Ce que ça change
1789	Déclaration des droits	Des libertés et l'égalité devant la loi sont affirmées.
1848	Suffrage universel masculin	Les hommes français adultes peuvent voter.
1944-1945	Droit de vote des femmes	Les femmes deviennent électrices et votent en 1945.
1974	Vote possible à 18 ans	Les jeunes adultes peuvent voter dès 18 ans.

Exemple d'étude de document :
Tu lis un extrait de la Déclaration de 1789 qui affirme que les citoyens sont égaux devant la loi. Repère d'abord la date et l'auteur collectif, l'Assemblée nationale, puis reformule l'idée : les règles doivent s'appliquer à tous. Livrable attendu : une réponse de 3 phrases avec la date, l'idée principale et son effet sur les citoyens.

2. Les institutions et la démocratie aujourd'hui :

La ve république :

Depuis 1958, la France est une République régie par la Constitution de la Ve République. La Constitution fixe les règles principales du pouvoir. Les citoyens élisent leurs représentants, tandis que le président de la République est élu au suffrage universel direct depuis 1962.

Le Parlement, composé de l'Assemblée nationale et du Sénat, vote les lois. Le gouvernement conduit la politique du pays. La justice doit rester indépendante. Cette séparation des pouvoirs aide à éviter qu'une seule personne ou institution décide de tout.

Des citoyens qui participent :
Voter est une façon de participer à la démocratie, mais ce n'est pas la seule. Tu peux aussi t'informer, discuter d'un sujet, participer à une association ou contacter un élu. Les libertés d'expression, de réunion et d'association permettent ces actions.

Au travail, tu peux observer concrètement la vie collective en échangeant avec ton équipe ou en prenant part à une décision commune. Ça ne remplace pas le vote, mais ça t'entraîne à écouter, argumenter et respecter des avis différents, des réflexes utiles dans la vie citoyenne.

Repères pratiques :

- Vérifie la date et le lieu avant d'interpréter un événement historique.
- Identifie les acteurs, par exemple les citoyens, les élus ou le gouvernement.
- Relie chaque changement à un droit ou à une institution.
- Ne confonds pas suffrage universel masculin et suffrage ouvert aux femmes.
- Dans une réponse, donne un repère daté et explique son effet concret.

Questions rapides :

- Quel texte est adopté en 1789 pour affirmer des droits ?
- Pourquoi le suffrage de 1848 n'est-il pas universel au sens actuel ?
- Quelles sont les 2 chambres du Parlement français ?

Ce qu'il faut retenir

Depuis 1789, la démocratie française s'est construite par étapes, avec l'affirmation des droits et l'élargissement du vote.

- En 1789, la Déclaration des droits affirme l'égalité devant la loi.
- En 1848, le **suffrage universel masculin** est instauré. Les femmes obtiennent le droit de vote en 1944 et votent en 1945.
- Depuis 1974, tu peux voter dès 18 ans. Sous la Ve République, les pouvoirs sont répartis entre différentes institutions.

- Tu participes aussi à la démocratie en t'informant, en échangeant et en t'engageant.

La démocratie repose sur des droits, des institutions et la participation des citoyens. Pour analyser son évolution, relie chaque date à un changement concret.

Chapitre 2 : La France et la construction européenne

1. Les débuts de la construction européenne :

Un projet de paix :
Après les guerres mondiales, des responsables cherchent à éviter un nouveau conflit en Europe. Le 9 mai 1950, le Français Robert Schuman propose de mettre en commun la production de charbon et d'acier, utiles à l'industrie et à l'armement.

Les premiers accords :
En 1951, la France, l'Allemagne de l'Ouest, l'Italie, la Belgique, les Pays-Bas et le Luxembourg créent la Communauté européenne du charbon et de l'acier. En 1957, ces 6 pays signent les traités de Rome, qui fondent la Communauté économique européenne.

Repères à retenir :

Date	Événement	Pourquoi c'est important
1951	Création de la CECA	Des pays gèrent ensemble le charbon et l'acier.
1957	Traités de Rome	La coopération s'étend à l'économie.
1992-1993	Traité de Maastricht	L'Union européenne est créée.

Exemple de document à étudier :
Sur une affiche de 1950, repère la date, le nom de Robert Schuman et l'idée de coopération entre la France et l'Allemagne. Questions rapides : quelle ressource est mise en commun ? Quel objectif de paix est recherché ?

2. Une union qui change la vie quotidienne :

Le marché unique et l'euro :
Le marché unique entre en place en 1993. Il facilite la circulation des personnes, des marchandises, des services et des capitaux entre les pays membres. Le traité de Maastricht, signé en 1992 et entré en vigueur en 1993, prépare aussi la monnaie commune.

Ce que tu peux observer :
La France adopte l'euro sous forme de pièces et de billets en 2002. Pour une entreprise artisanale, un marché plus ouvert peut faciliter l'achat de matériel ou la vente d'objets à des clients d'autres pays. Les règles communes comptent aussi dans les échanges professionnels.

Mini cas concret :
En stage, tu aides à préparer une petite marqueterie destinée à un client belge. Tu vérifies avec ton maître de stage les dimensions, le prix en euros et les modalités d'envoi. En 3 étapes, tu notes les besoins, contrôles la pièce, puis prépares l'emballage.

Le livrable attendu est une fiche de préparation d'une page, avec les dimensions, le prix, le pays de destination et la liste des contrôles. Le résultat est concret : l'atelier dispose d'informations claires avant l'expédition.

Questions rapides :

- Quel est l'objectif principal de la construction européenne après 1945 ?
- Quels 2 traités importants sont signés en 1957 et en 1992 ?
- Quelles sont les 4 libertés du marché unique ?

3. La france dans l'union européenne :

Des décisions prises en commun :
La France participe aux décisions européennes avec les autres États membres. Les institutions européennes adoptent des règles dans des domaines définis par les traités. L'Union européenne ne remplace pas l'État français, et les pays gardent leurs propres gouvernements et leurs lois nationales.

Une influence pour ton métier :
Dans un atelier, la construction européenne peut se voir dans les échanges de matériaux, les achats auprès de fournisseurs étrangers ou la vente à l'étranger. Elle favorise les échanges, mais ne signifie pas que chaque objet artisanal est fabriqué selon une méthode identique.

Checklist pour une recherche ou un stage :

- Repère le pays d'origine du fournisseur ou du client.
- Vérifie que le prix est bien indiqué en euros, si nécessaire.
- Note les dimensions et la quantité de matériaux commandée.
- Demande à ton responsable quelles règles s'appliquent à l'envoi.
- Garde une trace écrite des consignes et des documents utiles.

Astuce de terrain :
Quand tu prépares une commande ou un envoi, ne suppose pas que tout est réglé simplement parce que le pays est en Europe. Note les informations utiles et demande confirmation à ton responsable. Cette habitude évite les erreurs de dimensions, de prix ou de livraison.

Ce qu'il faut retenir

La construction européenne vise d'abord à préserver la paix, puis à développer la coopération économique entre les pays.

- En 1951, six pays créent la **CECA** pour gérer ensemble le charbon et l'acier. Les traités de Rome de 1957 élargissent la coopération économique.
- Le traité de Maastricht, signé en 1992, fonde l'Union européenne. Le **marché unique** facilite la circulation des personnes, des biens, des services et des capitaux.
- La France participe aux **décisions européennes**, tout en conservant son gouvernement et ses lois nationales. L'euro circule sous forme de pièces et de billets depuis 2002.

Dans ton métier, ces échanges peuvent faciliter les achats et les ventes à l'étranger. Vérifie toujours les prix, les dimensions et les conditions d'envoi avec ton responsable.

Chapitre 3 : Transports et mobilités dans les territoires

1. Comprendre les mobilités :

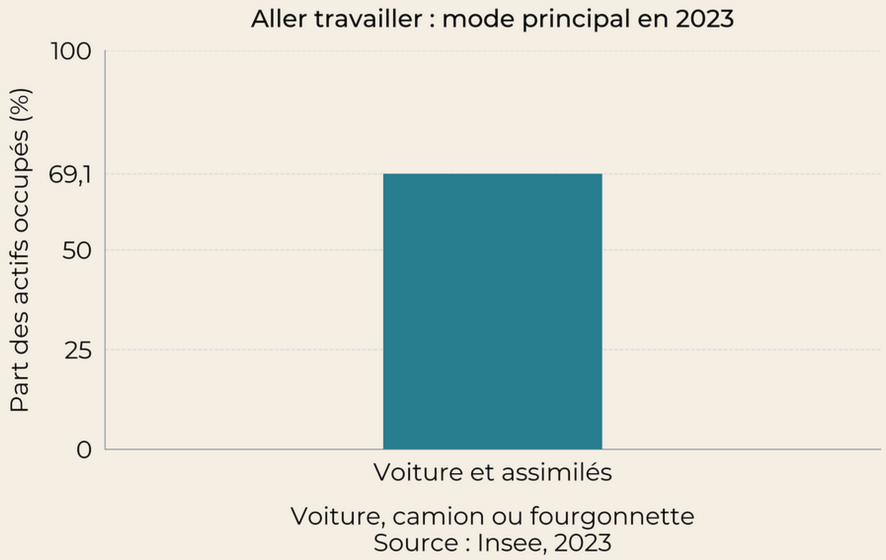
Des déplacements variés :
La mobilité désigne les déplacements des personnes et des marchandises. Elle dépend des besoins, des distances et des moyens de transport disponibles. On se déplace pour travailler, étudier, faire des achats ou rejoindre un lieu de formation.

Des transports qui relient les territoires :
La route, le train, le bateau et l'avion transportent des personnes ou des marchandises. Les réseaux connectent les villes, les campagnes, les ports et les régions. Selon le ministère chargé des transports, en 2023, 89 % du fret intérieur était acheminé par la route.

Mode de transport	Exemple d'usage	Limite à repérer
Voiture ou camion	Aller à l'atelier ou livrer un meuble	Embouteillages et émissions polluantes
Train ou bus	Rejoindre une ville voisine	Horaires et arrêts parfois éloignés
Vélo ou marche	Faire un trajet court	Distance, météo et sécurité du parcours

Des choix liés au territoire :
En ville, les bus, les trains et les pistes cyclables peuvent offrir plusieurs options. Dans les espaces ruraux, les trajets sont parfois plus longs et la voiture devient plus utile. Selon l'Insee, en 2023, 69,1 % des actifs occupés utilisaient principalement une voiture, un camion ou une fourgonnette pour aller travailler.

Graphique chiffré



Exemple de trajet vers un atelier :
Tu habites à 12 km d'un atelier situé en zone rurale. Le bus passe à 7 h 10 et demande 35 minutes, tandis que le trajet en voiture prend 20 minutes. Comparer les horaires et le coût t'aide à choisir une solution réaliste pour arriver à l'heure.

2. Mobilités, inégalités et environnement :

Des déplacements pas toujours faciles :
L'accès aux transports varie selon le lieu de vie, l'âge, les revenus ou le handicap. Un territoire mal desservi peut compliquer l'accès à l'emploi, aux soins ou à la formation. Pour un apprenti, un bus rare peut imposer de partir très tôt ou de trouver un covoiturage.

Des conséquences sur l'environnement :
Les déplacements motorisés consomment de l'énergie et contribuent aux émissions de gaz à effet de serre. Les trajets partagés, les transports collectifs, le vélo et la marche peuvent réduire certains impacts, si ces solutions sont adaptées à la distance et aux conditions locales.

Une organisation utile en atelier :
En arts du bois, les personnes se déplacent pour se rendre au centre de formation ou en stage. Les matériaux et les pièces terminées circulent aussi. Un meuble fragile ou volumineux demande un transport adapté, un emballage solide et une livraison planifiée.

Exemple de mini cas concret :
Pour un stage de 5 jours dans un atelier à 8 km, tu compares bus et covoiturage. Le bus met 30 minutes avec un départ à 7 h 00. Tu vérifies l'horaire retour, puis prévois un trajet

de secours. Livrable attendu : un tableau de trajet indiquant les horaires, la durée, le coût estimé et le plan de secours.

Ta check-list avant un déplacement :

- Repère l'adresse exacte et la distance.
- Vérifie les horaires aller et retour.
- Prévois 10 minutes de marge en cas de retard.
- Compare le coût et la durée des solutions.
- Protège les outils ou les pièces transportées.

Questions rapides :

- Quelle différence fais-tu entre mobilité et moyen de transport ?
- Pourquoi les habitants des territoires ruraux utilisent-ils parfois davantage la voiture ?
- Quel transport choisirais-tu pour livrer une sculpture fragile, et pourquoi ?

Le programme de géographie du CAP étudie les transports, les mobilités, les réseaux et leurs effets sur les territoires. Pour analyser une situation, repère le lieu, les acteurs, les moyens de transport et les conséquences concrètes pour les habitants.

Ce qu'il faut retenir

La mobilité répond à différents besoins et dépend des transports disponibles, des distances et du territoire. Les choix de déplacement influencent l'accès à l'emploi ou à la formation, ainsi que l'environnement.

- Compare **durée et coût** des solutions, et vérifie les horaires.
- En zone rurale, les distances et la faible desserte rendent souvent la voiture plus utile.
- Privilégie, quand c'est adapté, **transports collectifs**, vélo, marche ou covoiturage.
- Pour transporter des pièces, prévois **emballage et livraison** adaptés.

Repère l'adresse, prévois une marge et un trajet de secours. Un déplacement bien préparé facilite tes trajets et limite les imprévus.

Chapitre 4 : Espaces urbains : acteurs et enjeux actuels

1. Comprendre les espaces urbains :

Définition et organisation :
Un espace urbain rassemble des constructions proches, des habitants, des activités et des services. En France, l'Insee considère notamment une zone de bâti continu sans coupure de plus de 200 mètres, avec au moins 2 000 habitants. En 2020, 79 % de la population française vivait dans une unité urbaine.

Des espaces variés :
Une ville comprend souvent un centre, des quartiers résidentiels, des zones commerciales et des espaces d'activités. Elle est reliée aux communes voisines par des routes, des transports et des réseaux. À l'échelle urbaine, les déplacements quotidiens dépassent donc souvent les limites d'une seule commune.

Exemple d'observation :
Depuis un arrêt de bus, repère sur une carte le centre-ville, un quartier d'habitation et une zone d'activités. Note la distance entre eux et les moyens de transport disponibles. Ce petit exercice montre comment les fonctions de la ville s'organisent dans l'espace.

2. Identifier les acteurs de la ville :

Des décisions partagées :
La commune gère notamment les rues, les écoles et certains équipements. L'intercommunalité organise souvent des services à l'échelle de plusieurs communes, comme les transports ou la collecte des déchets. L'État fixe des règles et finance certains projets, tandis que les habitants, associations et entreprises expriment leurs besoins.

Des intérêts parfois différents :
Un projet urbain doit concilier plusieurs attentes : se loger, travailler, se déplacer, protéger la nature et maintenir des commerces. Les habitants peuvent participer à des réunions ou à des conseils citoyens. Depuis 2014, leur participation est notamment prévue dans les quartiers prioritaires de la politique de la ville.

Acteur	Son rôle dans la ville	Exemple
Commune	Aménager des rues et des équipements	Créer une place publique
Habitants	Exprimer les besoins et participer	Signaler un passage dangereux
Entreprise ou artisan	Fournir des services et des emplois	Rénover du mobilier urbain

État	Fixer des règles et soutenir des projets	Accompagner un quartier prioritaire

3. Agir face aux enjeux urbains :

Des défis à relever :
Les villes doivent faciliter les déplacements, proposer des logements accessibles et limiter les inégalités entre quartiers. Elles cherchent aussi à réduire la pollution et la chaleur, à préserver les espaces verts et à freiner l'étalement urbain. Ces choix influencent directement la vie quotidienne des habitants.

Un lien avec les métiers du bois :
Les artisans du bois peuvent participer à la vie urbaine en restaurant un meuble ancien, en fabriquant un élément de décor ou en réalisant du mobilier adapté à un lieu. Le réemploi du bois et la réparation prolongent la durée d'usage des objets. Sur un chantier, renseigne-toi sur les dimensions, les usages et les contraintes du lieu avant de fabriquer.

Mini-cas concret : rénover un banc de quartier :
Dans une rue de 300 mètres, la commune signale 1 banc abîmé près d'un arrêt de bus. Tu mesures l'assise, repères les pièces à remplacer, puis prépares une fiche avec les dimensions, l'essence de bois et les étapes de réparation. Le résultat attendu est un banc réparé et sécurisé. Le livrable est une fiche de fabrication cotée, avec 1 croquis et une liste de matériaux.

Ta check-list sur le terrain :

- Repère le lieu et note son adresse ou son quartier.
- Observe qui utilise l'espace et à quels moments.
- Identifie au moins 2 acteurs concernés par un aménagement.
- Note 1 besoin concret, comme l'ombre, l'accès ou l'assise.
- Fais un croquis simple avec des mesures vérifiées.

Document à étudier :
Étude de cas : une commune transforme une ancienne place de stationnement en petite place publique. Les services municipaux préparent le projet, les habitants donnent leur avis et des artisans réalisent les aménagements. Pour analyser ce cas, relève le lieu, les acteurs, les besoins, les choix effectués et leurs effets sur les usagers.

Questions rapides :

- Pourquoi l'intercommunalité peut-elle intervenir sur les transports ?
- Quels 2 besoins peuvent entrer en conflit lors de l'aménagement d'une place ?
- Comment un artisan du bois peut-il contribuer à améliorer un espace urbain ?

Ce qu'il faut retenir

Un espace urbain regroupe habitants, constructions, activités et services. Son organisation dépasse souvent les limites d'une commune et implique plusieurs acteurs aux besoins parfois différents.

- La commune, l'intercommunalité et l'État aménagent la ville et organisent ses services.
- Les habitants, associations et entreprises contribuent aux décisions et aux projets.
- Les enjeux comprennent le logement, les déplacements, la réduction des inégalités et la préservation de la nature.
- Les artisans du bois peuvent réparer ou fabriquer du mobilier adapté aux usages du lieu.

Pour concevoir un aménagement utile, observe les usagers, repère leurs besoins et vérifie les mesures et contraintes du site.

Enseignement moral et civique

Présentation de la matière :
En CAP Arts du bois, options Marqueteur, Sculpteur ornemaniste ou Tourneur, l'EMC t'aide à comprendre les **valeurs de la République**, tes droits et tes responsabilités. Tu apprends à argumenter et à respecter autrui.

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

L'oral d'Histoire-géographie-EMC dure 15 minutes maximum en CCF, en dernière année. Hors CCF, l'examen final dure 15 minutes, dont 5 minutes de préparation.

Conseil :
Consacre **15 minutes par semaine** à tes révisions. Prépare des fiches courtes sur la liberté, l'égalité et la laïcité. Pour chaque notion, imagine une situation d'atelier, comme une remarque discriminatoire envers un camarade.

Entraîne-toi à **présenter un document**, puis à défendre ton avis avec 2 arguments précis. Je te conseille de t'enregistrer pour progresser sereinement. Évite de réciter sans expliquer et prends le temps d'écouter les questions.

Table des matières

Chapitre 1 : État de droit, libertés et laïcité ..... Aller
1. Comprendre l'état de droit et les libertés ..... Aller
2. Comprendre la laïcité et agir au quotidien ..... Aller
Chapitre 2 : Information et responsabilité dans l'espace public ..... Aller
1. Vérifier une information avant de la partager ..... Aller
2. S'exprimer sans porter atteinte aux autres ..... Aller
3. Agir avec responsabilité dans l'espace public ..... Aller
Chapitre 3 : Délibérer en institutions sur l'environnement ..... Aller
1. Comprendre la délibération ..... Aller
2. Débattre d'un projet près de chez toi ..... Aller
Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité, solidarité ..... Aller
1. Comprendre la cohésion sociale ..... Aller
2. Agir avec solidarité et respect ..... Aller
3. Reconnaître et combattre les discriminations ..... Aller
Chapitre 5 : République et Nation : vote et engagement citoyen ..... Aller
1. Comprendre la république et la nation ..... Aller

2. Voter et faire entendre ta voix ..... Aller
3. Agir comme citoyen au quotidien ..... 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 chacun doit respecter la loi, y compris les personnes qui dirigent le pays. La Constitution fixe les règles principales et protège les droits. Les juges peuvent intervenir si une règle n'est pas respectée.

Des libertés protégées :
Tu as des libertés fondamentales, comme la liberté d'expression, la liberté de conscience et le droit au respect de ta vie privée. Tu peux les exercer, mais sans menacer les autres ni enfreindre la loi. Tes camarades ont les mêmes droits que toi.

Pourquoi c'est utile dans ton métier ?
En atelier ou en stage, ces règles t'aident à travailler dans un cadre juste. Tu peux signaler une situation dangereuse ou exprimer un désaccord avec respect. De ton côté, tu dois respecter les consignes et les droits des autres.

Exemple de situation en atelier :
Pendant un stage de 2 semaines, tu remarques qu'un élève utilise une machine sans protection adaptée. Tu préviens calmement le tuteur, qui arrête le travail et vérifie les règles de sécurité. Le livrable attendu est un signalement oral précis, sans accusation ni mise en danger.

Repères historiques :
La Déclaration des droits de l'homme et du citoyen date du 26 août 1789. Elle affirme des droits essentiels, comme l'égalité devant la loi. La Constitution du 4 octobre 1958, toujours en vigueur, garantit les principes de la République française.

2. Comprendre la laïcité et agir au quotidien :

Un principe de liberté et de neutralité :
La laïcité garantit à chacun le droit de croire, de ne pas croire ou de changer de conviction. L'État et les services publics ne favorisent aucune religion. La loi du 9 décembre 1905 affirme la liberté de conscience et encadre le libre exercice des cultes.

Ce que cela change pour toi :
Dans un établissement public, tu peux avoir des convictions personnelles, mais tu dois respecter celles des autres. La laïcité ne signifie pas qu'il faut cacher toute croyance dans la vie privée. Dans un atelier, chacun doit pouvoir apprendre et travailler sans pression liée à ses convictions.

Étude de cas courte :

En stage dans un atelier de marqueterie, une discussion sur les religions devient moqueuse. Tu demandes que les remarques cessent, puis tu en parles au tuteur si elles continuent. En 10 minutes, note les faits, le lieu et les personnes présentes. Le livrable attendu est un compte rendu factuel de 3 phrases.

Checklist avant d'agir :
Quand une situation te semble injuste ou irrespectueuse, prends quelques secondes pour distinguer les faits des impressions. Cette méthode simple t'évite d'aggraver un conflit et aide ton tuteur à comprendre ce qui s'est passé.

À vérifier	Question à te poser
Les faits	Qu'est-ce que j'ai vu ou entendu précisément ?
Les droits	La liberté ou la dignité de quelqu'un est-elle atteinte ?
La sécurité	Y a-t-il un danger immédiat à signaler ?
La suite	À quel adulte ou responsable puis-je en parler ?

Questions rapides :

- Qui doit respecter la loi dans un État de droit ?
- La laïcité permet-elle de croire ou de ne pas croire ?
- Quel fait précis noter si tu signales un incident en stage ?

Ce qu'il faut retenir

L'**État de droit** impose le respect de la loi à tous et protège tes libertés, dans le respect des droits d'autrui.

- La Constitution et les juges garantissent les règles et les droits fondamentaux.
- La **laïcité garantit la liberté** de croire, de ne pas croire ou de changer de conviction, sans pression ni discrimination.
- En cas de danger ou d'incident, relève les faits précisément et préviens un responsable.

En atelier ou en stage, tu contribues à un cadre juste et sûr en respectant les consignes et les convictions de chacun.

Chapitre 2 : Information et responsabilité dans l'espace public

1. Vérifier une information avant de la partager :

Pourquoi vérifier ?
Dans l'espace public, une information circule dans les journaux, à la radio, sur les réseaux sociaux ou dans ton quartier. Elle peut aider les gens à comprendre un sujet, mais une erreur partagée trop vite peut aussi créer une rumeur ou nuire à quelqu'un.

Une méthode simple :
Quand tu vois une information, prends quelques minutes pour vérifier qui l'a publiée, quand et sur quelles preuves elle s'appuie. Compare avec une autre source fiable. Une photo ancienne ou sortie de son contexte peut donner une fausse impression.

Exemple d'étude de cas :
Un apprenti voit dans un groupe de discussion qu'un atelier du lycée serait fermé après un incident. Avant de relayer le message, il vérifie la date, demande une confirmation à l'établissement et consulte son annonce officielle. Il évite ainsi de diffuser une rumeur.

Questions rapides :

- Qui a publié l'information ?
- La date et le lieu sont-ils précisés ?
- Une autre source fiable confirme-t-elle les faits ?

2. S'exprimer sans porter atteinte aux autres :

Liberté et limites :
Tu peux exprimer une opinion et critiquer une idée. Mais publier une accusation non vérifiée ou une insulte peut faire du tort. En France, la loi du 29 juillet 1881 encadre la liberté de la presse. Elle distingue notamment la diffamation, qui attribue un fait portant atteinte à l'honneur, et l'injure.

Respecter la vie privée :
Avant de publier une photo prise en atelier, vérifie que les personnes concernées sont d'accord. Pense aussi aux détails visibles, comme un badge avec un nom ou un document posé sur l'établi. Une fois diffusée, une image peut être copiée et repartagée.

Exemple de situation en atelier :
En stage, tu remarques un défaut sur une pièce réalisée par un collègue. Tu en parles calmement au tuteur, avec des faits précis, au lieu de publier une photo moqueuse. Le problème peut être corrigé sans humilier quelqu'un.

3. Agir avec responsabilité dans l'espace public :

Les bons réflexes :
Être responsable, c'est réfléchir aux conséquences de ses paroles et de ses partages. Si tu découvres une erreur, corrige-la clairement. Si un message te choque, ne le relaie pas pour le dénoncer sans réfléchir, car tu risques de lui donner encore plus de visibilité.

Mini cas concret :
Pour une exposition de 12 objets en bois, ton groupe prépare une publication présentant les œuvres. Vous vérifiez les noms des créateurs, demandez l'accord des personnes photographiées et relisons le texte à 2. Le livrable attendu est une affiche ou une publication exacte, lisible et respectueuse.

Check-list avant de publier :

À vérifier	Question à te poser
La source	Est-elle identifiable et fiable ?
La date	L'information est-elle encore valable ?
Les personnes	Ai-je leur accord pour publier leur image ou leur nom ?
Le message	Est-il exact, clair et respectueux ?

À retenir sur le terrain :
En atelier comme en ligne, prends le temps de vérifier avant d'agir. Une minute de relecture peut éviter une erreur, un conflit ou une atteinte à la réputation d'une personne. Si tu hésites, demande conseil à ton enseignant ou à ton tuteur.

Ce qu'il faut retenir

Avant de partager une information, vérifie sa source, sa date et les preuves disponibles. Ta liberté d'expression s'accompagne du respect d'autrui et de la vie privée.

- Compare plusieurs sources fiables et vérifie le contexte des images.
- Évite les accusations non vérifiées, les insultes et les publications humiliantes.
- Demande l'accord des personnes avant de diffuser leur image ou leur nom.
- Si tu repères une erreur, corrige-la clairement sans amplifier un message nuisible.

Adopte des **réflexes de vérification** et une **expression respectueuse** avant chaque publication. En cas de doute, demande conseil à ton enseignant ou à ton tuteur.

Chapitre 3 : Délibérer en institutions sur l'environnement

1. Comprendre la délibération :

Le principe :
Délibérer, c'est écouter plusieurs points de vue, examiner des informations, puis discuter avant de prendre une décision. Dans une institution, comme une mairie ou un conseil, les élus peuvent débattre d'un projet qui touche la nature et les habitants.

Les règles et les acteurs :
En France, la Charte de l'environnement, adoptée le 1er mars 2005, reconnaît le droit de participer aux décisions publiques qui ont un effet sur l'environnement. Les habitants, les élus, les associations et les spécialistes peuvent apporter des informations ou des avis.

Au niveau national, le Comité national de la biodiversité échange et rend des avis sur les grandes questions liées aux espèces, aux milieux naturels et aux paysages. Un avis aide à éclairer les décideurs, mais il ne remplace pas toujours leur décision.

Les étapes utiles :

- Comprendre le projet et repérer le lieu concerné.
- Consulter des informations fiables et écouter les personnes concernées.
- Comparer les avantages, les risques et les solutions possibles.
- Formuler un avis clair, puis vérifier quelle suite est donnée à la discussion.

Acteur	Ce qu'il peut apporter	Question à se poser
Habitants	Leur expérience du lieu et leurs besoins	Qui sera touché par le projet ?
Association	Des observations sur la biodiversité	Quelles espèces ou quels milieux sont concernés ?
Élus	L'examen du projet et la décision publique	Quelles solutions sont possibles ?

2. Débattre d'un projet près de chez toi :

Environnement et biodiversité :
L'environnement comprend les milieux où nous vivons, comme les forêts, les rivières et les sols. La biodiversité désigne les êtres vivants, leurs différences et les milieux où ils vivent. Un aménagement peut donc avoir des effets sur les espèces et les usages quotidiens.

Dans les métiers du bois, ces questions sont concrètes. Le choix d'une essence, l'origine du bois, les chutes et les déchets comptent aussi. En débat, évite les affirmations vagues. Demande d'où vient l'information et distingue un fait d'une opinion.

Étude de cas courte :
En 2025, dans une commune fictive du Jura, le conseil municipal étudie l'aménagement d'un atelier partagé près d'une haie ancienne. Le projet prévoit 12 places de travail. Des habitants signalent la présence d'oiseaux et proposent de garder la haie.

Pour préparer la délibération, les élus recueillent les avis, demandent un repérage du site et comparent 2 options : déplacer l'atelier ou conserver la haie avec une zone de protection. Le résultat attendu est une décision expliquée, avec les mesures retenues.

Exemple de prise de parole :
« Je soutiens l'atelier partagé, mais je propose de conserver la haie. Elle abrite des oiseaux, et déplacer le bâtiment pourrait limiter les dégâts. Peut-on vérifier cette présence avant de décider ? ».

Mini cas pratique et livrable attendu :
En 20 minutes, prépare avec 3 camarades un avis sur l'atelier. Note 2 faits à vérifier, 2 arguments pour chaque option et 1 proposition. Ton livrable est une fiche d'avis d'une page, présentée oralement en 2 minutes.

Check-list avant de donner ton avis :

- Ai-je compris le projet et son emplacement ?
- Ai-je séparé les faits des opinions ?
- Ai-je écouté au moins 2 points de vue ?
- Ai-je proposé une solution concrète et expliqué pourquoi ?
- Ai-je vérifié à qui transmettre mon avis et quelle suite sera donnée ?

Questions rapides :

- Quel droit lié à l'environnement la Charte de 2005 reconnaît-elle ?
- Pourquoi l'avis d'une association peut-il être utile aux élus ?
- Quel livrable dois-tu préparer dans le mini cas pratique ?

Ce qu'il faut retenir

Délibérer, c'est écouter plusieurs points de vue, examiner des informations et discuter avant une décision. La Charte de l'environnement reconnaît ton droit de participer aux décisions publiques qui concernent l'environnement.

- Habitants, associations, spécialistes et élus apportent des expériences, des faits ou des avis.
- Vérifie les informations, distingue les faits des opinions et compare les avantages, les risques et les solutions.
- Formule une proposition concrète et vérifie la suite donnée à ton avis.

Une **décision publique éclairée** tient compte des personnes concernées et des effets sur la biodiversité. Pour contribuer utilement, appuie-toi sur des **informations fiables** et explique clairement ta proposition.

Chapitre 4 : Cohésion sociale, égalité, solidarité et discriminations

1. Comprendre la cohésion sociale :

Définition :
La cohésion sociale, c'est ce qui aide les personnes à vivre ensemble malgré leurs différences. Le respect, l'entraide et des règles communes renforcent les liens. En atelier, une équipe solidaire travaille plus sereinement et apprend davantage.

Égalité et équité :
L'égalité signifie que chacun a les mêmes droits et la même dignité. L'équité consiste à adapter l'aide aux besoins de chacun pour lui permettre de participer. Ce n'est pas favoriser quelqu'un, c'est rendre la situation plus juste.

Exemple d'entraide en atelier :
En marqueterie, tu maîtrises déjà la découpe de placages et un camarade débute. Tu lui montres les gestes pendant 10 minutes, puis vous contrôlez ensemble les pièces. Chacun contribue au travail commun sans faire le travail de l'autre.

2. Agir avec solidarité et respect :

La solidarité au quotidien :
La solidarité consiste à apporter du soutien à une personne ou à un groupe. Elle peut être organisée par les services publics et les associations, ou se vivre dans les gestes quotidiens. Au travail, elle évite qu'un collègue reste seul face à une difficulté.

Des gestes concrets :
En atelier, tu peux partager une consigne, ranger les outils communs ou prévenir le professeur si un camarade semble en difficulté. Fais-le sans le rabaisser. L'objectif est de maintenir un cadre où chacun peut apprendre et travailler en sécurité.

Exemple de coopération pendant un stage :
Dans un atelier de tournage, 3 élèves préparent une démonstration de 20 minutes. L'un vérifie les outils, le deuxième présente les étapes et le troisième prépare une fiche illustrée. Le livrable attendu est une démonstration claire, accompagnée d'une fiche d'une page.

Checklist avant d'agir :

- Tu écoutes la personne sans l'interrompre.
- Tu demandes de quelle aide elle a besoin.
- Tu proposes une action concrète et adaptée.
- Tu respectes sa confidentialité.
- Tu alertes un responsable si la situation le demande.

3. Reconnaître et combattre les discriminations :

Définition et repères :
Une discrimination est une différence de traitement fondée sur un critère interdit par la loi. Le Code pénal cite notamment l'origine, le sexe, le handicap, l'âge ou la religion. Une moquerie peut aussi blesser, mais elle n'est pas automatiquement une discrimination au sens juridique.

Représentation visuelle



Démonstration de découpe de placages en bois avec précision

Étude de cas :
Dans un atelier-école en France, en 2026, une responsable refuse à une élève l'accès à une démonstration de sculpture uniquement parce qu'elle est une fille. Il faut distinguer un critère de sécurité, expliqué et appliqué à tous, d'un refus fondé sur le sexe.

Réagir utilement :
Si tu es témoin d'une situation injuste, note les faits précis, la date et les personnes présentes. Évite les insultes ou les accusations lancées sans vérification. Parle-en à ton professeur, ton maître de stage ou un responsable de confiance pour chercher une réponse adaptée.

Situation	Réflexe utile
Une remarque humiliante	Dire calmement que la remarque n'est pas acceptable.
Un refus qui semble injuste	Demander la raison et noter les faits.

Une situation qui se répète	En parler à un adulte responsable de confiance.

Questions rapides :

- En quoi l'égalité est-elle différente de l'équité ?
- Quel détail faut-il noter si tu témoignes d'un incident ?
- À qui peux-tu parler dans ton établissement ou sur ton lieu de stage ?

Ce qu'il faut retenir

La cohésion sociale repose sur le respect, l'entraide et des règles communes. L'**égalité des droits** garantit la même dignité à chacun, tandis que l'équité adapte le soutien aux besoins.

- Propose une **aide adaptée** sans faire le travail à la place de l'autre.
- Écoute, demande de quelle aide la personne a besoin et respecte sa confidentialité.
- Face à une discrimination présumée, note les faits et parle-en à un responsable de confiance.

Une discrimination est un traitement défavorable fondé sur un critère interdit par la loi. En réagissant avec respect et en signalant les faits, tu contribues à un cadre où chacun peut apprendre et travailler en sécurité.

Chapitre 5 : République et Nation : vote et engagement citoyen

1. Comprendre la république et la nation :

Les repères essentiels :
La République est une forme d'organisation politique. En France, la Ve République est fondée sur la Constitution du 4 octobre 1958. La Nation désigne une communauté de personnes liées par une histoire, des règles communes et le désir de vivre ensemble.

Des principes qui concernent tout le monde :
La devise « Liberté, Égalité, Fraternité » rappelle des valeurs partagées. La loi s'applique à toutes et à tous, et les citoyens peuvent participer à la vie démocratique. Pour toi, cela signifie que ton métier, ton origine ou tes opinions ne retirent rien à tes droits fondamentaux.

Un exemple lié à ton métier :
Dans un atelier, plusieurs personnes peuvent avoir des idées différentes sur l'organisation du travail. Elles doivent pouvoir s'exprimer, être écoutées et respecter les règles communes. C'est une situation simple, mais elle fait vivre au quotidien l'égalité et le respect.

2. Voter et faire entendre ta voix :

Le vote, un droit citoyen :
En France, tu peux voter à partir de 18 ans si tu remplis les conditions prévues, notamment être inscrit sur une liste électorale. L'inscription est généralement automatique à 18 ans après le recensement citoyen, mais pense à vérifier ta situation si tu as déménagé.

Comment se déroule le vote ?
Le vote est personnel et secret. Au bureau de vote, tu prends plusieurs bulletins, tu en choisis un dans l'isoloir, puis tu le glisses dans l'urne. En France, voter n'est pas obligatoire, mais c'est une façon concrète de participer aux décisions collectives.

Repère	À retenir
Âge	Tu peux voter à partir de 18 ans, si tu remplis les conditions.
Inscription	Vérifie ton inscription et ton bureau de vote, surtout après un déménagement.
Bulletin	Ton choix se fait seul, dans l'isoloir.

Une étude de cas courte :
À 18 ans, Lina déménage pour commencer son apprentissage dans une autre commune. Avant une élection, elle vérifie en ligne sa liste électorale et son bureau de vote. Elle découvre qu'elle doit mettre à jour son inscription pour voter près de chez elle.

Questions rapides :

- Pourquoi Lina vérifie-t-elle son inscription après son déménagement ?
- À quel âge peut-on voter en France ?
- Pourquoi le bulletin est-il choisi dans l'isoloir ?

3. Agir comme citoyen au quotidien :

Des formes d'engagement variées :
Tu peux agir sans être élu ni adhérer à un parti. Participer à une association, aider lors d'une collecte, assister à une réunion municipale ou défendre le respect des règles dans ton établissement sont aussi des façons de prendre part à la vie collective.

Une méthode simple pour t'engager :

- Choisis un sujet concret qui te concerne.
- Vérifie les faits auprès de sources fiables.
- Écoute les personnes qui ne pensent pas comme toi.
- Propose une action réalisable et respecte les règles.

Mini cas concret et livrable attendu :
Dans ton atelier, 8 élèves constatent que les chutes de bois sont souvent jetées. En 1 semaine, vous échangez avec l'équipe, triez les chutes en 3 catégories et proposez leur réemploi pour de petits exercices. Le livrable attendu est une fiche d'action d'une page, avec le problème, les étapes et le résultat visé.

Check-list avant d'agir :

- Le problème est-il clairement expliqué ?
- Les informations sont-elles vérifiées ?
- Les personnes concernées ont-elles été écoutées ?
- L'action est-elle réalisable et respectueuse des règles ?
- Le résultat peut-il être observé ou compté ?

Ce qu'il faut retenir

La République organise la vie politique et la Nation rassemble une communauté autour d'une histoire et de règles communes. La devise **Liberté, Égalité, Fraternité** affirme des valeurs et des droits partagés.

- À partir de 18 ans, tu peux voter si tu remplis les conditions. Vérifie ton inscription, notamment après un déménagement.

- Le vote est personnel, secret et facultatif : tu choisis ton bulletin dans l'isoloir.
- Tu peux aussi t'engager au quotidien en participant à une association ou en menant une action collective.

Pour agir efficacement, vérifie les faits, écoute les personnes concernées et propose une action réalisable. Le **respect des règles communes** et la participation font vivre la citoyenneté.

Mathématiques

Présentation de la matière :
En CAP Arts du bois, options Marqueteur, Sculpteur ornemaniste et Tourneur, les Mathématiques t'aident à travailler les proportions, les mesures et la géométrie pour préparer tes réalisations.

Cette matière participe à l'épreuve de Mathématiques et Physique-chimie, de **coefficient 2**. En CCF, tu passes les Mathématiques en dernière année, pendant 45 minutes, avec des réponses écrites et des échanges oraux, sur 12 points.

En examen final ponctuel, l'épreuve écrite complète dure 90 minutes, dont **45 minutes pour les Mathématiques**, également sur 12 points.

Conseil :
Je te conseille de réviser **15 minutes régulièrement**, plutôt que longtemps juste avant l'évaluation. Reprends les conversions, les échelles et les calculs d'aires avec des exemples d'atelier, comme les dimensions d'un panneau de marqueterie.

Pour chaque exercice, dessine un croquis, indique les unités et détaille ton raisonnement. Garde une fiche de tes erreurs pour les retravailler. Si tu bloques, demande une explication puis refais l'exercice seul, sans te décourager.

Table des matières

Chapitre 1 : Calculs numériques et grandeurs au quotidien ..... Aller
1. Calculer avec des nombres et des proportions ..... Aller
2. Mesurer et convertir les grandeurs ..... Aller
Chapitre 2 : Proportionnalité et équations ..... Aller
1. Reconnaître une situation de proportionnalité ..... Aller
2. Utiliser la proportionnalité dans l'atelier ..... Aller
3. Résoudre une équation simple ..... Aller
Chapitre 3 : Fonctions affines et représentations graphiques ..... Aller
1. Comprendre une fonction affine ..... Aller
2. Calculer et lire les valeurs ..... Aller
3. Tracer et utiliser une droite ..... Aller
Chapitre 4 : Statistiques et probabilités en situation ..... Aller
1. Lire et résumer des données ..... Aller
2. Calculer une proportion et une fréquence ..... Aller
3. Comprendre les probabilités ..... Aller

Chapitre 5 : Géométrie plane et mesures dans l'espace ..... Aller
1. Tracer et mesurer des formes planes ..... Aller
2. Comprendre les volumes et les unités ..... Aller
3. Appliquer les mesures à une pièce en bois ..... Aller

Chapitre 1 : Calculs numériques et grandeurs au quotidien

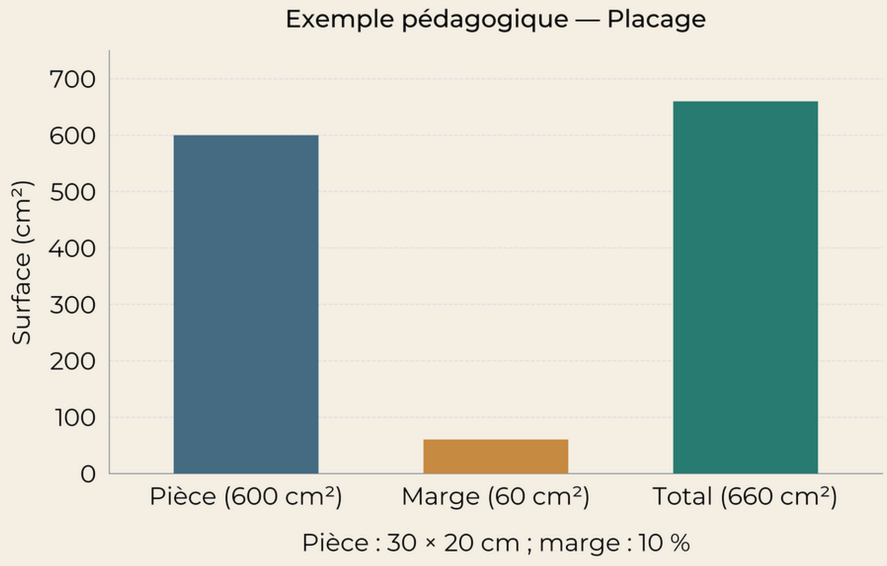
1. Calculer avec des nombres et des proportions :

Calculs utiles à l'atelier :
En atelier, tu additionnes des longueurs, tu répartis des pièces et tu calcules des coûts. Pose les unités à chaque étape. Ça évite de confondre, par exemple, des millimètres avec des centimètres au moment de tracer ou de couper.

Proportions et pourcentages :
Une proportion sert à partager une quantité ou à reproduire un motif à une autre échelle. Pour calculer un pourcentage, transforme-le en nombre décimal, puis multiplie. Vérifie ensuite que ton résultat reste logique par rapport à la quantité de départ.

Exemple de calcul de surface :
Pour une pièce de marqueterie de 30 cm sur 20 cm, calcule 30 × 20 = 600 cm². Si tu prévois 10 % de marge, calcule 600 × 0,10 = 60 cm², puis ajoute cette marge. Il te faut donc prévoir 660 cm² de placage.

Graphique chiffré



Mini cas en atelier :
Tu prépares un motif composé de 8 pièces identiques. Chaque pièce mesure 25 mm de long. Multiplie 8 × 25 mm = 200 mm, soit 20 cm au total. Le livrable attendu est une fiche de débit indiquant la quantité, la longueur totale et l'unité.

Calcul	Résultat	À quoi ça sert

8 × 25 mm	200 mm, soit 20 cm	Prévoir la longueur totale des pièces
600 cm² + 60 cm²	660 cm²	Prévoir une marge de placage

2. Mesurer et convertir les grandeurs :

Longueurs et unités :
Pour mesurer une pièce, choisis une unité adaptée. Le millimètre est pratique pour les détails et les assemblages, le centimètre pour les petites pièces, et le mètre pour les planches longues. Avant un calcul, convertis toutes les mesures dans la même unité.

Durées, masses et coûts :
Une grandeur peut aussi représenter un temps de travail, une masse ou un prix. Multiplie le prix unitaire par la quantité, puis vérifie que l'unité correspond bien à la question. En stage, noter les mesures tout de suite évite de devoir les retrouver de mémoire.

Exemple de coût et de durée :
Tu achètes 3 baguettes à 4 € chacune. Calcule 3 × 4 € = 12 €. Si tu les poses en 15 minutes chacune, le temps total est 3 × 15 = 45 minutes. Tu peux ainsi prévoir le coût et organiser ton travail.

Repères de conversion :
Garde ces équivalences en tête et écris-les sur ton brouillon si tu hésites. Pour passer d'une unité à une autre, déplace la virgule en t'appuyant sur l'équivalence, plutôt que de convertir au jugé.

Équivalence	Exemple d'usage
1 cm = 10 mm	Convertir une cote de 4 cm en 40 mm
1 m = 100 cm	Convertir une planche de 1,2 m en 120 cm
1 h = 60 min	Convertir 2 h en 120 min

Check-list avant de commencer :

- Note toutes les mesures avec leur unité.
- Convertis les mesures pour utiliser une unité commune.
- Pose le calcul avant de commencer la découpe.
- Vérifie que le résultat est cohérent avec la pièce.
- Inscris le coût ou la durée sur ta fiche de travail.

Cette vérification prend peu de temps et peut t'éviter de gâcher du bois ou du placage. Pour un tour, une sculpture ou un motif de marqueterie, contrôle aussi la mesure sur la pièce avant de reporter le tracé.

Ce qu'il faut retenir

En atelier, des calculs fiables t'aident à prévoir les quantités, les coûts et les durées. Note toujours les unités et vérifie la cohérence du résultat.

- Pour une proportion ou un pourcentage, transforme le pourcentage en décimal, multiplie, puis ajoute ou compare le résultat.
- Avant de calculer, convertis les mesures dans une **unité commune** : 1 cm = 10 mm et 1 m = 100 cm.
- Multiplie quantité par prix unitaire ou durée unitaire, en indiquant clairement le résultat.
- Prépare une **fiche de débit** avec la quantité, la longueur totale et l'unité, puis contrôle les mesures avant la découpe.

Prendre le temps de vérifier tes calculs et tes mesures limite le gaspillage de matériaux et facilite l'organisation du travail.

Chapitre 2 : Proportionnalité et équations

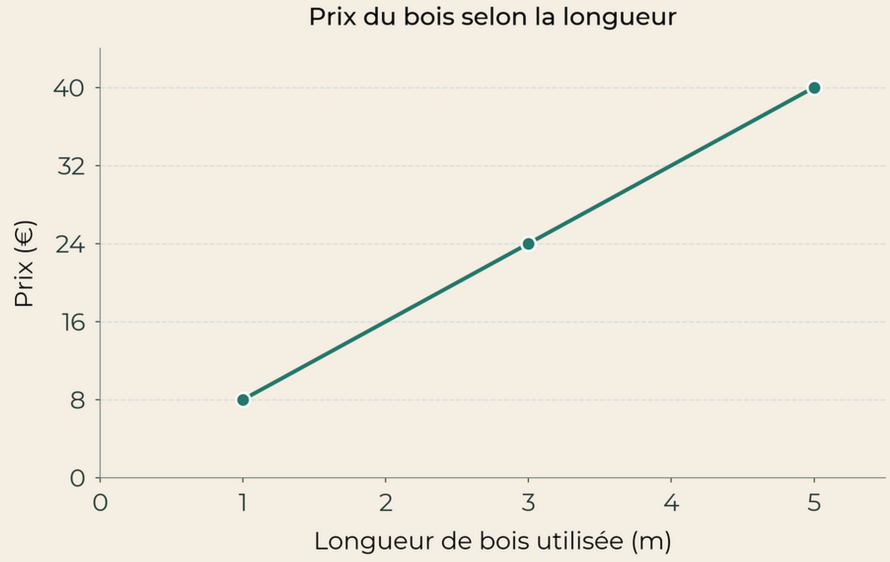
1. Reconnaître une situation de proportionnalité :

Le principe :
Deux grandeurs sont proportionnelles quand elles évoluent au même rythme. Si tu doubles la quantité de bois, tu doubles aussi le coût, à condition que le prix au mètre reste le même.

Calculer avec un tableau :
Pour trouver une valeur manquante, tu peux passer par le prix ou la quantité pour 1 unité, puis multiplier. Cette méthode est pratique en atelier pour calculer une longueur, une surface ou un coût.

Bois utilisé	Prix
1 m	8 €
3 m	24 €
5 m	40 €

Graphique chiffré



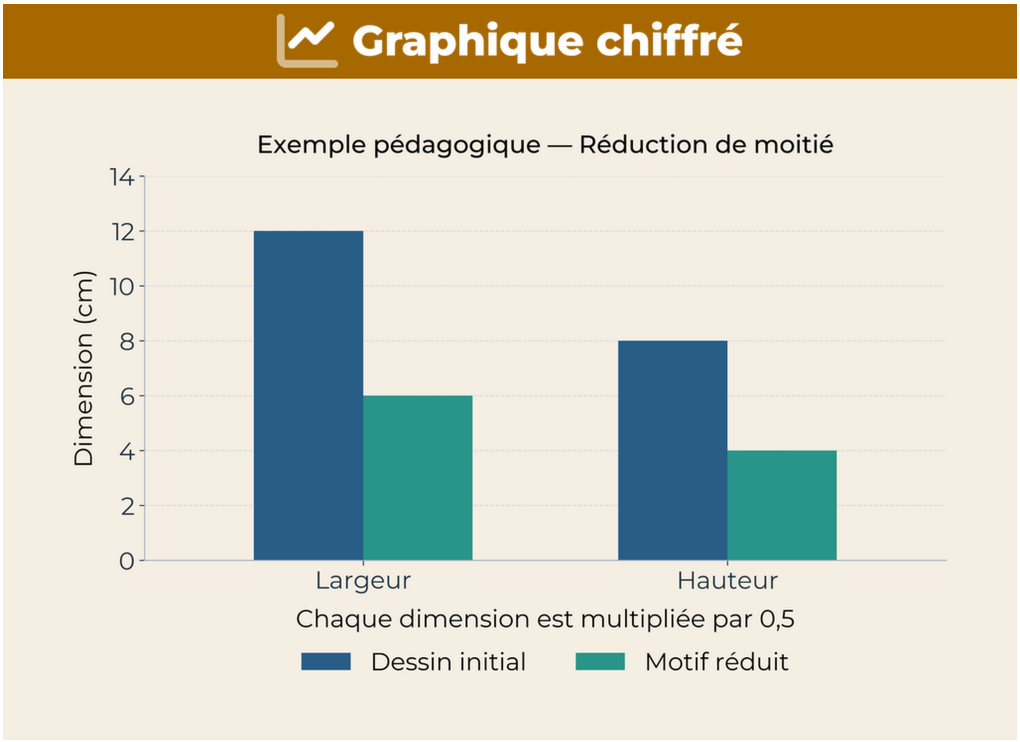
Exemple de calcul de coût :
Une planche coûte 8 € par mètre. Pour 5 m, tu calcules 8 × 5 = 40 €. Le résultat est le prix total, hors éventuels frais supplémentaires. En stage, vérifie toujours si le tarif est donné au mètre ou à la pièce.

2. Utiliser la proportionnalité dans l'atelier :

Adapter une mesure :
En marqueterie, en sculpture ornemaniste ou au tour, tu peux agrandir ou réduire un motif. Il faut multiplier toutes ses dimensions par le même nombre pour conserver sa forme.

Vérifier le résultat :
Un tableau de proportionnalité t'aide à repérer rapidement une erreur de calcul. Garde les unités dans tes opérations, par exemple les centimètres avec les centimètres, et contrôle que les dimensions finales restent cohérentes avec ta pièce.

Exemple de réduction d'un motif :
Un dessin mesure 12 cm de large et 8 cm de haut. Tu le réduis de moitié, donc tu multiplies chaque dimension par 0,5. Le nouveau motif mesure 6 cm sur 4 cm, il garde les mêmes proportions.



Mini-cas d'atelier :
Tu prépares un motif de marqueterie de 12 cm sur 8 cm pour une boîte plus petite. Tu appliques un coefficient de 0,5, puis tu reportes 6 cm sur 4 cm sur ton gabarit. Le livrable attendu est un gabarit coté, prêt à découper.

Checklist avant de reporter une mesure :

- Repère les 2 grandeurs à comparer.

- Note les unités utilisées.
- Calcule le coefficient de réduction ou d'agrandissement.
- Applique le même coefficient à chaque dimension.
- Contrôle les mesures sur le gabarit avant la découpe.

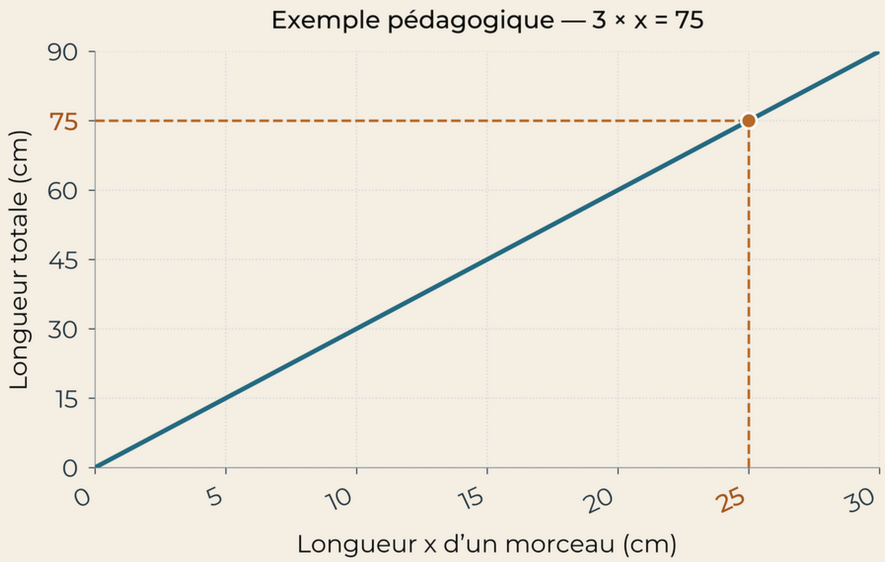
3. Résoudre une équation simple :

Comprendre l'inconnue :
Une équation est une égalité qui contient un nombre inconnu, souvent noté x. Résoudre l'équation, c'est trouver la valeur de x qui rend l'égalité vraie. Pense à une balance qui doit rester équilibrée.

Isoler l'inconnue :
Pour trouver x, tu effectues la même opération des 2 côtés de l'égalité. Si x est additionné à un nombre, tu soustrais ce nombre. S'il est multiplié, tu divises par ce nombre.

Exemple de calcul de longueur :
Tu dois couper 3 morceaux identiques de longueur x, pour obtenir 75 cm au total. L'équation est 3 × x = 75. Tu divises les 2 côtés par 3, donc x = 25 cm. Chaque morceau mesure 25 cm.

Graphique chiffré



Vérifier ta réponse :
Remplace x par 25 dans l'équation de départ. Tu obtiens 3 × 25 = 75, l'égalité est vraie. Cette vérification rapide évite de reporter une longueur incorrecte sur une pièce de bois.

Ce qu'il faut retenir

La proportionnalité sert à calculer des quantités, des coûts ou des dimensions. Une équation permet de trouver une valeur inconnue.

- Dans un tableau, passe par la valeur pour 1 unité, puis multiplie.
- Pour agrandir ou réduire un motif, applique le **même coefficient** à chaque dimension et vérifie les unités.
- Pour résoudre une équation, effectue la **même opération des deux côtés** afin d'isoler l'inconnue.

Vérifie toujours ton résultat dans l'équation de départ et contrôle que les mesures sont cohérentes avant de les reporter sur ta pièce.

Chapitre 3 : Fonctions affines et représentations graphiques

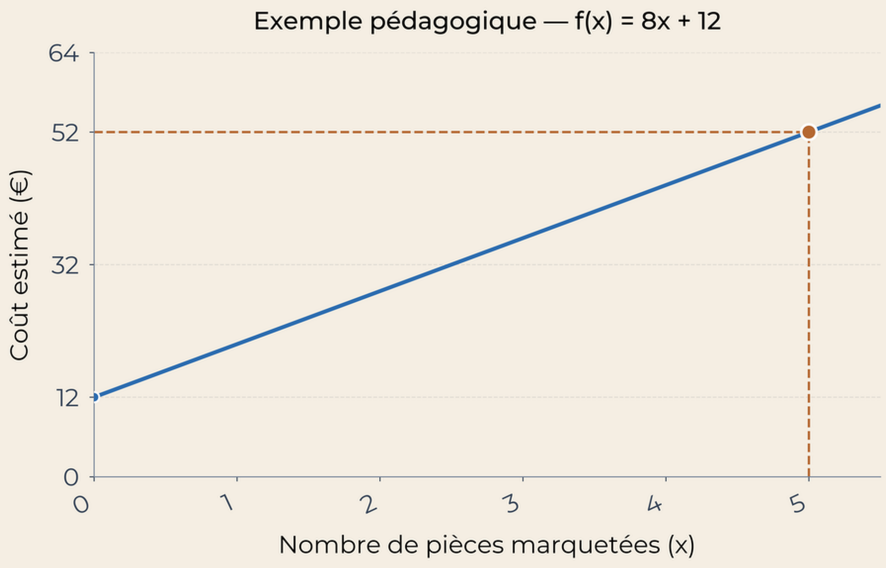
1. Comprendre une fonction affine :

La règle de calcul :
Une fonction affine s'écrit f(x) = ax + b. La lettre x représente une valeur de départ, a indique de combien le résultat change quand x augmente de 1, et b est le résultat obtenu quand x vaut 0.

Le lien avec ton métier :
Tu peux utiliser ce modèle pour estimer le coût d'un travail. Le montant fixe b peut représenter la préparation de l'atelier, tandis que a représente le coût par pièce, par heure ou par centimètre travaillé.

Exemple de coût :
La préparation d'une petite série coûte 12 €. Chaque pièce marquetée demande ensuite 8 € de matériaux. Pour x pièces, le coût estimé est f(x) = 8x + 12. Pour 5 pièces, f(5) = 8 × 5 + 12 = 52 €.

Graphique chiffré



2. Calculer et lire les valeurs :

Remplacer x dans la formule :
Pour calculer une image, remplace x par la valeur demandée, puis respecte les priorités de calcul. Garde les unités du début à la fin. Cette méthode évite les erreurs quand tu estimes un temps de tournage ou une quantité de matière.

Exemple de temps de travail :
Tu prévois 15 minutes de réglage, puis 6 minutes par pièce tournée. La durée pour x pièces est f(x) = 6x + 15 minutes. Pour 4 pièces, f(4) = 6 × 4 + 15 = 39 minutes.

Comparer des valeurs :
Un tableau de valeurs montre comment le résultat évolue. Choisis plusieurs valeurs simples de x, calcule f(x), puis note les résultats avec leurs unités. Tu peux ainsi comparer rapidement le coût ou le temps prévu pour différentes quantités.

Nombre de pièces x	Durée f(x), en minutes
0	15
1	21
2	27
4	39

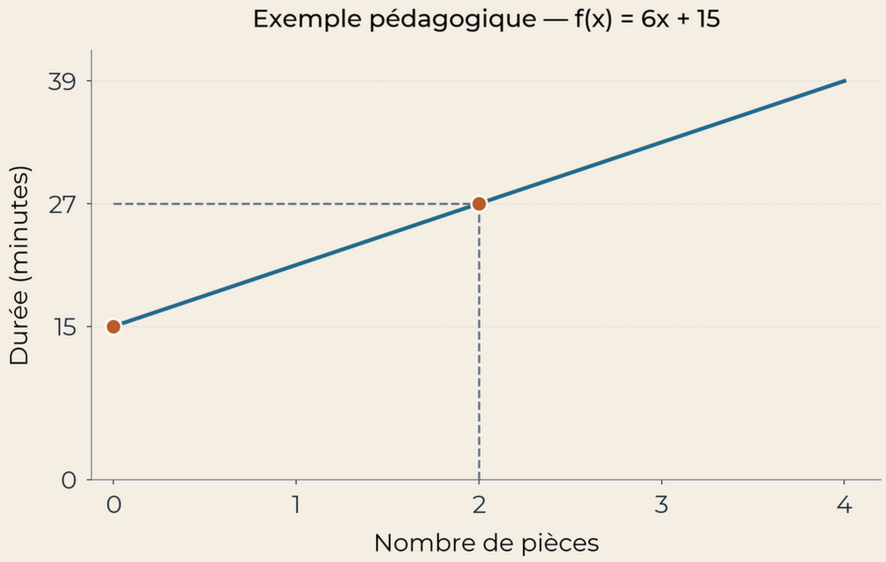
Lire les deux nombres importants :
Dans f(x) = ax + b, le nombre b donne la valeur de départ, et a indique l'évolution pour une unité supplémentaire. Si a est positif, le résultat augmente. Si a est négatif, il diminue. Vérifie toujours que cette évolution correspond à la situation.

3. Tracer et utiliser une droite :

Construire la représentation graphique :
La représentation graphique d'une fonction affine est une droite. Sur un repère, place x sur l'axe horizontal et f(x) sur l'axe vertical. Calcule au moins 2 points, place-les avec soin, puis trace la droite à la règle.

Exemple de tracé :
Pour f(x) = 6x + 15, tu peux placer les points (0, 15) et (2, 27). Le premier indique 15 minutes pour 0 pièce, et le second 27 minutes pour 2 pièces. La droite permet d'estimer les autres durées.

Graphique chiffré



Mini-cas en atelier :
Tu dois préparer 7 pièces tournées. Le réglage prend 15 minutes et chaque pièce demande 6 minutes. Calcule f(7) = 6 × 7 + 15 = 57 minutes, puis place le point (7, 57) sur le graphique.

Le résultat représente une durée prévisionnelle, pas une mesure exacte. En atelier, les finitions ou un changement d'outil peuvent ajouter du temps. Livrable attendu : une fiche de préparation avec la formule, le calcul en minutes et le graphique annoté.

Ta check-list avant de rendre ton travail :

- Repère ce que représentent x et f(x).
- Note les unités, par exemple pièces, euros ou minutes.
- Remplace x par la bonne valeur et vérifie le calcul.
- Place les points en lisant les axes dans le bon ordre.
- Compare le résultat à la réalité de l'atelier.

Ce qu'il faut retenir

Une fonction affine s'écrit **f(x) = ax + b** : b est la valeur de départ et a l'évolution pour chaque unité supplémentaire.

- Remplace x par la valeur recherchée et conserve les unités.
- Utilise un tableau pour comparer plusieurs valeurs.
- Pour tracer la droite, place au moins deux points dans le repère.

- Vérifie que le résultat estimé correspond à la réalité de l’atelier.

La droite facilite les prévisions de coût ou de durée, mais le résultat reste estimatif et peut varier selon les conditions de travail.

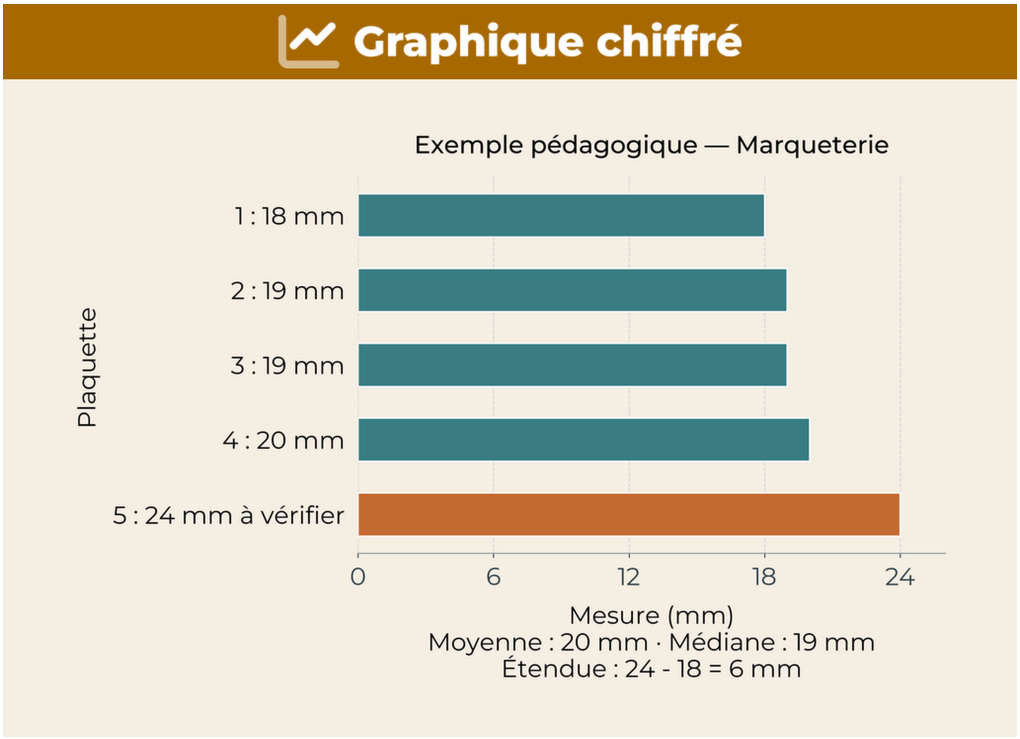
Chapitre 4 : Statistiques et probabilités en situation

1. Lire et résumer des données :

À quoi ça sert :
En atelier, tu peux mesurer plusieurs pièces pour vérifier leur régularité, comparer des temps de fabrication ou compter les défauts. Les statistiques t'aident à organiser ces données et à en tirer une information utile, plutôt qu'à te fier à une impression.

Les indicateurs essentiels :
La moyenne donne une valeur représentative, la médiane partage une série ordonnée en 2 groupes égaux, et l'étendue mesure l'écart entre la plus petite et la plus grande valeur. Compte aussi les effectifs, c'est-à-dire le nombre de fois où chaque résultat apparaît.

Exemple de mesures :
Tu mesures 5 plaquettes de marqueterie, en millimètres : 18, 19, 19, 20 et 24. La moyenne est (18 + 19 + 19 + 20 + 24) ÷ 5 = 20 mm. La médiane est 19 mm et l'étendue est 24 - 18 = 6 mm. La grande étendue t'alerte sur une pièce à vérifier.



Mesure	Résultat	Ce que tu peux en déduire
Moyenne	20 mm	L'épaisseur moyenne mesurée
Médiane	19 mm	La valeur centrale de la série
Étendue	6 mm	L'écart entre les mesures extrêmes

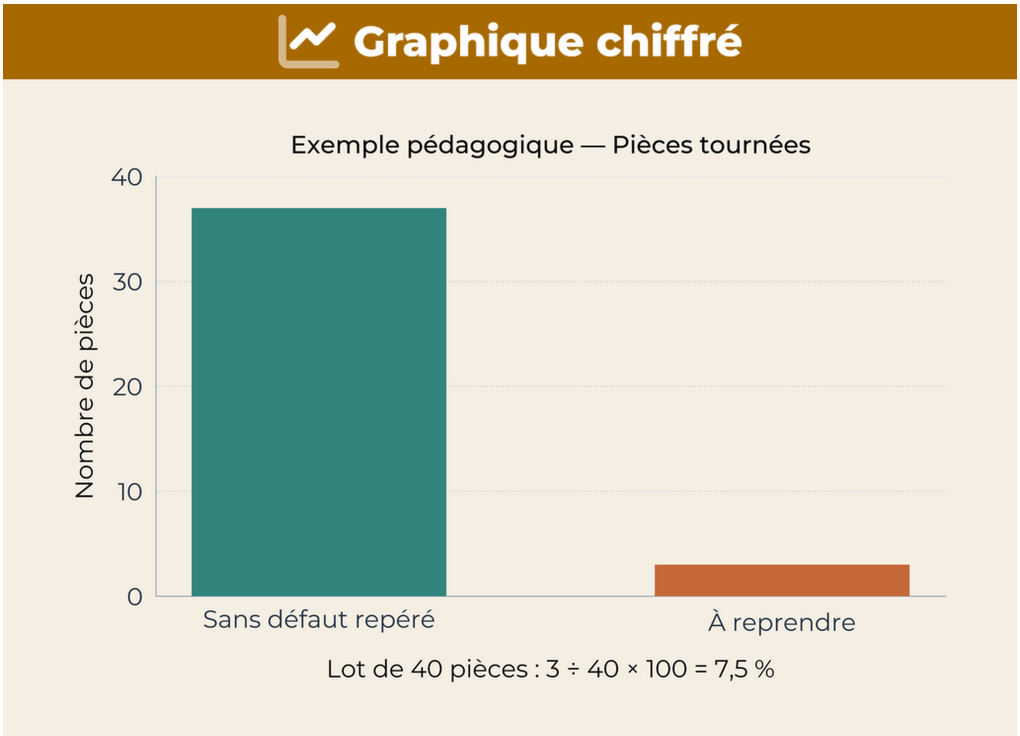
2. Calculer une proportion et une fréquence :

Pourcentages en atelier :
Une proportion compare une partie à un ensemble. Pour obtenir un pourcentage, divise l'effectif de la partie par l'effectif total, puis multiplie par 100. Ce calcul t'aide, par exemple, à suivre la part de pièces abîmées dans une série.

Étapes pour ne pas te tromper :

- Repère le nombre de pièces concernées.
- Repère le nombre total de pièces contrôlées.
- Divise le premier nombre par le second.
- Multiplie le résultat par 100 pour obtenir un pourcentage.

Exemple de contrôle d'un lot :
Tu contrôles 40 pièces tournées et tu repères 3 défauts. Le calcul est 3 ÷ 40 × 100 = 7,5 %. Cela signifie que 7,5 pièces sur 100 seraient défectueuses si la proportion observée restait la même. Sur ce lot, tu as concrètement trouvé 3 pièces à reprendre.



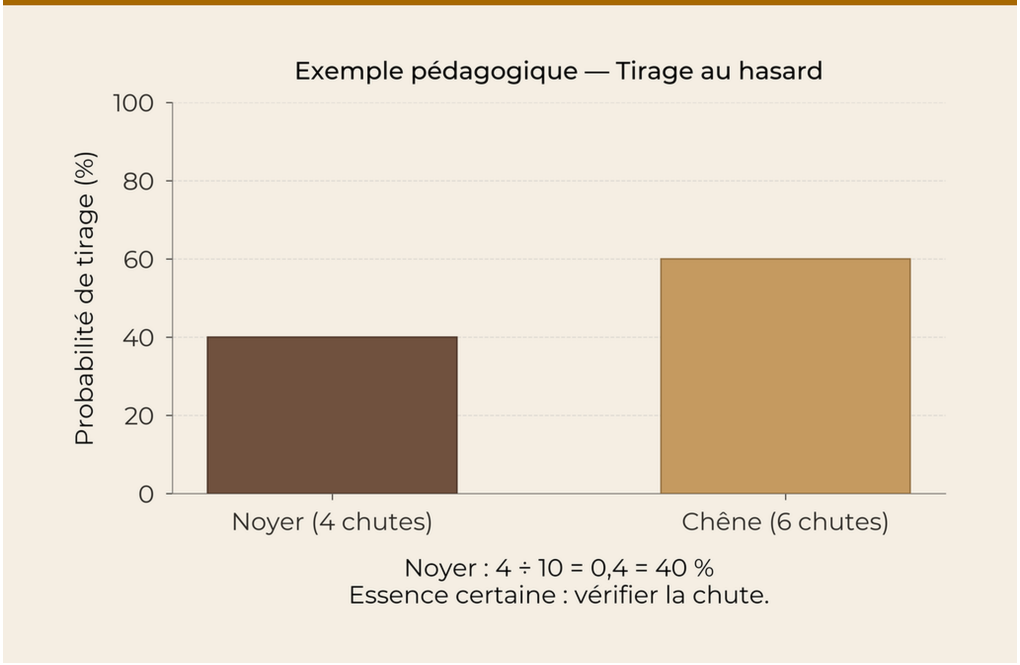
3. Comprendre les probabilités :

Une chance parmi plusieurs :
Une probabilité décrit la chance qu'un événement se produise. Si toutes les issues ont la même chance, divise le nombre d'issues favorables par le nombre total d'issues. Une

probabilité de 1 sur 4 équivaut à 25 %, mais elle ne garantit pas le résultat d'un essai particulier.

Application au choix d'un matériau :
Imagine une boîte contenant 4 chutes de noyer et 6 chutes de chêne, de taille comparable et mélangées. La probabilité de prendre du noyer au hasard est 4 ÷ 10 = 0,4, soit 40 %. En pratique, si l'essence doit être certaine, vérifie la chute au lieu de compter sur le hasard.

Graphique chiffré



Mini-cas et livrable attendu :
En stage, tu contrôles 20 ornements sculptés et notes leur temps de finition en minutes : 12, 14, 13, 15, 14, 12, 16, 14, 13, 15, 14, 12, 13, 14, 15, 13, 14, 16, 12 et 14. Calcule la moyenne, repère le temps le plus fréquent et présente tes résultats dans un relevé destiné à ton responsable.

Check-list de contrôle :

- Note chaque mesure avec son unité.
- Vérifie le nombre de valeurs avant de calculer.
- Range les mesures pour trouver la médiane.
- Contrôle que le pourcentage est compris entre 0 % et 100 %.
- Explique ce que le résultat signifie pour le travail en atelier.

Ce qu'il faut retenir

Les statistiques t'aident à transformer des mesures en informations utiles pour contrôler et comparer ton travail.

- Utilise la **moyenne, la médiane** et l'étendue pour résumer une série de données.
- Calcule un pourcentage en divisant la partie par le total, puis en multipliant par 100.
- Une probabilité exprime une chance, mais ne garantit pas le résultat d'un essai.
- Vérifie tes effectifs, tes unités et le sens concret de tes résultats.

Présente des calculs fiables et explique ce qu'ils révèlent sur la qualité ou l'organisation du travail en atelier.

Chapitre 5 : Géométrie plane et mesures dans l'espace

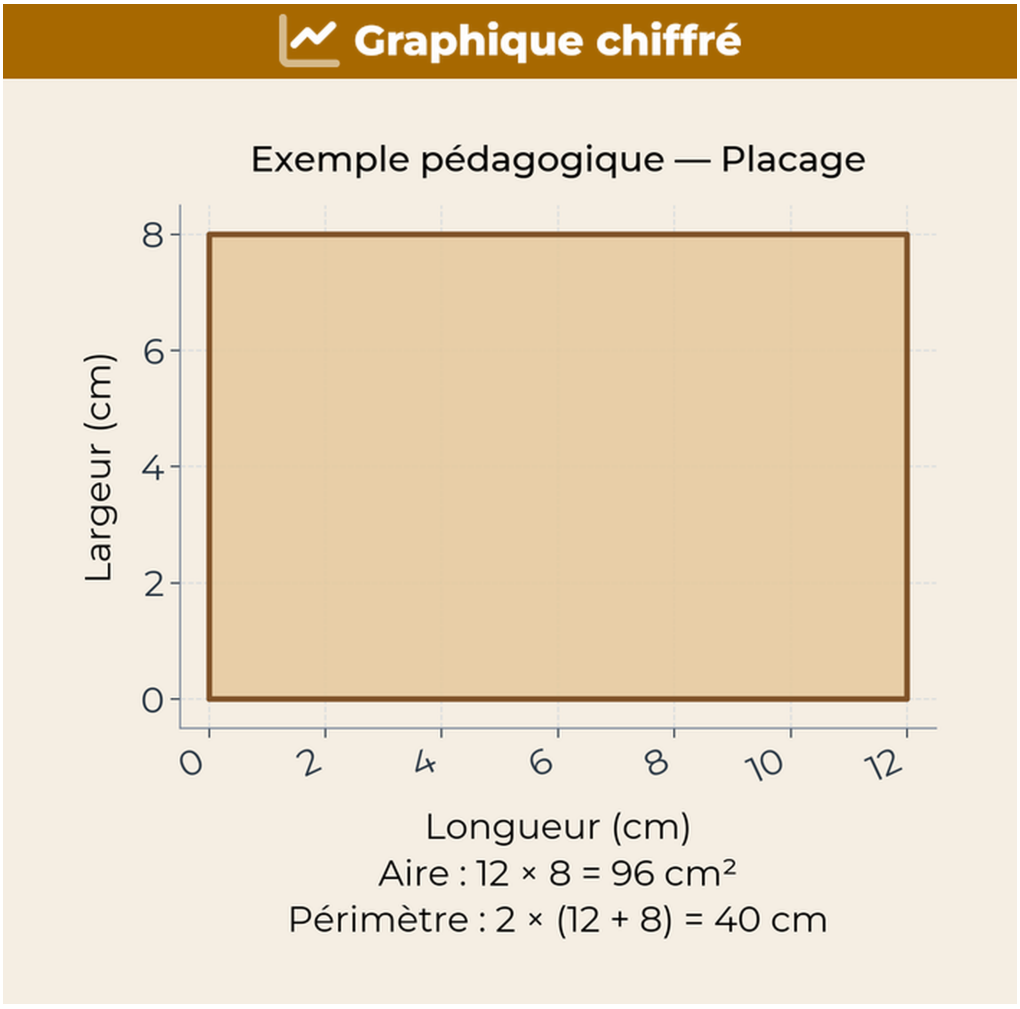
1. Tracer et mesurer des formes planes :

Repères et outils :
Sur un motif de marqueterie ou une pièce sculptée, tu dois souvent tracer des lignes, des angles et des formes précises. Sers-toi d'une règle, d'une équerre et d'un compas. Indique les mesures sur ton dessin avant de découper le bois.

Périmètres et aires :
Le périmètre mesure le contour d'une forme. L'aire mesure sa surface. Pour un rectangle, calcule le périmètre avec 2 × (longueur + largeur), et l'aire avec longueur × largeur. Note toujours les unités, par exemple cm pour une longueur et cm² pour une aire.

Exemple de calcul :
Un placage rectangulaire mesure 12 cm sur 8 cm. Son aire est de 12 × 8 = 96 cm². Son périmètre est de 2 × (12 + 8) = 40 cm. L'aire t'aide à estimer la surface nécessaire, le périmètre à prévoir la longueur de bordure.

Graphique chiffré



2. Comprendre les volumes et les unités :

Mesurer dans l'espace :
Une pièce en bois a une longueur, une largeur et une épaisseur. Pour un pavé droit, le volume se calcule ainsi : longueur × largeur × hauteur. Le résultat s'exprime en cm³ ou en m³. Vérifie que toutes les dimensions utilisent la même unité avant de calculer.

Conversions utiles :
Pour passer des centimètres aux millimètres, multiplie par 10. Pour passer des millimètres aux centimètres, divise par 10. Une erreur de conversion peut rendre une pièce inutilisable. En atelier, je prenais l'habitude d'écrire l'unité à côté de chaque mesure, même sur un croquis rapide.

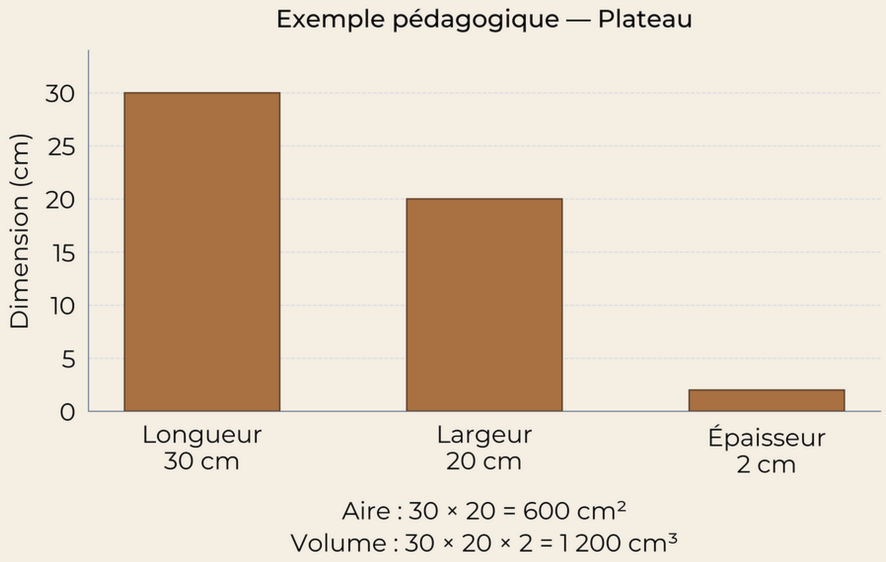
Mesure	Équivalence	À quoi ça sert
1 cm	10 mm	Lire une petite épaisseur
1 m	100 cm	Mesurer une grande pièce
1 cm³	1 000 mm³	Comparer des volumes

3. Appliquer les mesures à une pièce en bois :

Mini cas concret :
Tu prépares un plateau rectangulaire pour un petit meuble. Le plateau fini doit mesurer 30 cm sur 20 cm, avec une épaisseur de 2 cm. Commence par tracer le rectangle, puis contrôle les côtés et les angles droits avant de découper.

Exemple de calcul et de livrable :
L'aire du plateau est de 30 × 20 = 600 cm². Son volume est de 30 × 20 × 2 = 1 200 cm³. Le livrable attendu est un croquis coté indiquant les 3 dimensions, l'aire et le volume de la pièce.

Graphique chiffré



Vérifications avant fabrication :

- Mesure les côtés avec la même unité.
- Contrôle les angles droits avec une équerre.
- Vérifie les calculs avant de reporter les cotes sur le bois.
- Ajoute les dimensions et leurs unités sur le croquis.

Ces vérifications sont utiles pour le marqueteur qui prépare ses pièces, le sculpteur ornemaniste qui reporte un motif et le tourneur qui contrôle les dimensions de son brut. Prends quelques secondes pour mesurer une seconde fois, cela évite souvent de perdre une pièce.

Ce qu'il faut retenir

Pour fabriquer une pièce précise, trace et mesure soigneusement les formes, puis note les dimensions et leurs unités sur ton croquis.

- Le **périmètre et l'aire** décrivent respectivement le contour et la surface d'une forme.
- Le volume d'un pavé droit se calcule par longueur × largeur × hauteur.
- Convertis les unités correctement : 1 cm = 10 mm et 1 m = 100 cm.
- Contrôle les côtés, les angles droits et tes calculs avant la découpe.

Un croquis coté clair et une seconde vérification t'aident à éviter les erreurs et le gaspillage de bois.

Physique-chimie

Présentation de la matière :
En CAP Arts du bois, options Marqueteur, Sculpteur ornemaniste et Tourneur, tu apprends à mesurer, expérimenter et interpréter des résultats. Tu relies ces apprentissages aux **situations de l'atelier** et aux règles de sécurité.

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

Si tu relèves de l'examen final ponctuel, l'épreuve écrite dure 1 h 30, dont 45 minutes prévues pour la Physique-chimie, toujours sur 8 points.

Conseil :
Je te conseille de réserver **15 minutes de révision**, 3 fois par semaine. Reprends une expérience, explique son objectif et refais les calculs. Prépare une fiche avec les formules, les unités et les précautions à respecter.

À chaque entraînement, vérifie les conversions et la cohérence du résultat. Pendant les travaux pratiques, entraîne-toi à **expliquer ta démarche** simplement. Si tu bloques, demande une explication avant d'avancer.

Table des matières

Chapitre 1 : Signaux électriques : mesures et sécurité ..... Aller
1. Comprendre et mesurer un signal électrique ..... Aller
2. Appliquer les règles de sécurité ..... Aller
Chapitre 2 : Mouvements mécaniques : trajectoires et vitesses ..... Aller
1. Reconnaître une trajectoire ..... Aller
2. Mesurer une vitesse ..... Aller
3. Appliquer ces notions à l'atelier ..... Aller
Chapitre 3 : Solutions chimiques : composition et acidité ..... Aller
1. Comprendre la composition d'une solution ..... Aller
2. Mesurer et comprendre l'acidité ..... Aller
3. Appliquer les bons gestes en atelier ..... Aller
Chapitre 4 : Température et échanges d'énergie thermique ..... Aller
1. Comprendre la température et la chaleur ..... Aller
2. Observer et mesurer un échange thermique ..... Aller
3. Appliquer ces notions en atelier ..... Aller

Chapitre 5 : Signaux sonores et lumineux : mesures et risques ..... Aller
1. Repérer et mesurer les signaux ..... Aller
2. Comprendre les risques et les prévenir ..... Aller
3. Réaliser un contrôle simple en atelier ..... Aller

Chapitre 1 : Signaux électriques : mesures et sécurité

1. Comprendre et mesurer un signal électrique :

Les grandeurs à connaître :
Un signal électrique transporte de l'énergie ou une information. Pour le décrire, tu peux mesurer la tension en volts (V), l'intensité en ampères (A) et, pour un signal alternatif, la fréquence en hertz (Hz).

La tension indique la différence électrique entre 2 points. L'intensité correspond au courant qui circule dans un circuit. Un chargeur USB délivre souvent une tension continue de 5 V, tandis qu'une prise domestique fournit une tension alternative de 230 V.

Choisir le bon appareil :
Un multimètre peut mesurer plusieurs grandeurs, à condition de sélectionner le bon mode et les bonnes bornes. La tension se mesure en parallèle du composant. L'intensité se mesure en série, dans un circuit conçu pour cette mesure.

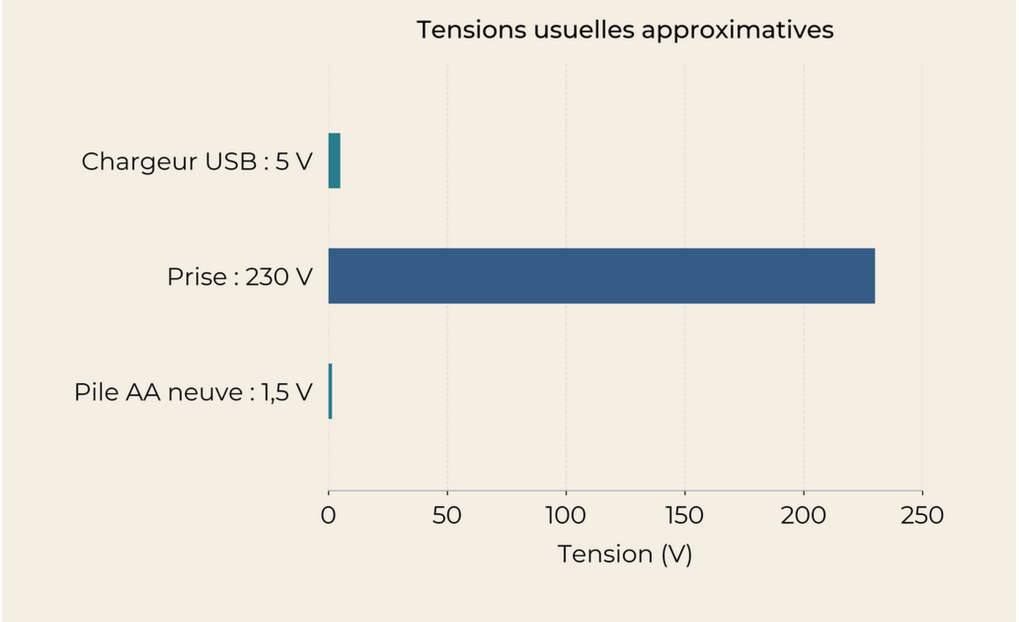
- Pour une tension, choisis V et le mode alternatif ou continu adapté.
- Pour une intensité, choisis A et branche les cordons sur les bornes prévues.
- Pour une résistance, choisis Ω et mesure uniquement un circuit hors tension.

Une erreur fréquente consiste à laisser le cordon rouge sur l'entrée A, puis à mesurer une tension. Cela peut provoquer un court-circuit. Avant chaque mesure, vérifie les bornes utilisées, le mode choisi et l'état des cordons.

Lire et noter les résultats :
Une mesure n'est utile que si tu notes la valeur, l'unité et les conditions du test. Une valeur instable peut venir d'un mauvais contact, d'un réglage inadapté ou d'une pile faible dans l'appareil.

Mesure	Réglage courant	Résultat à noter
Chargeur USB	Tension continue, V⎓	Environ 5 V
Prise domestique	Tension alternative, V~	Environ 230 V
Pile AA neuve	Tension continue, V⎓	Environ 1,5 V

Graphique chiffré



Exemple de mesure :
En atelier, tu testes une pile de 1,5 V destinée à un petit appareil de mesure. Tu règles le multimètre sur V⎓, poses les pointes sur les bornes, puis lis 1,48 V. Tu notes cette valeur en volts dans ton relevé.

2. Appliquer les règles de sécurité :

Éviter le contact avec l'électricité :
Dans un atelier du bois, les machines, rallonges et appareils portatifs sont proches de la poussière, des copeaux et parfois de l'humidité. Un câble abîmé ou une prise endommagée peut entraîner une électrisation, un incendie ou l'arrêt d'une machine.

Ne démonte pas une machine et ne mesure pas une prise sous tension si tu n'as pas reçu la formation et l'autorisation nécessaires. L'INRS rappelle que les travaux doivent être réalisés en priorité hors tension. En cas de doute, arrête l'appareil et préviens ton enseignant ou ton responsable.

Adopter les bons gestes :

- Vérifie visuellement les câbles, les fiches et le boîtier de l'appareil.
- Garde les mains sèches et éloigne l'eau des prises et des machines.
- Ne tire pas sur le câble pour débrancher un appareil, saisis la fiche.
- Signale immédiatement une odeur de brûlé, une étincelle ou un câble dénudé.
- Ne remets pas en marche une machine endommagée sans accord du responsable.

Sur une machine de menuiserie, la sécurité électrique ne remplace pas les protections mécaniques. Avant d'approcher une zone de coupe, respecte les consignes de l'atelier et vérifie que la machine est arrêtée selon la procédure prévue.

Checklist avant une mesure :
Prends quelques secondes pour suivre ces 5 vérifications. Cette habitude évite les erreurs de branchement et t'aide à obtenir une mesure que tu peux expliquer clairement.

- Identifie la grandeur à mesurer et son unité.
- Inspecte le multimètre, les cordons et les pointes de touche.
- Choisis le mode, le calibre et les bornes adaptés.
- Vérifie que la mesure est autorisée et que la situation est sûre.
- Note la valeur avec son unité, puis range le matériel.

Exemple de contrôle en atelier :
Un établi comporte une lampe de travail alimentée par un chargeur USB de 5 V. Tu inspectes le câble, débranches le chargeur avant toute vérification visuelle et signales une gaine fendue. Le responsable remplace le matériel avant la reprise. Livrable attendu : une fiche de contrôle datée avec 5 points vérifiés et l'anomalie décrite.

Ce qu'il faut retenir

Pour mesurer un signal, distingue la **tension, l'intensité et la fréquence**, puis règle correctement ton multimètre.

- Mesure la tension en parallèle, l'intensité en série et la résistance uniquement hors tension.
- Vérifie le mode, les bornes et l'état des cordons avant chaque mesure.
- Note la valeur, son unité et les conditions du test.
- Inspecte câbles et appareils, garde les mains sèches et signale toute anomalie.

Privilégie les interventions **hors tension**. Si tu n'es pas formé ou autorisé, arrête l'appareil et préviens le responsable.

Chapitre 2 : Mouvements mécaniques : trajectoires et vitesses

1. Reconnaître une trajectoire :

Observer le mouvement :
Pour décrire un mouvement, repère le chemin suivi par un point de l'objet. Ce chemin s'appelle une trajectoire. Choisis aussi un point de référence, par exemple l'établi, car un même objet peut sembler bouger différemment selon l'endroit d'où tu l'observes.

Les formes de trajectoire :
Une trajectoire est rectiligne si elle suit une ligne droite, circulaire si elle dessine un cercle, et curviligne si elle forme une courbe quelconque. Ces mots t'aident à décrire simplement le déplacement d'un outil ou d'une pièce.

- Un tiroir qu'on ouvre suit une trajectoire rectiligne.
- Un point sur une roue de tour suit une trajectoire circulaire.
- La pointe d'un outil qui suit un motif courbe suit une trajectoire curviligne.

Exemple d'observation en atelier :
Sur un tour à bois en marche, observe la pièce depuis une distance sûre, sans toucher la machine. Un point sur sa surface tourne autour de l'axe. Sa trajectoire est circulaire, même si la pièce reste au même endroit dans l'atelier.

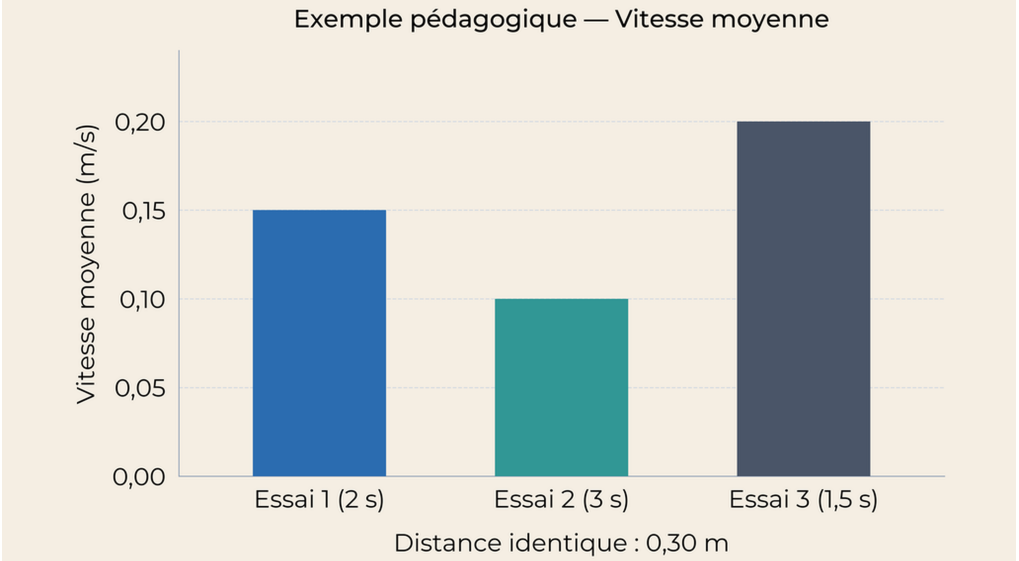
2. Mesurer une vitesse :

La formule utile :
La vitesse moyenne indique la distance parcourue pendant un temps donné. Pour la calculer, divise la distance par la durée : vitesse = distance ÷ durée. En unités courantes, mesure la distance en mètres et le temps en secondes, tu obtiens des mètres par seconde, notés m/s.

Faire une mesure simple :
Avec un bloc de bois et un mètre ruban, tu peux observer un déplacement sans utiliser de machine. Fais glisser le bloc sur une surface plane, mesure le trajet et chronomètre-le. Recommence 3 fois pour comparer les résultats.

Essai	Distance	Durée	Vitesse moyenne
1	0,30 m	2 s	0,15 m/s
2	0,30 m	3 s	0,10 m/s
3	0,30 m	1,5 s	0,20 m/s

Graphique chiffré



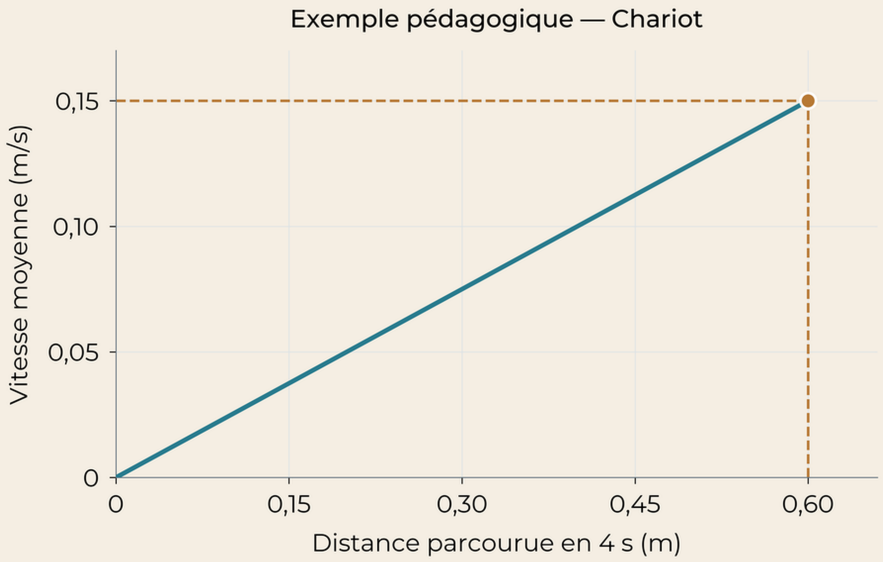
Pour le premier essai, le calcul est 0,30 m ÷ 2 s = 0,15 m/s. À distance égale, une durée plus courte donne une vitesse plus grande. La vitesse moyenne ne montre pas chaque variation pendant le trajet, elle résume l'ensemble du déplacement.

3. Appliquer ces notions à l'atelier :

Relier le mouvement au travail du bois :
Au tour, la pièce effectue une rotation, tandis que l'outil peut avancer en ligne droite ou suivre une courbe. En marqueterie, ta main déplace le cutter sur un tracé. En sculpture, ton geste peut suivre une trajectoire courbe autour d'un motif.

Mini cas concret et livrable :
Tu dois vérifier le déplacement d'un petit chariot portant une pièce en bois. Sur une zone dégagée, marque un trajet droit de 0,60 m. Fais-le parcourir en 4 s, puis calcule 0,60 m ÷ 4 s = 0,15 m/s.

Graphique chiffré



Exemple de contrôle :
Le contexte est un chariot d'atelier déplacé à la main, sans machine en marche. Les étapes sont de mesurer 0,60 m, chronométrer 4 s, puis noter le calcul. Résultat : une vitesse moyenne de 0,15 m/s. Le livrable attendu est une fiche avec le schéma du trajet, les mesures et l'unité.

Ta check-list de mesure :

- Choisis un point de référence fixe, comme le bord de l'établi.
- Mesure la distance en mètres et vérifie le point de départ.
- Chronomètre le déplacement sans gêner le travail autour de toi.
- Calcule la vitesse et écris l'unité m/s.
- Répète la mesure 3 fois si tu veux comparer les essais.

Une erreur fréquente est d'oublier de convertir les centimètres en mètres. Par exemple, 30 cm correspondent à 0,30 m. En atelier, note tes unités dès le départ, tu éviteras les calculs faux et les comparaisons trompeuses.

Ce qu'il faut retenir

Pour décrire un mouvement, choisis un point de référence et observe le chemin suivi. La vitesse moyenne se calcule en divisant la distance par la durée.

- Une trajectoire est **rectiligne, circulaire ou curviligne**.
- Mesure la distance en mètres et le temps en secondes : la vitesse s'exprime en **mètres par seconde** (m/s).

- Répète les mesures et note les unités pour comparer les résultats sans erreur.

En atelier, ces notions permettent de décrire le mouvement d'une pièce ou d'un outil et de vérifier un déplacement en toute sécurité.

Chapitre 3 : Solutions chimiques : composition et acidité

1. Comprendre la composition d'une solution :

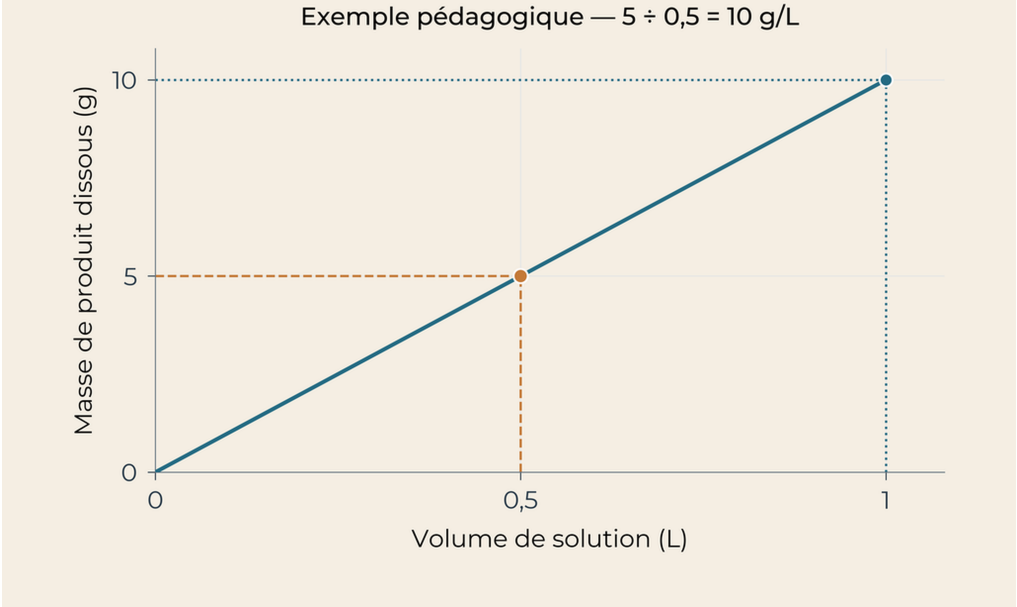
Les constituants d'une solution :
Une solution est un mélange homogène. Elle contient un solvant, souvent de l'eau, et un ou plusieurs solutés dissous. À l'œil nu, le soluté semble avoir disparu, mais il est toujours présent dans le liquide.

La concentration en masse :
La concentration indique la masse de soluté présente dans un volume de solution. La formule utile est C = m ÷ V. C s'exprime en grammes par litre, m en grammes et V en litres.

Pour utiliser la formule, pense à convertir les millilitres en litres. Par exemple, 250 mL correspondent à 0,250 L. Cette vérification évite une erreur fréquente, surtout quand tu prépares une solution en petite quantité.

Exemple de calcul de concentration :
Tu dissous 5 g de produit dans 0,5 L de solution. C = 5 ÷ 0,5, donc la concentration est de 10 g/L. Cette valeur décrit la quantité de produit par litre, pas la quantité totale dans le récipient.

Graphique chiffré



Solution observée	Constituants	Repère utile
Eau salée	Eau et sel dissous	Le sel est le soluté

Eau vinaigrée	Eau et acide acétique	Le vinaigre est acide
Eau savonneuse	Eau et savon	Le savon peut être basique

2. Mesurer et comprendre l'acidité :

Lire l'échelle du ph :
Le pH indique si une solution est acide, neutre ou basique. En général, un pH inférieur à 7 signale une solution acide, un pH égal à 7 une solution neutre, et un pH supérieur à 7 une solution basique.

Plus le pH est éloigné de 7, plus le caractère acide ou basique est marqué. Le papier indicateur donne une estimation. Un pH-mètre fournit une mesure plus précise, à condition d'être propre et correctement étalonné.

Faire une mesure simple :
Pour une mesure avec du papier pH, verse un peu de solution dans un récipient propre. Trempe brièvement la bandelette, puis compare sa couleur à l'échelle fournie. Ne remets jamais une bandelette usagée dans le flacon.

- Prends des lunettes et des gants si le produit est indiqué comme irritant ou corrosif.
- Utilise une petite quantité et garde l'étiquette du produit à proximité.
- Note la valeur mesurée, le nom de la solution et l'unité, le pH n'a pas d'unité.

Exemple de relevé de ph :
Tu testes trois liquides avec une bandelette. L'eau déminéralisée indique environ 7, le vinaigre environ 2 à 3 et une solution savonneuse environ 9 à 10. Les résultats varient selon les produits et la précision de la bandelette.

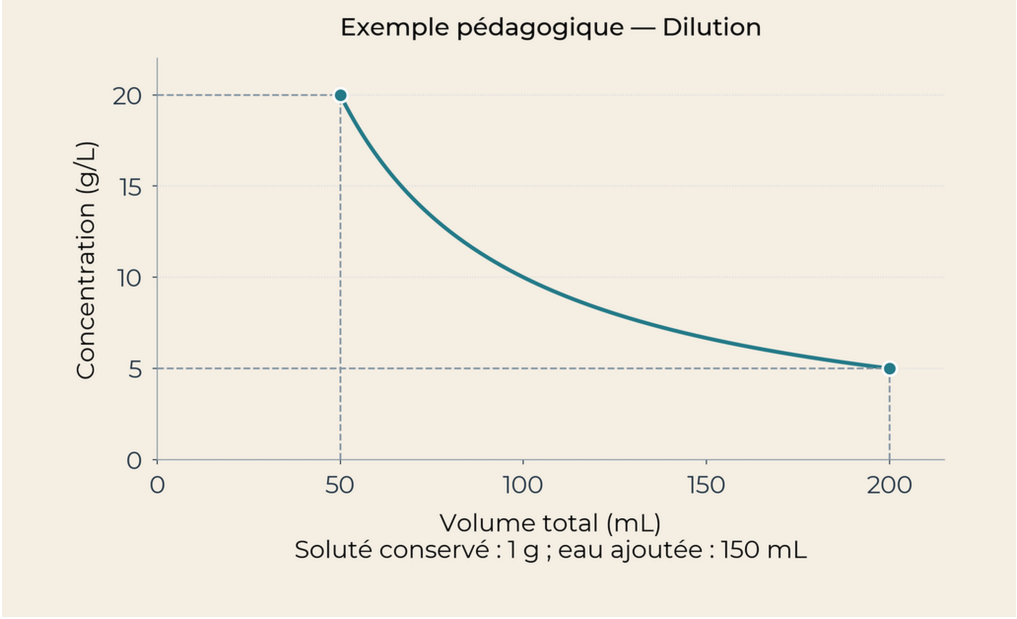
Relier la mesure au travail du bois :
En atelier, la composition et le pH d'un produit peuvent compter pour le nettoyage ou la préparation d'une surface. Ne déduis jamais qu'un produit convient au bois d'après son seul pH. Lis sa notice et teste-le sur une chute.

3. Appliquer les bons gestes en atelier :

Diluer sans se tromper :
Diluer, c'est ajouter du solvant, souvent de l'eau, pour obtenir une solution moins concentrée. Pour une dilution simple, tu peux utiliser $C_1 \times V_1 = C_2 \times V_2$. Les volumes doivent être exprimés dans la même unité.

Exemple de lecture de la formule : si tu prélèves 50 mL d'une solution à 20 g/L et complètes avec de l'eau jusqu'à 200 mL, la concentration finale est de 5 g/L. Tu as ajouté du solvant, pas retiré le soluté.

Graphique chiffré



Mini-cas : préparer un essai sur une chute :
Tu dois comparer l'action d'un produit de nettoyage sur une chute de bois de 10 cm. La notice demande une solution à 5 g/L. Tu disposes d'un produit à 20 g/L et prépares 200 mL pour un essai limité.

Le calcul donne $V_1 = (5 \times 200) \div 20$, soit 50 mL de solution de départ. Tu mesures 50 mL, puis ajoutes de l'eau jusqu'à 200 mL. Porte les protections prévues par la notice et ne mélange pas ce produit à un autre.

Résultat attendu : une chute identifiée, un essai réalisé selon la notice et une fiche indiquant le produit, la dilution, la date et l'observation. Ce petit livrable te permet de comparer les effets avant de traiter une pièce utile.

Ta check-list avant une manipulation :

À vérifier	Geste à faire
Produit	Lis l'étiquette et la notice
Protection	Mets les équipements indiqués
Mesure	Vérifie les volumes et les unités
Essai	Teste d'abord sur une chute
Rangement	Referme et range selon la notice

Ce qu'il faut retenir

Une solution contient un solvant et un ou plusieurs solutés. Tu peux calculer sa **concentration en masse** avec C = m ÷ V, en exprimant le volume en litres.

- Le pH distingue les solutions acides (inférieur à 7), neutres (égal à 7) et basiques (supérieur à 7).
- Pour diluer, utilise $C_1 \times V_1 = C_2 \times V_2$ et exprime les volumes dans la même unité.
- Lis la notice, porte les protections indiquées et teste le produit sur une chute de bois.

Mesure et manipule avec soin : un pH seul ne suffit pas à déterminer si un produit convient au bois. Note tes essais et respecte les consignes de sécurité.

Chapitre 4 : Température et échanges d'énergie thermique

1. Comprendre la température et la chaleur :

Température et énergie :
La température indique si un objet est chaud ou froid. Elle se mesure avec un thermomètre, en degrés Celsius, notés °C. L'énergie thermique, elle, se transmet d'un objet à un autre lorsqu'ils n'ont pas la même température.

Sens du transfert :
L'énergie thermique va spontanément de l'objet le plus chaud vers l'objet le plus froid. Le transfert continue jusqu'à ce que les températures se rapprochent. En atelier, cette idée t'aide à comprendre pourquoi une pièce chaude réchauffe l'air ou un outil froid.

Exemple de contact :
Si tu poses une main froide sur une pièce en bois plus chaude, de l'énergie thermique passe de la pièce vers ta main. La pièce se refroidit un peu et ta main se réchauffe, jusqu'à ce que l'échange diminue.

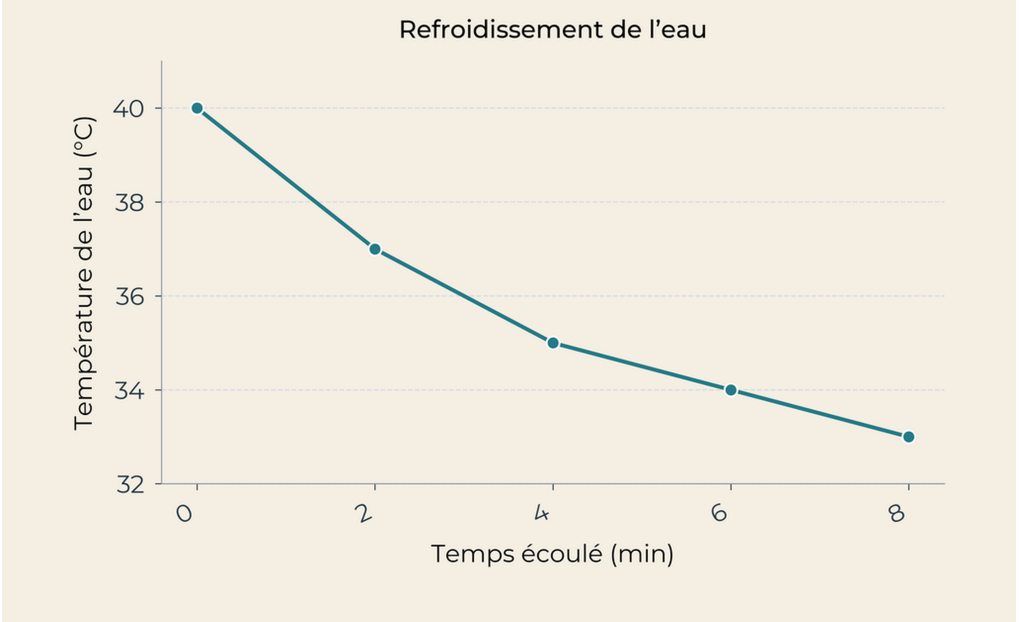
2. Observer et mesurer un échange thermique :

Une manipulation simple :
Prends 100 mL d'eau tiède, un récipient, un thermomètre et un chronomètre. Mesure la température au départ, puis toutes les 2 minutes pendant 10 minutes. Note aussi la température de la pièce pour comparer les valeurs.

Lire les résultats :
Si l'eau est plus chaude que la pièce, sa température baisse généralement au fil du temps. L'énergie thermique passe de l'eau vers le récipient et l'air ambiant. Une mesure isolée est moins parlante qu'une série de mesures faites à intervalles réguliers.

Temps écoulé	Température de l'eau	Observation
0 min	40 °C	Eau plus chaude que la pièce
2 min	37 °C	La température baisse
4 min	35 °C	L'eau continue à refroidir
6 min	34 °C	La baisse ralentit
8 min	33 °C	La température se rapproche de celle de la pièce

Graphique chiffré



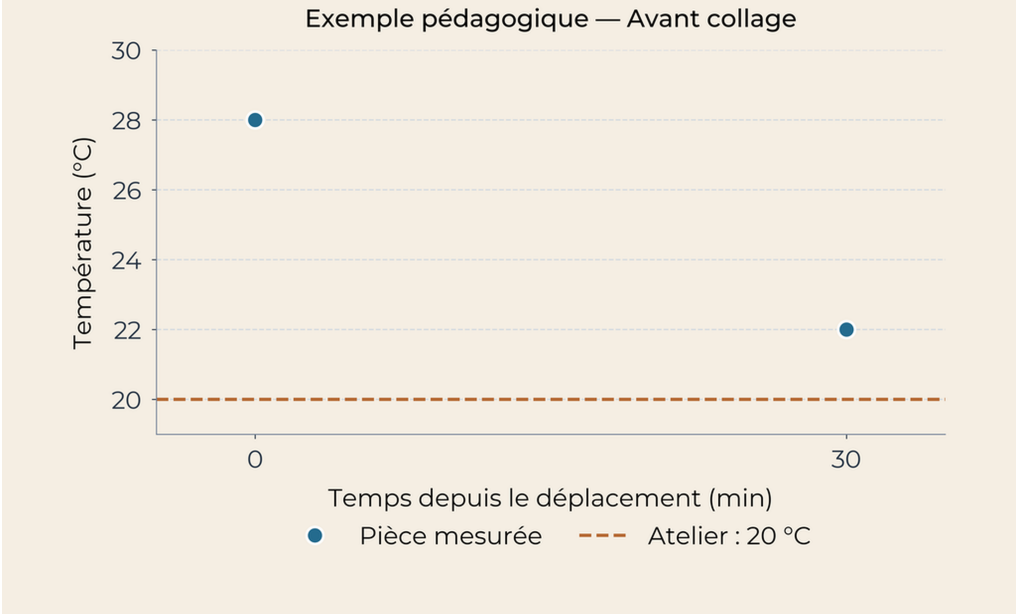
Exemple de calcul d'écart :
Au départ, l'eau est à 40 °C et la pièce à 20 °C. L'écart vaut 40 - 20 = 20 °C. Après 8 minutes, l'eau est à 33 °C, l'écart avec la pièce n'est plus que de 13 °C. Elle s'est donc rapprochée de la température ambiante.

3. Appliquer ces notions en atelier :

Matériaux et gestes de travail :
En atelier, une pièce, un outil ou un local peut changer de température. Laisse le temps aux matériaux de s'adapter aux conditions de l'espace avant une mesure ou un assemblage délicat. La température ne remplace pas le contrôle visuel ni la vérification des dimensions.

Mini cas concret :
Tu dois coller 2 éléments de marqueterie dans un atelier à 20 °C. Tu mesures une pièce stockée près d'un radiateur à 28 °C. Tu la déplaces, attends 30 minutes, puis reprends la mesure. Si elle atteint 22 °C, tu notes les 2 relevés et l'heure.

Graphique chiffré



Le résultat attendu est une fiche de suivi indiquant la température de l'atelier, les 2 mesures de la pièce, l'heure et le délai d'attente. Ce relevé permet de décrire les conditions de travail, sans garantir à lui seul la réussite du collage.

Repères sur le terrain :

- Place le thermomètre sans le coller contre une source de chaleur.
- Attends que l'affichage se stabilise avant de noter la mesure.
- Garde la même unité et le même emplacement pour comparer les relevés.
- Note l'heure, la température et le nom de la pièce mesurée.
- Ne touche pas une pièce ou un outil chauffé sans vérifier sa température.

J'ai souvent vu des relevés faussés parce que le thermomètre était tenu dans la main ou posé au soleil. Prends quelques secondes pour le placer correctement, c'est une habitude simple qui rend tes mesures plus fiables.

Représentation visuelle



Utilisation d'un luxmètre pour mesurer l'éclairement en atelier

Ce qu'il faut retenir

La température indique le degré de chaleur d'un objet, tandis que l'énergie thermique se transfère entre objets de températures différentes.

- La chaleur passe spontanément du plus chaud vers le plus froid, jusqu'au rapprochement des températures.
- Pour suivre un échange, effectue des **mesures régulières** et compare-les à la température ambiante.
- En atelier, laisse les matériaux s'adapter et note l'heure, le lieu et les relevés avec un **thermomètre bien placé**.

Des mesures fiables décrivent les conditions de travail, mais ne remplacent pas les contrôles visuels et dimensionnels. Prends le temps de vérifier la température avant une opération délicate.

Chapitre 5 : Signaux sonores et lumineux : mesures et risques

1. Repérer et mesurer les signaux :

Les signaux sonores :
Un signal sonore se repère grâce à l'oreille, mais tu peux aussi mesurer son niveau avec un sonomètre. Le résultat s'exprime en décibels pondérés A, notés dB(A). Plus la valeur est élevée, plus le bruit est intense.

Dans un atelier, une alarme, un avertisseur de machine ou un bruit inhabituel peut signaler un danger. Pour rester attentif, apprends à reconnaître les alarmes et évite de couvrir tes oreilles avec de la musique.

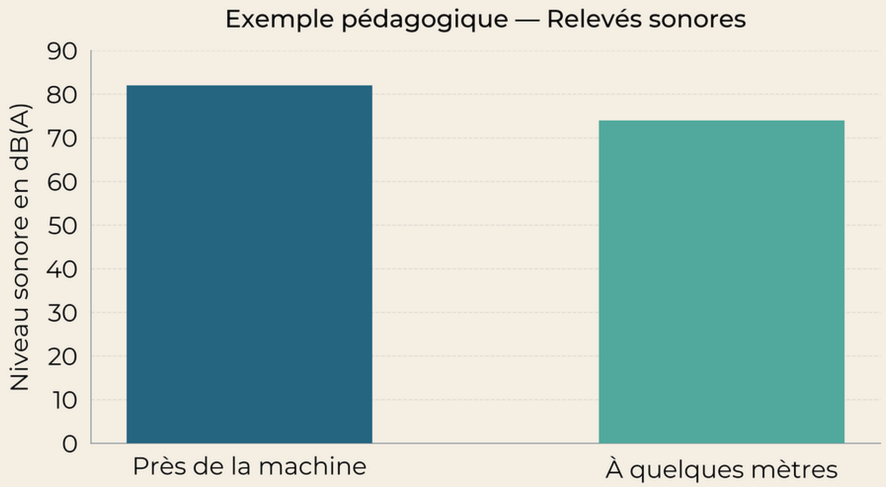
Les signaux lumineux :
Un signal lumineux transmet une information par une couleur, un clignotement ou un voyant. Un voyant vert peut indiquer qu'une machine est prête, tandis qu'un voyant rouge peut signaler un arrêt ou un défaut. Vérifie toujours la consigne affichée sur l'équipement.

Pour mesurer l'éclairement d'un poste, utilise un luxmètre. La mesure s'exprime en lux. Pose le capteur sur la zone de travail, sans faire d'ombre avec ta main, puis compare plusieurs endroits de la pièce.

Signal ou mesure	Unité	À quoi ça sert
Niveau sonore	dB(A)	Repérer une exposition au bruit
Éclairement	lux	Vérifier la lumière sur l'établi
Voyant ou alarme	Pas d'unité de mesure	Avertir ou informer

Exemple de mesure :
Avec un sonomètre, tu lis 82 dB(A) près d'une machine à bois et 74 dB(A) à quelques mètres. Note l'emplacement, la durée de mesure et la machine utilisée. Ces relevés donnent un repère, mais ne remplacent pas l'évaluation des risques faite par l'entreprise.

Graphique chiffré



Noter le lieu, la durée et la machine.
Repères, sans remplacer l'évaluation des risques.

2. Comprendre les risques et les prévenir :

Le bruit et ses effets :
Une exposition répétée au bruit peut fatiguer, gêner la concentration et abîmer l'audition. Le risque dépend du niveau sonore et du temps passé à proximité de la source. Selon l'INRS, 80 dB(A) sur une journée de travail de 8 heures correspond à un seuil important de prévention.

Les décibels suivent une échelle particulière. Tu ne peux donc pas additionner directement les valeurs de plusieurs machines. Selon l'INRS, 3 machines peuvent produire ensemble 85 dB(A), même si leurs niveaux ne s'additionnent pas comme des nombres ordinaires.

La lumière et la visibilité :
Un éclairage trop faible rend plus difficile le repérage d'un trait, d'un outil ou d'un obstacle. Une lumière mal orientée peut aussi créer des reflets ou des ombres gênantes. Selon l'INRS, un éclairage bien conçu aide à protéger la sécurité et le confort visuel.

Ne fixe pas directement une source lumineuse intense, comme une LED puissante. Pour travailler avec précision, oriente l'éclairage vers la pièce sans créer de reflet dans tes yeux. Signale un voyant cassé ou une alarme inaudible, car les autres peuvent en dépendre.

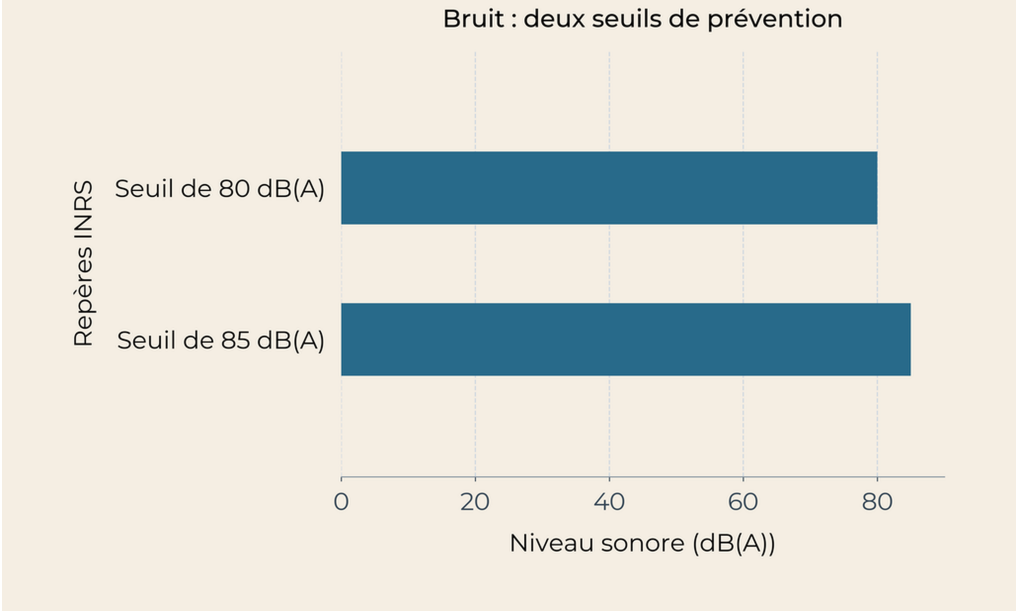
Gestes de prévention :

- Éloigne-toi du bruit quand la tâche le permet.
- Porte les protections auditives adaptées aux consignes de l'atelier.

- Réduis le temps passé près d'une machine bruyante.
- Garde ton poste éclairé, propre et sans lampe dirigée vers tes yeux.
- Préviens ton responsable si un signal sonore ou lumineux ne fonctionne pas.

Selon l'INRS, les seuils de 80 et 85 dB(A) déclenchent des actions de prévention différentes. En atelier, suis les consignes de ton entreprise et demande conseil avant de choisir ou d'enlever une protection auditive.

Graphique chiffré



3. Réaliser un contrôle simple en atelier :

Manipulation courte :
Matériel : un sonomètre, un luxmètre et une fiche de relevé. Avec l'accord de ton enseignant ou de ton tuteur, mesure le bruit à un emplacement fixe, puis l'éclairement sur l'établi. Ne t'approche pas d'une machine en fonctionnement sans autorisation.

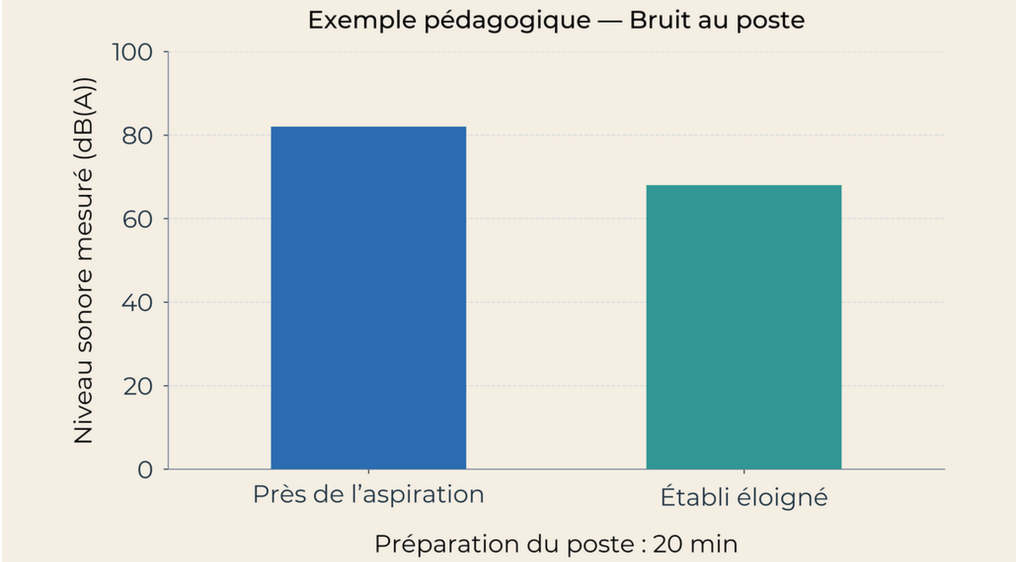
- Note la machine ou la zone observée.
- Relève le niveau sonore en dB(A), à distance constante.
- Relève l'éclairement en lux, capteur posé sur l'établi.
- Compare les zones et signale toute gêne ou alarme difficile à percevoir.

Les valeurs obtenues servent à comparer les emplacements, pas à déclarer seul qu'un poste est conforme. Pour une évaluation officielle du bruit, l'entreprise doit faire appel à des personnes compétentes.

Mini cas concret et livrable :

En stage, tu prépares un poste de sculpture pendant 20 minutes. Tu mesures 82 dB(A) près de l'aspiration et 68 dB(A) sur l'établi éloigné. Tu constates aussi une zone d'ombre sur le tracé, puis tu avertis ton tuteur.

Graphique chiffré



Livrable attendu : une fiche de contrôle avec 2 relevés sonores, 2 relevés lumineux, les emplacements, les unités et une action proposée. Par exemple, déplacer l'éclairage d'appoint et vérifier les protections auditives avant le travail.

Check-list sur le terrain :

À vérifier	Ton geste
Alarme	Vérifie que tu la reconnais et qu'elle fonctionne.
Bruit	Repère la source et applique les consignes de protection.
Éclairage	Vérifie que le tracé et l'outil sont bien visibles.
Voyants	Lis la consigne de la machine avant d'agir.
Anomalie	Arrête-toi si nécessaire et préviens ton responsable.

Ce qu'il faut retenir

Repère les signaux et mesure les conditions de travail avec les bons outils :

- Le **niveau sonore** se mesure en dB(A) avec un sonomètre. L'exposition dépend du niveau et de sa durée.
- L'éclairement se mesure en lux avec un luxmètre. Évite les ombres, les reflets et les sources intenses dans les yeux.
- Reconnais les alarmes et les voyants, puis suis les consignes de l'équipement.
- Éloigne-toi du bruit, porte les protections adaptées et signale toute anomalie.

Note les emplacements et les valeurs relevées pour comparer les zones. Ces contrôles donnent des repères, mais ne remplacent pas une évaluation officielle des risques par des personnes compétentes.

Langue vivante étrangère : Anglais

Présentation de la matière :
En CAP Arts du bois, options Marqueteur, Sculpteur ornemaniste et Tourneur, tu développes ta compréhension et ton expression en anglais. Le **niveau A2 attendu** te permet de communiquer dans des situations quotidiennes et professionnelles.

L'épreuve obligatoire, de coefficient 1, est notée sur 20. Elle comprend une évaluation écrite de 60 minutes et un oral de 6 minutes, en CCF durant la dernière année ou en examen final suivant ton statut.

Conseil :
Consacre **10 minutes par jour** à l'anglais. Prépare des fiches sur les outils, les essences et les gestes de ton option. Associe chaque mot à une image, puis utilise-le dans une phrase courte.

Enregistre-toi pour **présenter une réalisation** et expliquer tes choix. Entraîne-toi aussi à comprendre une courte notice et à rédiger un message. Ne cherche pas un accent parfait, privilégie des phrases claires et ose demander une reformulation.

Table des matières

Chapitre 1 : Se présenter et échanger au quotidien ..... Aller
1. Te présenter simplement ..... Aller
2. Échanger dans une situation quotidienne ..... Aller
Chapitre 2 : Comprendre des messages et documents simples ..... Aller
1. Repérer les informations utiles ..... Aller
2. Comprendre les consignes et les messages ..... Aller
3. Vérifier ta compréhension ..... Aller
Chapitre 3 : Communiquer en anglais dans l'atelier bois ..... Aller
1. Nommer les outils et les pièces ..... Aller
2. Comprendre et donner une consigne ..... Aller
3. Présenter ton travail et vérifier ..... Aller
Chapitre 4 : Écrire des messages et décrire son travail ..... Aller
1. Écrire un message professionnel ..... Aller
2. Décrire ton travail en anglais ..... Aller
3. Relire et transmettre les bonnes informations ..... Aller
Chapitre 5 : Découvrir les cultures des pays anglophones ..... Aller
1. Repérer la diversité des pays anglophones ..... Aller
2. Comprendre les échanges culturels ..... Aller

3. Présenter un objet et éviter les clichés ..... Aller

Chapitre 1 : Se présenter et échanger au quotidien

1. Te présenter simplement :

Les informations essentielles :
Pour te présenter, donne ton prénom, ta formation et ton métier. Tu peux aussi parler de tes goûts ou de ton lieu de vie. En atelier ou en stage, une présentation courte aide les autres à savoir qui tu es.

Exemple : My name is Léa. I'm a woodturning student. I live in Lyon. (Je m'appelle Léa. Je suis en formation de tournage sur bois. J'habite à Lyon.)

Des phrases utiles :
Apprends quelques phrases faciles à réutiliser. En anglais, la contraction I'm signifie I am. Pour parler d'une option, tu peux dire marquetry, woodcarving ou woodturning. Répète chaque phrase à voix haute pour gagner en aisance.

Anglais	Français
Hello, my name is…	Bonjour, je m'appelle…
I'm a marquetry student.	Je suis en formation de marqueterie.
I'm a woodcarving student.	Je suis en formation de sculpture ornementale sur bois.
I'm a woodturning student.	Je suis en formation de tournage sur bois.
I enjoy working with wood.	J'aime travailler le bois.
I'm from France.	Je viens de France.
Nice to meet you.	Ravi de te rencontrer.
Could you repeat that, please?	Tu peux répéter, s'il te plaît ?

Une présentation prête à l'emploi :
Prépare 3 phrases sur une petite fiche, puis entraîne-toi pendant 2 minutes. C'est plus facile de parler quand tu as déjà choisi tes mots. Garde un débit calme, et n'essaie pas de traduire chaque mot depuis le français.

Exemple de présentation en atelier :
Hello, I'm Sami. I'm studying woodcarving. I like making decorative patterns. (Bonjour, je suis Sami. J'étudie la sculpture ornementale sur bois. J'aime réaliser des motifs décoratifs.)

2. Échanger dans une situation quotidienne :

Saluer et poser une question :
Dans une conversation, commence par saluer, puis pose une question courte. Écoute la réponse jusqu'au bout avant de répondre. Au début, je trouvais les silences gênants, mais prendre une seconde pour réfléchir aide à parler plus clairement.

Hello, how are you? (Bonjour, comment vas-tu ?)I'm fine, thanks. And you? (Je vais bien, merci. Et toi ?)What are you making today? (Qu'est-ce que tu fabriques aujourd'hui ?)I'm making a small wooden bowl. (Je fabrique un petit bol en bois.)

Un mini-dialogue en atelier :
Essaie ce dialogue avec un camarade. Il te permet de te présenter, de demander le prénom de l'autre et de parler de ton travail. Change les prénoms et l'objet pour t'entraîner avec plusieurs situations.

Exemple de première rencontre :
Élève 1 : Hi, I'm Inès. What's your name? (Salut, je m'appelle Inès. Comment tu t'appelles ?)Élève 2 : I'm Tom. What are you working on? (Je m'appelle Tom. Sur quoi tu travailles ?)Élève 1 : I'm making a marquetry panel. (Je réalise un panneau de marqueterie.)Élève 2 : It looks great. (Il est très réussi.)

Erreurs fréquentes :
Attention aux traductions mot à mot. En anglais, le verbe be sert à dire ton âge, ton métier ou ton état. Pour demander de répéter, utilise une formule polie plutôt que de dire seulement « What? », qui peut sembler brusque.

- I have 16 years. (incorrect) → I'm 16 years old. (J'ai 16 ans.)
- I am agree. (incorrect) → I agree. (Je suis d'accord.)
- What? (trop brusque) → Could you repeat that, please? (Tu peux répéter, s'il te plaît ?)

Mini-cas et check-list de terrain :
En stage, tu accueilles un visiteur anglophone devant un tour à bois. En 5 minutes, tu te présentes, tu nommes l'objet fabriqué et tu poses une question. Livrable attendu : un échange oral de 4 répliques, compréhensible et poli.

Avant de commencer, vérifie ces 5 points :

- J'ai préparé mon prénom et mon option.
- Je sais nommer mon objet en anglais.
- Je commence par une salutation.
- Je pose une question courte et j'écoute la réponse.
- Je demande poliment de répéter si nécessaire.

Ce qu'il faut retenir

Pour échanger en anglais, prépare une **présentation courte** et entraîne-toi à la dire à voix haute.

- Présente ton prénom, ta formation, ton métier ou tes goûts.
- Salue, pose une question simple et écoute la réponse.
- Pour demander de répéter, utilise une **formule polie** : « Could you repeat that, please? »
- Évite les traductions mot à mot : dis « I'm 16 years old » et « I agree ».

Garde un débit calme et prends le temps de réfléchir. Avec quelques **phrases utiles**, tu peux mener un échange clair et courtois en atelier ou en stage.

Chapitre 2 : Comprendre des messages et documents simples

1. Repérer les informations utiles :

Comprendre la situation :
Avant de traduire chaque mot, repère le type de document, son auteur et son objectif. Est-ce un courriel, une consigne d'atelier, une affiche ou une fiche de sécurité ? Cette première étape t'évite de te perdre dans les détails.

Lire les indices importants :
Observe le titre, les dates, les horaires, les noms et les mots répétés. Dans un atelier, les verbes d'action indiquent souvent ce que tu dois faire. Les mots « do not » ou « don't » signalent une interdiction.

Anglais	Français
Read the instructions.	Lis les consignes.
Wear safety glasses.	Porte des lunettes de protection.
Do not touch the blade.	Ne touche pas la lame.
The delivery is on Friday.	La livraison est vendredi.
Use a sharp chisel.	Utilise un ciseau bien affûté.

Exemple de repérage :
Dans « Wear safety glasses before using the lathe », repère d'abord l'action, « wear », puis la protection et le moment. Tu comprends qu'il faut mettre les lunettes avant d'utiliser le tour, même sans traduire chaque mot.

2. Comprendre les consignes et les messages :

Suivre l'ordre des actions :
Les consignes utilisent souvent des verbes simples comme « cut », « sand » et « check ». Repère aussi les indications de quantité et de mesure. Une virgule décimale française devient généralement un point en anglais, par exemple 2.5 mm.

Identifier les informations pratiques :
Dans un message, cherche ce qui est demandé, à qui, pour quand et où. Pour une fiche d'atelier, repère aussi le matériel nécessaire et les précautions. Note les informations clés en français plutôt que de recopier tout le texte.

Exemple de consigne en atelier :

« Sand the wooden panel for 10 minutes, then check the surface. » (Ponce le panneau en bois pendant 10 minutes, puis vérifie la surface.) Tu repères 2 actions et une durée. Le livrable attendu est un panneau poncé et vérifié.

Mini-dialogue pour demander une précision :

- « Should I sand this side first? » (Est-ce que je dois poncer ce côté en premier ?)
- « Yes, sand it for 5 minutes. » (Oui, ponce-le pendant 5 minutes.)

3. Vérifier ta compréhension :

Une méthode simple :
Après ta lecture, reformule le message en une phrase française. Vérifie ensuite les dates, les nombres et les consignes négatives. En stage, j'ai appris à relire les mesures à voix basse, car une erreur de 2 mm peut gâcher une pièce.

Erreurs fréquentes :

- Ne confonds pas « before » (avant) et « after » (après).
- Ne prends pas « do not cut » pour une consigne de coupe, cela signifie « ne coupe pas ».
- Ne suppose pas qu'une date se lit comme en français. Vérifie le jour et le mois indiqués.

Ta check-list sur le terrain :

- Repère le type et le but du document.
- Entoure les verbes d'action et les interdictions.
- Note les dates, les durées et les mesures.
- Reformule la consigne avant de commencer.
- Demande une précision si un élément reste flou.

Mini-cas concret :
Tu lis une fiche de commande en anglais pour préparer 3 pièces de marqueterie. Elle demande des panneaux de 120 mm sur 80 mm, à remettre vendredi à 14 h. Tu notes les dimensions, comptes les pièces et vérifies la date avant la découpe. Livrable attendu : 3 panneaux aux bonnes dimensions, prêts pour le délai indiqué.

Ce qu'il faut retenir

Pour comprendre un document simple, repère d'abord sa nature et son objectif, puis concentre-toi sur les **informations utiles**.

- Relève les verbes d'action, les interdictions et l'ordre des étapes.

- Note les dates, les horaires, les quantités et les mesures.
- Reformule la consigne en français et vérifie les mots comme « before » et « after ».
- Demande une précision si un élément reste flou.

Vérifie les détails avant d'agir : une lecture attentive t'aide à respecter les **consignes de sécurité** et à fournir le résultat attendu.

Chapitre 3 : Communiquer en anglais dans l'atelier bois

1. Nommer les outils et les pièces :

Les mots utiles :
En atelier, quelques mots bien choisis t'aident à comprendre une consigne et à demander le bon outil. Apprends d'abord le vocabulaire que tu utilises souvent, puis entraîne-toi à le prononcer à voix haute.

Anglais	Français
A chisel (un ciseau à bois)	Un ciseau à bois
A saw (une scie)	Une scie
A clamp (un serre-joint)	Un serre-joint
A lathe (un tour à bois)	Un tour à bois
A wood veneer (un placage)	Un placage
A carving tool (un outil de sculpture)	Un outil de sculpture
A workpiece (une pièce à travailler)	Une pièce à travailler
Sandpaper (du papier abrasif)	Du papier abrasif

Décrire une action :
Les verbes te servent à expliquer ce que tu fais, sans chercher une phrase compliquée. Pour une consigne, écoute surtout le verbe et le nom de l'outil, puis vérifie le geste si tu as un doute.

- Cut the wood (coupe le bois).
- Sand the surface (ponce la surface).
- Turn the piece slowly (tourne la pièce lentement).
- Glue the veneer carefully (colle le placage avec précaution).

Exemple de demande :
Could you pass me the chisel, please? (Peux-tu me passer le ciseau à bois, s'il te plaît ?)
Cette formule est polie et pratique quand tu travailles avec un camarade ou un visiteur anglophone.

2. Comprendre et donner une consigne :

Les phrases de base :

Dans un atelier, une consigne courte et claire évite les erreurs. Tu peux demander de répéter, de parler plus lentement ou de montrer l'action. C'est une bonne habitude, surtout quand une machine fonctionne.

- Please speak more slowly. (Parle plus lentement, s'il te plaît.)
- Could you repeat that, please? (Peux-tu répéter, s'il te plaît ?)
- Can you show me? (Peux-tu me montrer ?)
- Is this the right tool? (Est-ce le bon outil ?)

Mini-dialogue à l'atelier :
Quand tu n'es pas sûr d'une consigne, ne fais pas semblant d'avoir compris. J'ai appris qu'une question posée tout de suite fait gagner du temps et protège la pièce comme les personnes autour de toi.

- Could you show me how to clamp this piece? (Peux-tu me montrer comment serrer cette pièce ?)
- Yes. Put the clamp here and tighten it slowly. (Oui. Place le serre-joint ici et serre-le lentement.)
- Like this? (Comme ça ?)
- Exactly. Keep the piece steady. (Exactement. Maintiens la pièce stable.)

Erreurs fréquentes :

- À éviter : "I am agree." (Je suis d'accord.) À dire : "I agree." (Je suis d'accord.)
- À éviter : "Repeat, please." (Répète, s'il te plaît.) Préfère : "Could you repeat that, please?" (Peux-tu répéter, s'il te plaît ?)
- À éviter : répondre "yes" si tu n'as pas compris. Dis plutôt : "I don't understand." (Je ne comprends pas.)

Exemple de vérification :
Before I start, should I sand this edge? (Avant de commencer, est-ce que je dois poncer cette arête ?) Cette question précise permet de confirmer l'étape avant de modifier une pièce de marqueterie, de sculpture ou de tournage.

3. Présenter ton travail et vérifier :

Expliquer ton projet :
Pour présenter une réalisation, indique son matériau, sa forme et une étape importante. Une phrase simple vaut mieux qu'un long discours récité trop vite. Parle distinctement et montre la pièce pendant que tu expliques.

- This is a walnut bowl. (C'est un bol en noyer.)
- I carved this floral pattern by hand. (J'ai sculpté ce motif floral à la main.)
- I used 3 pieces of veneer. (J'ai utilisé 3 morceaux de placage.)
- The final sanding took 20 minutes. (Le ponçage final a pris 20 minutes.)

Mini-cas pratique :
Tu accueilles une personne anglophone et lui présentes une petite boîte marquetée. En 2 minutes, nomme le bois, décris une étape et réponds à une question simple. Le livrable attendu est une présentation orale de 4 phrases, compréhensible et accompagnée de la pièce.

Exemple de présentation :
This box is made of walnut and maple. (Cette boîte est faite en noyer et en érable.) I cut the veneer into small pieces. (J'ai découpé le placage en petits morceaux.) Then I glued the pattern. (Ensuite, j'ai collé le motif.) The finish is natural oil. (La finition est à l'huile naturelle.)

Check-list avant de parler :
Avant une visite ou un échange, prépare quelques mots sur ta pièce. Cette vérification rapide t'aide à rester clair, même si tu es stressé ou que tu cherches encore tes mots.

À vérifier	Action utile
Le matériau	Prépare son nom en anglais.
L'outil	Apprends le mot et sa prononciation.
Les étapes	Choisis 2 actions à expliquer.
La compréhension	Demande de répéter en cas de doute.
La sécurité	Arrête-toi et vérifie une consigne incertaine.

Ce qu'il faut retenir

Pour échanger en anglais à l'atelier, apprends le vocabulaire des outils, des matériaux et des gestes, puis formule des demandes simples et polies.

- Associe **les outils aux actions**, par exemple « chisel » et « cut the wood ».
- Si tu ne comprends pas, demande de répéter, de parler plus lentement ou de montrer le geste.
- Avant d'agir, **vérifie une consigne**, surtout près d'une machine ou si la sécurité est en jeu.
- Pour présenter ton travail, décris **le matériau et les étapes** en quelques phrases claires.

Prépare les mots essentiels et montre ta pièce pendant que tu l'expliques. Ne fais jamais semblant d'avoir compris : une question évite les erreurs et protège tout le monde.

Chapitre 4 : Écrire des messages et décrire son travail

1. Écrire un message professionnel :

Les informations essentielles :
Un message professionnel va droit au but. Présente-toi, explique pourquoi tu écris, puis termine par une formule polie. Avant de l'envoyer, vérifie le nom du destinataire, les dates et les mots importants.

Les formules utiles :
Quelques phrases simples suffisent pour contacter un client ou un collègue. Garde un ton poli et utilise des mots précis. En atelier, un message clair évite les malentendus sur une pièce, un délai ou une finition.

Phrase en anglais	Traduction française
Hello, my name is Léa.	Bonjour, je m'appelle Léa.
I am writing about your order.	Je vous écris au sujet de votre commande.
The piece will be ready on Friday.	La pièce sera prête vendredi.
Could you please confirm the dimensions?	Pourriez-vous confirmer les dimensions, s'il vous plaît ?
Best regards,	Cordialement,

Exemple de message :
Hello, my name is Léa. I am writing about the marquetry panel. It will be ready on Friday. (Bonjour, je m'appelle Léa. Je vous écris au sujet du panneau de marqueterie. Il sera prêt vendredi.)

2. Décrire ton travail en anglais :

Décrire les étapes :
Pour raconter ton travail, suis l'ordre des gestes. Dis ce que tu fabriques, avec quel matériau et quels outils. Des phrases courtes sont plus faciles à comprendre, surtout quand tu présentes une pièce à l'oral.

I am making a wooden bowl. (Je fabrique un bol en bois.)

First, I measure the wood. (D'abord, je mesure le bois.)

Then, I shape it on the lathe. (Ensuite, je le façonne au tour.)

Finally, I sand the surface. (Enfin, je ponce la surface.)

Les mots du métier :
Apprends quelques verbes et noms liés à ton option. Tu pourras ainsi expliquer une opération sans chercher longtemps tes mots. Pour décrire une sculpture, une marqueterie ou une pièce tournée, nomme aussi le matériau et le résultat attendu.

Anglais	Français
wood	bois
veneer	placage
chisel	ciseau à bois
lathe	tour
to sand	poncer

Exemple de présentation :
I am carving an oak leaf with a chisel. It takes about 2 hours. (Je sculpte une feuille de chêne avec un ciseau à bois. Cela prend environ 2 heures.)

3. Relire et transmettre les bonnes informations :

La relecture :
Une petite erreur peut changer le sens d'une consigne ou d'un délai. Relis ton message une fois pour le contenu, puis une seconde fois pour l'orthographe. Vérifie particulièrement les nombres, les dimensions et les dates.

- Le message indique-t-il clairement son objectif ?
- Ai-je nommé la pièce et le matériau ?
- Ai-je vérifié les mesures et le délai ?
- Ai-je ajouté une formule de politesse ?

Les erreurs fréquentes :
Évite les phrases traduites mot à mot du français. En anglais, choisis une formulation simple et correcte. Par exemple, ne dis pas "I have 16 years". (J'ai 16 ans.) Dis plutôt "I am 16 years old". (J'ai 16 ans.)

Évite aussi "I make a bowl yesterday". (Je fabrique un bol hier.) Pour parler d'un travail terminé hier, utilise "I made a bowl yesterday". (J'ai fabriqué un bol hier.)

Mini-dialogue à l'atelier :
Can you describe your work? (Peux-tu décrire ton travail ?)

I am making a small walnut bowl. I will finish it tomorrow. (Je fabrique un petit bol en noyer. Je le terminerai demain.)

Exemple de cas concret :
En stage, tu dois informer un client du retard d'une pièce tournée. Tu vérifies le délai, écris 3 phrases en anglais et annonces une nouvelle date, lundi. Le livrable attendu est un message relu, prêt à envoyer, qui précise la pièce et le délai mis à jour.

Ce qu'il faut retenir

Pour communiquer en anglais, privilégie des phrases courtes, précises et polies. Décris ton travail dans l'ordre, en nommant les matériaux et les outils.

- Dans un message, présente-toi, indique son objectif et termine par une formule de politesse.
- Utilise le **vocabulaire du métier** pour expliquer les opérations et le résultat attendu.
- Relis le contenu et l'orthographe, surtout les **dates et mesures**, puis vérifie les temps verbaux.

Une relecture attentive et des **informations précises** t'aideront à éviter les malentendus et à transmettre un message prêt à envoyer.

Chapitre 5 : Découvrir les cultures des pays anglophones

1. Repérer la diversité des pays anglophones :

Des pays, des cultures :
Les pays anglophones sont les pays où l'anglais est parlé. Ils ont des histoires, des habitudes et des accents différents. L'anglais du Royaume-Uni, des États-Unis, du Canada, d'Irlande ou d'Australie ne représente donc pas une culture unique.

Des repères à connaître :
Quand tu découvres un pays, observe sa géographie, ses langues et ses traditions, sans croire que tout le monde y vit de la même façon. En atelier, cette curiosité t'aide à échanger avec des clients ou des collègues étrangers.

Exemple de question respectueuse :
Which country are you from? (De quel pays viens-tu ?) Cette question ouverte permet à la personne de parler de son pays si elle le souhaite. Évite de déduire son origine à partir de son accent ou de son apparence.

2. Comprendre les échanges culturels :

Les salutations et les usages :
Les façons de saluer, de remercier ou de demander de l'aide peuvent varier. Un ton poli et une écoute attentive sont de bons réflexes. Si tu ne comprends pas une expression ou un accent, tu peux demander de répéter calmement.

Quelques phrases utiles :
En stage ou lors d'une visite, des phrases courtes t'aident à prendre contact. J'ai souvent trouvé qu'une présentation simple mettait tout le monde à l'aise, même quand mon anglais n'était pas parfait.

Phrase en anglais	Traduction française
Hello, my name is Léa.	Bonjour, je m'appelle Léa.
I'm a woodwork student.	Je suis en formation dans les métiers du bois.
Could you repeat, please?	Peux-tu répéter, s'il te plaît ?
Thank you for your advice.	Merci pour ton conseil.
What do you think of this design?	Que penses-tu de ce dessin ?

Exemple de mini-dialogue en atelier :

Visitor: What wood are you using? (Visiteur : Quel bois utilises-tu ?)*Student: I'm using walnut for this small turned bowl.* (Élève : J'utilise du noyer pour ce petit bol tourné.)*Visitor: It has a beautiful grain.* (Visiteur : Son veinage est très beau.)

3. Présenter un objet et éviter les clichés :

Parler de ton travail :
Pour présenter une marqueterie, une sculpture ornementale ou une pièce tournée, nomme l'objet, le matériau et une étape de fabrication. Une explication concrète aide ton interlocuteur à comprendre ton savoir-faire, même si tu cherches encore tes mots.

Exemple de présentation :
This marquetry panel is made with 3 types of wood. (Ce panneau de marqueterie est réalisé avec 3 types de bois.)*I cut the pieces, then I assembled the pattern.* (J'ai découpé les pièces, puis j'ai assemblé le motif.)

Erreurs fréquentes et mini-cas pratique :
Évite les généralisations comme « tous les Britanniques prennent le thé » ou « tous les Américains aiment le même style ». Une culture est diverse. Pour progresser, prépare une présentation courte et vérifie qu'elle décrit bien ton propre objet.

- *All people in this country like this style.* (Tous les habitants de ce pays aiment ce style.) À éviter, car c'est un cliché.
- *Some craftspeople use this style.* (Certains artisans utilisent ce style.) À préférer, car la phrase reste nuancée.

Mini-cas : en 15 minutes, prépare la présentation orale d'un petit objet en bois pour un visiteur anglophone. Note 3 informations, l'essence utilisée, une étape de fabrication et une question à lui poser. Le livrable attendu est une fiche de 4 phrases bilingues, puis une présentation d'environ 1 minute.

Avant un échange, vérifie ces 4 points :

- Choisis un objet que tu peux décrire simplement.
- Prépare 3 mots de vocabulaire liés au bois.
- Parle lentement et laisse ton interlocuteur répondre.
- Si tu ne comprends pas, demande poliment de répéter.

Ce qu'il faut retenir

Les pays anglophones présentent des **cultures diverses** : ne déduis pas l'origine d'une personne de son apparence ou de son accent.

- Adopte un ton poli, écoute et demande calmement de répéter si besoin.
- Présente ton objet avec des informations concrètes : matériau, fabrication et usage.
- Évite les clichés et préfère des formulations nuancées, comme « certains artisans ».
- Prépare quelques mots de vocabulaire et une question pour échanger.

Une présentation simple et précise t'aide à partager ton **savoir-faire artisanal** et à dialoguer avec respect, même si ton anglais n'est pas parfait.

Arts appliqués et cultures artistiques

Présentation de la matière :
Dans ton CAP Arts du bois, tu apprends à observer les formes, les couleurs et les volumes pour enrichir tes créations. Ces recherches accompagnent tes projets de marqueterie, de sculpture ornementale ou de tournage.

Cette matière propose une **épreuve facultative écrite** et graphique à l'examen final, sans CCF, de **1 h 30**, coefficient 1, notée sur 20. Elle demande des propositions créatives commentées et reste distincte du dessin professionnel obligatoire.

Conseil :
Je te conseille de consacrer 15 minutes, 2 fois par semaine, à un carnet de croquis. Dessine un motif végétal, un décor géométrique ou le profil d'un objet tourné. Annote tes essais pour expliquer tes **choix de formes** et de couleurs.

Avant chaque exercice, repère les contraintes et explore plusieurs pistes. Privilégie une **recherche lisible et expliquée** plutôt qu'un dessin spectaculaire hors sujet. Si tu hésites, commence simplement, puis améliore les proportions et les détails.

Table des matières

Chapitre 1 : Design et culture appliqués au métier ..... Aller
1. Observer et comprendre les références ..... Aller
2. Construire une démarche créative ..... Aller
Chapitre 2 : Ouverture artistique, culturelle et citoyenne ..... Aller
1. Nourrir ta culture artistique ..... Aller
2. Créer en faisant des choix ..... Aller
3. Agir avec respect et responsabilité ..... Aller
Chapitre 3 : S'approprier une démarche de conception simple ..... Aller
1. Comprendre la demande et chercher des idées ..... Aller
2. Dessiner et choisir les matières ..... Aller
3. Vérifier et présenter ton projet ..... Aller
Chapitre 4 : Communiquer ton analyse et tes intentions ..... Aller
1. Observer et analyser une référence ..... Aller
2. Présenter tes intentions de création ..... Aller
3. Expliquer tes choix et écouter les retours ..... Aller

Chapitre 1 : Design et culture appliqués au métier

1. Observer et comprendre les références :

Design et culture :
Le design consiste à imaginer un objet qui répond à un besoin tout en soignant sa forme. La culture rassemble les références d'une époque ou d'un lieu, comme les motifs, les objets, les matériaux et les savoir-faire.

Lire un objet :
Pour comprendre un objet, observe son usage, sa silhouette, ses proportions, ses décors et sa fabrication. Demande-toi aussi à qui il s'adresse et quelle ambiance il dégage. Cette analyse t'aide à créer sans copier simplement un modèle.

À observer	Question à te poser	Exemple dans le métier
Usage	À quoi sert l'objet ?	Un petit coffret protège des bijoux.
Forme	Quelles lignes le composent ?	Un pied de table peut être droit ou galbé.
Matière	Quelle texture ou couleur apporte-t-elle ?	L'érable clair contraste avec le noyer.
Décor	Quel motif attire le regard ?	Une feuille sculptée rappelle la nature.

Exemple d'analyse d'un objet :
Tu étudies une boîte ancienne pendant 10 minutes. Tu notes sa forme rectangulaire, son placage en losanges et ses couleurs contrastées. Tu peux ensuite reprendre l'idée du rythme géométrique, mais avec un motif et des proportions adaptés à ton propre projet.

2. Construire une démarche créative :

De la recherche au croquis :
Commence par préciser le besoin, puis rassemble quelques références visuelles. Fais ensuite 2 ou 3 croquis rapides pour tester plusieurs formes. À cette étape, cherche des idées, pas un dessin parfait. Compare les propositions avant de retenir la plus adaptée.

Choisir les matières et les techniques :
La matière influence la couleur, le toucher et la manière de travailler l'objet. Vérifie que ton choix convient à la forme, à l'usage et à la technique prévue. En marqueterie, pense aux contrastes. En sculpture, vérifie que le motif reste lisible. En tournage, surveille les proportions.

Exemple de mini-projet :
Tu conçois un vide-poche en bois de 15 cm de diamètre, avec un décor évoquant une feuille. En 30 minutes, tu recherches 3 références, dessines 2 croquis, puis choisis une forme tournée et une essence claire. Le livrable attendu est une planche avec les références, les croquis cotés et les matières retenues.

Repères pour le terrain :
Avant de commencer une réalisation, prends quelques minutes pour vérifier ton idée sur le papier. Cette petite préparation évite de perdre du temps et de la matière. Voici une liste simple à garder près de ton poste :

- Définis l'usage et les dimensions de l'objet.
- Observe au moins 2 références et note ce qui t'intéresse.
- Réalise 2 ou 3 croquis avant de choisir une forme.
- Associe une matière et une technique à ton projet.
- Prépare une planche de présentation claire et lisible.

Ce qu'il faut retenir

Pour concevoir un objet pertinent, observe ses références sans les copier. Analyse son **usage et sa forme**, ses matières, ses décors et l'ambiance qu'il crée.

- Précise le besoin et étudie au moins deux références.
- Réalise deux ou trois croquis pour explorer des formes.
- Choisis des matières et des techniques adaptées à l'usage et au projet.
- Présente clairement tes références, croquis cotés et choix de matières.

Une **démarche créative structurée** t'aide à concrétiser une idée, à gagner du temps et à limiter le gaspillage de matière.

Chapitre 2 : Ouverture artistique, culturelle et citoyenne

1. Nourrir ta culture artistique :

Observer autour de toi :
Pour créer, tu peux t'inspirer des objets, des bâtiments, des paysages et des œuvres que tu découvres. Regarde les formes, les motifs, les couleurs et les matières. Cette observation t'aide à trouver des idées personnelles, au lieu de recopier un modèle.

Faire des liens avec les arts du bois :
Une référence artistique peut t'aider à choisir une forme ou une technique. Tu peux étudier une sculpture, un meuble ancien, un motif végétal ou un objet du quotidien. Note ce qui t'intéresse et explique pourquoi, même en quelques mots.

Exemple de recherche :
Tu observes une feuille d'érable dans un parc. Tu dessines 3 formes différentes, puis tu choisis celle qui pourrait devenir un motif de marqueterie ou une petite sculpture en relief.

Référence observée	Ce que tu peux étudier	Piste pour ton projet
Une feuille	Les nervures et la symétrie	Un motif découpé ou sculpté
Un meuble ancien	Les proportions et les assemblages	Une forme de petit objet tourné
Un motif géométrique	La répétition et le contraste	Une composition en marqueterie

2. Créer en faisant des choix :

Suivre une démarche simple :
La démarche créative avance par étapes. Commence par rechercher des références, puis réalise plusieurs croquis. Compare les formes, les dimensions et les matières avant de retenir une solution. Ce cheminement t'évite de te lancer trop vite dans une fabrication difficile à corriger.

- Observe le sujet et rassemble quelques références.
- Fais 2 ou 3 croquis rapides, sans chercher la perfection.
- Choisis une forme, une matière et une technique adaptées.
- Présente ton idée avec un dessin annoté ou une maquette.

Choisir une matière adaptée :
Chaque essence a son aspect, son toucher et ses contraintes. Pense au veinage, à la couleur, à la dureté et à la facilité de travail. En stage, j'ai appris qu'un beau matériau ne convient pas toujours au projet, surtout si les détails sont trop fins.

Exemple de choix de matière :
Pour un petit motif marqueté de 12 centimètres, tu compares 2 essences contrastées. Tu traces d'abord ton dessin à l'échelle, puis tu vérifies que les découpes restent assez larges pour ne pas fragiliser les pièces.

3. Agir avec respect et responsabilité :

Penser à la dimension citoyenne :
Un projet artistique peut raconter une histoire, représenter un lieu ou transmettre une idée. Écoute les avis de tes camarades et respecte les cultures auxquelles tu fais référence. Si tu t'inspires d'une œuvre ou d'un motif, indique son origine plutôt que de le présenter comme une création personnelle.

Préparer un projet concret :
Imagine un objet qui met en valeur le bois local et limite les chutes. Pour avancer, fixe un format, sélectionne des matériaux disponibles et prévois une présentation claire. Un dessin propre et quelques annotations permettent à ton enseignant ou à ton maître de stage de comprendre tes choix.

Exemple de mini-projet :
Dans un atelier, tu conçois un dessous de plat de 18 centimètres de côté avec un motif inspiré d'une plante locale. En 1 heure, tu réalises 3 croquis, choisis 2 essences et prépares un dessin à l'échelle. Livrable attendu : 1 plan coté avec le motif, les matières et la technique envisagée.

Ta check-list avant de présenter ton idée :

- J'ai repéré au moins 1 référence et je peux expliquer mon choix.
- J'ai réalisé 2 ou 3 croquis avant de décider.
- J'ai choisi une matière adaptée à la forme et à la technique.
- J'ai pensé à limiter les chutes et à respecter l'origine des motifs.
- Mon dessin indique les dimensions et les principales étapes.

Ce qu'il faut retenir

Pour concevoir un projet artistique en bois, observe ton environnement et transforme tes découvertes en idées personnelles. Une **démarche créative structurée** t'aide à faire des choix réfléchis avant la fabrication.

- Étudie des références et réalise plusieurs croquis avant de décider.
- Choisis une matière et une technique adaptées aux formes, aux dimensions et aux contraintes du projet.

- Respecte les cultures et les sources d’inspiration, privilégie le bois local et limite les chutes.

Présente ton idée clairement avec un dessin annoté ou une maquette. Explique tes choix et prévois les dimensions et les principales étapes.

Chapitre 3 : S'approprier une démarche de conception simple

1. Comprendre la demande et chercher des idées :

Analyser le besoin :
Avant de dessiner ou de choisir un bois, clarifie ce qu'on te demande. Repère l'usage de l'objet, ses dimensions, son style, son utilisateur et les contraintes de fabrication. Cette étape évite de partir sur une idée séduisante, mais impossible à réaliser.

Faire des recherches utiles :
Observe des objets, des motifs, des formes naturelles et des réalisations d'atelier. Note ce qui t'intéresse, puis transforme tes observations en pistes personnelles. Tu n'as pas besoin de recopier une œuvre, mais de comprendre ses lignes, ses proportions ou ses contrastes.

Exemple de recherche :
Tu dois imaginer un petit vide-poche en bois de 18 cm sur 12 cm. Tu repères 3 formes de feuilles, puis tu sélectionnes celle dont les lignes peuvent être sculptées sans fragiliser les bords.

Repères de recherche :

Point à observer	Question à te poser
Usage	À quoi sert l'objet ?
Forme	La forme est-elle pratique et équilibrée ?
Décor	Le motif convient-il à la technique choisie ?

2. Dessiner et choisir les matières :

Passer des idées aux croquis :
Fais plusieurs croquis rapides avant d'en retenir un. Commence par la silhouette, puis ajoute les détails importants. Indique les dimensions principales et vérifie les proportions. En atelier, j'ai souvent vu qu'un dessin simple et lisible faisait gagner du temps au moment de fabriquer.

Choisir une matière adaptée :
Le choix du bois dépend de l'aspect recherché, de la technique et de la solidité nécessaire. Pour la marqueterie, pense aux couleurs et aux placages. Pour la sculpture, observe le fil et la dureté. Pour le tournage, vérifie que la pièce est assez régulière.

Exemple de choix de matière :
Pour un bouton tourné de 4 cm de diamètre, tu compares 2 essences disponibles. Tu privilégies celle qui présente un fil régulier et peu de défauts, puis tu notes son nom et le diamètre du morceau à préparer.

Mini cas concret :
Contexte : tu conçois un vide-poche sculpté de 18 cm sur 12 cm. Étapes : tu recherches 3 motifs, réalises 2 croquis, puis choisis un motif simple et un bois adapté. Résultat : un dessin coté, prêt à être présenté à ton enseignant.

Livrable attendu :
Prépare une feuille avec le croquis retenu, les dimensions, le motif choisi et une indication de matière. Ce document aide une autre personne à comprendre ton projet et te sert de repère pendant la réalisation.

3. Vérifier et présenter ton projet :

Contrôler avant de fabriquer :
Relis ton projet en vérifiant les dimensions, l'usage, la matière et la faisabilité. Demande-toi si les détails sont réalisables avec les outils disponibles et si la pièce restera assez solide. Mieux vaut corriger un croquis que recommencer une pièce déjà travaillée.

Checklist de terrain :

- J'ai noté l'usage et les dimensions demandées.
- J'ai regardé plusieurs références et choisi une piste.
- J'ai réalisé au moins 2 croquis lisibles.
- J'ai choisi une matière cohérente avec la technique.
- J'ai vérifié la faisabilité et préparé mon livrable.

Astuce d'atelier :
Garde une trace de tes choix avec quelques mots et des annotations sur le dessin. Pendant un stage, cette habitude m'a évité de confondre les dimensions et de devoir refaire un gabarit. Une note claire te fait gagner du temps et facilite les échanges avec l'équipe.

Présenter ton intention :
Explique simplement à quoi sert ton objet, ce qui t'a inspiré et pourquoi tu as choisi cette forme et cette matière. Tu n'as pas besoin d'un long discours. Un croquis coté et quelques phrases précises suffisent pour défendre tes choix.

Ce qu'il faut retenir

Pour concevoir un objet, pars de la demande et transforme tes idées en un projet réalisable.

- Clarifie l'usage, les dimensions, le style et les contraintes, puis cherche des références pour développer une piste personnelle.

- Réalise plusieurs **croquis lisibles**, cote les dimensions et choisis une matière adaptée à la technique et à la solidité recherchée.
- Vérifie la **faisabilité du projet**, note tes choix et prépare un document clair pour présenter ton intention.

Un projet bien préparé t'aide à éviter les erreurs et facilite la fabrication comme les échanges avec ton équipe.

Chapitre 4 : Communiquer ton analyse et tes intentions

1. Observer et analyser une référence :

Regarder avec méthode :
Avant de proposer une idée, observe l'objet, l'image ou l'œuvre qui t'est présentée. Repère sa forme, ses proportions, ses motifs, ses matières, ses couleurs et sa fonction. Cette observation t'aide à expliquer ce que tu vois, au lieu de donner seulement ton avis.

Mettre des mots sur tes choix :
Décris les éléments importants, puis explique l'effet qu'ils produisent. Tu peux parler d'équilibre, de contraste, de rythme, de relief ou de texture. Je te conseille de noter 3 observations précises avant de commencer à présenter ton analyse.

Exemple d'analyse d'un coffret marqueté :
Tu observes un coffret rectangulaire décoré de placages clairs et foncés. Tu peux expliquer que l'alternance des teintes fait ressortir le motif central et guide le regard vers le couvercle.

2. Présenter tes intentions de création :

Relier ton idée au projet :
Une intention, c'est ce que tu veux faire comprendre ou ressentir avec ta création. Présente-la simplement, puis relie-la à des choix visibles : une forme, un motif, une matière ou une technique. C'est plus convaincant que de dire seulement « je trouve ça joli ».

Suivre les étapes de création :
Commence par rechercher des références, puis réalise plusieurs croquis rapides. Compare-les avant de choisir une piste. Ensuite, sélectionne les matières et les couleurs en fonction de l'effet recherché, de la fonction de l'objet et des contraintes de fabrication.

- Recherche : relève 2 ou 3 idées dans des objets ou des œuvres observés.
- Croquis : dessine plusieurs solutions, même très simples.
- Choix des matières : précise leur aspect, leur couleur et leur rôle.
- Intention : explique l'effet que tu veux produire.

Exemple de choix pour un petit objet tourné :
Tu veux créer un bougeoir aux lignes douces. Ton croquis montre une base large et une tige arrondie. Tu choisis un bois clair pour mettre en valeur les courbes et faciliter la lecture de la forme.

3. Expliquer tes choix et écouter les retours :

Construire une présentation claire :

Présente ton travail dans un ordre facile à suivre : le sujet, tes observations, ton intention, puis tes choix de forme, de matière et de technique. Une présentation de 2 minutes peut suffire si tu vas à l'essentiel et si tu montres tes croquis au bon moment.

Justifier sans te perdre :
Pour chaque choix important, donne une raison liée au projet. Évite les phrases vagues et les explications trop longues. En atelier, j'ai appris qu'un croquis annoté aide souvent davantage qu'un long discours, surtout quand tu échanges avec ton enseignant ou ton équipe.

Exemple de mini cas en marqueterie :
Pour un panneau décoratif de 20 cm sur 30 cm, tu analyses un motif végétal, réalises 3 croquis, puis choisis 2 placages contrastés. Tu présentes ton intention en 2 minutes. Le résultat attendu est un croquis annoté avec le motif, les matières et une justification écrite de 3 choix.

Faire le point avant de présenter :
Cette courte vérification t'évite les oublis et rend ton explication plus précise. Garde-la avec tes croquis pendant le travail. Un vocabulaire simple et des exemples concrets sont plus utiles qu'une liste de termes techniques que tu ne maîtrises pas encore.

À vérifier	Ta question
Sujet	Ai-je présenté le projet en une phrase ?
Analyse	Ai-je donné 2 observations précises ?
Intention	Ai-je expliqué l'effet que je recherche ?
Choix	Ai-je justifié la forme, la matière ou la technique ?
Écoute	Ai-je noté les retours utiles pour améliorer mon projet ?

Ce qu'il faut retenir

Observe une référence avec méthode et explique l'effet de ses formes, matières, couleurs ou motifs. Relie toujours tes choix à ton **intention de création**.

- Note des observations précises et repère des idées dans des références.
- Réalise plusieurs croquis, puis choisis formes, matières et couleurs selon l'effet recherché.
- Présente ton projet dans un ordre clair et justifie tes choix avec des exemples concrets.
- Écoute les retours et note ceux qui peuvent améliorer ton travail.

Un **croquis annoté** et un vocabulaire simple rendent ton analyse plus claire. Avant de présenter, vérifie que tu as expliqué le sujet, ton intention et les raisons de tes choix.

Éducation physique et sportive

Présentation de la matière : En CAP Arts du bois, options Marqueteur, Sculpteur ornemaniste ou Tourneur, tu développes ta motricité, ton autonomie et ta coopération. L'EPS t'apprend aussi à gérer tes efforts et à pratiquer en sécurité. L'épreuve pratique, de **coefficient 1**, est notée sur 20.

Le **CCF en dernière année** comporte normalement 2 activités de champs d'apprentissage distincts. L'examen ponctuel terminal comporte une activité. La durée dépend de l'activité, aucune durée globale unique n'est fixée. Les dates sont organisées par l'établissement en CCF ou par le rectorat au ponctuel.

Conseil : Je te conseille de participer régulièrement, même si tu manques de confiance. Demande les critères d'évaluation dès le début du cycle. Après chaque séance, note un objectif concret, comme mieux doser ton allure ou réussir une passe précise.

Prends le temps de **t'échauffer progressivement** et respecte les consignes de sécurité. L'observation de tes progrès fait partie des apprentissages. Prépare ta tenue la veille et garde tes dates d'évaluation dans ton agenda.

Table des matières

Chapitre 1 : Produire une performance mesurable et maîtrisée ..... Aller

1. Mesurer ta performance ..... Aller
2. Maîtriser ton effort et progresser ..... Aller

Chapitre 2 : Se déplacer et s'adapter à des milieux variés ..... Aller

1. Observer le milieu et choisir ton trajet ..... Aller
2. Adapter tes déplacements et ton effort ..... Aller
3. Agir en sécurité et faire le bilan ..... Aller

Chapitre 3 : Exprimer un propos artistique ou acrobatique ..... Aller

1. Donner une intention à ta prestation ..... Aller
2. Composer une prestation lisible ..... Aller
3. Sécuriser et améliorer ta prestation ..... Aller

Chapitre 4 : Coopérer et s'opposer dans les confrontations ..... Aller

1. Coopérer pour réussir ensemble ..... Aller
2. S'opposer dans le respect ..... Aller
3. Progresser grâce à un défi ..... Aller

Chapitre 5 : S'entraîner pour entretenir durablement sa santé ..... Aller

1. Bouger régulièrement ..... Aller
2. Construire un entraînement progressif ..... Aller

3. Suivre tes progrès et rester prudent ..... Aller

Chapitre 1 : Produire une performance mesurable et maîtrisée

1. Mesurer ta performance :

Ce que tu cherches à mesurer :
En EPS, une performance peut se mesurer avec un temps, une distance, un nombre de répétitions ou un résultat obtenu. Le but n'est pas seulement de faire mieux, mais aussi de savoir précisément ce que tu as réalisé.

Comment relever un résultat ?
Choisis une mesure adaptée à l'exercice, puis note-la à chaque essai. Garde des conditions comparables, comme la même distance ou le même temps de récupération. Tu peux ainsi vérifier tes progrès sans te fier uniquement à tes impressions.

Dans un atelier d'arts du bois, cette habitude peut aussi t'aider à organiser ton effort. Une séance physique bien suivie peut améliorer ton endurance et ta concentration lors d'un travail minutieux.

À vérifier	Ce que tu notes
Avant de commencer	Ton objectif et la mesure choisie
À chaque essai	Le temps, la distance ou les répétitions
Entre les essais	La durée de récupération
Après la séance	Ton résultat et ton ressenti
Pour la prochaine fois	Un objectif réaliste à atteindre

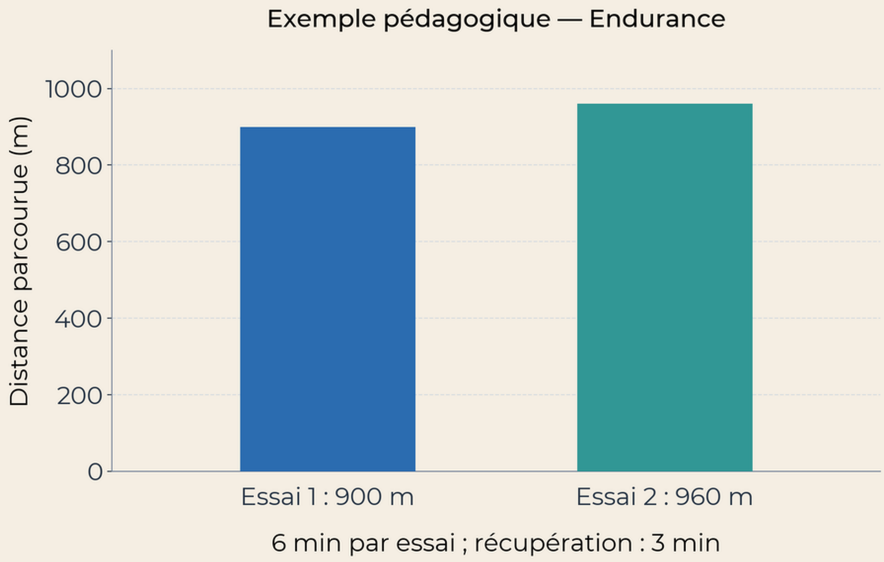
2. Maîtriser ton effort et progresser :

Gérer ton rythme :
Partir trop vite est une erreur fréquente. Tu risques de t'épuiser avant la fin et de perdre en précision. Essaie plutôt de répartir ton effort, de respirer régulièrement et de garder une allure que tu peux tenir jusqu'au bout.

À l'atelier, j'ai appris que la régularité compte souvent plus qu'un gros effort ponctuel. En EPS, c'est pareil : une progression par petites étapes t'aide à rester motivé et à mieux contrôler tes mouvements.

Mini-cas concret :
Tu cours 6 minutes pour travailler ton endurance. Au premier essai, tu parcours 900 mètres. Après une récupération de 3 minutes, tu refais le test et atteins 960 mètres en gardant une allure régulière. Le résultat à noter est la distance parcourue à chaque essai.

Graphique chiffré



Ton livrable attendu est une fiche de suivi avec la date, les 2 distances, la durée de récupération et ton ressenti. Si tu as terminé sans devoir t'arrêter, fixe-toi un prochain objectif raisonnable, par exemple 980 mètres sur 6 minutes.

Les bons réflexes sur le terrain :

- Échauffe-toi progressivement pendant 5 à 10 minutes.
- Vérifie que tu as compris la consigne et la mesure demandée.
- Note chaque résultat juste après l'essai, sans l'arrondir au hasard.
- Arrête-toi si tu ressens une douleur inhabituelle et préviens l'enseignant.

Ce qu'il faut retenir

Pour progresser en EPS, mesure précisément tes résultats et compare tes essais dans des conditions similaires.

- Choisis une **mesure adaptée** : temps, distance ou répétitions, puis note chaque résultat et ton ressenti.
- Gère ton rythme et privilégie une **progression régulière** plutôt qu'un effort trop intense dès le départ.
- Échauffe-toi, respecte la consigne et arrête-toi en cas de douleur inhabituelle.

Fixe-toi ensuite un objectif réaliste à partir de tes résultats. Un suivi rigoureux t'aide à maîtriser ton effort et à constater tes progrès.

Chapitre 2 : Se déplacer et s'adapter à des milieux variés

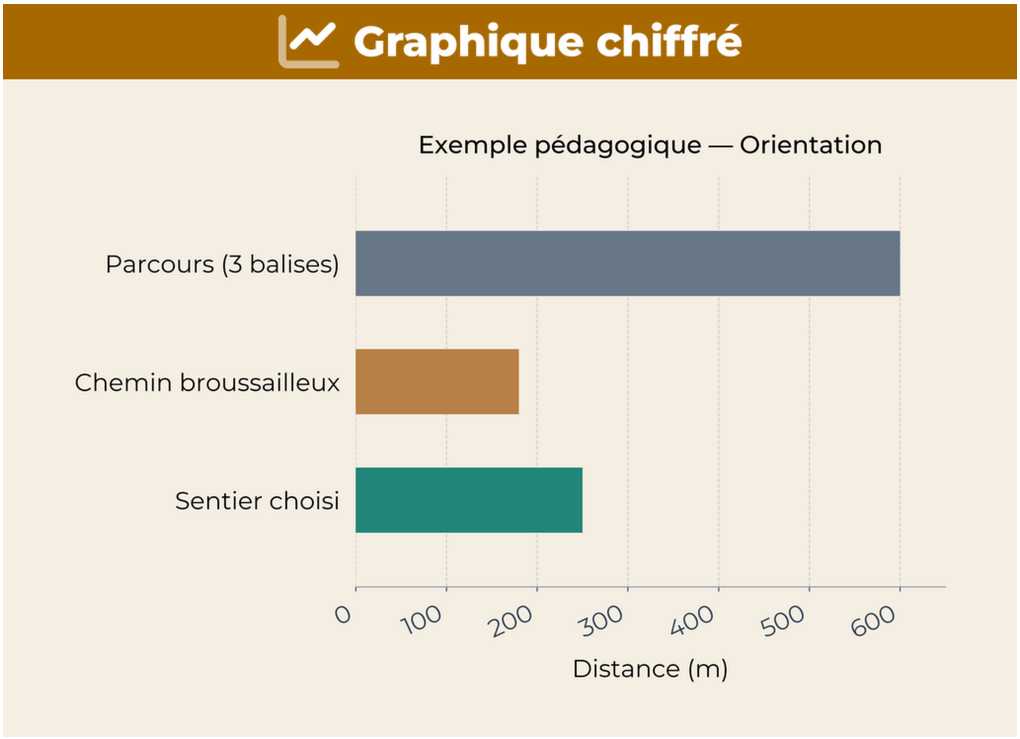
1. Observer le milieu et choisir ton trajet :

Repérer les contraintes :
Avant de partir, observe le terrain et repère ce qui peut changer ta façon de bouger : pente, sol glissant, obstacles, distance ou visibilité. En course d'orientation, regarde aussi la carte et situe les chemins, les limites et les points de repère.

Choisir une stratégie :
Un trajet très court n'est pas toujours le plus rapide s'il est difficile ou risqué. Choisis un itinéraire adapté à ton niveau, puis garde en tête 2 ou 3 repères pour éviter de t'arrêter sans cesse. Le but est d'avancer avec attention, pas de foncer.

Exemple de choix d'itinéraire :
Sur un parcours d'orientation de 600 mètres, tu repères 3 balises. Un chemin de 180 mètres traverse un terrain broussailleux, tandis qu'un sentier de 250 mètres est facile à suivre. Tu choisis le sentier pour progresser sans perdre tes repères.

Graphique chiffré



2. Adapter tes déplacements et ton effort :

Ajuster ta manière de bouger :
Dans un milieu varié, adapte ta vitesse, tes appuis et ta posture. Sur un sol irrégulier, raccourcis tes pas et regarde devant toi. En escalade, avance lentement, vérifie tes prises et garde 3 points d'appui quand la situation le demande.

Gérer ton effort :
Pars à une allure que tu peux tenir. Si tu te précipites, tu risques de manquer un repère, de trébucher ou de te fatiguer trop tôt. Pendant l'effort, respire régulièrement et ralentis si tu perds ta lucidité. La sécurité passe avant le chrono.

Exemple de mini parcours :
Tu réalises un parcours de 400 mètres avec 4 obstacles bas et 2 zones de sol irrégulier. Tu ralentis avant les obstacles, regardes où tu poses les pieds et reprends une allure confortable après chaque zone. Livrable attendu : une fiche indiquant ton temps, les 2 passages difficiles et un conseil pour progresser.

3. Agir en sécurité et faire le bilan :

Respecter les règles :
Avant l'activité, vérifie les consignes, le matériel et les limites de la zone. En escalade, n'utilise le matériel qu'après les explications de ton enseignant. En milieu naturel, reste sur le parcours prévu et signale tout problème au lieu de prendre un raccourci improvisé.

Ta check-list sur le terrain :

Avant ou pendant l'activité	À vérifier
Tenue	Chaussures adaptées et lacets attachés
Consignes	Départ, limites et conduite à tenir
Repères	Carte, balises ou points visibles
Déplacement	Allure et appuis adaptés au terrain
Retour	Bilan d'une réussite et d'un point à améliorer

Faire le point après l'effort :
Après le parcours, repère ce qui t'a aidé et ce qui t'a ralenti. Cette habitude est utile dans toutes les activités, et aussi à l'atelier : anticiper tes déplacements autour d'un établi encombré aide à éviter les gestes précipités et les chutes.

Le programme d'EPS en CAP inclut des activités où tu apprends à adapter tes déplacements à des environnements variés. Les situations et les consignes de sécurité dépendent de l'activité proposée par ton enseignant.

Ce qu'il faut retenir

Avant de te déplacer, observe le terrain et choisis un trajet adapté, même s'il est plus long. Ajuste tes appuis, ta posture et ton allure aux difficultés rencontrées.

- Repère les obstacles, les limites et les points visibles pour garder le cap.
- Gère ton effort : avance à une vitesse tenable et ralentis si tu perds ta lucidité.
- Respecte les consignes, vérifie ton matériel et signale tout problème.

Après l'activité, identifie une réussite et un point à améliorer. La **sécurité passe avant le chrono** : anticiper et rester attentif t'aide à progresser sans prendre de risques.

Chapitre 3 : Exprimer un propos artistique ou acrobatique

1. Donner une intention à ta prestation :

Ce que tu veux exprimer :
En EPS, une prestation artistique ou acrobatique ne consiste pas seulement à enchaîner des mouvements. Tu choisis une intention, par exemple montrer la joie, la peur, la légèreté ou la tension, puis tu la fais comprendre grâce à ton corps.

Choisir des gestes adaptés :
Commence avec une idée simple et choisis des mouvements qui la rendent visible. Pense à la forme de tes gestes, à leur vitesse, à leur amplitude et à ton regard. Une intention claire vaut mieux qu'une suite compliquée de mouvements sans lien.

Exemple d'une intention artistique :
Tu veux évoquer le travail du bois sans utiliser de matériel. Tu peux réaliser 4 gestes inspirés du traçage, du sciage et du ponçage, en passant d'un mouvement lent à un mouvement rapide. L'ensemble doit faire comprendre une transformation.

2. Composer une prestation lisible :

Organiser le début, le milieu et la fin :
Pour que ton propos soit facile à suivre, construis une prestation avec un début, un développement et une fin. Les transitions comptent autant que les gestes principaux. Évite les pauses qui semblent accidentelles, elles peuvent casser le rythme.

Jouer avec le rythme et l'espace :
Tu peux varier les niveaux, les directions, les déplacements et la vitesse. Répète les passages difficiles à faible allure, puis augmente progressivement le rythme. Cette méthode aide à garder le contrôle et à éviter de bâcler la fin.

Exemple de composition en 30 secondes :
En groupe de 3, commencez immobiles pendant 3 secondes, réalisez ensuite 3 gestes coordonnés, puis terminez par une figure stable tenue 2 secondes. Votre prestation raconte une idée et donne au public le temps de la comprendre.

Élément	Question à te poser
Intention	Qu'est-ce que je veux faire ressentir ?
Rythme	Quand est-ce que j'accélère ou ralentis ?
Espace	Est-ce que j'utilise plusieurs directions ?
Fin	Est-ce que ma dernière position est tenue et stable ?

3. Sécuriser et améliorer ta prestation :

Prendre des risques maîtrisés :
En acrobatie, ne choisis pas une figure uniquement parce qu'elle impressionne. Vérifie d'abord que tu sais la réaliser, que l'espace est dégagé et que les consignes de sécurité sont respectées. Demande l'aide de ton enseignant pour les figures qui nécessitent une parade.

Observer et corriger :
Après un essai, demande à un camarade ce qu'il a compris et ce qui était difficile à suivre. Son retour t'aide à repérer un geste peu lisible ou une transition trop rapide. Modifie un élément à la fois, puis recommence.

Exemple de mini cas concret :
En 15 minutes, un groupe de 3 prépare une prestation de 30 secondes sur le thème de la transformation. Il choisit 3 gestes, répète chaque transition 2 fois et vérifie qu'une figure finale reste stable 2 secondes. Le résultat attendu est une prestation présentée devant la classe. Le livrable est un enchaînement collectif de 30 secondes, avec une intention identifiable et une fin maîtrisée.

Ta check-list avant de passer :

- Tu peux expliquer ton intention en une phrase.
- Tu connais l'ordre de tes mouvements et tes transitions.
- Tu as vérifié que l'espace est dégagé et adapté.
- Tu maîtrises la figure choisie et les consignes de sécurité.
- Tu termines par une position stable, tenue 2 secondes.

Ce qu'il faut retenir

Une prestation artistique ou acrobatique doit transmettre une intention claire, compréhensible grâce à tes mouvements et à leur organisation.

- Choisis des gestes adaptés à ton **intention artistique**, en variant rythme, amplitude, regard et espace.
- Structure ta prestation avec un début, un développement, des transitions fluides et une fin stable.
- Privilégie des **risques maîtrisés** : vérifie l'espace, respecte les consignes et demande une parade si nécessaire.
- Observe les retours, puis corrige un élément à la fois pour rendre l'enchaînement plus lisible.

Répète progressivement et termine par une position stable tenue deux secondes. Ton public doit pouvoir comprendre ce que tu veux exprimer.

Chapitre 4 : Coopérer et s'opposer dans les confrontations

1. Coopérer pour réussir ensemble :

Le but du jeu :
Coopérer, c'est agir avec tes partenaires pour atteindre un objectif commun. En sport collectif, tu peux faire une passe, te démarquer ou aider un camarade en difficulté. Chacun a un rôle, et la réussite dépend des choix de toute l'équipe.

Communiquer et s'organiser :
Parle simplement et écoute les autres. Annonce tes intentions, reste disponible et respecte les décisions de l'équipe. Comme dans un atelier de marqueterie, une consigne comprise par tous évite les gestes inutiles et aide le groupe à avancer dans le même sens.

Exemple de coopération :
Au handball, ton équipe a 3 passes pour approcher du but. Tu te démarques, reçois le ballon et le transmets à un partenaire mieux placé. Vous progressez ensemble au lieu de tenter chacun une action isolée.

2. S'opposer dans le respect :

Observer et choisir :
S'opposer, c'est chercher à gêner l'adversaire sans tricher ni le mettre en danger. Observe ses déplacements, protège l'espace utile et choisis le bon moment pour intercepter ou défendre. L'objectif est de récupérer l'avantage, pas de faire mal.

Respecter les règles et les personnes :
Un contact peut arriver, mais les coups, les insultes et les gestes dangereux n'ont pas leur place. Si tu contestes une décision, fais-le calmement. J'ai souvent vu qu'une équipe se déconcentre quand elle passe plus de temps à protester qu'à jouer.

Exemple de défense :
En badminton, ton adversaire envoie le volant vers le fond du terrain. Tu te replaces vite, le laisses retomber si sa trajectoire sort, puis tu annonces clairement le point. Tu respectes ainsi l'adversaire et les règles du jeu.

3. Progresser grâce à un défi :

Mini-cas pratique :
Avec 3 camarades, joue un match de handball de 6 minutes. Avant de commencer, fixez une règle : l'équipe doit réaliser au moins 3 passes avant de tirer. Après le match, repérez ensemble une action réussie et une difficulté à travailler.

Résultat et livrable attendu :

Notez le nombre de tirs tentés, de buts marqués et de passes réussies. Par exemple, votre groupe a réalisé 8 tirs, marqué 3 buts et réussi 12 séquences de 3 passes. Le livrable est une courte fiche de bilan avec un objectif pour le prochain match.

Ta checklist sur le terrain :

Avant ou pendant le jeu	Ce que tu fais
Avant le match	Tu vérifies les règles et ton rôle.
Quand ton équipe attaque	Tu te rends disponible et tu communiques.
Quand tu défends	Tu observes et tu restes maître de tes gestes.
Après une erreur	Tu te replaces et tu repars sans accuser un camarade.
À la fin	Tu fais un bilan précis avec ton équipe.

Ce qu'il faut retenir

En sport collectif, tu alternes coopération et opposition pour atteindre l'objectif tout en respectant les autres.

- Pour réussir ensemble, communique, écoute tes partenaires et rends-toi disponible.
- En défense, observe l'adversaire et cherche à **récupérer l'avantage** sans le mettre en danger.
- Respecte les règles, garde ton calme après une erreur et participe au **bilan de l'équipe**.

Un défi avec des objectifs mesurables t'aide à repérer les réussites et à choisir un point à améliorer au prochain match.

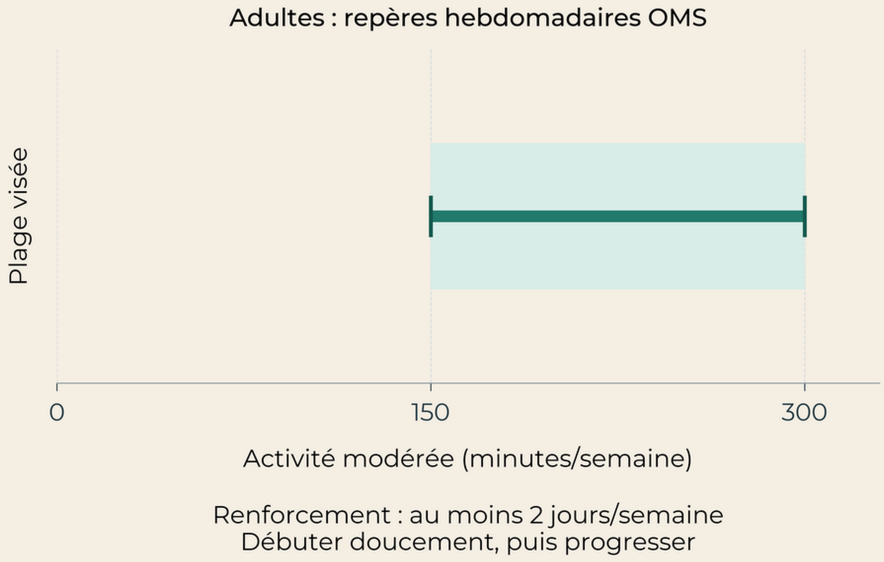
Chapitre 5 : S'entraîner pour entretenir durablement sa santé

1. Bouger régulièrement :

Pourquoi s'entraîner ?
L'activité physique aide à entretenir ton cœur, tes muscles et tes articulations. Elle peut aussi améliorer ton sommeil et ton moral. Pour ta santé, mieux vaut bouger régulièrement, même par petites périodes, plutôt que de faire une séance très intense de temps en temps.

Une activité adaptée :
Selon l'Organisation mondiale de la Santé, les adultes peuvent viser 150 à 300 minutes d'activité physique d'intensité modérée par semaine, avec du renforcement musculaire au moins 2 jours. Si tu débutes, commence plus doucement et augmente progressivement.

Graphique chiffré



Repérer l'intensité :
À intensité modérée, tu respires plus vite, mais tu peux encore parler. La marche rapide, le vélo tranquille ou la danse peuvent convenir. Tu n'as pas besoin d'un équipement spécial pour commencer, une paire de chaussures confortables suffit souvent.

Exemple de semaine active :
Tu peux marcher rapidement 30 minutes, 5 jours dans la semaine, puis ajouter 2 petites séances de renforcement. Si ton emploi du temps est chargé, fractionne une sortie en 3 périodes de 10 minutes.

2. Construire un entraînement progressif :

Préparer ta séance :
Commence par 5 à 10 minutes d'échauffement. Marche doucement, mobilise les épaules et les chevilles, puis augmente l'allure. À la fin, ralentis quelques minutes. Cette mise en route prépare le corps à l'effort et t'aide à éviter de partir trop vite.

Augmenter sans brûler les étapes :
Choisis une activité que tu peux tenir dans la durée. Ajoute progressivement quelques minutes ou un peu d'intensité, mais pas tout à la fois. Garde aussi des temps de récupération, surtout si tu reprends après une période sans entraînement.

Adapter l'effort à ton métier :
En atelier, tu peux rester longtemps debout, garder le dos penché ou répéter les mêmes gestes. Ces contraintes ne remplacent pas un entraînement équilibré. Alterne les positions, bouge entre les tâches et travaille ta mobilité, ton endurance et ta force générale.

Avant ou après l'effort	Ce que tu peux faire
Avant	Échauffe-toi 5 à 10 minutes et vérifie que tu as de l'eau.
Pendant	Garde une allure adaptée et fais une pause si tu en as besoin.
Après	Ralentis, bois selon ta soif et note comment tu te sens.

Mini cas concret :
Après plusieurs semaines sans sport, tu prévois 3 marches de 20 minutes, à allure où tu peux parler. Tu les notes dans ton agenda, puis tu fais le bilan après 2 semaines. Livrable attendu : un tableau de suivi avec les dates, la durée et ton ressenti après chaque marche.

3. Suivre tes progrès et rester prudent :

Garder une trace :
Un suivi simple t'aide à voir tes progrès et à garder une routine réaliste. Note la date, l'activité, la durée et ton ressenti. Tu peux utiliser un carnet ou une note sur ton téléphone. Ne te compare pas aux autres, compare plutôt tes séances à celles du mois précédent.

Reconnaître les signaux d'alerte :
Une fatigue légère après l'effort peut arriver. En revanche, arrête-toi si tu ressens une douleur inhabituelle, un malaise, une douleur à la poitrine ou un essoufflement anormal. Demande conseil à un professionnel de santé, surtout si tu as un problème médical ou si tu reprends après une blessure.

Ta check-list de terrain :

- Choisis une activité qui te plaît et un créneau réaliste.
- Prévois un échauffement de 5 à 10 minutes.
- Prends de l'eau et des vêtements adaptés à l'activité.
- Augmente l'effort petit à petit, sans négliger la récupération.
- Note la durée et ton ressenti après la séance.

Astuce d'ancien élève :
Quand je voulais tout faire dès la première semaine, je finissais par abandonner. Bloquer 20 minutes dans mon agenda m'a davantage aidé qu'un programme compliqué. Si tu rates une séance, reprends simplement au prochain créneau, sans chercher à la « rattraper » en forçant.

Ce qu'il faut retenir

Pour entretenir ta santé, bouge régulièrement et choisis une activité adaptée à ton niveau. La constance compte davantage que les séances intenses occasionnelles.

- Vise progressivement 150 à 300 minutes d'activité modérée par semaine et du **renforcement musculaire régulier**.
- Échauffe-toi, augmente l'effort par étapes et prévois de la récupération.
- Note tes séances et ton ressenti pour suivre tes progrès.
- Arrête-toi en cas de douleur inhabituelle, de malaise ou d'essoufflement anormal.

Commence à ton rythme, reste attentif aux signaux de ton corps et demande conseil à un professionnel de santé si nécessaire. Une **routine réaliste et durable** t'aidera à persévérer.

Prévention santé environnement

Présentation de la matière :
En CAP Arts du bois, tu apprends à préserver ta santé et l'environnement. En marqueterie, sculpture ornemaniste ou tournage, tu relies la PSE aux **risques de l'atelier**.

Cette matière conduit à une épreuve de **coefficient 1**. En CCF, tu passes une évaluation pratique et orale de secourisme sur 5 points, puis un écrit de 50 minutes sur 15 points en dernière année.

Si tu relèves de l'examen final, l'épreuve est **écrite, dure une heure** et compte sur 20 points.

Conseil :
Je te conseille de réviser 15 minutes, 2 fois par semaine. Pars d'une situation d'atelier, comme le ponçage. Entraîne-toi à **identifier le danger**, expliquer le risque et justifier une prévention adaptée.

Prépare une fiche par thème et travaille les gestes de secours avec ton formateur. Pour progresser sereinement, reprends tes erreurs après chaque exercice. Évite les réponses vagues, explique toujours pourquoi tu proposes cette protection.

Table des matières

Chapitre 1 : Hygiène de vie et prévention des addictions ..... Aller
1. Prendre soin de ta santé au quotidien ..... Aller
2. Comprendre et prévenir les addictions ..... Aller
Chapitre 2 : Sexualité responsable : contraception et IST ..... Aller
1. Choisir une contraception ..... Aller
2. Comprendre et prévenir les IST ..... Aller
3. Agir dans une situation concrète ..... Aller
Chapitre 3 : Ressources et risques de notre environnement ..... Aller
1. Comprendre les ressources de l'environnement ..... Aller
2. Repérer les risques dans l'atelier ..... Aller
3. Agir et vérifier sur le terrain ..... Aller
Chapitre 4 : Droits au travail, prévention et premiers secours ..... Aller
1. Connaître tes droits et tes devoirs ..... Aller
2. Prévenir les risques dans l'atelier ..... Aller
3. Réagir face à un accident ..... Aller
Chapitre 5 : Budget, achats et assurances du consommateur ..... Aller

1. Préparer ton budget ..... Aller
2. Acheter sans dépasser ton budget ..... Aller
3. Comprendre tes assurances ..... Aller

Chapitre 1 : Hygiène de vie et prévention des addictions

1. Prendre soin de ta santé au quotidien :

Les habitudes qui aident :
Une bonne hygiène de vie, ce sont des habitudes qui t'aident à garder de l'énergie et à rester attentif. Essaie de dormir à des horaires assez réguliers, de manger varié, de boire de l'eau et de bouger un peu chaque jour.

Au poste de travail :
En atelier, la fatigue peut te faire perdre en précision. Prends ta pause, bois de l'eau et signale à ton professeur ou à ton tuteur si tu te sens étourdi ou épuisé. Ne reprends pas une machine si tu n'es plus assez vigilant.

Exemple d'organisation :
Tu dois sculpter une pièce pendant une séance de 3 heures. Avant de commencer, prépare ton établi et ton eau, puis fais une pause prévue au milieu de la séance. Si ta main tremble ou si tu bâilles sans arrêt, arrête-toi et préviens ton encadrant.

Mini cas concret et livrable attendu :
En stage, tu as 2 heures de tournage à effectuer après une mauvaise nuit. Tu préviens ton tuteur avant de démarrer, vous réorganisez le travail et tu réalises d'abord une tâche sans machine dangereuse. Livrable attendu : un relevé de 3 actions de prévention dans ton carnet de stage.

Ta checklist avant une tâche en atelier :

- Tu te sens suffisamment reposé et attentif.
- Tu as bu de l'eau et pris ta pause si nécessaire.
- Tu connais les consignes de la machine ou de l'outil.
- Tu portes les équipements de protection prévus.
- Tu préviens l'encadrant si ton état gêne ton travail.

2. Comprendre et prévenir les addictions :

Repérer les risques :
Une addiction peut concerner l'alcool, le tabac, le cannabis, certains médicaments ou des jeux. Elle se caractérise notamment par une difficulté à contrôler une consommation ou un comportement, malgré ses conséquences. Demander de l'aide est une démarche utile, pas une faute.

Protéger ta sécurité et celle des autres :
L'alcool, le cannabis et certains médicaments peuvent diminuer l'attention et ralentir les réflexes. En atelier, une erreur près d'une scie, d'un tour ou d'un outil tranchant peut

blesser quelqu'un. Ne conduis pas et ne travaille pas sur une machine si ta vigilance est altérée.

Qui fait quoi en cas de danger ?
Si tu remarques qu'un camarade semble désorienté ou incapable de travailler sans danger, éloigne-le de la machine et préviens immédiatement le professeur, le tuteur ou le responsable. Ne le laisse pas repartir seul en voiture. En urgence, appelle le 112 ou le 15.

Exemple d'alerte en atelier :
Un camarade paraît somnolent avant une séance de tournage. Tu ne cherches pas à savoir ce qu'il a consommé. Tu lui demandes de s'éloigner du tour, puis tu avertis l'encadrant. Le responsable sécurise le poste et organise la suite selon les règles de l'établissement.

Les acteurs de la prévention :

Acteur	Action attendue
Toi	Respecter les consignes et signaler un danger sans attendre.
Professeur ou tuteur	Mettre la personne et le groupe en sécurité, puis appliquer la procédure prévue.
Service de santé	Écouter, conseiller et orienter vers une aide adaptée.

En entreprise, l'employeur doit prévenir les risques professionnels et organiser la sécurité. Toi aussi, tu dois prendre soin de ta santé et de celle des autres, selon ta formation et tes possibilités. Si une consommation t'inquiète, parle à un professionnel de santé ou à un adulte de confiance.

Ce qu'il faut retenir

Une bonne hygiène de vie soutient ta vigilance et ta sécurité. En atelier, adapte le travail à ton état et signale toute difficulté à ton encadrant.

- Préserve ton **repos et ton hydratation**, prends tes pauses et porte les protections prévues.
- Ne travaille pas sur une machine si tu es épuisé ou si une substance altère tes réflexes.
- Face à un camarade en danger, éloigne-le de la machine et préviens un responsable. En urgence, appelle le 112 ou le 15.
- Pour une consommation préoccupante, demande conseil à un **professionnel de santé** ou à un adulte de confiance.

Prévenir les risques est une responsabilité partagée : tu contribues à protéger ta santé et celle des autres en donnant l'alerte sans attendre.

Chapitre 2 : Sexualité responsable : contraception et IST

1. Choisir une contraception :

À quoi ça sert :
La contraception sert à éviter une grossesse. Il existe plusieurs méthodes, comme la pilule, l'implant, le dispositif intra-utérin (DIU) et le préservatif. Le choix dépend de ta santé, de tes préférences et de ta situation. Un professionnel de santé peut t'aider à trouver une méthode adaptée.

Ce qu'il faut retenir :
La plupart des contraceptions ne protègent pas des infections sexuellement transmissibles, ou IST. Le préservatif externe ou interne aide à prévenir la grossesse et protège contre la plupart des IST. Pour une protection plus complète, tu peux associer un préservatif à une autre contraception.

Exemple de double protection :
Tu utilises une pilule pour éviter une grossesse. Avec un nouveau partenaire, vous utilisez aussi un préservatif pour réduire le risque d'IST. Ces 2 protections n'ont pas le même rôle, elles se complètent.

Si un rapport n'était pas protégé :
En cas de rapport sans contraception, de préservatif déchiré ou mal utilisé, demande rapidement conseil à une pharmacie ou à un professionnel de santé. La contraception d'urgence est à prendre le plus tôt possible. Le choix et le délai dépendent de la méthode, alors n'attends pas.

En France, les préservatifs de certaines marques sont disponibles gratuitement en pharmacie pour les moins de 26 ans, sans ordonnance. Selon l'Assurance Maladie, il est aussi possible de demander un dépistage de 5 IST en laboratoire, sans ordonnance ni rendez-vous, avec une prise en charge à 100 % pour les moins de 26 ans.

2. Comprendre et prévenir les IST :

Comment elles se transmettent ?
Les IST sont des infections qui se transmettent notamment lors de rapports sexuels. Elles peuvent être causées par des bactéries ou des virus. Le VIH, la chlamydia, la gonorrhée, la syphilis et le papillomavirus en sont des exemples. Certaines infections se soignent, d'autres nécessitent un suivi médical.

Les signes et le dépistage :
Une IST peut ne provoquer aucun signe visible. N'attends donc pas d'avoir mal pour demander un dépistage après un rapport à risque. Des douleurs, des écoulements inhabituels ou des lésions sont aussi des raisons de consulter rapidement un professionnel de santé.

En laboratoire, le dépistage peut comprendre une analyse d'urine, un prélèvement ou une prise de sang, selon l'infection recherchée. Les CeGIDD proposent aussi des informations et des dépistages gratuits. Un résultat positif ne se gère pas seul, suis les conseils d'un professionnel et informe tes partenaires concernés.

Les gestes de prévention :

- Utilise un préservatif à chaque rapport avec un nouveau partenaire, ou tant que vous n'avez pas fait le point sur le dépistage.
- Vérifie la date de péremption et l'état de l'emballage avant d'utiliser un préservatif.
- Demande conseil sur les vaccins contre le papillomavirus et l'hépatite B.
- En cas de doute ou de symptôme, consulte plutôt que d'essayer de te soigner seul.

Le préservatif réduit le risque de nombreuses IST, mais ne protège pas complètement contre toutes les infections, notamment celles qui peuvent toucher des zones de peau non couvertes. La vaccination contre le papillomavirus et l'hépatite B contribue aussi à la prévention.

Repères pratiques :

Situation	Réflexe utile
Rapport sans préservatif ou préservatif abîmé	Demande rapidement conseil pour la contraception d'urgence et le dépistage.
Nouveau partenaire	Parlez du préservatif et du dépistage, sans pression ni jugement.
Symptôme inhabituel	Consulte rapidement, même si le symptôme semble léger.
Test positif	Suis le traitement indiqué et préviens les partenaires concernés.

3. Agir dans une situation concrète :

Mini cas pratique :
Après un rapport, tu remarques que le préservatif s'est déchiré. Tu ne cherches pas à deviner le niveau de risque et tu ne culpabilises pas. Tu notes l'heure et la date, puis tu demandes conseil dès que possible à une pharmacie ou à un professionnel de santé.

Étapes et résultat attendu :

- Étape 1 : Demande rapidement conseil sur la contraception d'urgence si une grossesse est possible.
- Étape 2 : Demande si un dépistage des IST est indiqué, et à quel moment le réaliser.
- Étape 3 : Note les consignes reçues et les dates de suivi, par exemple dans ton téléphone.
- Étape 4 : En cas de symptôme ou de résultat positif, reprends contact avec un professionnel et suis ses recommandations.

Le livrable attendu est un plan d'action personnel en 3 points : le professionnel à contacter, la démarche à effectuer et la date de suivi. Comme quand tu prépares ton matériel à l'atelier, noter les étapes évite d'oublier une consigne importante.

Une démarche sans jugement :
Ta santé sexuelle relève de ta vie privée. Tu peux poser des questions à un médecin, une sage-femme, un pharmacien ou un centre de santé sexuelle. En parler tôt aide à choisir une contraception, à accéder au dépistage et à agir sans perdre de temps.

Exemple de phrase pour demander conseil :
« J'ai eu un rapport où le préservatif s'est déchiré. Peux-tu m'indiquer quoi faire pour la contraception d'urgence et le dépistage ? » C'est une demande claire, et les professionnels sont là pour t'accompagner.

Ce qu'il faut retenir

Choisis ta contraception selon ta situation et demande conseil à un professionnel. Pour protéger ta santé sexuelle, retiens ces réflexes :

- Associe si besoin **préservatif et contraception** : le préservatif réduit aussi le risque de nombreuses IST.
- Après un rapport à risque ou un préservatif abîmé, demande rapidement conseil sur la **contraception d'urgence** et le dépistage.
- Fais-toi dépister même sans symptôme et consulte en cas de signe inhabituel. Suis les recommandations reçues.
- Renseigne-toi sur les vaccins contre le papillomavirus et l'hépatite B.

Tu peux parler sans jugement à un professionnel de santé. Note les démarches et les dates de suivi pour agir sans délai.

Chapitre 3 : Ressources et risques de notre environnement

1. Comprendre les ressources de l'environnement :

Les ressources autour de toi :
Une ressource est un élément utile à nos activités. Dans ton atelier, tu utilises du bois, de l'eau, de l'électricité et parfois des produits de finition. Certaines ressources se renouvellent, mais seulement si on les gère avec soin.

Des ressources à préserver :
Le bois vient des forêts, qui abritent aussi des espèces vivantes et stockent du carbone. Choisir une essence adaptée, limiter les chutes et réutiliser les morceaux en bon état réduit le gaspillage. La gestion durable cherche à concilier production de bois et protection des forêts.

À l'atelier, économiser les ressources ne veut pas dire rogner sur la sécurité. Prépare ton débit avant de scier, éteins les machines inutilisées et évite de laisser couler l'eau. Ces gestes simples limitent les pertes et gardent ton poste plus ordonné.

Exemple de préparation d'un débit :
Tu dois réaliser 4 petits motifs dans une planche de 30 cm. Avant de couper, tu traces les pièces et repères les chutes réutilisables pour des essais de sculpture. Le livrable attendu est un plan coté indiquant les 4 pièces et les chutes conservées.

2. Repérer les risques dans l'atelier :

Les dangers liés au bois :
Une poussière fine peut être respirée sans que tu la voies. À force d'exposition, les poussières de bois peuvent provoquer des maladies graves, notamment des cancers des fosses nasales et des sinus. L'INRS recommande de réduire leur émission et de les capter à la source.

Les machines présentent aussi des risques de coupure, d'écrasement ou de projection. Les vernis, colles et solvants peuvent irriter la peau ou les voies respiratoires. Le bruit, les gestes répétés et le port de pièces lourdes fatiguent également ton corps.

Les bons réflexes au bon moment :
Avant de commencer, vérifie que l'aspiration fonctionne, que les protections sont en place et que tu connais la consigne de la machine. Pendant le travail, garde tes mains à distance de l'outil et ne retire jamais un copeau à la main quand la machine tourne.

Après le travail, arrête la machine avant le nettoyage. Utilise l'aspiration prévue, pas un balai qui remet les poussières en suspension. Si tu remarques une panne, une odeur inhabituelle ou un protecteur absent, arrête-toi et préviens ton enseignant ou ton responsable.

Exemple de tournage :
Avant de façonner une pièce de 20 cm, tu vérifies son serrage, le protecteur et l'aspiration. Si la pièce bouge ou si un bruit inhabituel apparaît, tu arrêtes le tour et tu demandes un contrôle. Le livrable attendu est une fiche de vérification complétée avant la reprise.

3. Agir et vérifier sur le terrain :

Qui fait quoi ?
Toi, tu appliques les consignes, portes les équipements prévus et signales les anomalies. Ton enseignant ou ton responsable organise le travail, vérifie les équipements et t'explique les procédures. En cas d'accident ou de danger immédiat, tu arrêtes l'activité et tu alertes sans attendre.

Les produits doivent rester dans leur contenant identifié. Lis l'étiquette et les consignes avant usage, referme le récipient après chaque utilisation et ne mélange jamais des produits. Pour les déchets, suis les consignes de l'atelier et ne verse pas de produit dans l'évier.

Ta vérification avant, pendant et après :

Moment	Ce que tu vérifies	Si tu repères un problème
Avant le travail	Protecteurs, aspiration et zone dégagée	Tu ne démarres pas et tu préviens
Pendant le travail	Bruit, vibrations, poussières et posture	Tu arrêtes si le danger est immédiat
Après le travail	Machine arrêtée et déchets triés	Tu suis les consignes de nettoyage
À tout moment	Incident, panne ou produit renversé	Tu alertes l'enseignant ou le responsable

Garder une trace utile :
Une fiche de poste ou une fiche de vérification permet de savoir ce qui a été contrôlé. Note les anomalies clairement, avec la machine concernée et le moment où tu les as observées. Ce suivi aide le responsable à corriger le problème avant qu'un autre élève soit exposé.

Astuce de terrain :
Prends une minute pour vérifier ton poste avant chaque séance. J'ai appris qu'un flexible d'aspiration débranché peut transformer une petite opération en nuage de poussière. Un contrôle rapide évite souvent de devoir tout nettoyer et protège ta santé.

Ce qu'il faut retenir

À l'atelier, préserve les ressources et protège ta santé en adoptant des gestes sûrs et réfléchis.

- Prépare tes découpes, réutilise les chutes et économise l'eau et l'électricité pour limiter le **gaspillage des ressources**.
- Avant d'utiliser une machine, vérifie les protections, l'aspiration et la zone de travail. Pendant l'activité, reste attentif aux poussières, au bruit et aux anomalies.
- Arrête la machine avant le nettoyage, trie les déchets et respecte les consignes concernant les produits.
- En cas de danger, de panne ou d'incident, arrête-toi et alerte ton responsable. Note clairement les anomalies constatées.

Un contrôle régulier et le respect des consignes réduisent les risques et contribuent à un **atelier plus sûr**.

Chapitre 4 : Droits au travail, prévention et premiers secours

1. Connaître tes droits et tes devoirs :

Tes droits en entreprise :
En apprentissage, tu es salarié. Tu as droit à une rémunération, à des congés payés et à une protection de ta santé. Tu peux aussi poser des questions et signaler une situation dangereuse à ton employeur ou à ton maître d'apprentissage.

Les obligations de l'employeur :
Ton employeur doit protéger ta santé et ta sécurité. Il doit évaluer les risques, t'informer, te former et organiser les secours. Selon Service-Public.fr, ces obligations concernent aussi les apprentis et les stagiaires.

Ton rôle au quotidien :
Tu dois respecter les consignes, utiliser les protections demandées et prendre soin de ta sécurité et de celle des autres. Si tu ne connais pas une machine ou un produit, demande une démonstration avant de commencer. Ce n'est pas un manque d'autonomie, c'est un réflexe professionnel.

Exemple d'utilisation d'une machine :
On te demande d'utiliser une scie dont le protecteur est mal fixé. Ne démarre pas la machine. Préviens ton responsable et attends qu'elle soit réparée ou remplacée. Un délai de quelques minutes vaut mieux qu'une blessure qui peut t'empêcher de travailler pendant des semaines.

2. Prévenir les risques dans l'atelier :

Repérer les dangers :
Dans un atelier du bois, les risques courants sont les coupures, les projections, le bruit, les poussières, les produits de finition et les troubles liés aux gestes répétitifs. Un danger devient un risque quand tu peux y être exposé pendant ton travail.

Choisir les bons réflexes :

- Range les outils après usage et garde les passages dégagés.
- Utilise les protections prévues, comme les lunettes ou les protections auditives.
- Vérifie que les carters et dispositifs de sécurité sont en place.
- Respecte les consignes pour les colles, vernis et solvants, et referme les contenants.

Agir si le danger est grave :
Si tu as un motif raisonnable de penser qu'un danger grave et imminent menace ta santé ou ta vie, alerte immédiatement ton employeur et éloigne-toi de la situation dangereuse.

Le droit de retrait ne signifie pas quitter l'atelier sans prévenir. Explique clairement le danger et attends les consignes de mise en sécurité.

Danger repéré	Réflexe immédiat	Qui prévenir
Protecteur de machine défectueux	Ne pas démarrer la machine	Responsable d'atelier
Poussières visibles dans l'air	Arrêter le travail si nécessaire et appliquer les consignes d'aspiration	Maître d'apprentissage
Produit renversé ou mal identifié	Ne pas le toucher sans consigne ni protection adaptée	Responsable d'atelier

Exemple de prévention au poste de ponçage :
Avant une séance de 30 minutes, tu vérifies l'aspiration, dégages la table et mets les protections prévues par l'atelier. À la fin, tu nettoies selon les consignes, sans disperser la poussière avec de l'air comprimé. Livrable attendu : un poste propre, rangé et prêt pour l'utilisateur suivant.

3. Réagir face à un accident :

Protéger, alerter, secourir :
En cas d'accident, commence par éviter le suraccident. Ne te mets pas en danger et ne touche pas une machine encore en marche. Fais prévenir le sauveteur secouriste du travail, ou appelle les secours selon la gravité et les consignes de l'entreprise.

Donner une alerte claire :
Indique l'adresse précise de l'atelier, l'accès à utiliser, la nature de l'accident, le nombre de victimes et leur état apparent. Ne raccroche pas avant que ton interlocuteur te le dise. Si possible, demande à une personne d'attendre les secours à l'entrée.

Faire les gestes adaptés :
Suis les consignes des secours et les gestes que tu as appris. Ne déplace pas une victime sauf si elle est exposée à un danger immédiat. N'improvise pas de soin et ne retire pas un objet planté dans une plaie. L'employeur doit prévoir une organisation des premiers secours connue du personnel.

Ta check-list avant et pendant le travail :

- Repère où se trouvent la trousse de secours et le moyen d'alerte.
- Demande qui est le sauveteur secouriste du travail dans l'atelier.
- Vérifie les protections et l'état de la machine avant de l'utiliser.
- Signale tout incident, même sans blessure, à ton responsable.
- En cas d'urgence, donne une adresse précise et reste disponible pour les secours.

Exemple d'alerte après une coupure :
Un camarade se coupe en travaillant le bois et saigne. Tu arrêtes l'activité sans toucher à la machine, tu préviens le responsable et le secouriste, puis tu suis leurs consignes. Si l'état de la victime paraît grave, une personne appelle le 15, le 18 ou le 112. Livrable attendu : une alerte transmise avec le lieu, la blessure et l'état de la victime.

Ce qu'il faut retenir

En apprentissage, tu as des droits et ton employeur doit protéger ta santé et ta sécurité. De ton côté, respecte les consignes et signale les dangers.

- Vérifie les machines et porte les protections adaptées. En cas de danger grave, alerte ton responsable et éloigne-toi de la situation.
- En cas d'accident, **protège et alerte** sans te mettre en danger. Donne aux secours le lieu précis et l'état de la victime.
- Repère à l'avance le matériel de secours et le sauveteur secouriste du travail.

Prévenir les risques et réagir avec méthode protège ta santé et celle de tes collègues.

Chapitre 5 : Budget, achats et assurances du consommateur

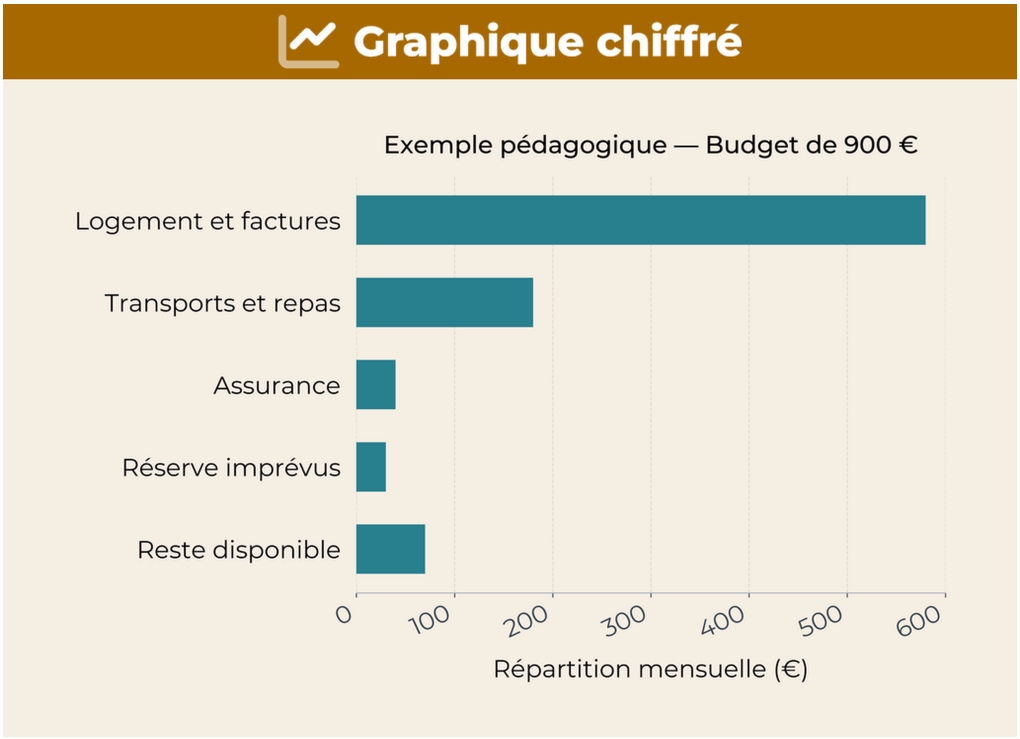
1. Préparer ton budget :

Faire le point :
Un budget te permet de comparer l'argent qui entre avec celui qui sort. Note tes revenus, comme ton salaire ou tes aides, puis tes dépenses fixes et variables. Garde une petite réserve pour les imprévus, même si elle ne représente que quelques euros par mois.

Calculer ce qu'il te reste :
Additionne tes revenus mensuels, puis retire tes dépenses. Le montant restant sert aux achats courants et à l'épargne. Pense aussi aux dépenses qui reviennent moins souvent, comme l'assurance annuelle, les fournitures ou un abonnement payé chaque trimestre.

Exemple de budget mensuel :
Tu reçois 900 € par mois. Tes dépenses prévues sont de 580 € pour le logement et les factures, 180 € pour les transports et les repas, et 40 € pour l'assurance. Il te reste 100 €. Tu peux en garder 30 € pour les imprévus.

Graphique chiffré

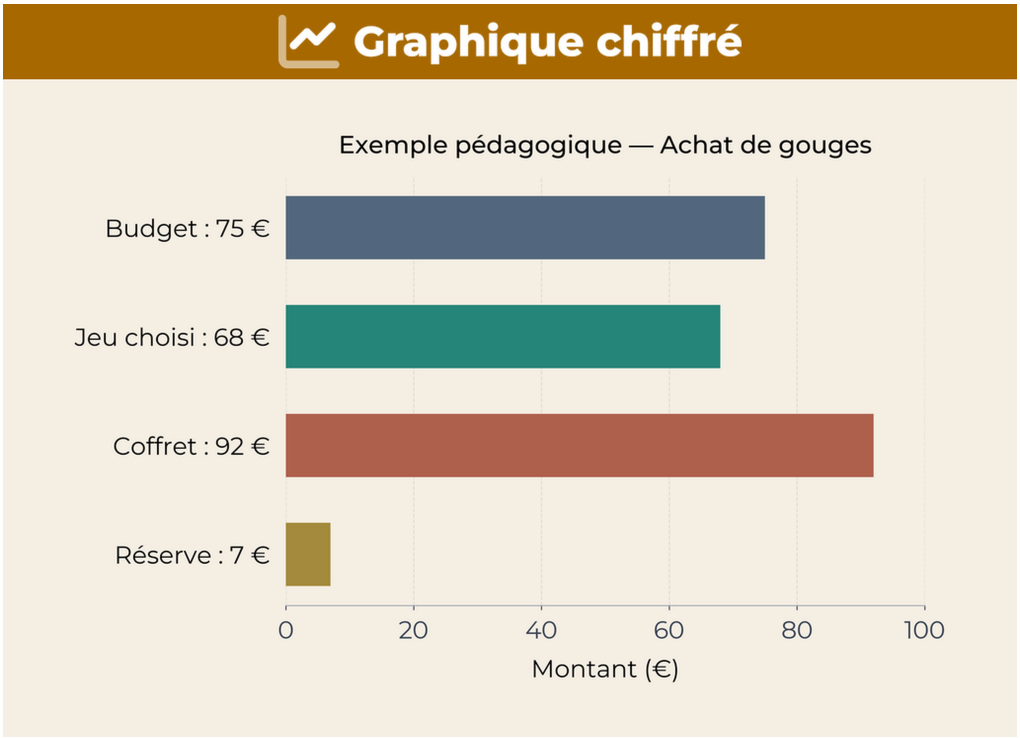


2. Acheter sans dépasser ton budget :

Comparer avant de choisir :
Pour un achat important, compare le prix total, la qualité, la durée d'utilisation et les frais de livraison. Un produit moins cher peut coûter davantage s'il s'use vite ou s'il faut acheter des accessoires séparément. L'Institut national de la consommation recommande de comparer les prix et les services associés.

Garder les preuves d'achat :
Avant de payer, vérifie les caractéristiques, le prix affiché et les conditions de vente. Après l'achat, conserve le ticket ou la facture, ainsi que les documents de garantie. En cas de problème, ces preuves t'aideront à expliquer ta demande au vendeur.

Exemple d'achat pour l'atelier :
Tu dois acheter un jeu de gouges à 68 € et tu as prévu 75 €. Le vendeur propose aussi un coffret à 92 €. Tu compares le contenu et choisis le jeu à 68 €, puis tu gardes 7 € pour une dépense imprévue.



Mini cas pratique :
Pour ton projet, tu as 120 € pour acheter du bois, de la colle et du papier abrasif. Tu notes les prix, additionnes les montants et vérifies le total avant de payer. Si le total dépasse 120 €, tu compares les produits ou demandes conseil à ton enseignant.

Livrable attendu : un budget d'achat daté, avec les produits, les prix, le total et les tickets conservés. Cette trace te permet de vérifier tes dépenses et de justifier les achats liés au projet.

Repères pratiques :

À vérifier	Ton réflexe
Le besoin	Définis ce que tu dois acheter avant d'aller en magasin.
Le prix total	Ajoute les frais de livraison et les accessoires nécessaires.

La qualité	Vérifie la solidité, l'usage prévu et les conditions de garantie.
La preuve	Garde le ticket, la facture et les échanges avec le vendeur.
Le paiement	Vérifie le montant avant de valider ou de signer.

3. Comprendre tes assurances :

À quoi sert une assurance :
Une assurance prévoit une protection financière pour certains dommages ou accidents. Lis les garanties, les exclusions, la franchise et le montant à payer. La franchise correspond à la somme qui peut rester à ta charge après un sinistre.

Vérifier tes obligations :
Si tu loues un logement, tu dois souscrire une assurance couvrant les risques locatifs. Vérifie chaque année que ton contrat correspond toujours à ta situation et conserve ton attestation. Les garanties facultatives peuvent couvrir d'autres dommages, mais elles ne sont pas toutes indispensables.

Réagir en cas de problème :
Après un sinistre, mets-toi d'abord en sécurité et préviens les personnes concernées. Ensuite, relève les informations utiles, prends des photos si tu peux le faire sans danger et contacte rapidement ton assureur. Suis le délai et les modalités indiqués dans ton contrat.

Exemple de vérification d'assurance :
Tu loues un studio et ton contrat coûte 12 € par mois. Tu vérifies qu'il couvre bien les risques locatifs, que la franchise te convient et que ton attestation est disponible. Tu ranges le document avec ton bail et tes factures importantes.

Astuce de terrain :
Quand tu achètes un outil ou du matériel pour travailler le bois, évite de décider dans la précipitation. J'ai souvent vu des élèves choisir le prix le plus bas sans vérifier l'usage prévu. Une comparaison rapide t'évite un achat mal adapté et protège ton budget.

Ce qu'il faut retenir

Établis un budget en recensant tes revenus, tes dépenses régulières et les frais moins fréquents, puis prévois une réserve pour les imprévus.

- Avant d'acheter, compare le **prix total**, la qualité, l'usage et les frais associés.
- Note tes achats dans un budget daté et conserve tickets, factures et garanties comme **preuves d'achat**.

- Pour tes assurances, vérifie les garanties, les exclusions et la franchise. Si tu loues un logement, assure les risques locatifs.

En cas de sinistre, assure ta sécurité, rassemble les informations utiles et contacte rapidement ton assureur. Une bonne préparation t'aide à maîtriser tes dépenses et à faire des choix adaptés.

Analyse stylistique en arts du bois

Présentation de la matière :
En CAP Arts du bois, l'Analyse stylistique t'apprend à reconnaître les époques, les formes et les décors. Que tu prépares l'option marqueteur, sculpteur ornemaniste ou tourneur, tu développes ton regard pour identifier et respecter le **style d'un ouvrage**.

Cette matière prépare l'épreuve Histoire des styles des arts du bois, un **examen final écrit** de **1 h 30**, coefficient 1, hors CCF. À partir de documents, tu analyses, compares ou classes des éléments stylistiques.

Conseil :
Prévois **15 minutes de révision**, 3 fois par semaine. Prépare une fiche par style avec une image, des repères chronologiques et quelques motifs caractéristiques. Ajoute un croquis personnel pour mieux mémoriser les formes et les proportions.

Entraîne-toi à comparer 2 meubles en décrivant leurs lignes et leurs ornements. Ne te contente pas de nommer un style, justifie ton choix avec des détails visibles. Si tu hésites, commence par ce que tu reconnais, puis précise progressivement ton analyse.

Table des matières

Chapitre 1 : Les arts du bois des origines au Moyen Âge ..... Aller
1. Des premiers outils aux savoir-faire antiques ..... Aller
2. Le bois au moyen âge ..... Aller
Chapitre 2 : Décors de la Renaissance et du Grand Siècle ..... Aller
1. Repérer les décors de la renaissance ..... Aller
2. Comprendre les décors du grand siècle ..... Aller
Chapitre 3 : Styles du XVIIIe siècle au Second Empire ..... Aller
1. Repérer les styles du xviiie siècle ..... Aller
2. Du style empire au second empire ..... Aller
Chapitre 4 : Du renouveau des arts décoratifs à nos jours ..... Aller
1. L'art nouveau et l'art déco ..... Aller
2. Du fonctionnalisme au design contemporain ..... Aller
3. Analyser les styles jusqu'à aujourd'hui ..... Aller
Chapitre 5 : Comparer et identifier les répertoires de styles ..... Aller
1. Observer les indices de style ..... Aller
2. Identifier et présenter une attribution ..... Aller

Chapitre 1 : Les arts du bois des origines au Moyen Âge

1. Des premiers outils aux savoir-faire antiques :

Le bois, un matériau ancien :
Depuis la Préhistoire, le bois sert à fabriquer des outils, des objets et des abris. Il se conserve rarement dans le sol, ce qui explique pourquoi les traces directes sont moins nombreuses que celles en pierre ou en os.

Des outils qui évoluent :
Au Néolithique, les haches en pierre polie facilitent l'abattage des arbres et le façonnage du bois. Plus tard, les outils en métal permettent des découpes et des assemblages plus précis. Pour analyser un objet, observe donc sa forme, ses traces d'outil et sa fonction.

Les arts du bois dans l'antiquité :
Dans l'Antiquité, le bois est utilisé pour le mobilier, les constructions et les objets décorés. Des artisans assemblent des pièces et peuvent enrichir certaines surfaces avec des matériaux différents. La marqueterie et l'incrustation montrent déjà le goût pour les contrastes et les motifs.

Exemple d'observation d'un décor :
Devant un fragment de meuble ancien, relève 3 éléments : le motif, les matériaux visibles et la manière dont les pièces semblent assemblées. Note ensuite ce que tu observes sans inventer une époque précise si aucun indice ne la confirme.

2. Le bois au moyen âge :

Des objets pour la vie quotidienne :
Au Moyen Âge, le bois est essentiel dans les maisons, les bâtiments et le mobilier. Les meubles doivent souvent être solides et pratiques. Certains sont aussi transportables, car les seigneurs et leur entourage se déplacent d'un lieu à l'autre.

Un matériau pour décorer et transmettre :
Le bois sculpté apparaît notamment dans les éléments religieux et le mobilier. Les formes et les motifs peuvent aider à reconnaître une période ou un usage, mais il faut croiser plusieurs indices. Un motif seul ne suffit pas à dater une œuvre avec certitude.

Repères pour comparer les périodes :

Période	Repère à retenir	Ce que tu peux observer
Préhistoire	Outils en pierre pour travailler le bois	Formes simples et usage pratique
Antiquité	Mobilier assemblé et décors incrustés	Motifs et matériaux associés
Moyen Âge	Objets utiles et bois sculpté	Fonction, assemblage et décor

Mini cas concret :
Tu étudies une photographie d'un coffre médiéval. En 15 minutes, repère 2 indices de fonction, 2 indices de fabrication et 1 motif décoratif. Le livrable attendu est une fiche de 5 observations, suivie d'une phrase expliquant pourquoi tu rattaches l'objet au mobilier médiéval.

Check-list d'observation :

- Repère la fonction probable de l'objet.
- Observe les assemblages sans les démonter.
- Décris les traces de taille ou de sculpture.
- Identifie les motifs et leur emplacement.
- Distingue ce que tu vois de ce que tu supposes.

En atelier, cette méthode t'évite une erreur fréquente : annoncer une période à partir d'un seul détail. Que tu sois marqueteur, sculpteur ornemaniste ou tourneur, relie toujours la forme, la technique et l'usage avant de proposer une interprétation.

Ce qu'il faut retenir

Le bois accompagne les sociétés depuis la Préhistoire, même si sa conservation est rare. Les techniques et les usages évoluent selon les périodes.

- Les outils en pierre, puis en métal, permettent de travailler le bois avec une **précision croissante**.
- Dans l'Antiquité, le mobilier associe parfois assemblages, marqueterie et incrustations.
- Au Moyen Âge, le bois sert aux objets pratiques, aux meubles transportables et aux décors sculptés.

Pour interpréter un objet, observe sa **fonction et sa fabrication**, ses matériaux et ses motifs. Croise plusieurs indices et distingue toujours tes observations de tes hypothèses.

Chapitre 2 : Décors de la Renaissance et du Grand Siècle

1. Repérer les décors de la renaissance :

Repères et influences :
La Renaissance se développe en France surtout aux 15e et 16e siècles. Les artistes redécouvrent les formes de l'Antiquité gréco-romaine : colonnes, frontons, médaillons et feuillages. Pour reconnaître cette période, observe l'équilibre des formes et la variété des motifs sculptés.

Motifs et techniques :
Tu peux rencontrer des rinceaux, des feuilles d'acanthe, des cartouches, des masques et des grotesques. Ces derniers mêlent souvent figures humaines, animaux et végétaux. Les motifs sont sculptés dans le bois, gravés ou repris en marqueterie selon l'objet.

Les modèles circulent aussi grâce aux dessins et aux gravures. En atelier, pense à distinguer le motif principal du fond, puis à repérer les axes et les répétitions. C'est une méthode simple pour comprendre comment le décor a été construit.

Exemple d'observation :
Sur un coffre inspiré de la Renaissance, tu repères un médaillon central, 2 pilastres sculptés et une frise de feuillages. Tu notes ces éléments dans un croquis, puis tu indiques lesquels sont en relief et lesquels sont gravés.

Élément observé	Indice à relever	Intérêt pour ton travail
Rinceau	Enroulement végétal	Suivre le sens du motif
Cartouche	Cadre ornemental	Repérer la composition centrale
Grotesque	Mélange de figures et de végétaux	Identifier un décor animé

Repères de terrain :

- Observe d'abord la forme générale du meuble.
- Repère ensuite les motifs qui se répètent.
- Note les différences de relief, de gravure ou d'incrustation.
- Ne confonds pas une inspiration Renaissance avec une pièce réellement ancienne.

2. Comprendre les décors du grand siècle :

Un décor au service du pouvoir :
Le Grand Siècle désigne principalement le 17e siècle, associé au règne de Louis XIV. Les décors des palais et du mobilier affirment le rang et la puissance. La composition devient

souvent plus majestueuse, avec des motifs ordonnés, des dorures et des contrastes marqués.

Matériaux et savoir-faire :
Les artisans travaillent le bois sculpté et doré, les placages et les matériaux contrastés. La marqueterie Boulle associe notamment des matériaux comme l'écaille et le métal. André-Charles Boulle réalise des meubles remarquables pour Louis XIV à partir de 1672.

Les arabesques et les grotesques restent présents, mais ils sont organisés avec élégance. Tu peux aussi trouver des rinceaux, des figures allégoriques et des ornements inspirés de l'architecture. Le décor doit s'accorder avec la forme du meuble, pas la masquer.

Exemple de mini-projet d'analyse :
Contexte : tu étudies un panneau de meuble de 30 × 20 cm inspiré du Grand Siècle. Étapes : trace les axes, relève 3 motifs, puis indique les matériaux possibles. Résultat : un croquis légendé en 20 minutes. Livrable attendu : une fiche d'analyse avec le dessin, les dimensions et 3 indices stylistiques.

À vérifier avant de conclure :
Un seul motif ne suffit pas pour dater un meuble. Compare le décor, la construction, les matériaux et l'état de surface. J'ai souvent vu des élèves se fier uniquement à une dorure, alors que celle-ci peut avoir été ajoutée ou restaurée plus tard.

Pour t'entraîner, observe une pièce ou une photographie pendant 5 minutes sans dessiner. Repère les grandes masses, puis fais un croquis rapide. Cette étape t'aide à éviter de te perdre dans les petits détails.

Question de contrôle	Ce que tu dois relever
Quelle est la composition ?	Axes, symétrie et emplacement des motifs
Quels matériaux semblent présents ?	Bois, placage, métal ou matériau contrasté
Quel est le relief ?	Sculpté, gravé, incrusté ou rapporté
Le décor est-il cohérent avec la forme ?	Rapport entre structure et ornement

Ce qu'il faut retenir

Pour reconnaître ces styles, observe la composition, les motifs, les matériaux et les techniques plutôt qu'un seul détail.

- À la Renaissance, repère les **formes antiques équilibrées**, les rinceaux, cartouches et grotesques.

- Au Grand Siècle, les décors plus majestueux expriment le pouvoir par l'ordre, les dorures et les matériaux contrastés.
- Distingue relief, gravure et incrustation, puis vérifie le lien entre ornement et forme du meuble.

Fais un croquis des axes et des motifs, puis compare plusieurs indices avant de proposer une datation : une dorure ou un motif peut avoir été ajouté ou restauré.

Chapitre 3 : Styles du XVIIIe siècle au Second Empire

1. Repérer les styles du xviiie siècle :

Louis XV et le style rocaille :
Au XVIIIe siècle, le style Louis XV privilégie le confort et les formes légères. Repère les lignes courbes, les pieds galbés et les motifs asymétriques inspirés des coquilles, des feuilles et des fleurs. En atelier, observe d'abord la silhouette générale du meuble.

Transition et louis XVI :
Vers 1760, des formes rocaille coexistent avec un retour aux lignes antiques. Sous Louis XVI, les formes deviennent plus droites et symétriques. Tu peux reconnaître des pieds fuselés, des cannelures, des nœuds, des guirlandes et des rangs de perles.

Repères pour les métiers du bois :
En marqueterie, cherche les motifs géométriques, les fleurs et les jeux de placages. En sculpture, observe les reliefs de feuilles et de rubans. Au tournage, note les profils réguliers et les balustres, sans attribuer un style sur un seul détail.

Exemple de comparaison :
Sur 2 pieds de meuble, l'un galbé et décoré d'une coquille évoque plutôt le Louis XV. L'autre, droit, cannelé et terminé par un pied effilé, correspond davantage au goût Louis XVI. Compare aussi leur symétrie.

Mini cas concret :
Tu examines un tiroir ancien en 15 minutes. Note sa forme, ses motifs et la disposition des placages, puis dessine 3 détails. Le livrable attendu est une fiche d'identification d'une page avec une hypothèse de style et 2 indices observés.

Repère	Indice visuel	À vérifier
Louis XV	Courbes et asymétrie	Pieds galbés, coquilles
Louis XVI	Symétrie et lignes droites	Cannelures, guirlandes
Empire	Formes imposantes et antiques	Aigles, palmettes, lauriers

2. Du style empire au second empire :

Le style empire :
Au début du XIXe siècle, le style Empire reprend des formes inspirées de l'Antiquité. Les meubles sont souvent massifs et symétriques. Les motifs comprennent des palmettes, des couronnes de laurier, des sphinx et des aigles. Les bronzes dorés soulignent certaines parties du meuble.

Restauration, louis-philippe et second empire :

Après l'Empire, les styles changent avec les régimes, mais les formes et les décors anciens restent recherchés. Sous le Second Empire, de 1852 à 1870, le goût éclectique mélange des références historiques, notamment à la Renaissance et au XVIIIe siècle. Les meubles décoratifs se multiplient.

Lire un meuble avec méthode :
Ne te fie pas uniquement à un motif. Observe ensemble la structure, les proportions, les assemblages visibles, les matériaux et le décor. Un meuble peut reprendre un style ancien tout en ayant été fabriqué plus tard. Cette distinction t'évite une attribution trop rapide.

Check-list d'observation :

- Repère d'abord la silhouette générale et la symétrie.
- Observe les pieds, les montants et les traverses.
- Note 2 ou 3 motifs décoratifs précis.
- Regarde les placages, les bois et les éléments métalliques.
- Formule une hypothèse, puis indique les indices qui la justifient.

Exemple d'analyse en atelier :
Pour une petite table, tu consacres 20 minutes à relever la forme du plateau, les pieds et les motifs. Tu dessines une vue de face et un détail à l'échelle 1:2. Le livrable attendu est une fiche de 5 observations, avec une attribution argumentée et une réserve si les indices se contredisent.

Astuce de terrain :
Sur ton croquis, sépare les observations des suppositions. Écris « pied fuselé » comme un fait, puis « probablement Louis XVI » comme une hypothèse. Cette habitude rend ton analyse plus solide et aide l'équipe à comprendre tes choix de restauration ou de reproduction.

Ce qu'il faut retenir

Pour identifier un meuble, commence par sa silhouette, sa symétrie et ses proportions, puis examine les matériaux et les détails décoratifs.

- Louis XV : **courbes et asymétrie**, pieds galbés et motifs rocaille.
- Louis XVI : lignes droites et symétrie, pieds fuselés et cannelures.
- Empire : formes massives et antiques, palmettes, lauriers ou aigles.
- Second Empire : **mélange de styles historiques**, notamment Renaissance et XVIIIe siècle.

Distingue toujours tes observations de ton hypothèse : un décor ancien ne prouve pas que le meuble date de cette époque. Appuie ton attribution sur plusieurs indices concordants.

Chapitre 4 : Du renouveau des arts décoratifs à nos jours

1. L'art nouveau et l'art déco :

Un art inspiré par la nature :
À la fin du XIXe siècle, l'art nouveau renouvelle les arts décoratifs. Les artisans s'inspirent des plantes, des fleurs et des lignes courbes. Le mobilier, les objets et le décor intérieur sont pensés comme un ensemble cohérent.

Pour reconnaître ce style, observe les formes qui semblent pousser ou onduler. En bois, elles se traduisent par des pieds courbés, des motifs sculptés et des placages qui suivent le dessin. Cette observation t'aide à choisir une technique adaptée.

Des lignes plus géométriques :
Après la Première Guerre mondiale, l'art déco privilégie les formes simples, symétriques et géométriques. L'Exposition internationale des arts décoratifs et industriels modernes, organisée à Paris en 1925, contribue à faire connaître ce style.

Les bois précieux, les contrastes de couleurs et les surfaces polies sont appréciés. En marqueterie, tu peux repérer des motifs en éventail ou en zigzag. En sculpture, les volumes sont souvent nets et réguliers.

Le Musée des Arts décoratifs de Paris souligne notamment l'emploi de bois aux veinages marqués dans le mobilier Art déco.

Exemple de comparaison :
Observe 2 meubles. Le premier présente des courbes végétales et des lignes souples, il évoque l'art nouveau. Le second utilise des formes géométriques et des placages contrastés, il évoque l'art déco. Note 3 indices pour chacun.

2. Du fonctionnalisme au design contemporain :

Des formes pensées pour l'usage :
Au XXe siècle, certains créateurs simplifient les objets et donnent la priorité à leur fonction. Les formes deviennent plus sobres, les décors moins nombreux et la fabrication peut associer travail manuel et production industrielle.

Pour analyser une pièce, demande-toi à quoi elle sert, comment elle tient et quels matériaux la composent. Un objet simple n'est pas forcément facile à fabriquer. La précision des assemblages et des finitions reste essentielle.

Des techniques anciennes toujours présentes :
Les métiers du bois ne disparaissent pas avec le design moderne. Le tournage permet de créer des formes régulières, la sculpture apporte du relief et la marqueterie compose des images avec des placages de couleurs différentes.

J'ai souvent vu des élèves vouloir ajouter trop de détails. Commence par repérer la forme générale et les assemblages. Ensuite, observe les ornements. Cette méthode t'évite de confondre décor, structure et fonction.

Exemple de mini-projet d'analyse :
Tu étudies un petit meuble contemporain en bois. En 30 minutes, relève 3 matériaux, 2 assemblages visibles et 1 détail décoratif. Le livrable attendu est une fiche d'analyse d'une page avec un croquis légendé et une datation stylistique argumentée.

3. Analyser les styles jusqu'à aujourd'hui :

Des créations actuelles et des choix responsables :
Aujourd'hui, les créateurs associent parfois savoir-faire traditionnel, outils numériques et matériaux réemployés. Les formes peuvent être très épurées ou reprendre des références anciennes. Le style se comprend en reliant l'apparence de l'objet à son époque et à son usage.

Ne date pas une pièce à partir d'un seul indice. Un bois foncé ne suffit pas à prouver qu'elle est ancienne. Croise la forme, les assemblages, les traces d'outils, les matériaux et la qualité de fabrication.

Repères pratiques pour ton analyse :
Quand tu observes un meuble ou un objet, avance toujours dans le même ordre. Cette routine t'aide à décrire ce que tu vois avant de proposer un style. Elle est utile en atelier, en stage et lors d'une épreuve d'analyse.

- Repère la forme générale et l'usage de l'objet.
- Observe les lignes, les motifs et les proportions.
- Identifie les bois, les placages et les autres matériaux.
- Note les techniques visibles, comme le tournage ou la sculpture.
- Justifie ton hypothèse avec au moins 2 indices précis.

Repère	Ce que tu peux observer	Piste de style
Lignes courbes	Motifs végétaux, formes souples	Art nouveau
Géométrie	Symétrie, éventails, contrastes	Art déco
Décor réduit	Forme simple, usage mis en avant	Design moderne ou contemporain

Exemple d'analyse sur le terrain :
En stage, tu observes un guéridon avec un plateau en placage, un pied tourné et peu de décor. En 15 minutes, dessine-le, indique 2 matériaux et 2 indices stylistiques. Le livrable attendu est un croquis légendé accompagné d'une hypothèse de style justifiée.

Ce qu'il faut retenir

L'évolution des arts décoratifs se lit dans les formes, les matériaux et les usages. **L'art nouveau** privilégie les courbes inspirées de la nature, tandis que **l'art déco** mise sur la géométrie, la symétrie et les contrastes. Le design moderne simplifie le décor au profit de la fonction.

- Relie les lignes et motifs observés à un style possible.
- Examine matériaux, assemblages, techniques et usage.
- Appuie ta datation sur plusieurs indices précis.

Les techniques traditionnelles perdurent dans les créations contemporaines, parfois associées aux outils numériques et au réemploi. Décris d'abord l'objet, puis justifie ton hypothèse stylistique.

Chapitre 5 : Comparer et identifier les répertoires de styles

1. Observer les indices de style :

Une méthode d'observation :
Quand tu analyses un meuble ou un élément sculpté, ne te fie pas à un seul détail. Observe d'abord sa forme générale, puis les proportions, les motifs, les assemblages visibles et les matériaux. Cette méthode t'aide à repérer un style sans tirer de conclusion trop vite.

Les indices à relever :

- La forme : lignes droites, courbes, pieds tournés ou galbés.
- Le décor : coquilles, feuilles, fleurs, rubans ou formes géométriques.
- La composition : symétrie, répétition, équilibre ou asymétrie.
- La matière et la technique : bois massif, placage, marqueterie ou sculpture.

Un motif peut être repris à plusieurs époques. Pour éviter une attribution fragile, rassemble au moins 3 indices qui vont dans le même sens et note aussi ceux qui ne correspondent pas.

Comparer les répertoires :
Un répertoire de style regroupe des formes et des motifs souvent associés à une période. Le style Louis XV privilégie les courbes et les ornements inspirés de la nature, tandis que le style Louis XVI revient davantage aux lignes droites et aux références antiques.

Exemple de comparaison :
Sur 2 pieds de meuble, tu observes des courbes galbées et une coquille asymétrique sur le premier, puis des pieds droits et des perles régulières sur le second. Le premier évoque le style Louis XV, le second le style Louis XVI. Tu justifies chaque proposition avec plusieurs indices.

2. Identifier et présenter une attribution :

Du constat à l'hypothèse :
Commence par décrire ce que tu vois, sans nommer tout de suite un style. Ensuite, compare tes observations à des références fiables. Enfin, formule une hypothèse prudente, car un objet ancien peut avoir été restauré, transformé ou fabriqué plus tard dans un style inspiré du passé.

Les repères à comparer :

Répertoire	Indices fréquents	À vérifier

Louis XIV	Composition imposante, décor ordonné et symétrique	La richesse du décor ne suffit pas à dater l'objet
Louis XV	Courbes, formes galbées, motifs naturels ou rocaille	Vérifie plusieurs éléments, pas seulement un pied courbe
Louis XVI	Lignes droites, symétrie, motifs géométriques ou antiques	Un décor régulier peut aussi être une reprise plus tardive

Une fiche claire et utile :
Sur ta fiche, sépare les faits de ton interprétation. Indique l'objet observé, 3 indices formels, 2 motifs, les ressemblances avec une référence et les limites de ton attribution. Cette présentation est utile en atelier pour expliquer tes choix de dessin ou de décor.

Exemple de mini cas pratique :
En stage, tu étudies un panneau de 30 cm sur 20 cm destiné à une marqueterie. Tu prends 4 photos, relèves 3 motifs et compares 2 références. Tu repères une composition symétrique et des lignes droites, puis tu proposes une inspiration Louis XVI, sans affirmer une date certaine. Livrable attendu : une fiche d'analyse d'une page avec les photos annotées et les indices justifiés.

Ta check-list sur le terrain :

- Photographie l'objet de face et de détail, avec une règle pour donner l'échelle.
- Note au moins 3 indices de forme ou de décor.
- Compare l'objet à 2 références datées ou documentées.
- Distingue clairement tes observations de ton hypothèse.
- Rends une fiche d'une page, lisible et illustrée.

Ce qu'il faut retenir

Pour identifier un style, décris d'abord l'objet sans conclure trop vite, puis confronte tes observations à des références fiables.

- Relève au moins **trois indices concordants** parmi les formes, motifs, composition, matériaux et techniques.
- Compare les répertoires : Louis XV privilégie les courbes et les motifs naturels, tandis que Louis XVI favorise les lignes droites, la symétrie et les références antiques.
- Sur ta fiche, distingue les **faits observés** de ton hypothèse et mentionne les limites possibles, comme une restauration ou une inspiration plus tardive.

Appuie ton attribution sur plusieurs indices et références. Présente-la comme une **hypothèse prudente**, illustrée par des photos et clairement justifiée.

Technologie générale

Présentation de la matière :
En CAP Arts du bois, la **Technologie générale** est commune aux options marqueteur, sculpteur ornemaniste et tourneur. Tu étudies les propriétés des bois, leur séchage, les colles, les outils, les finitions et les règles de sécurité.

Tu prépares l'épreuve Technologie et prévention des accidents, de coefficient 2, en examen final ponctuel, hors CCF. La partie générale comporte un **écrit de 1 h**, noté sur 20. Elle est complétée par un oral de technologie de spécialité de 20 minutes, après 20 minutes de préparation.

Conseil :
Je te conseille de réviser **15 minutes**, 3 fois par semaine. Prépare des fiches associant chaque matériau ou outil à son usage et aux précautions nécessaires. Ajoute un **exemple d'atelier** pour rendre chaque notion concrète.

Entraîne-toi ensuite sur des sujets écrits chronométrés. Explique tes choix plutôt que de réciter uniquement des définitions. Si tu hésites, demande une démonstration à ton enseignant, puis reformule les étapes avec tes mots.

Table des matières

Chapitre 1 : Reconnaître les bois et leurs propriétés ..... Aller
1. Observer et reconnaître une essence ..... Aller
2. Relier les propriétés au travail ..... Aller
Chapitre 2 : Choisir, sécher et préparer les bois d'œuvre ..... Aller
1. Choisir et débiter le bois ..... Aller
2. Sécher et contrôler l'humidité ..... Aller
3. Préparer le bois avant l'usinage ..... Aller
Chapitre 3 : Colles et finitions : propriétés et usages ..... Aller
1. Choisir et utiliser la colle ..... Aller
2. Comprendre les finitions ..... Aller
3. Organiser ton travail à l'atelier ..... Aller
Chapitre 4 : Outillage manuel et machines à bois ..... Aller
1. Choisir et utiliser l'outillage manuel ..... Aller
2. Comprendre le rôle des machines ..... Aller
3. Travailler en sécurité et organiser ton poste ..... Aller
Chapitre 5 : Prévenir les accidents et les risques d'atelier ..... Aller
1. Repérer les dangers avant de commencer ..... Aller

2. Travailler en sécurité avec les outils et les machines ..... Aller
3. Garder un atelier propre et réagir aux incidents ..... Aller

Chapitre 1 : Reconnaître les bois et leurs propriétés

1. Observer et reconnaître une essence :

Les premiers indices :
Pour reconnaître un bois, observe sa couleur, son veinage, ses pores et son odeur. Regarde plusieurs faces, car le bout du bois montre souvent mieux les cernes et les vaisseaux que la face longitudinale.

Les feuillus, comme le chêne, le hêtre ou le noyer, ont généralement des pores visibles. Les résineux, comme le pin ou l'épicéa, montrent souvent des cernes et des poches de résine. Ces indices orientent ton identification, sans suffire toujours à confirmer l'essence.

Comparer sans se fier à un seul signe :
Une teinte peut changer avec l'âge, la lumière, le séchage ou la finition. Compare plutôt plusieurs indices à la fois et examine une chute fraîchement rabotée. En atelier, note tes observations avant de choisir l'outil ou de commencer la pièce.

Exemple : un bois clair au grain fin peut faire penser au hêtre, mais la couleur seule ne permet pas de l'affirmer. Observe aussi les pores, les cernes et le dessin du fil, puis compare avec un échantillon identifié.

Essence	Indices à observer	Usages possibles en atelier
Chêne	Grain marqué, pores visibles	Sculpture, tournage, éléments de mobilier
Hêtre	Teinte claire, grain assez fin	Tournage, petits objets, sculpture
Noyer	Teinte brune, veinage décoratif	Marqueterie, sculpture, objets décoratifs
Pin	Cernes marqués, parfois résineux	Essais, pièces simples, éléments décoratifs

2. Relier les propriétés au travail :

Dureté, densité et fil :
La dureté indique la résistance du bois à la pénétration et aux marques. La densité donne une idée de son poids pour un volume donné. Un bois dur ou dense peut demander davantage d'effort à la coupe, mais le fil et l'état de l'outil comptent aussi.

Le bois travaille selon le sens de ses fibres. Si tu attaques à contre-fil, l'outil risque d'arracher la surface. En sculpture, suis le fil autant que possible. Au tour, vérifie le sens de montage et avance progressivement pour garder une coupe propre.

Humidité, stabilité et choix de l'essence :
Le bois échange de l'humidité avec l'air. En séchant, il peut se rétracter, se déformer ou se fendre. Avant de fabriquer, vérifie qu'il est adapté à l'usage et qu'il a été stocké

correctement. La densité varie aussi avec l'humidité, donc évite les comparaisons imprécises entre pièces.

Pour une marqueterie, regarde surtout la couleur, le veinage et l'épaisseur régulière. Pour une sculpture, pense à la finesse des détails et au risque d'éclats. Pour un tournage, choisis une pièce saine, bien équilibrée et sans défaut dangereux.

Contrôle rapide avant de commencer :

- Repère l'essence supposée et note les indices qui t'y font penser.
- Examine les 2 faces et les bouts pour repérer le fil, les nœuds et les fentes.
- Vérifie que le bois ne présente pas d'humidité ou de déformation gênante.
- Choisis l'outil et le sens de travail en fonction du fil.

Mini cas concret en atelier :
Tu dois préparer 3 plaquettes pour une marqueterie de 10 cm sur 15 cm. Tu compares des chutes de noyer, de hêtre et de chêne, tu notes leur teinte et leur veinage, puis tu vérifies que chaque chute est plane et sans fente. Le livrable attendu est une fiche d'identification de 3 lignes et un jeu de 3 plaquettes repérées par essence.

Astuce de terrain :
Garde une petite boîte d'échantillons identifiés avec le nom de l'essence et la date. Quand tu hésites, compare une chute fraîchement coupée à tes références. C'est plus fiable que de décider uniquement d'après une photo ou une couleur déjà vernie.

Ce qu'il faut retenir

Pour identifier un bois, croise plusieurs indices et relie ses propriétés à ton projet.

- Observe couleur, veinage, pores, odeur et cernes sur plusieurs faces. Les feuillus ont souvent des pores visibles, les résineux des cernes marqués ou de la résine.
- Évalue la **dureté et densité**, le sens du fil et l'humidité : ils influencent la coupe, la stabilité et le risque de déformation.
- Vérifie les nœuds, fentes et déformations, puis adapte l'essence et l'outil à l'usage prévu.

Ne te fie pas à la couleur seule : compare tes observations à des échantillons identifiés. Un bois sain, bien choisi et travaillé dans le sens du fil facilite la réalisation.

Chapitre 2 : Choisir, sécher et préparer les bois d'œuvre

1. Choisir et débiter le bois :

Définir le besoin :
Avant de commander ou de débiter, note les dimensions finales, la quantité nécessaire et le sens des fibres souhaité. Prévois une marge pour les traits de scie, le rabotage et les défauts à éliminer. Ça évite de manquer de matière en plein travail.

Examiner chaque pièce :
Vérifie que le bois est adapté à l'ouvrage et repère les nœuds, les fentes, les déformations et les zones abîmées. Choisis ensuite les parties les plus saines pour les zones visibles ou délicates. Pour une marqueterie, pense aussi à réserver des placages aux teintes et aux motifs cohérents.

Organiser le débit :
Repère au crayon les pièces à prélever avant de scier. Oriente-les pour limiter les pertes et éviter qu'un défaut tombe au milieu d'une zone importante. À l'atelier, j'ai appris à faire un plan de débit simple avant de toucher à la scie, même pour une petite pièce.

Exemple de débit :
Tu dois fabriquer 4 éléments de 30 × 5 × 2 cm dans une planche de 130 × 12 × 3 cm. Tu traces les 4 longueurs en gardant une marge pour la coupe et le corroyage. Livrable attendu : un plan de débit coté et 4 pièces brutes repérées.

2. Sécher et contrôler l'humidité :

Comprendre l'intérêt du séchage :
Le séchage réduit l'eau contenue dans le bois et limite les changements de forme après fabrication. Un bois encore trop humide peut se rétracter, se fendre ou déformer ton assemblage. Le séchage naturel peut durer plusieurs mois, voire plusieurs années selon les conditions et les pièces.

Choisir la méthode et mesurer :
Le séchage à l'air est progressif. Le séchage en séchoir est piloté pour atteindre une humidité visée plus rapidement. Pour une pièce destinée à un intérieur, prends comme repère pratique une humidité proche de 8 à 12 %, puis vérifie les exigences du projet et les indications de ton atelier.

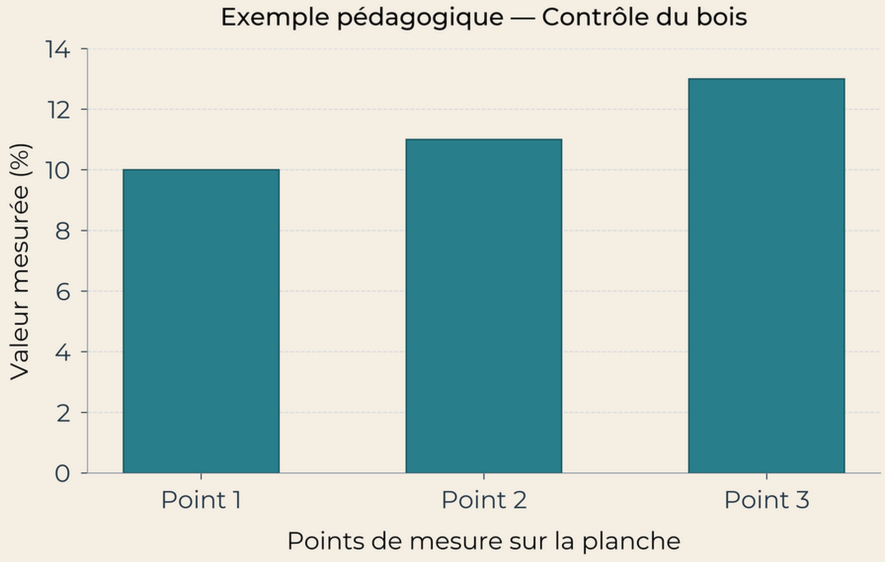
Un humidimètre permet un contrôle rapide. Mesure plusieurs endroits, car une seule lecture ne représente pas toujours toute la planche. Note les résultats et la date. Un bois doit aussi s'acclimater à l'atelier avant d'être usiné, surtout s'il vient d'un lieu plus froid ou plus humide.

Empiler sans piéger l'humidité :

Stocke les planches à plat, sur des supports réguliers et à l'abri de la pluie. Place des tasseaux secs et alignés entre les couches pour laisser l'air circuler. Évite le contact direct avec le sol et ne colle pas les pièces contre un mur humide.

Exemple de contrôle :
Tu mesures 3 points d'une planche et obtiens 10 %, 11 % et 13 %. Tu inscris les valeurs sur une fiche, puis tu compares avec la cible fixée pour le travail. Livrable attendu : une planche identifiée et une fiche de contrôle datée.

Graphique chiffré



3. Préparer le bois avant l'usinage :

Mettre les pièces en état :
Après acclimatation, retire les parties fendues ou trop abîmées, puis dégauchis une face et un chant de référence. Rabote ensuite à l'épaisseur voulue. Pour le tournage, garde assez de matière pour fixer la pièce et éliminer les défauts pendant la mise en forme.

Repérer et protéger :
Marque chaque pièce avec son numéro, son sens et son emplacement dans l'ouvrage. Cette habitude est utile quand plusieurs éléments se ressemblent. Si tu interromps le travail, tu retrouveras facilement l'ordre prévu et tu éviteras de retourner une pièce dans le mauvais sens.

Contrôle opérationnel :

- Définis les dimensions finales et la marge d'usinage.
- Repère les défauts et trace le débit avant la coupe.
- Mesure l'humidité à plusieurs endroits et note les résultats.

- Stocke les pièces à plat, sur tasseaux, à l'abri de l'eau.
- Identifie les pièces avant de les corroyer ou de les assembler.

Mini cas concret :
Pour un petit plateau de marqueterie de 20 × 15 cm, tu sélectionnes une âme stable et 6 placages, tu contrôles leur humidité, puis tu les laisses s'acclimater dans l'atelier. Tu prépares les surfaces et repères le sens du dessin. Livrable attendu : les pièces prêtes, identifiées et accompagnées d'une fiche de contrôle.

Ce qu'il faut retenir

Prépare ton bois avant l'usinage pour limiter les pertes et prévenir les déformations. Définis les dimensions finales, la quantité et le sens des fibres, puis inspecte les défauts et planifie le débit.

- Vérifie l'**humidité du bois** en plusieurs points et note les mesures. Pour un ouvrage d'intérieur, vise généralement 8 à 12 %.
- Fais sécher ou acclimater les pièces, puis stocke-les à plat, sur des tasseaux, à l'abri de l'eau.
- Retire les zones abîmées, prépare les faces de référence et **identifie chaque pièce** avant l'usinage.

Un débit réfléchi et un contrôle régulier t'aident à obtenir des pièces stables, adaptées à ton ouvrage et prêtes à travailler.

Chapitre 3 : Colles et finitions : propriétés et usages

1. Choisir et utiliser la colle :

Le rôle de la colle :
La colle assemble des pièces et contribue à la solidité de l'objet. Pour bien la choisir, regarde les matériaux à assembler, l'usage prévu et les indications du fabricant. Une colle ne remplace pas un ajustage précis : un joint mal ajusté reste fragile.

Les principales familles :
La colle vinylique, souvent blanche, convient à de nombreux assemblages en bois en intérieur. La colle polyuréthane peut être choisie pour certains usages exposés à l'humidité. Les colles de contact servent notamment à coller des placages selon les produits. Vérifie toujours l'étiquette avant de commencer.

Type de colle	À retenir	Point de vigilance
Vinylique	Adaptée à beaucoup d'assemblages en bois intérieur	Respecter le temps ouvert et le serrage indiqués
Polyuréthane	Peut convenir à certains assemblages exposés à l'humidité	Lire les consignes de sécurité et d'application
Contact	Utile pour certains placages et revêtements	Le positionnement doit être préparé avec soin

Préparer le collage :
Avant d'appliquer la colle, fais un montage à blanc et prépare les serre-joints. Étale une couche régulière, assemble les pièces, puis serre sans déformer l'ouvrage. Retire les bavures selon les consignes du produit, car des traces peuvent gêner la finition.

Exemple de collage :
Pour assembler 2 éléments d'un petit cadre, vérifie d'abord leur ajustage sans colle. Prépare les serre-joints, applique la colle, assemble les pièces, puis contrôle l'équerrage. Respecte ensuite le temps de serrage indiqué sur l'emballage.

2. Comprendre les finitions :

Le rôle de la finition :
Une finition protège la surface et modifie son aspect. Elle peut rendre le bois plus mat ou plus brillant, faire ressortir le veinage ou apporter une couleur. Le choix dépend de l'objet, de son usage et du rendu attendu par le client.

Les produits courants :

L'huile donne un aspect souvent proche du bois brut et s'entretient selon le produit. La cire apporte un toucher doux, mais ne convient pas à tous les usages. Le vernis forme un film protecteur. Une teinte modifie la couleur, mais ne protège pas forcément à elle seule.

Préparer et appliquer :
Fais un essai sur une chute de la même essence ou sur une zone cachée. Applique le produit conformément à sa notice, avec un outil propre. Respecte les temps de séchage et de recouvrement : ils varient selon le produit et les conditions de l'atelier.

Évite de couvrir une surface encore poussiéreuse ou de poser une couche trop épaisse. Pour les produits qui dégagent des vapeurs, lis l'étiquette et la fiche de données de sécurité, puis utilise la ventilation et les protections adaptées.

Exemple de choix de finition :
Pour un petit objet décoratif tourné, prépare une chute, applique une finition selon la notice, puis compare le rendu après séchage. Tu peux ainsi vérifier la couleur, le brillant et le toucher avant de traiter la pièce entière.

3. Organiser ton travail à l'atelier :

Mini cas concret :
Tu réalises un petit panneau marqueté de 20 cm sur 15 cm. Prépare les éléments, vérifie leur position à blanc, puis colle-les avec le produit prévu pour le support. Après séchage, applique la finition choisie sur un échantillon avant le panneau.

Le résultat attendu est un panneau assemblé sans décalage visible et une finition régulière. Ton livrable est le panneau terminé, accompagné d'une fiche indiquant la colle, la finition et les temps réellement respectés selon les notices.

Check-list avant de commencer :

- Vérifie que la colle et la finition conviennent à l'usage prévu.
- Lis l'étiquette et repère les consignes de sécurité.
- Prépare les outils, les serre-joints et les protections avant l'application.
- Fais un montage à blanc ou un essai de finition sur une chute.
- Note les temps de serrage et de séchage indiqués par le fabricant.

Erreur fréquente à éviter :
Ne choisis pas un produit uniquement parce qu'il est déjà ouvert sur l'établi. Une colle ou une finition inadaptée peut compromettre le résultat. En stage, j'ai appris qu'une petite vérification de l'étiquette évite souvent de devoir refaire une pièce.

Ce qu'il faut retenir

Choisis colle et finition selon les matériaux, l'usage et le rendu souhaité. Vérifie toujours les consignes du fabricant.

- La **colle adaptée** et un ajustage précis assurent un assemblage solide.
- Fais un montage à blanc, prépare les serre-joints et respecte les temps de serrage.
- Teste la finition sur une chute, puis respecte les temps de séchage et les précautions de sécurité.

Prépare ton poste et note les produits ainsi que les temps réellement respectés pour obtenir un résultat régulier et reproductible.

Chapitre 4 : Outillage manuel et machines à bois

1. Choisir et utiliser l'outillage manuel :

Les outils à main :
Dans l'atelier, choisis ton outil selon la forme à réaliser et la précision attendue. Le ciseau à bois sert à enlever de la matière ou à creuser, le maillet accompagne sa frappe, et la râpe affine une forme. Une lame bien affûtée demande moins d'effort et offre un meilleur contrôle.

Le geste et le maintien :
Fixe ta pièce avant de la travailler avec un étau, une presse ou des serre-joints. Garde tes mains hors de la trajectoire de coupe et avance par petites passes. En marqueterie, le scalpel sert à découper des placages, tandis qu'en sculpture, gouges et ciseaux suivent progressivement le motif tracé.

Exemple de préparation d'un ciseau :
Avant de creuser une petite mortaise, vérifie que le ciseau ne présente ni éclat ni jeu dans le manche. Fais un essai sur une chute, puis enlève environ 1 à 2 mm à chaque passe. Tu limites les arrachements et gardes la maîtrise du geste.

2. Comprendre le rôle des machines :

Des machines pour préparer et façonner :
Les machines permettent de débiter, mettre à dimension ou produire une forme régulière. La scie circulaire coupe, la dégauchisseuse crée une face de référence, et la raboteuse met la pièce à épaisseur. Le tour à bois fait tourner la pièce pendant que tu la façonnes avec un outil adapté.

Des usages selon ton option :
En marqueterie, la scie à chantourner aide à découper des contours fins. En sculpture ornemaniste, une machine peut préparer une pièce avant la finition manuelle. En tournage, le travail commence par un montage stable et un réglage adapté à la pièce et à l'outil.

Exemple de préparation d'un tournage :
Pour réaliser un cylindre de 30 cm, contrôle le serrage de la pièce, règle le support d'outil près du bois et fais tourner la machine à vide selon les consignes de l'atelier. Le livrable attendu est une pièce cylindrique régulière, sans arrachement important.

3. Travailler en sécurité et organiser ton poste :

Les vérifications avant démarrage :
Avant d'utiliser une machine, demande une démonstration si tu n'as pas été formé à ce modèle. Vérifie que le protecteur est en place, que la pièce est stable et que l'aspiration

fonctionne. Porte les protections adaptées, notamment contre le bruit et les poussières, selon les consignes de ton atelier.

Les bons réflexes pendant et après le travail :
Ne retire jamais un protecteur et ne passe pas les mains près d'un outil en mouvement. Arrête la machine avant tout réglage ou nettoyage. Attends l'arrêt complet avant de retirer les chutes, puis range les outils à main avec leur tranchant protégé.

Selon l'INRS, il faut utiliser les protecteurs adaptés, brancher l'aspiration et nettoyer le poste lorsque la machine est arrêtée. Dans l'atelier, cette routine évite de transformer une opération simple en accident ou en exposition inutile aux poussières.

Check-list de prise de poste :

À vérifier	Ton action
La pièce	Vérifie qu'elle est stable et correctement maintenue.
Le protecteur	Assure-toi qu'il est en place et adapté à l'opération.
L'aspiration	Mets-la en marche avant l'usinage.
Tes équipements	Porte ceux qui sont prévus par les consignes de l'atelier.
La zone de travail	Dégage les chutes et garde un passage libre.

Mini-cas de préparation d'une pièce :
Tu dois préparer un carrelet de 40 cm pour un exercice de tournage. Tu contrôles le maintien, les protecteurs et l'aspiration, puis tu suis la démonstration du professeur avant l'usinage. Résultat attendu : un carrelet prêt à être travaillé. Livrable : une pièce préparée et une fiche de contrôle remplie avec 5 vérifications.

Ce qu'il faut retenir

Choisis ton outil selon la forme et la précision recherchées, puis travaille progressivement pour garder le contrôle et éviter les arrachements.

- Maintiens fermement la pièce et garde tes mains hors de la trajectoire de coupe.
- Utilise chaque machine pour son rôle : débit, mise à dimension ou façonnage.
- Avant de démarrer, vérifie les **protecteurs en place**, la stabilité de la pièce et l'aspiration.
- Arrête la machine avant tout réglage ou nettoyage et porte les **protections adaptées**.

Un poste organisé et des **gestes maîtrisés** rendent le travail du bois plus sûr et plus précis.

Chapitre 5 : Prévenir les accidents et les risques d'atelier

1. Repérer les dangers avant de commencer :

Observer ton poste :
Avant de travailler, prends quelques instants pour regarder autour de toi. Repère les outils, les machines, les câbles, les pièces instables et les passages encombrés. En atelier, un accident arrive parfois pendant un geste banal, quand on est pressé ou distrait.

Comprendre les risques :
Une machine peut entraîner ou couper, un outil à main peut déraper, et une pièce mal fixée peut bouger brusquement. Les poussières de bois peuvent aussi irriter les voies respiratoires. Les colles et les produits de finition demandent de suivre les consignes de leur étiquette.

Selon l'INRS, les métiers du bois exposent notamment aux coupures, aux blessures, aux maladies respiratoires, aux allergies et aux chutes. Repérer le danger permet de choisir une mesure de prévention avant de commencer, plutôt que de réagir après un incident.

Agir si tu vois un danger :
Si un protecteur manque, si une machine fait un bruit inhabituel ou si une pièce bouge, arrête-toi. Ne tente pas de réparer seul un équipement que tu ne connais pas. Préviens ton enseignant ou ton responsable, puis attends son accord avant de reprendre.

- Éloigne-toi de la zone dangereuse.
- Empêche les autres de s'approcher si nécessaire.
- Signale précisément ce que tu as remarqué.

Exemple de repérage :
Tu remarques qu'un câble traverse le passage entre l'établi et la scie. Avant de démarrer, tu le fais déplacer ou sécuriser par la personne responsable. Tu évites ainsi qu'un camarade trébuche en transportant une pièce.

2. Travailler en sécurité avec les outils et les machines :

Préparer ton installation :
Fixe correctement ton bois avant de le scier, de le tourner ou de le sculpter. Choisis un outil adapté et vérifie qu'il est en bon état. Garde ton espace dégagé, avec les outils inutilisés rangés, pour éviter les gestes brusques et les chutes.

Respecter les protections :
Utilise une machine seulement après avoir reçu les explications nécessaires. Vérifie que ses protecteurs sont en place et que l'aspiration est raccordée. Ne retire jamais une protection pour gagner du temps. Les équipements de protection individuelle complètent les protections de la machine, ils ne les remplacent pas.

Pour le travail du bois, l'INRS recommande des protecteurs adaptés, le maintien des machines en bon état et le captage des poussières près de leur source. Si tu ne sais pas quel équipement porter, demande conseil avant de démarrer.

Adapter les gestes à l'activité :
Pour le tournage, vérifie que la pièce est bien serrée et qu'aucun outil ne traîne près des parties en rotation. Pour la sculpture ou la marqueterie, stabilise ton ouvrage et dirige toujours la lame loin de ta main d'appui. Attache les cheveux longs et évite les vêtements flottants.

Exemple de préparation d'un poste :
Avant de tourner une pièce de 30 cm, tu vérifies sa fixation, le réglage du support d'outil et la présence du protecteur prévu. Tu éloignes les chutes et tu contrôles l'aspiration. Si une vérification échoue, tu ne démarres pas et tu demandes de l'aide.

Situation	Réflexe de prévention
Pièce qui bouge	Arrêter et vérifier son maintien
Protecteur absent	Ne pas utiliser la machine et prévenir
Poussières visibles	Vérifier le captage et l'aspiration
Outil émoussé	Le signaler et demander son remplacement ou son affûtage

3. Garder un atelier propre et réagir aux incidents :

Limiter les risques liés aux poussières :
Branche l'aspiration prévue et vérifie qu'elle fonctionne. Le captage est plus efficace près de l'endroit où les poussières sont produites. Nettoie les surfaces quand les machines sont arrêtées, avec le matériel prévu. Évite de souffler la poussière ou de la disperser avec un balai.

L'INRS recommande de capter les poussières au plus près de leur émission et de nettoyer régulièrement l'atelier machine à l'arrêt, sans soufflette ni balai. Ce réflexe réduit la poussière remise en suspension dans l'air que tu respires.

Éviter les chutes et les efforts inutiles :
Range les chutes dans l'endroit prévu, garde les allées libres et essuie rapidement toute zone glissante selon les consignes de l'atelier. Pour déplacer une pièce lourde ou encombrante, demande de l'aide ou utilise le moyen de manutention adapté.

Réagir sans paniquer :
En cas de blessure ou de départ de feu, alerte immédiatement l'enseignant ou le responsable et applique les consignes affichées. Ne déplace pas une personne blessée si

cela risque d'aggraver son état. En cas de doute, éloigne-toi et laisse intervenir les personnes formées.

Exemple de mini-cas en atelier :
Après 20 minutes de ponçage, tu constates que l'aspiration ne capte plus les poussières. Tu arrêtes la ponceuse, préviens le responsable et ne reprends pas avant la vérification du système. Livrable attendu : une fiche de signalement indiquant la machine, le problème et l'heure de l'arrêt.

Ta check-list avant et après le travail :

- Avant : Mon poste est dégagé et ma pièce est stable.
- Avant : Les protections et l'aspiration sont en place.
- Pendant : Je garde mes mains hors des zones de coupe ou de rotation.
- Après : J'arrête la machine avant de nettoyer ou de ranger.
- Après : Je signale toute anomalie ou tout incident, même sans blessure.

Ce qu'il faut retenir

Avant de commencer, repère les dangers et prépare un poste de travail sûr. Adopte les bons réflexes pour prévenir les accidents.

- Vérifie la stabilité des pièces, l'état des outils et la présence des **protections de machine**.
- Garde les passages libres et utilise l'aspiration pour limiter les **poussières de bois**.
- Arrête-toi et préviens le responsable si tu constates une anomalie ou un équipement défectueux.

En cas d'incident, alerte immédiatement une personne responsable et suis les consignes de l'atelier. Ne reprends le travail qu'une fois le danger écarté.

Dessin technique

Présentation de la matière :
En CAP Arts du bois, options Marqueteur, Sculpteur ornemaniste ou Tourneur, tu apprends à lire et réaliser des **dessins d'exécution**. Tu travailles les échelles, les cotations, les vues et les coupes pour préparer la fabrication d'une pièce.

Cette matière participe à l'**épreuve de Dessin**, de coefficient 3, passée en examen final ponctuel, sans CCF. La partie Dessin technique consiste en un travail graphique de **1 h 30**, noté sur 20 points. L'ensemble dure 5 h 30 avec le dessin d'art appliqué.

Conseil :
Je te conseille de prévoir **2 séances hebdomadaires** de 20 minutes. Entraîne-toi sur une pièce simple liée à ton option. Commence par identifier les dimensions, puis construis les vues avant d'ajouter les cotes.

Garde 5 minutes pour **vérifier ton dessin**. Contrôle l'échelle, les alignements et les mesures oubliées. Si tu bloques, demande une correction ciblée à ton enseignant. Ne cherche pas immédiatement la vitesse, privilégie d'abord la précision.

Table des matières

Chapitre 1 : Conventions graphiques et cotation des plans ..... Aller
1. Lire les conventions graphiques ..... Aller
2. Comprendre et vérifier la cotation ..... Aller
Chapitre 2 : Représenter les vues, coupes et sections ..... Aller
1. Choisir et tracer les vues ..... Aller
2. Lire une coupe ou une section ..... Aller
3. Appliquer la méthode à une pièce en bois ..... Aller
Chapitre 3 : Relevés et schémas d'ensemble à l'échelle ..... Aller
1. Relever les formes et les dimensions ..... Aller
2. Dessiner un schéma d'ensemble à l'échelle ..... Aller

Chapitre 1 : Conventions graphiques et cotation des plans

1. Lire les conventions graphiques :

À quoi servent les conventions :
Un plan est un langage commun entre la personne qui conçoit une pièce et celle qui la fabrique. Les traits, les vues et les symboles t'aident à comprendre la forme sans devoir tenir l'objet dans tes mains.

En atelier, une ligne mal interprétée peut faire perdre du temps ou abîmer une pièce. Prends donc l'habitude de regarder d'abord le cartouche, les vues et les types de traits avant de commencer le travail.

Les traits à reconnaître :
Chaque trait a une fonction. Le trait continu fort montre les contours visibles. Le trait interrompu fin indique généralement un contour caché. Le trait mixte fin peut marquer un axe ou une ligne de symétrie.

Garde en tête que les conventions peuvent dépendre du type de dessin. Si un symbole ou un trait te semble ambigu, vérifie la légende ou demande une précision avant de tracer ou de découper.

Élément graphique	Ce qu'il indique	Exemple en atelier
Trait continu fort	Contour visible	Profil extérieur d'un plateau
Trait interrompu fin	Contour caché	Trou ou partie masquée
Trait mixte fin	Axe ou symétrie	Axe d'un pied tourné

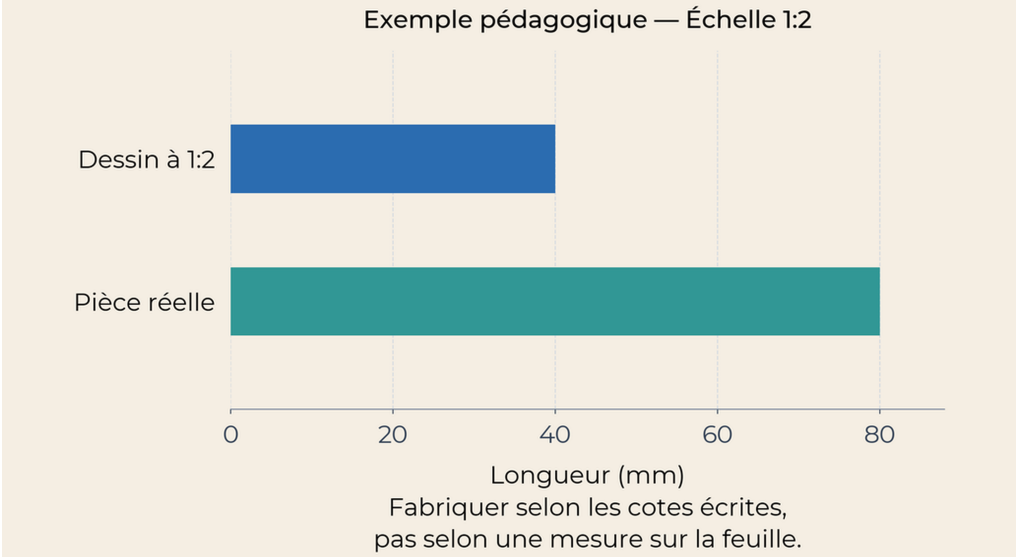
Les conventions de représentation et les types de traits sont encadrés par des normes de dessin technique. L'ISO 128-2:2022 porte notamment sur les conventions de base pour les traits.

Exemple de lecture d'un profil :
Tu observes le dessin d'une pièce sculptée. Son contour visible est tracé en trait continu fort et son axe de symétrie en trait mixte fin. Tu sais ainsi où se trouve le milieu avant de reporter le motif sur le bois.

Les vues et l'échelle :
Une seule vue ne suffit pas toujours pour comprendre une pièce. La vue de face montre le profil, la vue de dessus révèle la largeur et la vue de côté aide à repérer la profondeur. Compare-les avant de fabriquer.

L'échelle indique le rapport entre le dessin et la taille réelle. À l'échelle 1:2, une longueur dessinée de 40 mm représente 80 mm sur la pièce. Pour fabriquer, fie-toi aux cotes écrites, pas à une mesure prise sur la feuille.

Graphique chiffré



2. Comprendre et vérifier la cotation :

Lire les cotes :
Une cote donne une dimension réelle, même si le plan est réduit ou agrandi. Elle se compose généralement d'une valeur, de lignes de rappel et d'une ligne de cote terminée par des flèches ou d'autres repères.

Sur un plan de pièce en bois, vérifie en priorité la longueur, la largeur et l'épaisseur. Pour une pièce tournée, repère aussi le diamètre et la position des changements de profil. Les unités sont souvent des millimètres, mais confirme-le sur le plan.

Les règles générales de présentation des dimensions et des tolérances sont définies par l'ISO 129-1:2018, confirmée comme version actuelle en 2023.

Éviter les erreurs de cotation :
Ne mesure pas une longueur directement sur le papier pour remplacer une cote manquante. Une impression peut être redimensionnée. Si une dimension essentielle manque, signale-le avant de débiter le bois ou de commencer l'usinage.

Fais attention aux cotes en chaîne, placées l'une après l'autre, et aux cotes prises depuis une même référence. Si tu additionnes plusieurs petites cotes, les écarts peuvent s'accumuler. Pour une marqueterie, cela risque de décaler tout un motif.

Exemple de préparation d'un pied tourné :

Tu dois réaliser 2 pieds identiques à partir de carrelets de 300 mm. Le plan indique un diamètre maximal de 45 mm et un épaulement situé à 180 mm de l'extrémité. Tu repères l'axe, reportes les cotes sur les 2 carrelets, puis contrôles les dimensions avant tournage. Résultat attendu, 2 pièces conformes au plan. Livrable attendu, les 2 pieds finis et contrôlés.

Ta vérification avant fabrication :
Avant de passer à l'établi, prends une minute pour vérifier les informations qui peuvent changer ton tracé ou ton débit. Cette petite routine m'a souvent évité de recommencer une pièce après avoir repéré une cote oubliée.

- Repère l'unité et l'échelle indiquées sur le plan.
- Compare les vues et identifie les contours visibles, cachés et les axes.
- Relève les dimensions principales et les diamètres utiles.
- Vérifie que les cotes sont cohérentes entre elles.
- Demande une précision si une cote manque ou semble contradictoire.

Ce qu'il faut retenir

Un plan est un **langage commun** : lis ses vues, ses traits et ses cotes avant de fabriquer.

- Le trait continu fort indique un contour visible, le trait interrompu fin un contour caché et le trait mixte fin un axe ou une symétrie.
- Compare les vues et respecte l'échelle, mais fie-toi aux **cotes écrites**, jamais à une mesure prise sur la feuille.
- Vérifie unités, dimensions et cohérence des cotes. Signale toute information manquante ou contradictoire avant l'usinage.

Cette vérification limite les erreurs de tracé et de débit. En cas de doute, consulte la légende ou demande une précision.

Chapitre 2 : Représenter les vues, coupes et sections

1. Choisir et tracer les vues :

À quoi servent les vues :
Une vue montre une face de ta pièce, comme si tu la regardais bien en face. Les vues principales sont la face avant, le dessus et le côté. Elles donnent les formes et les dimensions nécessaires pour comprendre ou fabriquer l'objet.

Organisation et traits :
Place les vues dans un ordre cohérent et aligne-les pour faciliter la lecture. En dessin technique français, on utilise généralement la projection européenne. Les arêtes visibles se tracent en trait continu fort, les arêtes cachées en trait interrompu fin.

Élément	Comment le représenter
Arête visible	Trait continu fort
Arête cachée	Trait interrompu fin
Axe de symétrie	Trait mixte fin
Hachures de coupe	Traits fins et réguliers

Astuce de tracé :
Commence par la vue qui décrit le mieux la pièce, puis projette les autres vues avec des lignes de construction légères. J'ai souvent vu des élèves perdre du temps en dessinant chaque vue séparément, sans vérifier leur alignement.

2. Lire une coupe ou une section :

La coupe révèle l'intérieur :
Imagine que tu tranches la pièce avec un plan, puis que tu retires la partie située devant ce plan. La coupe montre les formes intérieures visibles derrière la tranche. Indique le plan de coupe par un trait renforcé et des flèches.

La section montre la tranche :
La section représente seulement la forme obtenue à l'endroit où le plan traverse la pièce. Elle ne montre pas les détails situés derrière. Cette distinction est utile pour dessiner clairement un profil creux ou une moulure sans surcharger le plan.

Dans une coupe, les matières traversées sont généralement hachurées avec des traits fins, réguliers et espacés. Garde le même angle et un espacement constant. Les hachures ne remplacent pas les contours, qui doivent rester lisibles.

Exemple de coupe :

Pour représenter un pied tourné creux, place le plan de coupe dans son axe. La vue en coupe montre le contour extérieur et le perçage intérieur. Une section transversale montrerait uniquement la forme de la tranche, ici un anneau.

3. Appliquer la méthode à une pièce en bois :

Préparer ton dessin :
Observe d'abord la pièce et repère ses formes principales, ses parties creuses et ses détails cachés. Choisis ensuite les vues utiles. Pour un objet sculpté ou marqueté, ajoute une vue rapprochée ou une coupe seulement si elle apporte une information nécessaire.

Mini cas concret :
Tu dois dessiner un pied de meuble tourné de 300 mm de haut, avec un perçage axial de 20 mm. Réalise la vue de face, la vue de dessus et une coupe dans l'axe. Le livrable attendu est une feuille avec 3 représentations alignées, les cotes principales et le perçage clairement visible.

Vérification avant de rendre :
Cette vérification rapide évite les erreurs qui compliquent le travail à l'atelier. Compare chaque vue avec les autres et assure-toi que la coupe correspond bien au plan indiqué. Si une forme reste ambiguë, ajoute une représentation utile plutôt que plusieurs traits inutiles.

- Vérifie que les vues sont alignées et cohérentes.
- Contrôle les traits visibles et cachés.
- Repère le plan de coupe et le sens des flèches.
- Trace les hachures régulièrement.
- Vérifie les dimensions et le livrable demandé.

Ce qu'il faut retenir

Les vues décrivent les faces d'une pièce et doivent être alignées selon la **projection européenne**. Une coupe révèle l'intérieur derrière le plan de coupe, tandis qu'une section montre uniquement la forme de la tranche.

- Distingue les traits visibles, cachés et les axes avec les conventions appropriées.
- Hachure les matières coupées avec des traits fins, réguliers et espacés.
- Choisis les vues utiles, cote la pièce et vérifie leur cohérence avant de rendre ton dessin.

Commence par la vue la plus informative, puis projette les autres. Une représentation claire et complète facilite la fabrication en atelier.

Chapitre 3 : Relevés et schémas d'ensemble à l'échelle

1. Relever les formes et les dimensions :

Objectif du relevé :
Un relevé te permet de noter les dimensions et les formes d'un objet ou d'un modèle existant. En atelier, il t'aide à comprendre ce que tu vas fabriquer et à éviter les mauvaises surprises avant de commencer le travail du bois.

Matériel et méthode :
Prépare un crayon, une règle, un mètre ou un pied à coulisse selon la précision nécessaire. Note les mesures en millimètres et indique clairement chaque élément. Pour une pièce sculptée, relève aussi les courbes et les reliefs avec un croquis annoté.

Exemple de relevé :
Tu dois reproduire un panneau de 240 mm de haut sur 160 mm de large. Tu mesures aussi son épaisseur, 18 mm, puis tu repères les motifs et leur position depuis un bord de référence.

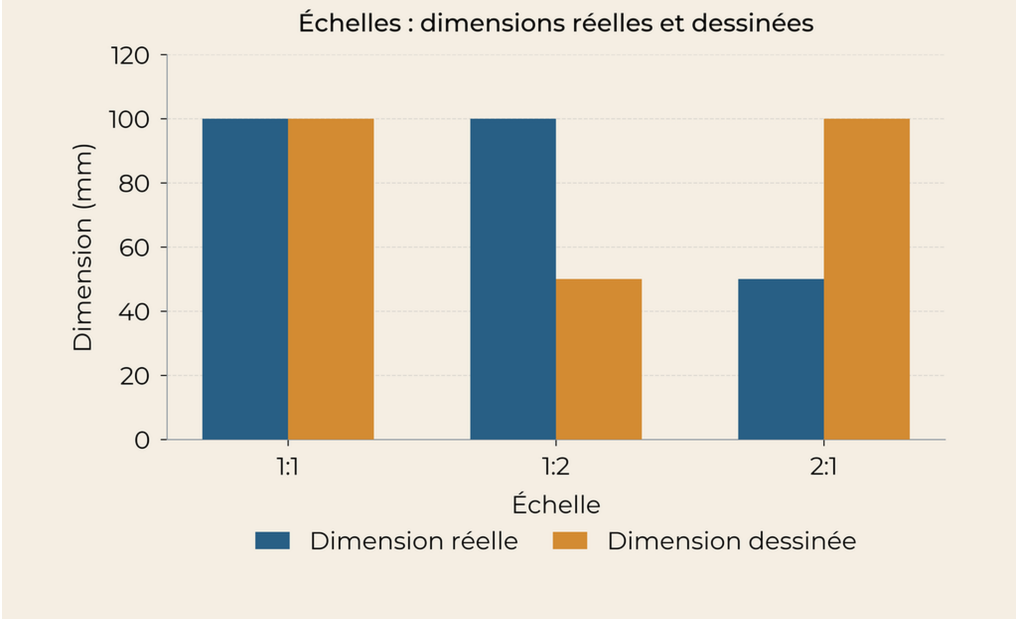
Les erreurs à éviter :
Ne mesure pas depuis des bords différents sans le noter, car tes cotes risquent de ne plus correspondre. Vérifie chaque dimension une seconde fois. Pour une forme irrégulière, complète le relevé par plusieurs points de repère plutôt que par une estimation à l'œil.

2. Dessiner un schéma d'ensemble à l'échelle :

Échelle et conversion :
L'échelle indique le rapport entre la taille dessinée et la taille réelle. À l'échelle 1:2, le dessin est 2 fois plus petit que l'objet. À l'échelle 2:1, il est 2 fois plus grand. Inscris l'échelle près du dessin.

Échelle	Dimension réelle	Dimension dessinée
1:1	100 mm	100 mm
1:2	100 mm	50 mm
2:1	50 mm	100 mm

Graphique chiffré



Le schéma d'ensemble :
Le schéma d'ensemble montre comment les pièces se placent les unes par rapport aux autres. Trace d'abord les formes principales, puis ajoute les dimensions utiles et les repères. Il doit rester lisible, sans traits ni cotes qui se croisent inutilement.

Exemple de mini-projet :
Pour préparer un petit plateau tourné de 180 mm de diamètre et 24 mm d'épaisseur, tu fais un relevé des dimensions prévues, puis un schéma à l'échelle 1:2. Le dessin mesure alors 90 mm de diamètre. Le livrable attendu est une feuille avec le schéma coté, l'échelle indiquée et les dimensions réelles notées en millimètres.

Ta vérification avant de transmettre le dessin :

- Les dimensions sont en millimètres et faciles à lire.
- L'échelle est écrite à côté du schéma.
- Les pièces et les formes principales sont repérées.
- Les cotes correspondent bien aux mesures réelles.
- Le dessin est assez clair pour guider la fabrication.

Ce qu'il faut retenir

Le relevé te permet de comprendre un objet avant sa fabrication et de prévenir les erreurs. Note les dimensions en millimètres à partir de repères cohérents.

- Utilise un outil adapté à la **précision des mesures** et vérifie chaque cote.
- Pour les formes irrégulières, réalise un **croquis annoté** avec plusieurs repères.
- Indique l'échelle et les dimensions réelles sur un **schéma d'ensemble** lisible.
- Vérifie que les pièces, les cotes et l'échelle correspondent avant de transmettre le dessin.

Un relevé rigoureux et un schéma clair constituent un guide fiable pour fabriquer l'objet.

Option A (Sculpteur ornemaniste) : Exécution d'un ornement et modelage

Présentation de la matière : Dans cette option du CAP Arts du bois, tu apprends à sculpter un décor et à traduire un dessin en volume par modelage. Cette matière conduit à une **épreuve pratique ponctuelle** en examen final, hors CCF, de coefficient 10 pour la pratique.

L'épreuve dure **19 à 25 heures**. Tu réalises un ornement sculpté pendant 16 à 20 heures, noté sur 160 points, puis un modelage pendant 3 à 5 heures, noté sur 40 points. Les proportions et la qualité des volumes comptent particulièrement.

Conseil : Je te conseille de prévoir 2 entraînements hebdomadaires, en alternant sculpture et modelage. Commence par une feuille simple. Compare régulièrement ton travail au modèle pour corriger les proportions avant de travailler les détails.

Avant chaque séance, vérifie l'affûtage avec ton enseignant et assure le **serrage de ta pièce**. Travaille d'abord les grandes masses, puis affine progressivement. Garde du temps pour contrôler les fonds et les découpes. Privilégie la précision plutôt que la vitesse.

Table des matières

Chapitre 1 : Modeler un bas-relief à partir d'un fond ..... Aller

1. Préparer le fond et construire le relief ..... Aller
2. Modeler, contrôler et corriger ..... Aller

Chapitre 2 : Préparer et affûter les outils du sculpteur ..... Aller

1. Préparer tes outils ..... Aller
2. Affûter et vérifier le tranchant ..... Aller

Chapitre 3 : Débiter et assembler les bois à sculpter ..... Aller

1. Choisir et débiter le bois ..... Aller
2. Assembler les pièces avant la sculpture ..... Aller
3. Organiser et contrôler ton travail ..... Aller

Chapitre 4 : Régler les machines et fixer la pièce ..... Aller

1. Préparer les réglages ..... Aller
2. Fixer la pièce correctement ..... Aller
3. Contrôler et lancer l'opération ..... Aller

Chapitre 5 : Reporter l'ornement et rechercher les fonds ..... Aller

1. Reporter le dessin sur le bois ..... Aller
2. Rechercher les fonds sans abîmer les reliefs ..... Aller

Chapitre 6 : Ébaucher les plans et les volumes du relief ..... Aller

1. Lire le motif et organiser les plans ..... Aller
2. Dégager et ébaucher les volumes ..... Aller
Chapitre 7 : Détailler et nettoyer l'ornement sculpté ..... Aller
1. Affiner les formes de l'ornement ..... Aller
2. Nettoyer les creux et les surfaces ..... Aller
3. Vérifier et préparer la pièce ..... Aller

Chapitre 1 : Modeler un bas-relief à partir d'un fond

1. Préparer le fond et construire le relief :

Comprendre le bas-relief :
Un bas-relief est un motif qui ressort peu du fond. Tu le construis en donnant différentes hauteurs aux formes, sans les détacher complètement de la surface. Pour cette activité, tu travailles le modelage et l'ornement, compétences de l'option A.

Préparer ton support :
Commence par choisir un fond stable et propre, puis reporte le contour du motif. Repère les zones qui resteront basses et celles qui monteront. Cette préparation t'évite de modeler au hasard et t'aide à garder des proportions régulières.

Monter les volumes :
Ajoute la matière progressivement, en partant des formes principales vers les détails. Garde le fond visible autour du motif et adoucis les raccords. Un relief réussi se lit grâce aux différences de hauteur, pas à une accumulation de matière.

Exemple de modelage d'une feuille :
Sur un fond de 12 × 8 cm, trace une feuille de 6 cm de long. Monte la nervure centrale à environ 5 mm, puis les lobes à 3 mm. Laisse le fond à son niveau initial pour que la forme reste lisible.

Contrôle	À vérifier
Support	Le fond est propre et stable.
Dessin	Le contour du motif est bien placé.
Volumes	Les hauteurs se distinguent sans excès.
Finition	Les raccords sont réguliers et lisibles.

2. Modeler, contrôler et corriger :

Travailler par étapes :
Pose d'abord les masses principales, puis affine les contours et les détails. Observe ton travail de face et en lumière rasante. Cette lumière révèle les bosses, les creux et les raccords trop brusques, souvent difficiles à repérer en regardant seulement de face.

Corriger sans tout reprendre :
Si une zone est trop haute, retire un peu de matière au lieu d'aplatir l'ensemble. Si le motif manque de relief, ajoute une petite quantité dans la zone concernée. J'ai souvent vu des élèves perdre du temps en ajoutant partout, alors qu'une correction locale suffisait.

Mini cas pratique et livrable :
En 1 h 30, réalise une feuille en bas-relief sur un fond de 12 × 8 cm. Trace le motif, monte les volumes à 3 et 5 mm, puis contrôle les contours en lumière rasante. Livrable attendu : un bas-relief propre, lisible et présenté avec ses dimensions.

Check-list avant de rendre ton travail :

- Vérifie que le fond est propre et que le motif est centré.
- Contrôle que les volumes principaux se distinguent.
- Regarde les raccords avec une lumière venant de côté.
- Retire les marques et les excès de matière visibles.
- Indique les dimensions du support sur ta fiche de travail.

Astuce d'atelier :
Prends 2 minutes pour observer ton relief à distance avant de détailler. Si tu ne reconnais pas tout de suite la forme principale, renforce d'abord les volumes et les contrastes. Les détails ne compensent pas une silhouette difficile à lire.

Ce qu'il faut retenir

Un bas-relief se construit en faisant varier la hauteur des formes tout en gardant le fond visible. Prépare soigneusement ton support et ton motif avant de modeler.

- Ajoute la matière progressivement, des formes principales aux détails, pour créer des **différences de hauteur**.
- Observe ton travail de face et en lumière rasante afin de repérer les défauts et d'effectuer des **corrections locales**.
- Avant de rendre ton travail, vérifie la propreté, la lisibilité du motif et la régularité des raccords.

Une silhouette claire et des volumes bien équilibrés rendent ton relief lisible. Les détails viennent ensuite renforcer la forme, sans la surcharger.

Chapitre 2 : Préparer et affûter les outils du sculpteur

1. Préparer tes outils :

Choisir et contrôler :
Pour sculpter un ornement, tu as besoin d'outils adaptés à sa forme : gouges creuses ou plates, burins et ciseaux. Avant de commencer, vérifie que le manche tient bien, que la lame n'est ni fendue ni ébréchée et que le tranchant est propre.

Installer ton poste :
Pose les outils sur un support stable, avec les tranchants tournés à l'opposé de toi. Garde une pierre adaptée à portée de main et prévois un chiffon propre. Un poste rangé t'évite de chercher un outil pendant que tu tiens la pièce.

Repérer un tranchant émoussé :
Un outil bien affûté coupe le bois sans forcer et laisse une surface nette. S'il écrase les fibres, dérape ou demande une pression excessive, arrête-toi pour le contrôler. Ne passe jamais le doigt le long du fil pour tester son tranchant.

Exemple de préparation d'un poste :
Pour un motif de feuille de 12 cm, prépare 1 gouge creuse, 1 gouge plate, 1 ciseau et une pierre. Vérifie les manches, puis place chaque outil dans l'ordre d'utilisation. Le livrable attendu est un poste prêt et sûr, avec 4 outils contrôlés.

2. Affûter et vérifier le tranchant :

Reprendre le biseau :
Le biseau est la face inclinée qui forme le tranchant. Pose-le sur la pierre en conservant l'angle déjà présent sur l'outil. Fais des mouvements réguliers sans écraser la lame. Pour une gouge, accompagne sa courbe en la faisant pivoter légèrement.

Respecter la forme de l'outil :
Chaque profil doit rester fidèle à sa forme d'origine. Une gouge creuse ne s'affûte pas comme un ciseau plat. Évite de modifier l'angle au hasard, car un biseau trop fin s'abîme vite et un biseau trop épais pénètre difficilement dans le bois.

Retirer le morfil et tester :
Après la pierre, un petit rebord de métal peut rester au dos du fil. Retire-le avec une pierre fine ou un cuir adapté, sans arrondir le tranchant. Teste ensuite sur une chute du même bois que ta pièce, jamais sur ta main.

Check-list avant la sculpture :

Contrôle	À faire

Manche	Vérifier qu'il est solide et bien fixé.
Lame	Repérer les fissures et les éclats.
Biseau	Suivre son angle et son profil existants.
Essai	Faire une coupe sur une chute de bois.

Exemple d'affûtage en atelier :
Sur une gouge qui accroche dans une chute de tilleul, reprends le biseau avec des passages légers sur la pierre, puis retire le morfil. Après quelques minutes, teste une coupe courte. Le livrable attendu est une gouge qui coupe sans écraser les fibres et garde son profil.

Ce qu'il faut retenir

Avant de sculpter, prépare un poste stable et vérifie l'état de tes outils. Un tranchant émoussé écrase les fibres, dérape ou exige trop de pression.

- Contrôle les manches, les lames et les **profils des outils**.
- Affûte en suivant l'angle et la forme du biseau existant, avec des gestes réguliers.
- Retire le morfil, puis teste la coupe sur une chute du même bois, jamais sur ta main.

Un poste rangé et des outils bien affûtés améliorent la précision et la sécurité. Arrête-toi pour contrôler un outil dès qu'il coupe mal.

Chapitre 3 : Débiter et assembler les bois à sculpter

1. Choisir et débiter le bois :

Choix du bois :
Pour sculpter un ornement, choisis un bois adapté à la forme et aux dimensions de ta pièce. Vérifie qu'il est sec, sain et sans défaut gênant dans la zone à sculpter. Les nœuds, fentes et fibres arrachées peuvent fragiliser les détails ou dévier tes outils.

Repérage et débit :
Observe le sens des fibres avant de tracer tes pièces. Oriente-les pour que le fil accompagne autant que possible les parties fines de l'ornement. Prévois une petite surépaisseur de quelques millimètres pour le dressage et les reprises après assemblage.

Trace chaque élément au crayon, en indiquant sa longueur, sa largeur et son orientation. Débite d'abord les pièces avec une marge, puis mets-les aux dimensions utiles. Cette méthode évite de perdre une pièce si le premier trait de scie est légèrement imprécis.

Exemple de débit :
Tu dois préparer un bloc de 200 × 120 × 40 mm pour un motif sculpté. Repère le fil, vérifie les défauts, puis débite le bloc avec environ 2 mm de marge sur les faces à dresser.

2. Assembler les pièces avant la sculpture :

Préparation des surfaces :
Quand un seul morceau ne suffit pas, assemble des pièces de bois compatibles. Dresse les faces à joindre pour qu'elles se touchent sans jour. Un joint mal ajusté se verra après la sculpture et peut s'ouvrir sous l'effort des outils.

Repère les pièces avant de les séparer, puis fais un montage à blanc. Contrôle l'alignement, le sens du fil et l'équerrage. Applique une couche régulière de colle adaptée au bois, serre sans faire glisser les éléments et enlève les bavures selon les consignes du produit.

Contrôle après collage :
Laisse sécher le temps indiqué par le fabricant, sans raccourcir cette étape pour gagner quelques minutes. Une fois le collage sec, vérifie que l'ensemble est stable et que le joint ne présente pas de vide. Dresse ensuite le bloc avant de tracer l'ornement.

Pour une sculpture, l'assemblage doit résister aux efforts de taille et ne pas gêner le travail des détails. Évite de placer un joint fragile dans une partie étroite ou fortement saillante. Si tu hésites, demande à ton enseignant de vérifier le montage avant de sculpter.

3. Organiser et contrôler ton travail :

Ordre de travail :
Prépare ton poste avant d'utiliser une machine. Fixe correctement la pièce, utilise les protecteurs et le poussoir prévus, et garde tes mains hors de la trajectoire de coupe. L'aspiration doit fonctionner, car les poussières de bois sont nocives.

Voici une vérification rapide à faire avant le débit et le collage :

Contrôle	À vérifier
Bois	Bois sain, sec et adapté à l'ornement
Tracé	Dimensions, sens du fil et marge de reprise
Débit	Pièce stable, machine protégée et aspiration en marche
Assemblage	Faces jointives et montage à blanc contrôlé
Résultat	Bloc stable, sec et prêt à recevoir le tracé

Mini cas concret :
Tu prépares un bloc de 180 × 100 × 35 mm pour sculpter une feuille d'acanthe. En 30 minutes, tu contrôles le bois, débites avec 2 mm de marge, dresses les faces et colles 2 éléments si le bloc doit être élargi.

Après séchage selon l'indication de la colle, tu contrôles le joint et l'équerrage, puis tu traces le motif. Le livrable attendu est un bloc assemblé, stable et dressé, prêt pour la sculpture. Le temps de séchage s'ajoute aux 30 minutes de préparation.

Erreur fréquente :
Ne commence pas à sculpter dès que la colle semble sèche au toucher. J'ai déjà vu un joint bouger sous un coup de gouge parce que le collage n'avait pas assez séché. Respecte le délai indiqué et vérifie la stabilité avant de poursuivre.

Ce qu'il faut retenir

Prépare un bloc fiable en choisissant un bois sain et en anticipant le débit et l'assemblage.

- Vérifie que le bois est **sec et sans défaut**, puis oriente le fil pour soutenir les parties fines.
- Trace et débite avec une **marge de reprise** de quelques millimètres.
- Pour assembler, ajuste les faces, fais un montage à blanc et respecte le **temps de séchage** de la colle.
- Avant de sculpter, contrôle la stabilité du bloc et travaille avec les **protections adaptées** et l'aspiration en marche.

Un bloc bien préparé et solidement assemblé facilite la sculpture et limite les risques de défaut ou de rupture.

Chapitre 4 : Régler les machines et fixer la pièce

1. Préparer les réglages :

Choisir la machine et l'outil :
Pour sculpter un ornement, tu peux avoir besoin d'une scie à ruban pour dégrossir une forme, ou d'une perceuse pour préparer un trou. Choisis la machine selon l'opération, la forme et les dimensions du bois, pas par habitude.

Vérifier avant de régler :
Avant toute intervention, repère les commandes, les protecteurs et l'arrêt d'urgence. Vérifie que l'outil est adapté et en bon état, que les dispositifs de sécurité sont présents et que l'aspiration est raccordée. Pour les réglages précis, suis les consignes de ton atelier et la notice de la machine.

Régler sans improviser :
Machine arrêtée, ajuste le guide, la hauteur ou la profondeur de coupe selon le travail demandé. Pour une toupie, la vitesse dépend notamment du diamètre de l'outil et du bois. Ne choisis donc jamais une vitesse au hasard, consulte les indications de la machine ou de l'atelier.

Exemple de préparation :
Tu dois dégrossir une pièce de tilleul destinée à un motif sculpté de 12 cm. Tu vérifies l'état de la lame, règles le guide selon les consignes de l'atelier, puis contrôles que le protecteur et l'aspiration sont en place avant de commencer.

2. Fixer la pièce correctement :

Choisir un maintien stable :
La pièce ne doit ni bouger ni vibrer pendant l'usinage. Selon la machine et la forme du bois, utilise un étau, des brides, un serre-joint ou un support prévu à cet effet. Vérifie que le maintien ne gêne pas le passage de l'outil.

Penser à la forme sculptée :
Une pièce irrégulière ou déjà dégrossie peut basculer plus facilement qu'un bloc plat. Place-la sur un appui stable et protège les zones fragiles avec une cale adaptée. Si tu ne peux pas la maintenir fermement, arrête-toi et demande l'avis de ton enseignant.

Faire un contrôle avant le démarrage :
Machine arrêtée, vérifie que la pièce est bien plaquée, que le serrage tient et que tes mains ne seront pas dans la trajectoire de l'outil. Remets les protecteurs en position. Ne retire jamais un dispositif de sécurité pour gagner du temps.

Exemple de maintien :

Pour dégrossir un petit motif de 8 cm, tu le bloques dans un étau muni de protections adaptées. Tu vérifies qu'il ne pivote pas en exerçant une légère pression à la main, machine arrêtée. Le livrable attendu est une pièce maintenue sans jeu, prête pour l'opération prévue.

3. Contrôler et lancer l'opération :

Effectuer les contrôles dans l'ordre :
Prends l'habitude de refaire les mêmes vérifications avant chaque démarrage. Ce petit rituel évite les oublis quand tu passes d'un réglage à l'autre. En atelier, une pièce mal serrée ou un guide déplacé peut abîmer le bois et provoquer un accident.

Contrôle	À vérifier
Outil	Il est adapté, correctement monté et en bon état.
Réglage	Le guide et la hauteur correspondent au travail prévu.
Pièce	Elle est stable et ne présente pas de jeu.
Sécurité	Les protecteurs sont en place et l'aspiration fonctionne.
Zone de travail	La trajectoire est dégagée et l'arrêt d'urgence repéré.

Travailler progressivement :
Fais une première passe légère si le travail le permet, puis contrôle le résultat avant de poursuivre. Arrête la machine si tu entends un bruit inhabituel, si la pièce bouge ou si l'outil accroche. Attends l'arrêt complet avant de toucher la pièce ou de modifier un réglage.

Exemple de mini-cas :
Pour préparer un bloc de 10 × 6 cm destiné à un relief sculpté, tu contrôles l'outil, règles le guide selon la consigne, fixes le bloc avec un maintien adapté et fais une passe d'essai. Résultat attendu : un bloc dégrossi, stable et prêt pour la mise en forme manuelle.

Ce qu'il faut retenir

Choisis la machine et l'outil selon le travail à effectuer, puis règle-les sans improviser. Avant de démarrer, assure-toi que la pièce est solidement maintenue et que la zone est sécurisée.

- Vérifie l'état de l'outil, les réglages, les protecteurs et l'aspiration.
- Assure un **maintien stable de la pièce**, sans gêner le passage de l'outil.
- Repère l'arrêt d'urgence et garde la **trajectoire de travail dégagée**.

- Commence progressivement et arrête la machine si la pièce bouge ou si un bruit inhabituel apparaît.

Attends toujours l'arrêt complet avant de toucher la pièce ou de modifier un réglage. En cas de doute, arrête-toi et demande conseil.

Chapitre 5 : Reporter l'ornement et rechercher les fonds

1. Reporter le dessin sur le bois :

Préparer le motif et le support :
Avant de sculpter, vérifie que le dessin correspond bien aux dimensions de ta pièce et à l'emplacement prévu. Repère le haut, le bas et l'axe central de l'ornement. Cette vérification évite de commencer un motif décalé ou trop grand.

Choisir une méthode de report :
Tu peux reporter un dessin simple à main levée, à l'aide d'un calque ou avec du papier carbone. Si le motif doit être agrandi ou réduit, une mise au carreau aide à conserver les proportions. Le report au trait fait partie du travail attendu du sculpteur ornemaniste.

Exemple de report :
Pour un ornement de 12 cm sur une planche de 18 cm de large, trace d'abord l'axe au crayon. Positionne le calque, fixe-le avec 2 morceaux d'adhésif, puis repasse les contours sans appuyer fort. Vérifie que le motif reste à 3 cm de chaque bord.

Contrôler avant de sculpter :
Compare le tracé avec le modèle et regarde la pièce de face. Corrige les lignes trop pâles ou les courbes déformées. Un trait propre te sert de repère, mais il ne doit pas devenir une rainure profonde qui gênerait la taille.

Méthode	À utiliser quand	Point de vigilance
À main levée	Pour un motif simple ou une retouche	Garder les proportions
Calque et carbone	Pour recopier un dessin précis	Éviter les traits trop appuyés
Mise au carreau	Pour changer l'échelle du motif	Respecter chaque carreau

2. Rechercher les fonds sans abîmer les reliefs :

Comprendre le rôle du fond :
Le fond est la partie creusée autour des formes principales. En l'abaissant régulièrement, tu fais ressortir les volumes de l'ornement et clarifies les différents plans. Sa profondeur dépend du modèle et du relief à obtenir, ne la choisis donc pas au hasard.

Creuser progressivement :
Commence par dégager les zones les plus larges, puis approche-toi des contours avec des outils adaptés à la forme. Enlève peu de matière à chaque passe et contrôle souvent le relief de profil. Cette progression limite les éclats et les creux irréguliers.

Astuce de terrain :

Quand tu débutes, tu peux tracer légèrement la limite du motif avant de creuser le fond. Oriente tes gestes pour ne pas couper vers le volume à conserver. Je conseille de faire une pause après quelques passes, car un regard neuf révèle vite une zone trop haute ou trop basse.

Mini-cas concret et livrable attendu :
Sur une planche de 18 × 12 cm, tu reportes une feuille de 12 cm de long, puis tu dégages le fond autour du motif par petites passes. Après environ 30 minutes, le livrable attendu est un tracé lisible et un fond régulier, sans entaille dans les contours.

Check-list avant de poursuivre :

- Vérifie que le motif est centré et orienté dans le bon sens.
- Contrôle que les lignes restent visibles, mais peu profondes.
- Repère les volumes à conserver avant d'abaisser le fond.
- Travaille par passes légères et vérifie souvent le profil.
- Arrête-toi si un éclat ou un creux imprévu apparaît.

Le bon résultat se voit dans la netteté des contours et la régularité des fonds. Pour cette option, le travail consiste bien à reporter le dessin, rechercher les fonds, puis mettre en forme les volumes de l'ornement.

Ce qu'il faut retenir

Avant de sculpter, adapte le motif aux dimensions de la pièce et reporte-le avec soin.

- Choisis la méthode adaptée : main levée, calque ou **mise au carreau**.
- Vérifie le centrage, l'orientation et les proportions. Garde des traits visibles, mais peu profonds.
- Creuse les fonds par **passes légères**, en contrôlant régulièrement le relief et les contours.

Un tracé précis et un fond régulier font ressortir les volumes sans abîmer l'ornement. Arrête-toi pour corriger toute irrégularité avant de poursuivre.

Chapitre 6 : Ébaucher les plans et les volumes du relief

1. Lire le motif et organiser les plans :

Repérer les formes :
Avant de creuser, observe le dessin ou le modèle. Repère le contour, les grandes masses et les détails. Pour un ornement sculpté, commence par comprendre quelles formes passent devant et lesquelles restent en retrait. Cette lecture t'évite de travailler au hasard.

Préparer le tracé :
Reporte le motif sur la pièce à l'échelle demandée. Trace légèrement les contours, les axes et les repères importants. Puis sépare les zones selon leur profondeur. Le dessin doit rester lisible, car il te sert de guide pendant l'ébauche.

Comprendre les plans :
Un relief se construit par paliers. Le fond est le niveau le plus bas, puis viennent les formes intermédiaires et les parties les plus saillantes. En bas-relief, les écarts de profondeur restent modérés. En haut-relief, les volumes se détachent davantage du fond.

Je conseille de bien marquer les limites entre les plans avant de retirer beaucoup de matière. Cette étape paraît lente, mais elle aide à garder les formes équilibrées et à éviter de creuser trop loin. L'étude préparatoire et la mise en forme des volumes font partie du travail de sculpture ornementale.

Exemple de lecture du motif :
Sur une feuille sculptée de 12 cm de haut, tu repères d'abord le contour, la nervure centrale et 2 lobes. Tu notes ensuite le fond, les lobes intermédiaires et la nervure, qui doit rester la partie la plus saillante.

2. Dégager et ébaucher les volumes :

Descendre progressivement :
Commence par dégager le fond autour du motif, sans attaquer les formes principales. Travaille par petites passes et vérifie souvent la profondeur. Une règle simple d'atelier : mieux vaut enlever peu de bois plusieurs fois que trop en une seule fois, car la matière retirée ne se récupère pas.

Construire les masses :
Quand le fond est dégagé, façonne les volumes principaux en respectant les plans repérés. Garde de la matière sur les parties hautes, puis affine les transitions. À cette étape, cherche surtout des volumes justes. Les petits détails viendront après, quand l'ensemble sera bien équilibré.

Suivre une méthode de contrôle :

Après chaque série de coupes, regarde ta pièce de face et de biais. Compare les hauteurs, les courbes et les zones d'ombre avec ton dessin. Ces contrôles rapides t'aident à repérer une bosse trop forte ou un creux irrégulier avant de poursuivre.

À vérifier	Question à te poser
Contour	Le motif reste-t-il fidèle au tracé ?
Fond	Est-il dégagé sans entamer les formes ?
Volumes	Les parties hautes et basses sont-elles lisibles ?
Surface	Vois-tu des creux accidentels ou des marches ?
Sécurité	La pièce est-elle bien serrée et l'outil maîtrisé ?

Exemple de mini-cas :
Tu dois ébaucher une feuille de 12 cm sur une planche de 2 cm d'épaisseur. En 45 minutes, tu reportes le dessin, dégages le fond par passes successives et conserves la nervure centrale plus haute que les lobes. Le livrable attendu est une ébauche lisible, avec le contour respecté, 3 niveaux de relief et les volumes principaux en place, sans finition des détails.

Ce qu'il faut retenir

Avant de sculpter, lis le motif et reporte clairement ses contours, ses axes et ses **différents plans**. Ébauche ensuite les volumes en respectant leurs niveaux de profondeur.

- Dégage le fond par petites passes, sans entamer les formes principales.
- Construis d'abord les masses, puis affine les transitions avant les détails.
- Contrôle souvent la pièce de face et de biais pour vérifier le contour, les volumes et les creux.

En retirant peu de matière à la fois, tu gardes la maîtrise de l'ébauche. Une **lecture claire du motif** et des vérifications régulières t'aident à obtenir un relief équilibré et lisible.

Chapitre 7 : Détailler et nettoyer l'ornement sculpté

1. Affiner les formes de l'ornement :

Objectif du détaillage :
Le détaillage donne du relief et de la lisibilité à ton ornement. Tu précises les feuilles, les nervures, les creux et les contours sans modifier la composition générale. À cette étape, chaque geste doit servir la forme.

Procéder avec méthode :
Commence par comparer la sculpture à ton dessin ou à ton modèle. Repère les volumes principaux, puis travaille les détails du plus grand au plus petit. Garde une lumière stable, elle révèle mieux les bosses et les creux.

- Affirme les contours sans creuser au-delà du tracé.
- Creuse progressivement les séparations entre les motifs.
- Allège les reliefs en conservant leur épaisseur.

J'ai appris qu'un détail trop profond attire l'œil et déséquilibre vite l'ensemble. Fais des passes légères, puis observe ton travail de face et de côté avant d'enlever davantage de matière.

Exemple de détaillage :
Sur une feuille d'acanthe de 12 cm, tu creuses d'abord les 2 nervures principales, puis tu affines les lobes. Après chaque passe, tu vérifies que le relief reste régulier et que la pointe ne s'amincit pas trop.

2. Nettoyer les creux et les surfaces :

Choisir l'outil adapté :
Le nettoyage consiste à enlever les petits éclats, les fibres arrachées et les marques d'outil qui gênent la lecture du motif. Choisis une gouge ou un ciseau dont la largeur correspond à la zone travaillée.

Utilise un outil bien affûté et tiens-le fermement. Pour les recoins, avance avec une petite gouge ou un ciseau étroit. Évite de forcer, car une coupe brutale peut arracher le bois et abîmer un bord déjà terminé.

Contrôler le résultat :
Après quelques gestes, enlève la poussière avec une brosse douce et observe les creux sous une lumière rasante. Cette vérification fait ressortir les traces oubliées. Ne cherche pas à rendre chaque surface lisse si cela efface le caractère sculpté.

Exemple de nettoyage :

Dans le creux d'une volute de 4 cm, une écharde gêne la lecture de la forme. Tu la retires avec une gouge étroite en 2 ou 3 passes légères, puis tu brosses le creux avant de contrôler le bord.

3. Vérifier et préparer la pièce :

Faire un contrôle final :
Avant de considérer l'ornement terminé, vérifie sa lecture générale, la netteté des contours et la propreté des creux. Tourne la pièce pour l'observer sous plusieurs angles. Une zone propre de face peut encore présenter une marque visible de côté.

Point à vérifier	Action
Contours	Retirer les bavures sans casser les arêtes.
Creux	Enlever les éclats et les fibres détachées.
Reliefs	Vérifier leur équilibre depuis plusieurs angles.
Surface	Brosser et repérer les traces d'outil gênantes.
Sécurité	Poser les outils et dégager l'établi.

Mini cas pratique :
Tu dois terminer un ornement de 15 cm représentant une feuille et une volute. Consacre environ 20 minutes au détaillage, puis 10 minutes au nettoyage et au contrôle. Le temps reste indicatif, adapte-le à la dureté du bois et à la complexité du motif.

Le livrable attendu est une pièce propre, avec des creux dégagés, des contours lisibles et des reliefs équilibrés. Présente-la dépoussiérée, accompagnée du dessin de référence, pour que ton enseignant puisse comparer la forme prévue et la sculpture obtenue.

Ce qu'il faut retenir

Pour détailler un ornement sculpté, travaille méthodiquement, du volume principal aux petits motifs, sans modifier la composition. Des gestes légers préservent l'équilibre du relief et la lisibilité des formes.

- Compare régulièrement la pièce au modèle et garde une lumière stable.
- Utilise un outil **bien affûté et adapté** à la zone, sans forcer ni creuser excessivement.
- Brosse les creux, puis contrôle les contours et les reliefs sous plusieurs angles.

Une pièce terminée doit être propre, dépoussiérée et équilibrée. Préserve le caractère sculpté tout en retirant les éclats et les marques qui gênent la lecture.

Option A (Sculpteur ornemaniste) : Réalisation graphique

Présentation de la matière :
Dans cette option du CAP Arts du bois, tu apprends à représenter un **ornement sculpté** à partir d'un modèle en plâtre. Tu travailles les proportions, les contours et les ombres pour traduire le relief avant la sculpture.

Cette matière conduit à l'épreuve de Dessin, **ponctuelle en fin de formation**, sans oral, de coefficient 3. Elle dure 5 h 30, avec 4 h de dessin d'art appliqué sur 40 points et 1 h 30 de dessin technique sur 20 points.

Conseil :
Je te conseille de dessiner 20 minutes, 3 fois par semaine. Commence par les **grandes masses du motif**, puis vérifie les proportions avant les détails. Pour une feuille sculptée, place d'abord son contour général et sa nervure centrale.

Entraîne-toi aussi aux vues, coupes et cotations. Garde tes dessins pour comparer tes progrès. Ne cherche pas immédiatement la perfection. À chaque exercice, choisis une erreur à corriger et demande un retour précis à ton enseignant.

Table des matières

Chapitre 1 : Observer un ornement en plâtre ..... Aller
1. Préparer et observer le modèle ..... Aller
2. Traduire l'observation en dessin ..... Aller

Chapitre 2 : Construire les masses et le rythme du décor ..... Aller
1. Organiser les masses du décor ..... Aller
2. Donner un rythme au décor ..... Aller

Chapitre 3 : Représenter l'ornement en perspective simple ..... Aller
1. Comprendre la perspective simple ..... Aller
2. Construire l'ornement en volume ..... Aller
3. Vérifier et présenter ton dessin ..... Aller

Chapitre 4 : Traduire le relief et les ombres normalisées ..... Aller
1. Lire le relief dans le dessin ..... Aller
2. Construire les ombres normalisées ..... Aller
3. Réaliser un dessin clair et contrôlable ..... Aller

Chapitre 5 : Restituer les contours et les nervures du motif ..... Aller
1. Observer les contours du motif ..... Aller

2. Restituer les nervures ..... Aller
3. Contrôler et présenter ton dessin ..... Aller
Chapitre 6 : Établir les vues et détails d'une sculpture ..... Aller
1. Choisir et organiser les vues ..... Aller
2. Montrer les formes et les détails ..... Aller

Chapitre 1 : Observer un ornement en plâtre

1. Préparer et observer le modèle :

Installer ton poste :
Avant de dessiner, pose le modèle en plâtre sur un support stable et choisis un point de vue. Installe-toi à une distance d'environ 1 mètre, puis vérifie que tu peux regarder le modèle et ta feuille sans te contorsionner.

Repérer les grandes formes :
Commence par observer la silhouette générale, puis les masses principales et enfin les détails. Repère les axes, les courbes, les creux et les reliefs. Cette progression t'évite de te perdre dans les petites feuilles ou les nervures avant d'avoir compris l'ensemble.

La lumière t'aide à lire le volume. Une zone claire reçoit davantage de lumière, tandis qu'une ombre peut signaler un creux ou une partie qui passe derrière une autre. Change légèrement de position si un détail reste difficile à distinguer.

Noter les proportions :
Compare les dimensions des parties entre elles. Observe la hauteur et la largeur de l'ornement, puis situe les éléments importants. Tu peux prendre des mesures à l'œil ou utiliser un crayon tenu à bout de bras pour comparer les longueurs.

Fais attention aux raccourcis : une partie dirigée vers toi peut sembler plus courte qu'elle ne l'est. Ne corrige pas le modèle d'après ce que tu crois connaître. Dessine ce que tu vois depuis ton point de vue, en gardant la même position.

Exemple d'observation d'une feuille sculptée :
Tu observes une feuille en plâtre d'environ 18 cm de haut. En 5 minutes, tu repères son axe, sa pointe, ses bords ondulés et 3 nervures principales. Tu notes aussi la direction de la lumière. Ton premier livrable est un croquis d'observation annoté.

2. Traduire l'observation en dessin :

Construire le dessin :
Sur ta feuille, place d'abord l'ornement dans l'espace avec des traits légers. Trace son axe et ses limites générales, puis dessine les grandes masses. Vérifie régulièrement les proportions en comparant ton dessin au modèle, sans appuyer fort sur le crayon.

Rendre le relief visible :
Une réalisation graphique doit faire comprendre la forme, pas seulement son contour. Renforce les lignes utiles, puis indique quelques ombres avec des hachures discrètes. Oriente-les selon les volumes et laisse les zones éclairées plus claires.

Évite de noircir tous les creux de la même manière. Une ombre trop lourde peut masquer une nervure ou donner l'impression que le relief est plat. Garde une feuille propre et réserve les détails fins pour la fin du dessin.

Contrôler ton travail :
Avant de terminer, vérifie que la silhouette reste lisible et que les éléments sont placés au bon endroit. Compare les hauteurs, les largeurs et les directions. Si tu vois une erreur, corrige d'abord les formes principales avant de reprendre les détails.

Repères de contrôle :

À vérifier	Action sur le terrain
Point de vue	Garde la même position pendant le dessin.
Silhouette	Compare la hauteur et la largeur générales.
Axes et volumes	Repère les directions avant les détails.
Lumière et ombres	Indique les reliefs sans trop foncer.
Propreté du dessin	Efface les traits de construction inutiles.

Exemple de dessin préparatoire :
En atelier, tu disposes de 30 minutes pour dessiner une petite coquille en plâtre depuis la face avant. Tu poses l'axe, les contours, puis les ombres principales. Tu rends une feuille avec le dessin, 4 annotations et le sens de la lumière indiqué.

Ce qu'il faut retenir

Pour dessiner un ornement en plâtre, observe-le depuis un **point de vue stable** et progresse du général vers le détail.

- Repère la silhouette, les axes, les volumes et les proportions avant les détails.
- Utilise la lumière pour comprendre les reliefs, les creux et les ombres.
- Construis le dessin avec des traits légers, puis ajoute des hachures discrètes.
- Contrôle les formes principales et conserve une feuille propre.

Garde ta position pendant le dessin et représente ce que tu vois. Les **proportions justes** et des ombres mesurées rendent le relief lisible.

Chapitre 2 : Construire les masses et le rythme du décor

1. Organiser les masses du décor :

Lire les formes principales :
Avant de dessiner les détails, repère les grandes formes qui composent ton ornement. Une masse est une zone importante du dessin, par exemple une feuille, une volute ou une fleur. Cette étape t'aide à construire un décor lisible et équilibré.

Construire par étapes :
Commence par tracer l'axe ou le cadre du décor, puis place les masses principales avec des formes simples. Vérifie leur taille et leur position avant d'ajouter les nervures, les contours fins ou les petits motifs. Sur une feuille A4, un premier croquis peut tenir en 10 minutes.

Exemple de composition :
Sur un panneau dessiné de 20 × 30 cm, place une grande feuille au centre, 2 feuilles plus petites sur les côtés et une volute dans chaque angle. Le résultat attendu est un croquis où les formes principales se distinguent immédiatement.

Repères de contrôle :

Élément	Question à te poser
Équilibre	Les masses remplissent-elles l'espace sans l'encombrer ?
Lisibilité	Reconnais-tu les grandes formes de loin ?
Proportions	Les petites formes laissent-elles respirer les grandes ?
Alignement	Les formes suivent-elles l'axe ou le cadre choisi ?

2. Donner un rythme au décor :

Répéter sans copier :
Le rythme vient de la répétition et de la variation des formes. Tu peux reprendre une feuille plusieurs fois, puis changer légèrement sa taille, son orientation ou son espacement. Cette alternance donne du mouvement sans rendre le décor confus.

Équilibrer les pleins et les vides :
Les espaces libres font partie de la composition, ils permettent aux masses de rester visibles. Si toutes les formes se touchent, le dessin paraît chargé. Si elles sont trop éloignées, le décor perd son unité. Prends l'habitude de reculer ta feuille pour juger l'ensemble.

Exemple de rythme régulier :

Sur un bandeau de 30 cm, dessine 5 feuilles en alternant leur orientation, puis garde un espacement proche de 2 cm entre elles. Compare le résultat avec un espacement irrégulier, tu verras lequel guide mieux le regard.

Astuce de terrain :
Quand je débutais, j'ajoutais trop vite de petits détails. Un formateur m'a conseillé de plisser les yeux pour ne voir que les masses. Si le rythme reste clair ainsi, tu peux passer aux détails. Sinon, corrige d'abord les tailles et les espaces.

Ce qu'il faut retenir

Commence par organiser les grandes formes avant de dessiner les détails. Vérifie leur équilibre, leur lisibilité et leur alignement.

- Place les **masses principales** à partir d'un axe ou d'un cadre.
- Répète les motifs en variant leur taille, leur orientation ou leur espacement pour créer un **rythme visuel**.
- Préserve les **espaces libres** et prends du recul pour évaluer l'ensemble avant d'ajouter des détails.

Si les grandes formes restent claires de loin, ton décor est équilibré et prêt à être précisé.

Chapitre 3 : Représenter l'ornement en perspective simple

1. Comprendre la perspective simple :

Objectif du dessin :
La perspective simple sert à montrer un ornement avec sa forme et son relief, sans réaliser un dessin compliqué. Tu représentes ce que tu vois depuis un point de vue choisi. Le dessin aide à comprendre le volume avant de le sculpter.

Choisir le point de vue :
Commence par observer le motif de face, puis légèrement de côté ou du dessus si cela aide à lire son relief. Garde le même point de vue pendant tout le dessin. Sinon, les formes risquent de sembler déformées ou de ne plus correspondre entre elles.

Lire les volumes :
Repère les parties en relief, les creux et les zones qui passent devant les autres. Trace d'abord les grandes masses, puis les détails. Cette méthode évite de perdre du temps sur les petites feuilles avant d'avoir placé l'ensemble.

Exemple de lecture du relief :
Pour dessiner une feuille sculptée, trace d'abord son contour général, puis son axe central. Ajoute ensuite les nervures et indique par quelques traits les creux qui s'éloignent de toi. Le motif reste ainsi lisible sans être surchargé.

2. Construire l'ornement en volume :

Tracer les formes principales :
Place le motif dans une zone de dessin bien définie. Repère sa largeur, sa hauteur et son axe. Pour un motif symétrique, dessine l'axe avant les contours. Il t'aidera à équilibrer les deux côtés et à corriger rapidement une différence.

Montrer la profondeur :
Fais varier le trait pour distinguer les plans. Les contours visibles peuvent être plus appuyés, tandis que les lignes de construction restent fines. Dans une représentation oblique simple, les arêtes qui s'éloignent sont tracées dans une direction cohérente, sans chercher une précision géométrique excessive.

Organiser tes étapes :

- Observe le modèle et repère les reliefs.
- Trace un cadre léger et place les axes.
- Dessine les masses principales, puis les détails.
- Renforce les contours utiles et efface les traits de construction.

Exemple de motif en relief :

Tu représentes une volute de 8 cm de haut sur un panneau. Trace son axe, dessine la grande courbe, puis ajoute la partie qui passe derrière. Termine par les creux et les contours visibles. Le livrable attendu est un dessin propre, annoté, avec les zones en relief et en creux repérées.

3. Vérifier et présenter ton dessin :

Contrôler les proportions :
Compare régulièrement la largeur et la hauteur de ton motif. Vérifie aussi l'alignement de l'axe et la continuité des courbes. Une petite erreur au départ peut agrandir un côté ou rendre une volute trop serrée quand tu ajoutes les détails.

Checklist avant de rendre :

À vérifier	Question à te poser
Point de vue	Est-il gardé du début à la fin ?
Proportions	La largeur et la hauteur sont-elles équilibrées ?
Relief	Les parties en saillie et les creux sont-ils compréhensibles ?
Lisibilité	Les traits de construction ont-ils été allégés ou effacés ?
Livrable	Le dessin est-il propre et annoté si nécessaire ?

Éviter les erreurs fréquentes :
Ne noircis pas tout le dessin pour montrer le volume, car les contours deviennent difficiles à lire. Utilise quelques traits d'ombre seulement si cela clarifie le relief. En atelier, prends un instant pour comparer ton dessin au modèle avant de repasser les lignes.

Mini cas concret de contrôle :
En 20 minutes, tu réalises la vue en perspective simple d'une feuille d'acanthe de 10 cm de haut. Tu vérifies son axe, ses courbes et ses creux, puis tu ajoutes 3 annotations pour distinguer les zones en relief. Le livrable attendu est une feuille de dessin propre, avec le motif complet et ses repères.

Ce qu'il faut retenir

La perspective simple t'aide à représenter le **volume de l'ornement** clairement, sans dessin complexe. Choisis un point de vue et conserve-le tout au long du travail.

- Observe les reliefs, les creux et les plans qui se superposent.
- Place le cadre et les axes, puis trace les masses avant les détails.

- Varie l’épaisseur des traits pour distinguer les contours et les lignes de construction.
- Vérifie les proportions, la continuité des courbes et la lisibilité du dessin.

Allège ou efface les traits de construction et utilise peu d’ombres. Un dessin propre et annoté rend les reliefs compréhensibles avant la sculpture.

Chapitre 4 : Traduire le relief et les ombres normalisées

1. Lire le relief dans le dessin :

Comprendre les volumes :
Quand tu dessines un ornement sculpté, tu dois faire comprendre ce qui avance, ce qui reste au fond et comment les formes se rejoignent. Le relief n'est pas seulement un contour, c'est une organisation de plans et de volumes.

Repérer les niveaux :
Observe les parties qui semblent proches de toi, comme une feuille recourbée, puis les zones intermédiaires et le fond. Un trait de contour net, une ligne de séparation et une ombre bien placée aident à distinguer ces niveaux.

Choisir les traits utiles :
Garde les lignes qui expliquent la forme, les creux et les recouvrements. Évite de foncer tous les contours, car le dessin devient vite confus. Sur un motif sculpté, une petite ligne de recouvrement peut suffire à montrer quelle feuille passe devant l'autre.

Exemple de lecture d'un relief :
Sur une feuille d'acanthe de 12 cm de haut, dessine d'abord le contour, puis indique la nervure centrale et les plis principaux. Les lignes de recouvrement permettent ensuite de distinguer les pointes qui passent devant les feuilles du fond.

2. Construire les ombres normalisées :

Appliquer une convention :
Une ombre normalisée suit une direction de lumière choisie pour rendre le dessin lisible. Dans la convention souvent utilisée en dessin d'architecture, la lumière vient du haut à gauche et arrive à 45°. Vérifie toujours la consigne de ton cours ou de ton sujet.

La lumière révèle les surfaces éclairées et laisse les parties opposées plus sombres. L'ombre propre se trouve sur le relief lui-même. L'ombre portée apparaît sur le fond ou sur une autre surface, derrière la forme qui bloque la lumière.

Respecter la hiérarchie :
Les ombres portées sont généralement plus foncées que les ombres propres. Pour éviter de perdre les contours, commence avec un trait léger, contrôle la direction de la lumière, puis renforce seulement les zones nécessaires.

Élément à représenter	Ce qu'il montre	À vérifier
Ombre propre	La partie non éclairée du relief	Elle suit la surface sculptée
Ombre portée	La forme projetée sur le fond	Elle suit la lumière choisie

Zone éclairée	La partie tournée vers la lumière	Elle reste claire et lisible

Exemple de feuille en relief :
Si une nervure bombée reçoit la lumière du haut à gauche, son côté gauche reste clair et son côté droit devient plus sombre. L'ombre portée se dessine sur le fond, du côté opposé à la lumière, sans masquer le contour de la feuille.

3. Réaliser un dessin clair et contrôlable :

Organiser ton travail :
Prépare une feuille, un crayon bien taillé, une règle et une gomme propre. Commence par les contours et les niveaux du relief, puis ajoute les ombres. Cette méthode évite de recommencer tout le dessin si la direction de la lumière est incorrecte.

Mini cas concret :
Tu dois représenter un motif de feuille sculptée de 12 cm sur une moulure de 20 cm. En 20 minutes, tu traces le contour, distingues 3 plans, choisis la lumière à 45° depuis le haut à gauche, puis ajoutes les ombres propres et portées.

Le résultat attendu est un dessin d'exécution lisible, avec des plans reconnaissables et une direction de lumière cohérente. Le livrable comprend le motif au propre, ses contours, ses lignes de relief et ses ombres clairement séparées.

Check-list avant de rendre :

- Vérifie que le contour principal est lisible et complet.
- Contrôle que les plans avant, intermédiaires et arrière se distinguent.
- Vérifie que la lumière vient d'une seule direction.
- Différencie l'ombre propre de l'ombre portée.
- Efface les traits de construction qui gênent la lecture.

Astuce de dessin :
En atelier, une erreur fréquente consiste à assombrir trop tôt les zones en creux. Garde d'abord ton crayon léger, recule d'un pas pour regarder le dessin, puis renforce les ombres seulement quand les volumes restent faciles à comprendre.

La représentation du relief, des bas et hauts reliefs et la traduction des ombres font partie des compétences graphiques associées à l'option sculpteur ornemaniste.

Ce qu'il faut retenir

Pour représenter un relief, organise les volumes et les plans afin que tu distingues ce qui avance, se superpose ou reste au fond. Choisis uniquement les traits utiles à la lecture.

- Repère les **plans du relief** avec les contours, nervures et lignes de recouvrement.
- Adopte une direction de lumière cohérente, souvent à 45° depuis le haut à gauche.
- Distingue l'**ombre propre** sur le relief de l'**ombre portée** sur le fond, généralement plus foncée.
- Commence légèrement, puis renforce les ombres sans masquer les formes.

Travaille d'abord les contours et les niveaux, puis ajoute les ombres. Contrôle enfin la lisibilité du dessin et la cohérence de la lumière.

Chapitre 5 : Restituer les contours et les nervures du motif

1. Observer les contours du motif :

Repérer la silhouette :
Avant de dessiner, observe la forme générale du motif et son orientation. Repère ses points les plus hauts, les plus bas et les plus larges. Ces repères t'aident à garder des proportions justes quand tu restitues le motif sur ta feuille.

Tracer sans déformer :
Commence par construire la silhouette avec des traits légers, puis affine les courbes. Compare régulièrement les différentes parties du motif. En sculpture ornemaniste, un contour mal placé peut changer l'expression d'une feuille, d'une fleur ou d'un ornement entier.

Exemple d'observation :
Tu dessines une feuille de 8 cm de haut et de 5 cm de large. Place d'abord ces dimensions, puis marque la pointe, la base et les endroits où le contour change de direction. Relie les repères avec des courbes souples.

2. Restituer les nervures :

Comprendre leur organisation :
Les nervures sont les lignes intérieures qui structurent souvent un motif végétal. Repère leur départ, leur direction et leur arrivée. La nervure principale guide le regard, tandis que les nervures secondaires s'en détachent et suivent la forme de la feuille.

Garder des traits lisibles :
Trace les nervures après le contour, avec un crayon bien taillé et une pression légère. Évite les lignes trop nombreuses ou trop appuyées. Elles doivent expliquer le relief et l'organisation du motif, sans brouiller la silhouette que tu viens de construire.

Exemple de tracé :
Sur une feuille de 8 cm, place la nervure principale du pied jusqu'à la pointe. Ajoute ensuite 4 nervures secondaires de chaque côté, en les orientant vers le bord sans les faire sortir du contour.

3. Contrôler et présenter ton dessin :

Vérifier avant de rendre :
Prends un peu de recul et vérifie le contour, les proportions et la direction des nervures. Si ton dessin est destiné à guider une sculpture, les lignes doivent être assez nettes pour être comprises, mais pas si foncées qu'elles deviennent difficiles à corriger.

Mini cas et livrable :

En atelier, tu dois restituer sur une feuille un motif de feuille de 8 cm sur 5 cm. En 20 minutes, tu observes le modèle, places 4 repères, traces le contour, puis dessines la nervure principale et 8 nervures secondaires.

Résultat attendu : un dessin propre, proportionné et lisible, avec les contours et les nervures clairement différenciés. Le livrable est une feuille de dessin annotée, prête à servir de repère pour comprendre la forme sculptée.

Vérification	À contrôler
Repères	La hauteur et la largeur respectent le modèle.
Contour	Les courbes restent régulières et fermées si nécessaire.
Nervure principale	Elle suit l'axe général du motif.
Nervures secondaires	Elles restent à l'intérieur du contour.
Lisibilité	Les traits sont nets, sans surcharge.

Astuce de terrain :
Quand tu débutes, tu peux foncer trop vite les nervures pour les rendre visibles. Garde d'abord tes traits légers, puis renforce seulement ceux qui sont utiles. C'est plus simple à corriger et ton dessin reste propre.

Ce qu'il faut retenir

Pour restituer un motif, observe sa forme avant de dessiner et construis-le avec des traits légers afin de préserver ses **proportions justes**.

- Repère les points hauts, bas et larges, puis trace le contour sans déformer les courbes.
- Ajoute la **nervure principale**, puis des nervures secondaires orientées vers les bords, sans dépasser le contour.
- Vérifie la direction, la lisibilité et la régularité des traits avant de présenter ton dessin.

Un dessin propre et **clairement différencié** entre contour et nervures sert de repère fiable pour comprendre et sculpter le motif.

Chapitre 6 : Établir les vues et détails d'une sculpture

1. Choisir et organiser les vues :

Le rôle des vues :
Quand tu prépares une sculpture, un seul dessin ne suffit pas toujours à montrer son volume. Les vues donnent des informations complémentaires pour comprendre sa forme et la réaliser sans deviner. C'est un réflexe que j'ai vite appris en atelier.

Les vues utiles :
La vue de face montre la largeur et la hauteur. La vue de côté aide à comprendre la profondeur. La vue de dessus révèle l'organisation des formes vues du haut. Choisis des vues qui expliquent vraiment ton projet.

Vue	Ce qu'elle montre	À vérifier
De face	La hauteur et la largeur	L'axe et la symétrie, si le motif en a une
De côté	La profondeur et les reliefs	Les saillies et les creux
De dessus	L'emprise et la répartition des volumes	La forme du contour

La mise en page :
Aligne les vues et indique clairement leur orientation. Garde assez d'espace pour les cotes et les détails. Si une vue est dessinée à une échelle différente, précise-le, sinon les mesures risquent d'être mal comprises.

Exemple de vues :
Tu dessines un ornement sculpté de 18 cm de haut, 12 cm de large et 6 cm de profondeur. La face présente le motif, le côté montre son relief et la vue de dessus précise son contour.

2. Montrer les formes et les détails :

Le dessin des volumes :
Trace d'abord les contours principaux, puis ajoute les formes secondaires. Pour une sculpture en relief, distingue les parties en saillie des creux. Un dessin lisible vaut mieux qu'un dessin chargé où les formes se confondent.

Les détails et les repères :
Agrandis une zone quand elle est trop petite ou trop complexe à lire sur la vue générale. Relie ce détail à la zone concernée avec un repère clair. Ajoute les cotes nécessaires, par exemple une hauteur, une largeur ou une profondeur.

- Vérifie que chaque détail est bien localisé sur la vue principale.

- Garde les traits propres et évite de repasser plusieurs fois sur un contour.
- Inscris les mesures sans les placer sur les lignes du dessin.

La vérification avant remise :
Avant de transmettre ton dessin, compare les vues entre elles. Un détail visible de face doit rester cohérent avec le profil. En atelier, cette vérification évite de commencer une sculpture avec des dimensions contradictoires.

Exemple de mini-cas :
Tu prépares le dessin d'un motif de feuille sculpté en relief, de 18 cm sur 12 cm et de 6 cm de profondeur maximale. En 30 minutes, tu réalises 3 vues à l'échelle 1:2, puis un détail agrandi de la nervure centrale. Livrable attendu : une feuille cotée avec les 3 vues, le détail repéré et l'échelle indiquée.

Ta check-list d'atelier :

- Choisis les vues utiles pour comprendre la sculpture.
- Indique l'orientation et l'échelle de chaque vue.
- Repère les saillies, les creux et les détails à agrandir.
- Ajoute les cotes nécessaires sans surcharger le dessin.
- Compare les vues et vérifie que les dimensions concordent.

Ce qu'il faut retenir

Pour préparer une sculpture, représente-la sous plusieurs angles afin d'en comprendre le volume et de guider sa réalisation.

- La **vue de face** montre la hauteur et la largeur, celle de côté la profondeur et les reliefs, celle de dessus le contour et la répartition des volumes.
- Aligne les vues, indique leur orientation et leur échelle, puis ajoute les cotes nécessaires.
- Distingue les saillies des creux et agrandis les détails difficiles à lire en les reliant clairement à la vue principale.
- Compare les vues pour vérifier la cohérence des formes et des dimensions.

Un dessin clair, complet et cohérent permet de réaliser la sculpture sans ambiguïté.

Option A (Sculpteur ornemaniste) : Analyse technologique

Présentation de la matière : Dans cette matière du CAP Arts du bois, tu apprends à choisir les bois, les colles et les outils adaptés aux ornements sculptés. Tu étudies les **bas et hauts-reliefs**, les calages, les finitions et l'organisation d'un poste sécurisé.

Cette matière conduit à l'épreuve « Technologie et prévention des accidents », de **coefficient 2**. Elle se déroule en examen final ponctuel, sans CCF, à **l'écrit et à l'oral**, pendant 1 h 20 au total.

Conseil : Je te conseille de réviser 20 minutes, 3 fois par semaine. Prépare des fiches associant chaque outil à son usage, son entretien et ses précautions d'emploi. Pour chaque ornement étudié en atelier, entraîne-toi à expliquer tes choix techniques.

Prends une feuille sculptée comme exemple et décris sa préparation, son maintien et sa finition. Ne cherche pas seulement à mémoriser des noms. Si tu hésites, reprends un croquis et explique ta démarche à voix haute, tranquillement.

Table des matières

Chapitre 1 : Le sculpteur et les ouvrages d'ornement ..... Aller

1. Le métier et les ouvrages d'ornement ..... Aller
2. Analyser et préparer un ouvrage ..... Aller

Chapitre 2 : Choix des bois et assemblages en sculpture ..... Aller

1. Choisir un bois adapté à la sculpture ..... Aller
2. Préparer et assembler les pièces ..... Aller
3. Contrôler ton travail avant de sculpter ..... Aller

Chapitre 3 : Organisation et sécurité du poste de sculpture ..... Aller

1. Préparer ton poste et ta pièce ..... Aller
2. Travailler avec des gestes sûrs ..... Aller
3. Ranger et contrôler ton poste ..... Aller

Chapitre 4 : Outils de sculpture : usages et entretien ..... Aller

1. Choisir et utiliser les outils ..... Aller
2. Entretenir le tranchant ..... Aller
3. Travailler avec méthode ..... Aller

Chapitre 5 : Étude des procédés du bas et du haut-relief ..... Aller

1. Comprendre les deux types de relief ..... Aller
2. Préparer et sculpter les volumes ..... Aller

3. Contrôler le relief et présenter le travail ..... Aller
Chapitre 6 : Calages, relevés et moulages des ornements ..... Aller
1. Caler et relever un ornement ..... Aller
2. Choisir et réaliser un moulage ..... Aller
3. Organiser ton travail et contrôler la copie ..... Aller
Chapitre 7 : Ébauche mécanique et finition des sculptures ..... Aller
1. Dégrossir les volumes à la machine ..... Aller
2. Passer de l'ébauche au modelé ..... Aller
3. Préparer et contrôler la finition ..... Aller

Chapitre 1 : Le sculpteur et les ouvrages d'ornement

1. Le métier et les ouvrages d'ornement :

Le rôle du sculpteur ornemaniste :
Tu transformes le bois pour créer, reproduire ou restaurer un décor sculpté. Tu pars d'un dessin ou d'un modèle, puis tu donnes du relief aux formes avec des outils adaptés. Le travail demande de l'observation, de la patience et des gestes précis.

Les ouvrages concernés :
Un ornement peut décorer un meuble, une boiserie, un siège ou un élément d'architecture intérieure. Il peut être sculpté en bas-relief, où le motif ressort peu, ou en haut-relief, où il se détache davantage du fond.

Tu peux aussi préparer un modèle destiné au moulage. Dans tous les cas, le décor doit correspondre à la pièce qui le reçoit. Une sculpture trop grande ou trop chargée risque de déséquilibrer l'ensemble.

Exemple d'ornement :
Une feuille d'acanthe sculptée peut décorer le pied d'un meuble. Tu observes d'abord sa forme générale, puis tu distingues les grandes masses, les nervures et les creux. Chaque détail doit rester lisible sans fragiliser le bois.

Repères sur le métier :
Dans l'atelier, tu peux réaliser une pièce neuve ou intervenir sur un décor existant. En stage, prends le temps de regarder comment l'ornement s'accorde au meuble ou à la boiserie avant de penser aux détails.

2. Analyser et préparer un ouvrage :

Lire le projet :
Avant de travailler le bois, repère les dimensions, la forme du motif, son emplacement et le relief demandé. Un dessin, une vue de face ou un modèle peut t'aider à comprendre l'ouvrage. Cette analyse évite les erreurs de tracé et les pertes de matière.

Choisir et organiser :
Le bois doit être adapté à la forme et à l'usage de la pièce. Vérifie son état, son sens du fil, ses dimensions et la présence de défauts gênants. Prépare ensuite ton poste, tes outils et le maintien de la pièce avant de commencer.

Point à vérifier	Pourquoi c'est utile
Dimensions et emplacement	Pour adapter le motif à son support
Sens du fil et état du bois	Pour limiter les éclats et les ruptures

Tracé et relief demandé	Pour garder les formes lisibles
Maintien de la pièce	Pour travailler avec précision et sécurité

Une progression simple :

- Observe le dessin ou le modèle et relève les dimensions.
- Trace le motif sur le bois en vérifiant son orientation.
- Dégage les grandes formes avant d'attaquer les détails.
- Contrôle régulièrement le relief et nettoie les contours.

Exemple de préparation d'un panneau :
Tu dois réaliser un motif floral sur un panneau de 20 cm sur 12 cm. En 15 minutes, tu vérifies le dessin, repères le sens du fil et reportes le contour. Le livrable attendu est un panneau tracé, identifié et prêt à être sculpté, avec le motif centré et les dimensions contrôlées.

Astuce d'atelier :
Ne cherche pas tout de suite à finir les petites nervures. Une erreur fréquente consiste à creuser trop tôt un détail, puis à manquer de matière pour corriger la forme générale. Garde une progression du plus gros volume vers le plus fin.

Check-list avant de sculpter :

- Le dessin et les dimensions sont vérifiés.
- Le bois est adapté et son sens du fil est repéré.
- Le motif est tracé à la bonne place.
- La pièce est stable et le poste est dégagé.
- Les outils nécessaires sont prêts et en bon état.

Ce qu'il faut retenir

Le sculpteur ornemaniste crée, reproduit ou restaure des décors en bois, adaptés au meuble ou à l'architecture qui les accueille. Avant de sculpter, prépare soigneusement ton projet et ton poste.

- Analyse le dessin, les dimensions, l'emplacement et le **relief demandé**.
- Vérifie l'état du bois et son **sens du fil** pour limiter les éclats.
- Trace le motif, stabilise la pièce et prépare des outils en bon état.
- Travaille des **grandes formes aux détails**, en contrôlant régulièrement le résultat.

Une bonne préparation préserve la matière et la précision. Garde les formes lisibles et veille à l'équilibre du décor avec son support.

Chapitre 2 : Choix des bois et assemblages en sculpture

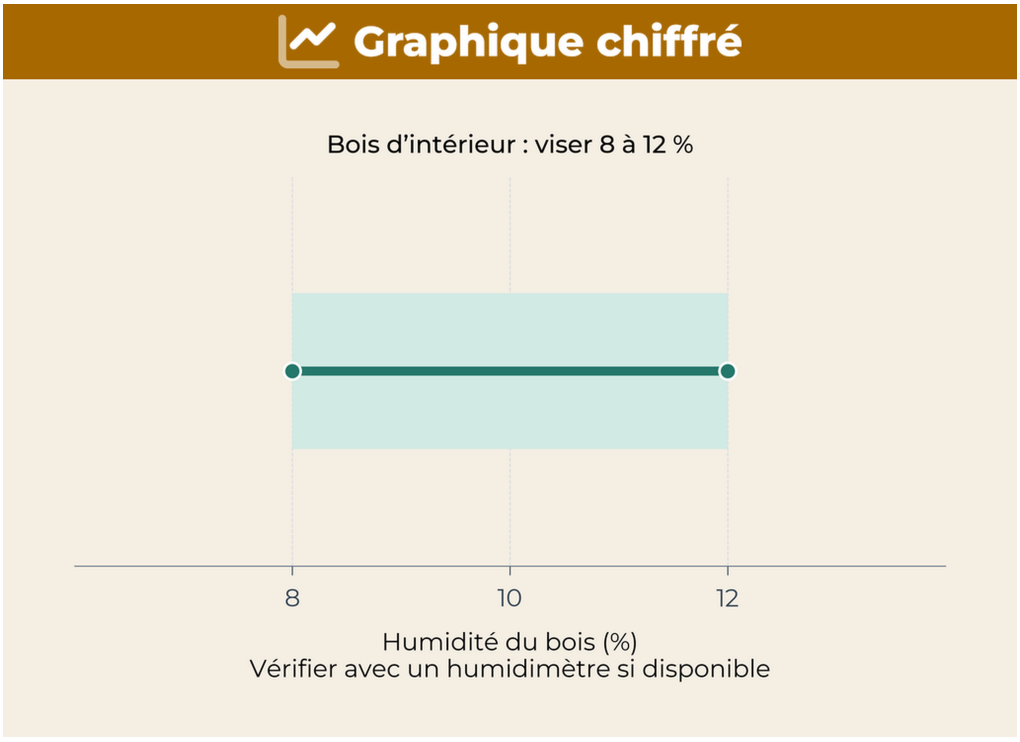
1. Choisir un bois adapté à la sculpture :

Le bois selon le projet :
Avant de choisir une essence, observe la forme à sculpter, la taille de la pièce et le niveau de détail attendu. Un bois tendre se travaille facilement, tandis qu'un bois plus dur permet des détails nets, mais demande davantage d'effort et des outils bien affûtés.

Le fil et les défauts :
Repère le sens du fil, car il guide la coupe. Si tu tailles à contre-fil, le bois risque d'éclater ou de s'arracher. Évite aussi les nœuds, les fentes et les zones abîmées dans les parties fines ou très détaillées.

Le séchage et la stabilité :
Un bois trop humide peut se déformer en séchant. Pour une sculpture destinée à rester en intérieur, choisis un bois sec et adapté à l'atelier. En pratique, on vise souvent une humidité proche de 8 à 12 %, à vérifier avec un humidimètre si tu en as un.

Graphique chiffré



Exemple de choix de bois :
Pour sculpter une petite feuille décorative de 20 cm avec des nervures fines, choisis une pièce de tilleul sèche, sans nœud dans la zone à travailler. Son grain régulier facilite les coupes délicates et limite les arrachements.

Critère	À vérifier	Pourquoi c'est utile

Fil du bois	Son orientation	Pour limiter les éclats
État de la pièce	Nœuds, fentes, taches	Pour éviter les zones fragiles
Humidité	Bois sec et stable	Pour réduire les déformations

2. Préparer et assembler les pièces :

Préparer les éléments :
Si ta sculpture est faite de plusieurs morceaux, commence par repérer leur place et leur orientation. Trace les repères avant de couper, puis présente les pièces à blanc, sans colle. Ce contrôle simple te permet de corriger un mauvais ajustement avant qu'il ne soit définitif.

Choisir un assemblage :
Pour des pièces décoratives, un collage bien ajusté peut suffire. Une cheville ou un tenon apporte un maintien mécanique supplémentaire. Le choix dépend de la taille de la sculpture, de la direction des efforts et de la surface disponible pour assembler les éléments.

Coller proprement :
Les surfaces à coller doivent être propres, planes et bien jointives. Étale la colle selon les indications du fabricant, assemble les pièces, puis serre-les sans les déplacer. Essuie les bavures au bon moment, car une colle sèche peut gêner la finition ou la sculpture.

Exemple d'assemblage d'un motif sculpté :
Tu dois réaliser un ornement de 30 cm composé d'un fond et d'un motif rapporté de 8 cm. Après un montage à blanc, tu ajoutes 2 chevilles de bois, puis tu colles et maintiens l'ensemble avec des serre-joints. Livrable attendu : une pièce assemblée, stable et prête à être sculptée ou finie.

Astuce de l'atelier :
Quand j'étais en formation, je vérifiais toujours le montage à blanc avant de sortir la colle. Une pièce bien ajustée se met en place sans forcer. Si tu dois serrer très fort pour fermer le joint, reprends l'ajustage plutôt que de compter sur la colle.

3. Contrôler ton travail avant de sculpter :

Vérifier l'assemblage :
Après le collage, contrôle l'alignement, la stabilité et l'absence de jeu. Respecte le temps de prise indiqué pour la colle avant de sculpter. Si tu attaques trop tôt, l'assemblage peut bouger sous les efforts de l'outil et abîmer ton motif.

Checklist avant la sculpture :

- Le bois est sec et sans défaut gênant.

- Le sens du fil est repéré sur chaque pièce.
- Les éléments ont été présentés à blanc.
- Les assemblages sont serrés et alignés.
- Le temps de prise de la colle est respecté.

Mini cas pratique :
Tu prépares un ornement de 25 cm avec 2 éléments assemblés. Repère le fil, réalise un montage à blanc, puis choisis un collage renforcé par une cheville si la forme le permet. Après séchage, vérifie qu'aucun jeu n'apparaît avant de tailler les détails.

Livrable attendu : une fiche de préparation indiquant l'essence choisie, les défauts repérés, le type d'assemblage et le contrôle réalisé. Note aussi les dimensions principales, ici 25 cm et 2 éléments, pour garder une trace claire de ton travail.

Ce qu'il faut retenir

Choisis le bois selon la forme, les détails et les dimensions de ton projet, puis vérifie son état et sa stabilité.

- Repère le **sens du fil** et évite les nœuds ou les fentes dans les zones délicates.
- Privilégie un bois sec, autour de 8 à 12 % d'humidité, pour limiter les déformations.
- Fais un montage à blanc, puis choisis un **assemblage adapté** et colle des surfaces propres et bien ajustées.
- Contrôle l'alignement et la stabilité, puis respecte le temps de prise avant de sculpter.

Une préparation soignée réduit les défauts et assure une sculpture stable, prête à être travaillée.

Chapitre 3 : Organisation et sécurité du poste de sculpture

1. Préparer ton poste et ta pièce :

Installer un espace dégagé :
Avant de sculpter, libère ton établi de tout ce qui ne sert pas à l'exercice. Garde une zone stable pour ta pièce, une place pour tes outils et un passage dégagé. Ça paraît simple, mais un outil qui traîne devient vite un risque.

Placer les outils utiles :
Pose près de toi seulement les gouges, ciseaux, maillet et instruments de traçage dont tu as besoin. Oriente les tranchants à l'opposé de ta main et ne laisse jamais une gouge sous des copeaux. Tu la retrouveras sans risquer une coupure.

Immobiliser le bois :
Fixe solidement ta pièce avec un étau, des butées ou des serre-joints adaptés. Vérifie qu'elle ne bouge pas quand tu exerces une légère pression. Une pièce mal tenue peut glisser et dévier ton outil vers tes doigts.

Exemple de préparation :
Pour sculpter une feuille d'acanthe sur une planche de 30 cm, tu dégages l'établi, traces le motif, fixes la planche avec 2 serre-joints et disposes 3 outils à portée de main. Tu peux ainsi travailler sans chercher ni retenir la pièce.

2. Travailler avec des gestes sûrs :

Protéger tes mains et tes yeux :
Porte des lunettes de protection si des éclats peuvent être projetés. Garde tes mains derrière le tranchant et pousse l'outil dans une direction où ton corps ne se trouve pas. Pour une coupe délicate, ralentis plutôt que de forcer.

Garder les outils en bon état :
Un outil bien affûté demande moins d'effort et se contrôle mieux. Vérifie aussi que le manche est intact et bien emmanché. Si tu repères une fissure, un tranchant ébréché ou un manche qui bouge, arrête-toi et signale le problème.

Limiter la poussière :
La sculpture manuelle produit surtout des copeaux, mais le ponçage et certaines opérations créent des poussières fines. Utilise le captage ou l'aspiration prévus dans l'atelier. Selon l'INRS, privilégie l'aspiration pour nettoyer, car le balai et la soufflette remettent les poussières en suspension.

Exemple de correction d'un mauvais geste :

Si ta gouge se dirige vers ta paume pendant une coupe, repose-la, repositionne la pièce ou change ton angle de travail. Ce petit arrêt prend quelques secondes et évite de compenser avec une main placée dans la trajectoire.

3. Ranger et contrôler ton poste :

Ranger au fur et à mesure :
Après chaque étape, repose les outils à leur emplacement et enlève les gros copeaux sans passer la main à l'aveugle. En fin de séance, nettoie le poste avec le matériel adapté et remets les outils en sécurité. Un établi propre facilite aussi le contrôle du travail.

Appliquer une check-list rapide :
Avant de commencer, prends une minute pour vérifier les points essentiels. Cette routine m'a souvent évité de perdre du temps, surtout quand l'atelier est partagé et que plusieurs élèves utilisent le même établi.

Contrôle	Action à faire
Établi	Dégager la zone de travail et le passage
Pièce	Vérifier sa stabilité avant la première coupe
Outils	Contrôler le manche, le tranchant et leur rangement
Protection	Mettre les lunettes si des éclats peuvent être projetés
Fin de séance	Ranger les outils et aspirer les poussières

Mini cas concret et livrable attendu :
Tu disposes de 45 minutes pour dégrossir un petit motif de feuille sur une pièce de 20 cm. Tu prépares l'établi, fixes le bois, choisis 3 outils, puis ranges et nettoies à la fin. Le livrable attendu est une pièce stablement travaillée et un poste rendu propre, avec les outils rangés.

Ce qu'il faut retenir

Avant de sculpter, prépare un espace dégagé et organise tes outils pour travailler sans danger.

- Fixe solidement ta pièce et garde les tranchants à l'écart de tes mains.
- Porte des lunettes si des éclats peuvent être projetés et utilise des outils en bon état.
- Enlève les poussières avec l'aspiration prévue et range ton poste après chaque séance.

Une **routine de sécurité** t'aide à prévenir les blessures et à travailler efficacement. Termine toujours par un **poste propre et rangé**.

Chapitre 4 : Outils de sculpture : usages et entretien

1. Choisir et utiliser les outils :

Les outils et leur rôle :
En sculpture ornemaniste, tu choisis l'outil selon la forme à creuser ou à dégager. Les gouges creuses servent à retirer du bois, les ciseaux à bois réalisent des coupes droites, et les outils en V dessinent des lignes fines.

La forme du tranchant :
La largeur et la courbure du tranchant influencent la coupe. Une gouge étroite atteint un détail, tandis qu'une gouge large enlève davantage de matière. Vérifie aussi le sens du fil du bois pour limiter les éclats.

Outil	Usage courant	Point de vigilance
Gouge	Creuser une courbe ou un fond	Adapter la courbure au motif
Ciseau à bois	Réaliser une coupe droite	Garder les mains hors du trajet
Outil en V	Tracer une ligne ou un contour	Ne pas forcer dans les fibres

Exemple de choix d'outil :
Pour creuser une petite feuille sculptée dans du tilleul, tu peux commencer avec une gouge moyenne, puis passer à une gouge plus étroite pour les nervures. Tu enlèves peu de bois à chaque passage afin de garder le contrôle.

Représentation visuelle



Sculpture d'une feuille dans du tilleul avec précision

2. Entretenir le tranchant :

Affûter sans modifier le profil :
Un outil bien affûté coupe avec moins d'effort et laisse une surface plus nette. Respecte le biseau d'origine sur la pierre adaptée, puis enlève le morfil. Une pression excessive peut arrondir le tranchant ou changer la forme de la gouge.

Nettoyer et protéger :
Après le travail, retire les copeaux et la poussière avec une brosse ou un chiffon. Sèche soigneusement la lame, puis applique une fine protection contre la rouille si nécessaire. Range chaque outil sans que son tranchant touche un autre objet.

Exemple de contrôle avant le rangement :
Après une séance de 30 minutes, tu essuies la lame, vérifies qu'aucune tache d'humidité ne reste, puis replaces l'outil dans son logement. Ce petit rituel limite la corrosion et évite les tranchants abîmés.

3. Travailler avec méthode :

Une vérification rapide :
Avant de sculpter, examine l'état du manche, de la lame et du tranchant. Installe la pièce sur un support stable, garde tes doigts derrière la coupe et avance dans une zone dégagée. Si l'outil glisse ou écrase le bois, arrête-toi et contrôle son affûtage.

Mini cas et livrable attendu :
Tu dois dégager un motif de feuille de 8 cm dans une chute de tilleul. En 20 minutes, tu repères le fil, choisis une gouge et un ciseau, puis retires la matière en passes fines. Le résultat attendu est une feuille lisible, sans éclat majeur.

Le livrable comprend la chute sculptée et une fiche courte indiquant les 2 outils utilisés, leur fonction et leur état après nettoyage. En atelier, cette trace t'aide à expliquer tes choix et à repérer un outil à affûter avant la prochaine séance.

Ta check-list d'atelier :

- Vérifie que le manche ne bouge pas.
- Choisis un tranchant adapté au détail.
- Fixe la pièce avant de commencer.
- Fais une coupe d'essai sur une chute.
- Nettoie et range l'outil après usage.

Ce qu'il faut retenir

Choisis chaque outil selon la forme à sculpter et retire le bois par passes fines. Tiens compte du fil du bois pour éviter les éclats.

- Utilise une **gouge adaptée** pour creuser, un ciseau pour les coupes droites et un outil en V pour les lignes.
- Affûte en respectant le biseau, puis retire le morfil sans forcer.
- Vérifie l'outil et fixe la pièce avant de travailler, en gardant tes doigts hors du trajet de coupe.
- Nettoie et sèche les lames avant de les ranger à l'abri des chocs et de l'humidité.

Un entretien régulier préserve le tranchant et facilite une sculpture précise et sécuritaire. Note les outils utilisés et leur état après chaque séance.

Chapitre 5 : Étude des procédés du bas et du haut-relief

1. Comprendre les deux types de relief :

Le principe du relief :
En relief, les formes semblent sortir du fond, mais elles restent attachées à un support. En sculpture ornemaniste, tu observes la profondeur des volumes, les zones creusées et les parties qui accrochent la lumière.

Bas-relief et haut-relief :
Dans un bas-relief, les formes se détachent peu du fond. Dans un haut-relief, elles avancent davantage et peuvent être dégagées sur plusieurs côtés. Le choix dépend du motif, de l'effet recherché et de l'épaisseur disponible.

Critère	Bas-relief	Haut-relief
Saillie	Faible, proche du fond	Plus forte, volumes très dégagés
Lecture du motif	Surtout de face	De face et davantage de côté
Exemple courant	Décor gravé sur un panneau	Feuille très dégagée d'un ornement

Exemple de lecture d'un motif :
Sur un panneau orné d'une fleur, les pétales légèrement bombés relèvent du bas-relief. Si certains pétales avancent nettement et laissent voir leurs côtés, le traitement se rapproche du haut-relief.

2. Préparer et sculpter les volumes :

Du dessin à l'ébauche :
Commence par analyser le dessin et repère le fond, les formes principales et les détails. Reporte le motif sur le bois, puis dégage progressivement les volumes. Garde assez de matière pour corriger une forme trop creusée.

La progression de la taille :
Travaille du plus général au plus précis. Dégage d'abord le fond autour des formes, puis façonne les plans principaux et termine par les détails. Une gouge adaptée à la courbe t'aide à obtenir une taille régulière.

- Vérifie le sens du fil avant chaque coupe.
- Maintiens la pièce stable sur l'établi.
- Enlève peu de matière à chaque passe.
- Observe le relief de face et de côté.

Astuce de terrain :

Pour éviter les éclats, ne force pas une coupe qui remonte contre le fil. Retourne la pièce ou change ton angle d'attaque. J'ai souvent vu des débutants perdre un détail en voulant aller trop vite.

3. Contrôler le relief et présenter le travail :

Vérifier la lecture et les ombres :
Regarde ton relief sous une lumière rasante, puis de face. Les ombres révèlent les bosses, les creux et les transitions trop brusques. Contrôle aussi que le fond reste propre et que les détails ne s'effacent pas dans la profondeur.

Mini cas concret et livrable attendu :
Tu réalises un panneau d'essai de 15 × 10 cm avec une feuille en bas-relief. En 2 heures, reporte le dessin, dégage le fond, forme les volumes et reprends les contours. Le livrable est le panneau terminé, accompagné d'un croquis annoté indiquant les zones hautes et basses.

Checklist avant de rendre ta pièce :

Contrôle	À vérifier
Motif	Le dessin est reporté sans oubli.
Profondeur	Les volumes sont lisibles de face et de côté.
Fond	Les creux sont propres et réguliers.
Détails	Aucune zone fragile n'a été trop amincie.
Finition	Les traces de taille servent le motif.

Ce qu'il faut retenir

Un relief reste attaché à son support : le bas-relief est peu saillant, tandis que le haut-relief présente des volumes plus dégagés. Choisis le traitement selon le motif et l'épaisseur disponible.

- Reporte le dessin, puis sculpte **du général au précis**, en gardant de la matière pour corriger.
- Travaille dans le sens du fil, stabilise la pièce et retire peu de bois à chaque passe.
- Observe les volumes de face et de côté, puis vérifie les ombres avec une lumière rasante.

Un fond propre et des formes lisibles assurent une pièce réussie. Accompagne ton panneau terminé d'un croquis indiquant les zones hautes et basses.

Chapitre 6 : Calages, relevés et moulages des ornements

1. Caler et relever un ornement :

À quoi servent le calage et le relevé :
Le calage consiste à immobiliser correctement une pièce pour pouvoir l'observer, la mesurer ou la reproduire sans qu'elle bouge. Le relevé te permet de garder les formes et les dimensions de l'ornement avant de le sculpter ou de le réparer.

Préparer ton poste :
Installe l'ornement sur une surface stable et protège-le avec une matière qui ne marque pas le bois. Prépare une règle, un crayon, du papier calque et, si besoin, des cales en bois ou en mousse. Vérifie que ton éclairage révèle bien les reliefs.

Procéder sans déformer :
Repère le haut, le bas, l'axe central et les points importants du motif. Note les dimensions générales, puis relève les détails utiles. Ne serre jamais une pièce sculptée dans un étau sans protection, car tu risques d'écraser une arête ou de laisser une marque.

Exemple de relevé :
Tu dois reproduire une feuille d'acanthe de 120 mm de haut. Tu la cales sur une cale rembourrée, traces son axe sur le calque et notes sa largeur maximale, 55 mm, ainsi que la profondeur du relief, environ 18 mm. Ce relevé guide ton dessin de travail.

2. Choisir et réaliser un moulage :

Comprendre le principe :
Le moulage commence par une empreinte qui garde les creux et les reliefs de l'ornement. Cette empreinte devient un moule, dans lequel tu peux réaliser une reproduction. Pour un ornement en bois, le moulage sert notamment à conserver une référence ou à préparer un élément de remplacement.

Le choix du procédé dépend de la forme, de la taille et de l'état de la pièce. Une empreinte souple peut suivre des détails fins, tandis qu'un contre-moule rigide aide à maintenir l'ensemble. Sur une pièce ancienne ou fragile, demande l'accord de ton enseignant avant toute application.

Préparer l'empreinte :
Dépoussière doucement l'ornement et vérifie qu'aucun fragment ne risque de se détacher. Choisis un matériau de moulage compatible avec le support, puis fais un essai sur une zone discrète si cela est possible. Respecte le temps de prise indiqué pour le produit utilisé.

Sur une pièce avec des creux profonds ou des parties en surplomb, réfléchis au démoulage avant de commencer. Un moule mal conçu peut se bloquer ou casser un

détail. Les moulages d'art utilisent parfois une empreinte souple et un contre-moule pour garder la forme pendant les opérations.

Vérifier le résultat :
Après le démoulage, observe si les nervures, les arêtes et les creux sont bien visibles. Si une zone est floue, déchirée ou incomplète, le moule ne donnera pas une copie fidèle. Un premier tirage d'essai permet de repérer les défauts avant de poursuivre le travail.

Exemple de moulage :
Pour reproduire une petite feuille sculptée de 80 mm, tu cales d'abord l'original, prépares une empreinte adaptée et réalises un tirage d'essai. Tu compares les nervures et les contours à la pièce de départ. Le livrable attendu est un moulage propre, identifié et accompagné de ses dimensions relevées.

3. Organiser ton travail et contrôler la copie :

Mini cas concret :
En atelier, une petite volute en bois de 90 mm de long a perdu un fragment. Tu disposes de 30 minutes pour documenter la partie intacte avant une réparation. Tu cales la pièce, mesures sa longueur et sa largeur, puis réalises un relevé au calque.

Tu prends ensuite une empreinte de la zone intacte avec le procédé validé par ton enseignant. Tu contrôles le tirage en le comparant à l'original, puis tu notes les défauts éventuels. Le livrable attendu est une fiche de relevé avec 2 dimensions, un calque coté et un tirage vérifié.

Contrôle rapide sur le terrain :
Avant de ranger ton travail, passe ces 5 vérifications. Cette routine évite les oublis qui obligent souvent à recommencer une empreinte ou à refaire un relevé.

- La pièce est calée sans contrainte ni marque.
- Les dimensions principales et l'orientation sont notées.
- Le matériau d'empreinte est adapté et autorisé.
- Le moule se démoule sans forcer sur les détails.
- Le tirage est comparé à l'original et identifié.

Les erreurs à éviter :
Ne te précipite pas pour retirer une empreinte encore souple, et ne force jamais si elle accroche. Évite aussi de négliger l'échelle ou le sens du motif sur ton relevé. En atelier, une note rapide sur l'orientation peut t'épargner une copie montée à l'envers.

Ce qu'il faut retenir

Pour reproduire ou réparer un ornement, immobilise-le sans l'abîmer et conserve précisément ses formes et ses dimensions.

- Prépare un **poste stable et protégé**, puis note l'orientation, l'axe et les mesures utiles.
- Choisis un matériau de moulage adapté à l'état de la pièce et vérifie que le démoulage ne risque pas de casser les détails.
- Compare le tirage à l'original, relève ses défauts et identifie le résultat.

Un relevé coté et un moulage contrôlé te donnent une référence fiable pour guider la copie ou la réparation.

Chapitre 7 : Ébauche mécanique et finition des sculptures

1. Dégrossir les volumes à la machine :

Le rôle de l'ébauche mécanique :
L'ébauche mécanique sert à enlever rapidement les grandes parties de bois qui ne font pas partie du motif. Elle prépare le travail manuel, mais ne remplace jamais la sculpture à la main, qui donne les formes précises et les détails.

Choisir la bonne opération :
Selon la pièce et les consignes de l'atelier, tu peux utiliser une scie à ruban pour dégager le contour général, puis un outil adapté pour approcher les volumes. Garde toujours une marge de bois, car une coupe trop proche du tracé peut enlever une partie du motif.

Exemple d'ébauche d'une feuille sculptée :
Pour une feuille de 12 cm de long, tu traces son profil, puis tu retires à la scie les chutes autour du contour en gardant environ 5 mm de marge. Tu façonnes ensuite les volumes à la main, sans chercher tout de suite les nervures.

Contrôler la progression :
Après chaque coupe, vérifie que le tracé reste visible et que la pièce est stable. Ne force pas la machine pour gagner quelques secondes. Une avance régulière et une marge suffisante t'évitent les arrachements et les erreurs difficiles à réparer.

- Fixe la pièce selon la méthode montrée par ton enseignant.
- Vérifie que le protecteur et l'aspiration sont en place.
- Arrête la machine avant de retirer les chutes coincées.

Contrôle avant l'ébauche	À vérifier
Tracé	Le contour et la marge sont visibles.
Maintien	La pièce est stable et bien positionnée.
Machine	Les protections et l'aspiration sont opérationnelles.
Après la coupe	Le motif est intact et la pièce n'a pas bougé.

2. Passer de l'ébauche au modelé :

Enlever le bois par étapes :
Une fois les grandes chutes retirées, affine les volumes progressivement. Alterne les zones hautes et basses du motif, puis compare régulièrement ton travail au dessin ou au modèle. Cette méthode évite de creuser trop tôt une zone importante.

Garder les repères utiles :
Les lignes de construction t'aident à situer les axes, les creux et les reliefs. Ne les efface pas toutes dès le début. Quand tu as besoin d'un repère, redessine-le légèrement au crayon pour conserver une lecture claire de la forme.

Repérer les défauts d'ébauche :
Les marques de machine, les éclats et les creux irréguliers doivent être repris avant la finition. Examine la sculpture sous plusieurs angles et avec une lumière rasante. Elle révèle souvent des bosses que tu ne vois pas en regardant seulement de face.

Exemple de mini-cas, du dégrossissage au relief :
Tu réalises une feuille de 12 cm en 3 étapes : contour découpé avec 5 mm de marge, volumes principaux dégagés, puis détails repris à la main. Le livrable attendu est une ébauche stable, sans éclat majeur, avec les nervures encore repérables au crayon.

3. Préparer et contrôler la finition :

Choisir une finition adaptée :
La finition dépend de l'aspect demandé. Certaines sculptures gardent des traces d'outils visibles, tandis que d'autres sont poncées plus finement avant de recevoir une protection. Ne gomme pas les détails avec un ponçage trop appuyé, surtout dans les creux et les arêtes.

Poncer avec méthode :
Si le travail prévoit un ponçage, commence par un abrasif adapté à l'état de la surface, puis passe progressivement à un grain plus fin. Évite de sauter plusieurs grains d'un coup. Dépoussière entre les passages pour ne pas rayer le bois avec les particules restantes.

Vérifier avant de livrer :
Contrôle la sculpture à la lumière, au toucher et par comparaison avec le modèle. Les arêtes doivent rester nettes, les creux propres et les transitions lisibles. En atelier, j'ai appris à prendre quelques minutes pour ce contrôle, car une retouche repérée tôt est souvent simple.

- Inspecte la surface avec une lumière rasante.
- Vérifie que le ponçage n'a pas arrondi les détails.
- Retire la poussière sans abîmer les reliefs.
- Compare la pièce au dessin ou au modèle demandé.

Prévenir les risques liés aux poussières :
Le sciage et le ponçage produisent des poussières de bois. Branche l'aspiration prévue au poste, même pour une opération courte, et respecte les protections demandées dans ton atelier. L'INRS recommande de privilégier le captage des poussières à la source.

Ce qu'il faut retenir

L’ébauche mécanique enlève rapidement les grandes chutes, mais la sculpture à la main reste indispensable pour modeler et préciser les formes. Garde une marge de bois et contrôle chaque étape.

- Avant de couper, vérifie le tracé, la stabilité de la pièce et les protections de la machine.
- Affine progressivement les volumes en conservant les repères utiles et en inspectant la sculpture sous plusieurs angles.
- Adapte le ponçage au rendu demandé, protège les détails et aspire les poussières à la source.

Une **marge de sécurité**, un **modelé progressif** et une **finition contrôlée** t’aident à préserver le motif et à livrer une sculpture propre et fidèle au modèle.

Option B (Tourneur) : Exécution d'une pièce tournée

Présentation de la matière :
Dans le CAP Arts du bois, cette matière t'apprend à préparer le tour, ébaucher puis tourner une pièce en bois de fil et de travers. Tu réalises aussi le ponçage demandé. L'évaluation porte sur les **cotes, les formes** et la finition.

Elle conduit à une **épreuve pratique finale**, hors CCF, de coefficient 10. Sa durée réglementaire est de 12 à 16 heures, avec 16 heures pour le sujet de 2024.

Conseil :
Avant chaque entraînement, prends 5 minutes pour lire le dessin et repérer les diamètres importants. Prépare tes outils et fais vérifier ton installation. Je te conseille de privilégier la **précision des gestes** plutôt que la vitesse.

En atelier encadré, entraîne-toi sur des profils simples, puis combine gorges et moulures. Contrôle régulièrement tes dimensions, tour arrêté. Garde du temps pour la finition. Si tu rates une forme, analyse ton geste avec ton enseignant avant de recommencer.

Table des matières

Chapitre 1 : Affûter les gouges et les outils du tourneur ..... Aller
1. Préparer l'affûtage en sécurité ..... Aller
2. Affûter et contrôler tes outils ..... Aller
Chapitre 2 : Préparer et assembler les bois pour le tour ..... Aller
1. Choisir et préparer le bois ..... Aller
2. Assembler les bois ..... Aller
3. Contrôler le montage avant le tournage ..... Aller
Chapitre 3 : Régler le tour et monter la pièce ..... Aller
1. Préparer le tour et choisir les réglages ..... Aller
2. Monter et contrôler la pièce à tourner ..... Aller
Chapitre 4 : Fabriquer les calibres et tracer les repères ..... Aller
1. Préparer et fabriquer un calibre ..... Aller
2. Tracer les repères sur la pièce ..... Aller
Chapitre 5 : Dégrossir le bois de fil, de travers et de bout ..... Aller
1. Repérer le sens des fibres ..... Aller
2. Dégrossir selon l'orientation ..... Aller
3. Contrôler ton dégrossissage ..... Aller
Chapitre 6 : Mettre en forme les profils et les volumes ..... Aller

1. Lire le profil et préparer la pièce ..... Aller
2. Former les profils au tour ..... Aller
3. Réaliser et vérifier une pièce ..... Aller
Chapitre 7 : Percer avec une mèche à cuiller ..... Aller
1. Comprendre la mèche à cuiller ..... Aller
2. Préparer le perçage ..... Aller
3. Percer et vérifier le résultat ..... Aller
Chapitre 8 : Contrôler et finir les surfaces ..... Aller
1. Contrôler la pièce tournée ..... Aller
2. Poncer et finir la surface ..... Aller

Chapitre 1 : Affûter les gouges et les outils du tourneur

1. Préparer l'affûtage en sécurité :

Pourquoi affûter ?
Un outil bien affûté coupe le bois plus facilement et laisse une surface plus régulière. Tu forces moins, tu contrôles mieux ta pièce et tu réduis les arrachements. En atelier, j'ai appris à affûter dès que la coupe devient bruyante ou demande trop d'effort.

Installer ton poste :
Avant de démarrer, vérifie que la meule est en bon état et que son carter est en place. Règle le support d'outil près de la meule, sans contact avec elle. Porte des lunettes de protection, attache tes cheveux et éloigne les copeaux et produits inflammables.

À vérifier	Pourquoi c'est utile
Meule	Elle doit être intacte et tourner sans vibration anormale.
Support d'outil	Il soutient l'outil et limite les mouvements brusques.
Protection des yeux	Elle protège des étincelles et des particules projetées.
Zone de travail	Elle doit être dégagée, propre et sans copeaux proches.

Garder la bonne méthode :
Présente l'outil sur le support avant de l'approcher de la meule. Travaille par contacts légers et brefs, en gardant la forme du tranchant. Évite d'appuyer fort ou de rester au même endroit, car l'acier peut chauffer et perdre sa dureté.

Astuce d'atelier :
Garde une méthode régulière plutôt que de chercher à enlever beaucoup de métal d'un coup. Si l'outil chauffe, interromps l'affûtage et laisse-le refroidir. Ne le trempe pas automatiquement dans l'eau, suis les consignes de ton atelier et celles du matériel.

2. Affûter et contrôler tes outils :

Respecter la forme de chaque outil :
Une gouge possède une gorge et un tranchant courbe, qu'il faut affûter sans déformer son profil. Pour un outil déjà affûté, conserve autant que possible son angle et sa forme d'origine. Une modification importante se fait avec l'enseignant, car elle change la façon de couper.

Procéder par petites passes :
Pose le biseau de la gouge sur le support, puis accompagne doucement sa courbe sur la meule, selon le réglage appris en atelier. Pour les autres outils de tournage, garde le biseau existant et utilise le montage adapté. Ne copie pas un angle au hasard.

Contrôler le tranchant :
Arrête la machine avant d'examiner l'outil de près. Le tranchant doit être continu, sans éclat visible ni zone laissée de côté. Fais un essai sur une chute bien fixée au tour, avec les protections requises et la vitesse choisie par ton enseignant.

Exemple de mini-cas :
Tu prépares une gouge à profiler pour une pièce d'exercice de 200 mm de long. Après vérification du poste, tu fais quelques contacts légers, contrôles le tranchant, puis réalises une coupe d'essai sur une chute. Livrable attendu : une fiche de contrôle indiquant l'outil, son état avant et après, et le résultat de l'essai.

Ta check-list avant de reprendre le tournage :

- Vérifie l'état de la meule et le réglage du support.
- Mets tes lunettes et dégage la zone de travail.
- Affûte en suivant le biseau et le profil existants.
- Arrête la machine avant d'examiner le tranchant.
- Teste l'outil sur une chute correctement fixée.

Ce qu'il faut retenir

Un outil bien affûté coupe plus facilement et améliore le contrôle. Avant de commencer, prépare un poste sûr et respecte le profil existant.

- Vérifie la **meule et son support**, porte des lunettes et dégage la zone.
- Fais des contacts légers et brefs pour éviter la surchauffe.
- Conserve le **biseau d'origine** et la forme de chaque outil.
- Arrête la machine pour inspecter le tranchant, puis teste-le sur une chute fixée.

La régularité et la prudence préservent l'outil et sa qualité de coupe. Si tu dois modifier fortement son profil, demande l'aide de ton enseignant.

Chapitre 2 : Préparer et assembler les bois pour le tour

1. Choisir et préparer le bois :

Choisir une pièce adaptée :
Avant de monter le bois sur le tour, vérifie qu'il convient à la forme prévue. Repère les fentes, les nœuds fragiles et les zones pourries. Une pièce abîmée peut se fendre ou se détacher pendant la rotation.

Débiter et repérer :
Prépare un brut assez grand pour retirer les défauts et obtenir les dimensions finales. Pour un tournage entre pointes, repère le centre à chaque extrémité. Pour une pièce en bout, prévois une surface de montage régulière.

Exemple de préparation :
Pour tourner un petit bougeoir de 180 mm de haut, pars d'un carrelet sain d'environ 45 × 45 × 220 mm. Ces dimensions laissent une marge pour dresser les bouts et travailler le profil.

2. Assembler les bois :

Préparer les surfaces :
Si tu colles plusieurs éléments, les faces doivent être propres, planes et bien ajustées. Présente les pièces à sec avant d'appliquer la colle. Ce contrôle évite de découvrir un mauvais alignement une fois le serrage commencé.

Coller et serrer :
Étale la colle de façon régulière, puis serre avec des serre-joints sans écraser le bois. Essuie le surplus selon les consignes du fabricant et respecte le temps de séchage indiqué. Ne monte jamais un assemblage encore frais sur le tour.

Exemple d'assemblage :
Pour un carrelet décoratif de 40 × 40 mm composé de 4 bandes, aligne les chants, serre l'ensemble et laisse sécher le temps prescrit. Le livrable attendu est un carrelet sec, sans jour visible, prêt à être recoupé et centré.

3. Contrôler le montage avant le tournage :

Faire une vérification complète :
Contrôle que le bois est fermement maintenu et qu'il ne présente ni fente ni collage décollé. Fais tourner la pièce à la main, machine arrêtée, pour repérer un contact avec le banc ou un accessoire. Suis les consignes de ton atelier.

Garder une méthode sûre :

Range les outils et éloigne tes vêtements amples, bijoux et cheveux des parties tournantes. Utilise les protections prévues par l'atelier. L'INRS rappelle l'importance de la formation, des dispositifs de protection et de la prévention des risques liés aux machines à bois.

Contrôle	À vérifier
Bois	Pas de fente ni de défaut dangereux
Collage	Joint fermé et temps de séchage respecté
Montage	Pièce bien maintenue et centrée
Environnement	Zone dégagée et protections en place

Astuce de terrain :
Prends l'habitude de faire ce contrôle avant chaque démarrage, même si tu connais déjà la pièce. En atelier, on gagne quelques secondes en vérifiant, et on évite surtout de lancer un brut mal fixé ou mal assemblé.

Ce qu'il faut retenir

Avant de tourner une pièce, prépare un brut adapté et vérifie son état. Si tu assembles plusieurs bois, assure-toi que le collage est prêt avant le montage.

- Écarte les bois fendus, pourris ou fragilisés, puis repère les centres ou prépare une surface régulière.
- Présente les éléments à sec, colle des faces propres et planes, puis respecte le **temps de séchage**.
- Vérifie le **maintien de la pièce**, son centrage et l'absence de contact en la faisant tourner à la main, machine arrêtée.
- Dégage la zone et utilise les **protections prévues** avant le démarrage.

Un contrôle systématique te permet de repérer un défaut de bois ou de montage et de travailler plus sûrement.

Chapitre 3 : Régler le tour et monter la pièce

1. Préparer le tour et choisir les réglages :

Vérifier la machine et la zone :
Avant de régler le tour, vérifie que tu as compris le dessin et les dimensions de la pièce. Dégage le sol et le banc, repère l'arrêt d'urgence et vérifie que les protections sont en place. Si tu remarques un défaut, préviens ton enseignant et n'utilise pas la machine.

Choisir une vitesse adaptée :
La vitesse dépend du diamètre, de la longueur, de l'équilibrage et de l'état du bois. Une pièce large, irrégulière ou mal équilibrée doit tourner lentement au départ. Suis les consignes de l'atelier et la notice du tour, car il n'existe pas une vitesse unique adaptée à toutes les pièces.

Régler le porte-outil :
Machine arrêtée, place le porte-outil près du bois, sans qu'il puisse le toucher quand la pièce tourne. Serre fermement son support. Règle sa hauteur selon le travail demandé et vérifie qu'il ne gênera pas le déplacement de ton outil sur toute la zone à tourner.

Réglage	Ce que tu vérifies	Pourquoi c'est utile
Vitesse	Elle convient au diamètre et à l'équilibrage	Pour limiter les vibrations et les projections
Porte-outil	Il est proche, stable et bien serré	Pour guider l'outil sans risque de contact accidentel
Zone de rotation	La pièce tourne librement à la main	Pour repérer un obstacle avant le démarrage

Exemple de réglage :
Tu dois dégrossir un carrelet de 50 mm de côté et de 300 mm de long. Tu commences à la vitesse basse indiquée par l'atelier, tu serres le porte-outil, puis tu fais tourner la pièce à la main sur un tour complet pour contrôler le dégagement.

2. Monter et contrôler la pièce à tourner :

Choisir le montage adapté :
Pour une pièce longue et plutôt régulière, tu peux la monter entre pointes, si le travail demandé et le tour le permettent. Pour une pièce courte ou un travail en bout, un mandrin ou un plateau peut être adapté. Le montage doit correspondre à la forme de la pièce et rester conforme aux consignes de l'atelier.

Préparer les portées et serrer :

Repère les centres aux 2 extrémités si tu montes entre pointes. Prépare les empreintes selon la méthode enseignée, puis engage la pièce correctement sur les pointes. Serre le fourreau de la contre-pointe sans forcer. Un serrage mal réparti peut faire bouger le bois ou abîmer les portées.

Faire un contrôle complet :
Machine arrêtée, vérifie que le mandrin, le plateau ou les pointes sont bien fixés. Retire toute clé de mandrin avant de démarrer. Tourne ensuite la pièce à la main sur un tour complet, vérifie qu'elle ne touche ni le banc ni le porte-outil, puis éloigne tes mains avant la mise en marche.

- Contrôle le bois et écarte une pièce fendue ou présentant un défaut inquiétant.
- Vérifie le serrage du montage et des appuis.
- Enlève les clés et les outils restés sur la machine.
- Porte les équipements prévus par l'atelier, notamment la protection du visage.
- Attache les cheveux et retire bijoux et vêtements flottants.

Mini cas concret :
Pour tourner un fuseau de 300 mm de long dans un carrelet de 40 mm de côté, tu repères les centres, montes le bois entre pointes et règles le porte-outil. Après un tour complet à la main sans contact, tu démarres lentement sous la supervision prévue par l'atelier. Livrable attendu : un montage stable, contrôlé et prêt pour le dégrossissage.

Check-list avant démarrage :

- La pièce est adaptée au montage et ne présente pas de défaut évident.
- Le montage et la contre-pointe sont serrés correctement.
- Le porte-outil est stable, proche de la pièce et dégagé sur toute sa course.
- La pièce tourne librement à la main sur un tour complet.
- La vitesse de départ est basse et les protections prévues sont portées.

Ce qu'il faut retenir

Avant de tourner, prépare la machine et choisis un montage adapté à la pièce. Privilégie une **vitesse de départ basse**, surtout si le bois est large ou mal équilibré.

- Machine arrêtée, règle et serre le porte-outil près de la pièce, sans contact possible.
- Vérifie l'état du bois, la fixation du montage et le serrage des appuis.
- Retire les clés, puis fais tourner la pièce à la main pour contrôler qu'elle est libre.

- Porte les protections prévues et éloigne tes mains avant le démarrage.

Tu peux démarrer seulement si le montage est **stable et sécurisé** et que la pièce tourne sans obstacle. Respecte les consignes de l'atelier.

Chapitre 4 : Fabriquer les calibres et tracer les repères

1. Préparer et fabriquer un calibre :

À quoi sert le calibre :
Un calibre est un gabarit qui reprend le profil ou les dimensions d'une pièce tournée. Il te sert à contrôler régulièrement la forme pendant le travail, sans devoir mesurer chaque détail à nouveau. Un calibre bien préparé évite les écarts difficiles à rattraper.

Choisir le matériau et relever le profil :
Tu peux fabriquer un calibre dans une chute de contreplaqué, de carton épais ou de tôle fine, selon la précision attendue. Reporte le dessin à l'échelle réelle, puis découpe soigneusement le profil. Pour une série, privilégie un matériau rigide qui ne se déforme pas.

Contrôler avant de l'utiliser :
Compare le calibre au plan et vérifie les dimensions importantes avec une règle ou un pied à coulisse. Ébavure les bords et enlève les aspérités qui pourraient fausser le contact avec la pièce. J'ai appris en atelier qu'un petit défaut du gabarit se répète sur chaque contrôle.

Exemple de fabrication d'un calibre :
Tu dois tourner une poignée de 120 mm avec une partie bombée de 30 mm de diamètre. Tu reportes le profil à l'échelle 1 sur une chute de contreplaqué de 3 mm, tu le découpes, puis tu vérifies les cotes au pied à coulisse. Le livrable attendu est un calibre propre, identifié et conforme au dessin.

Contrôle du calibre	Ce que tu vérifies
Forme	Le contour correspond au dessin à l'échelle réelle.
Dimensions	Les longueurs et les diamètres sont contrôlés.
Bords	Ils sont nets, sans bavure ni partie qui accroche.

2. Tracer les repères sur la pièce :

Reporter les mesures :
Avant de tracer, repère les références du plan, comme les extrémités et l'axe de la pièce. Mesure depuis une même face de référence pour éviter d'accumuler les erreurs. Trace les limites des zones à tourner, les changements de diamètre et les parties qui doivent rester intactes.

Employer les bons outils :
Utilise une règle, un réglet, une équerre et un crayon bien taillé. Pour matérialiser une position autour d'une pièce cylindrique, une pointe à tracer ou un trusquin peut être utile,

selon le travail demandé et les consignes de l'atelier. Garde les traits fins, car un trait large rend le repérage moins précis.

Vérifier avant de mettre en rotation :
Contrôle que les repères sont lisibles, que les cotes correspondent au plan et que les zones à enlever sont bien distinguées des zones à conserver. Avant de démarrer le tour, retire les outils de traçage et vérifie que rien ne gêne la rotation.

Exemple de traçage d'une pièce :
Pour une pièce de 120 mm, tu mesures depuis l'extrémité de référence et traces les limites à 20 mm, 50 mm et 100 mm. Tu notes les diamètres prévus dans chaque zone sur ta fiche de travail. Le livrable attendu est une pièce repérée sans ambiguïté, prête pour le tournage.

Check-list avant le tournage :

- Le calibre correspond au profil du plan.
- Les cotes ont été vérifiées depuis la même référence.
- Les repères sont fins et faciles à lire.
- Les zones à conserver sont clairement identifiées.
- Les outils de traçage sont retirés avant la mise en rotation.

Ce qu'il faut retenir

Le calibre et les repères te permettent de tourner la pièce avec précision et de limiter les erreurs.

- Fabrique un **calibre fidèle au plan**, puis vérifie sa forme, ses dimensions et ses bords.
- Reporte les mesures depuis **une même référence** et trace finement les zones à usiner ou à conserver.
- Avant la mise en rotation, vérifie les repères et retire les outils de traçage.

Un calibre conforme et une pièce clairement repérée te donnent une base fiable pour le tournage.

Chapitre 5 : Dégrossir le bois de fil, de travers et de bout

1. Repérer le sens des fibres :

Comprendre les 3 orientations :
Avant de tourner, regarde comment les fibres se placent par rapport à l'axe du tour. Ce repère te permet de choisir le bon montage et le bon outil. Un mauvais choix peut provoquer des arrachements, un accrochage brutal ou une pièce mal dégrossie.

- **Bois de fil :** les fibres suivent la longueur de la pièce, montée entre pointes.
- **Bois de travers :** les fibres sont principalement perpendiculaires à l'axe du tour, comme pour un bol monté sur un plateau.
- **Bois de bout :** tu attaques l'extrémité des fibres, par exemple lorsque tu creuses dans l'axe d'une pièce montée entre pointes.

Ce que tu dois observer :
Repère les nœuds, les fissures et les zones où le fil change de direction. Un carrelet irrégulier ne tourne pas de façon parfaitement équilibrée au départ. Vérifie aussi que le bois est correctement serré avant de mettre le tour en marche.

Première mise en rotation :
Place le porte-outil près de la pièce, sans qu'il puisse la toucher à l'arrêt, puis fais tourner le bois à la main pour contrôler le dégagement. Commence à vitesse modérée, surtout si le brut est carré ou déséquilibré, et suis les consignes de ton atelier.

Exemple de repérage :
Tu prépares un carrelet de 30 × 30 mm monté entre pointes. Ses fibres suivent sa longueur, tu es donc en bois de fil. Pour creuser ensuite une pièce dans l'axe de ses fibres, tu travailleras en bois de bout.

2. Dégrossir selon l'orientation :

En bois de fil :
Pour dégrossir un carrelet entre pointes, utilise une gouge à dégrossir adaptée à ce travail. Présente-la sur le porte-outil, avec un geste contrôlé, et enlève progressivement les angles jusqu'à obtenir un cylindre. La gouge à dégrossir est destinée au travail entre pointes, pas au creusage d'un bol.

En bois de travers :
Un bol est généralement monté sur un plateau ou dans un mandrin. Le fil se présente différemment autour de la pièce, ce qui demande un outil conçu pour le tournage de face, comme une gouge à creuser. Travaille par petites passes, sans forcer, car certaines zones coupent dans le fil et d'autres à contre-fil.

En bois de bout :

Lorsque tu creuses dans l'axe des fibres, la coupe rencontre les extrémités du bois. Le bois peut s'arracher plus facilement qu'en bois de fil. Utilise un outil prévu pour le creusage, garde un appui stable sur le porte-outil et avance par passes légères.

Les gestes qui sécurisent :

- Vérifie le serrage du montage avant chaque mise en marche.
- Porte une visière adaptée et garde tes mains loin de la pièce en rotation.
- Arrête le tour avant de régler le porte-outil ou de mesurer la pièce.
- Ne présente pas une gouge à dégrossir dans un montage de bol.

Exemple de choix d'outil :
Pour arrondir un carrelet de 30 mm entre pointes, prends une gouge à dégrossir. Pour creuser un bol monté sur plateau, choisis une gouge à creuser conçue pour ce montage, puis enlève le bois progressivement.

Représentation visuelle



Dégrossissage d'un carrelet de bois sur un tour à bois

3. Contrôler ton dégrossissage :

Le mini cas pratique :
Tu dois dégrossir un carrelet de hêtre de 30 × 30 × 200 mm pour obtenir un cylindre d'environ 25 mm de diamètre. Tu repères le fil, contrôles le montage entre pointes, puis enlèves les angles en plusieurs passes légères, sans chercher le diamètre final dès le départ.

Étapes et livrable attendu :

Après le dégrossissage, vérifie que la pièce est cylindrique et qu'elle tourne sans contact avec le porte-outil. Le livrable attendu est un cylindre d'environ 25 mm de diamètre sur 200 mm de longueur, avec une surface régulière et assez de matière pour la mise en forme suivante.

Tableau de contrôle :

Contrôle	À faire
Sens du fil	Identifier bois de fil, de travers ou de bout.
Montage	Vérifier le serrage et faire tourner la pièce à la main.
Outil	Choisir un outil adapté au montage et à l'orientation des fibres.
Coupe	Avancer par passes légères, sans forcer sur l'outil.
Résultat	Contrôler la forme et les dimensions après l'arrêt du tour.

Les erreurs fréquentes :
Si tu appuies trop fort, l'outil peut vibrer ou accrocher, surtout sur une pièce encore carrée. Si la coupe arrache le bois, réduis la prise de matière et vérifie l'orientation de l'outil. Pense aussi à mesurer uniquement lorsque le tour est arrêté.

Astuce de terrain :
Au début, garde une marge de quelques millimètres au-dessus de la cote finale. Tu auras de la matière pour corriger les irrégularités, et tu éviteras de devoir recommencer si le cylindre n'est pas parfaitement rond.

Ce qu'il faut retenir

Avant de tourner, identifie l'orientation des fibres et inspecte le bois pour repérer défauts et changements de fil.

- En **bois de fil**, dégrossis entre pointes avec une gouge adaptée. Pour un bol en bois de travers ou un creusage en bois de bout, choisis un outil conçu pour ce travail.
- Vérifie le serrage, fais tourner la pièce à la main et commence à vitesse modérée.
- Travaille par passes légères, garde une marge de matière et mesure uniquement tour arrêté.

Une coupe progressive et un montage sûr limitent les arrachements et les accrochages. Contrôle que la pièce tourne librement et que sa forme est régulière avant de poursuivre.

Chapitre 6 : Mettre en forme les profils et les volumes

1. Lire le profil et préparer la pièce :

Repérer les formes :
Avant de démarrer le tour, observe le dessin et repère les diamètres, les longueurs et les changements de forme. Un profil peut associer des cylindres, des gorges, des tores et des parties coniques. Chaque repère t'aide à savoir où placer ton outil.

Tracer des repères utiles :
Reporte sur la pièce les longueurs principales, puis marque les diamètres à obtenir. Un trait fin au crayon suffit. Garde ton pied à coulisse et ton réglet à portée de main, mais mesure seulement lorsque la pièce est arrêtée.

Exemple de lecture d'un profil :
Pour un petit pied de meuble de 180 mm de long, tu peux repérer une base cylindrique de 40 mm, une gorge à 55 mm du bout, puis une partie arrondie au-dessus. Ces mesures sont un exemple de travail, pas une norme.

2. Former les profils au tour :

Passer du cylindre aux formes :
Après le dégrossissage, transforme progressivement le cylindre en suivant ton tracé. Enlève peu de matière à chaque passage. Pour une gorge, creuse avec contrôle. Pour un tore, construis l'arrondi par petites passes de part et d'autre.

Contrôler les volumes :
Regarde souvent la pièce de côté et compare-la au dessin. Un profil harmonieux ne dépend pas seulement des cotes, il dépend aussi de la régularité des courbes. Si tu creuses trop, tu ne peux pas remettre le bois enlevé. C'est une erreur fréquente au début.

Forme	Repère de travail	Contrôle à faire
Cylindre	Diamètre constant	Vérifier le diamètre en plusieurs points
Gorge	Creux entre deux repères	Contrôler sa largeur et sa profondeur
Tore	Arrondi en relief	Observer la continuité de la courbe
Cône	Diamètre qui diminue régulièrement	Comparer les deux extrémités au dessin

Astuce de contrôle :
Arrête le tour avant chaque mesure. Tu peux aussi présenter un gabarit de profil contre la pièce immobile. Ce contrôle visuel rapide aide à repérer une bosse ou une gorge trop profonde avant la finition.

3. Réaliser et vérifier une pièce :

Mini cas concret :
Tu dois tourner un pied décoratif de 180 mm de long dans un carrelet de 45 mm de côté. Après avoir vérifié le montage et dégrossi la pièce, tu formes la base, la gorge et le tore en respectant les cotes du dessin.

Étapes et résultat attendu :
Tu contrôles les diamètres au pied à coulisse, la longueur au réglet et les courbes avec le dessin ou un gabarit. Tu ponces uniquement lorsque la forme est juste et que la pièce tourne régulièrement. Le livrable attendu est une pièce tournée conforme au profil demandé, propre et sans défaut gênant.

Check-list avant de terminer :

- Vérifie que la pièce est bien maintenue et que le porte-outil est réglé près du bois.
- Compare les longueurs et diamètres au dessin, pièce arrêtée.
- Contrôle les gorges, les arrondis et les transitions entre les formes.
- Repère les traces d'arrachement, les plats et les creux trop marqués.
- Présente la pièce finie et le dessin coté comme livrable de ton exercice.

Ne porte pas de vêtement ample et utilise les protections prévues dans ton atelier. Garde les mains et l'outil sous contrôle, sans mesurer ni poncer une pièce en rotation. Les règles précises dépendent de la machine et des consignes de ton enseignant.

Ce qu'il faut retenir

Avant de tourner, lis le profil et reporte les dimensions utiles sur la pièce. Forme ensuite les volumes progressivement, sans retirer trop de matière.

- Repère les **diamètres et longueurs**, ainsi que les gorges, tores et cônes.
- Contrôle régulièrement les dimensions et les courbes en arrêtant le tour avant toute mesure.
- Vérifie la régularité du profil, puis ponce seulement lorsque la forme est juste.

Assure-toi que la pièce est bien maintenue et respecte les protections et consignes de l'atelier. Un travail précis repose sur des passes légères et des contrôles fréquents.

Chapitre 7 : Percer avec une mèche à cuiller

1. Comprendre la mèche à cuiller :

À quoi sert cet outil :
La mèche à cuiller est un outil traditionnel qui sert à creuser un trou dans le bois. On la monte généralement sur un vilebrequin, que tu tournes à la main. En tournage, elle peut servir à préparer un perçage dans une ébauche avant de façonner la pièce.

Comment elle coupe ?
Son extrémité ressemble à une petite cuillère creuse. En tournant, le tranchant enlève de minces copeaux. La mèche demande un geste régulier et un bon guidage. Elle n'a pas la pointe filetée qui entraîne automatiquement certaines mèches modernes.

Exemple d'usage :
Tu veux préparer un trou axial dans un carrelet destiné à devenir un petit bougeoir. Tu repères le centre de la face, puis tu avances la mèche doucement pour amorcer le trou avant la mise en forme.

2. Préparer le perçage :

Contrôler la pièce et l'outil :
Vérifie que le bois ne présente pas de fente près du point de perçage. Contrôle aussi que la mèche est propre et correctement fixée dans le vilebrequin. Une mèche émoussée coupe mal, chauffe et peut dévier, surtout dans un bois dur.

Tracer et maintenir le bois :
Repère le centre avec précision, puis fais un petit point de départ avec une pointe à tracer. Immobilise la pièce dans un étau adapté ou un dispositif de serrage. Ne la tiens jamais simplement dans ta main pendant que tu perces.

Contrôle	Pourquoi c'est utile
Centre tracé	Pour placer le trou sur l'axe prévu
Pièce immobilisée	Pour éviter qu'elle tourne ou glisse
Mèche bien fixée	Pour percer sans jeu dans le vilebrequin
Profondeur repérée	Pour ne pas traverser par erreur

3. Percer et vérifier le résultat :

Avancer avec régularité :

Place la mèche dans le repère et garde le vilebrequin dans l'axe. Tourne calmement, sans forcer. Retire régulièrement la mèche pour évacuer les copeaux, surtout si le trou devient profond. Une pression excessive peut bloquer l'outil ou faire éclater le bois.

Mini cas concret et livrable attendu :
Pour un bougeoir en hêtre de 40 mm de diamètre, tu dois préparer un trou axial borgne de 12 mm de diamètre et 30 mm de profondeur. Trace le centre, serre l'ébauche, puis perce progressivement en contrôlant la profondeur.

Le livrable attendu est une ébauche stable, avec un trou centré de 30 mm de profondeur, sans fente visible. Avant le tournage, vérifie que le perçage correspond bien au plan et que l'axe du trou est correctement placé.

Check-list avant de ranger l'outil :

- Le centre du trou correspond au repère.
- La pièce est restée immobilisée pendant le perçage.
- La profondeur obtenue respecte la cote demandée.
- Le bord du trou ne présente pas d'éclat important.
- La mèche est retirée, nettoyée et rangée sans danger.

Ce qu'il faut retenir

La mèche à cuiller, utilisée avec un vilebrequin, perce le bois grâce à un mouvement manuel régulier. Elle demande un **bon guidage**, car elle n'est pas entraînée par une pointe filetée.

- Vérifie l'état du bois et de la mèche, puis trace précisément le centre et la profondeur.
- Immobilise solidement la pièce et garde l'outil dans l'axe.
- Tourne sans forcer et retire régulièrement la mèche pour évacuer les copeaux.
- Contrôle la profondeur et l'absence d'éclats avant de poursuivre.

Pour obtenir un trou propre et sûr, mise sur une **pièce bien fixée** et une progression douce. Nettoie et range la mèche après usage.

Chapitre 8 : Contrôler et finir les surfaces

1. Contrôler la pièce tournée :

Vérifier la forme :
Avant de poncer, observe ta pièce sous plusieurs angles. Vérifie les dimensions, les profils, les arêtes et la régularité des courbes. Une finition ne corrigera pas un défaut de tournage, elle risque même de le rendre plus visible.

Repérer les défauts :
Passe doucement les doigts sur le bois, sans toucher une pièce en rotation. Repère les creux, les arrachements, les facettes et les traces de gouge. Contrôle aussi les extrémités, où les fibres peuvent s'arracher plus facilement.

Contrôle	Geste à faire	À surveiller
Dimensions	Mesurer au pied à coulisse	Diamètre et longueur prévus
Surface	Observer et toucher à l'arrêt	Rayures, creux, arrachements
Profil	Comparer au dessin	Courbes et arêtes régulières

Exemple de contrôle :
Tu dois tourner un manche de 180 mm de long et de 30 mm de diamètre. Mesure-le en plusieurs endroits. Si le diamètre varie de 2 mm sans que le dessin le prévoie, reprends la forme avant de commencer le ponçage.

2. Poncer et finir la surface :

Choisir le bon abrasif :
Commence avec un grain assez fin si la surface est déjà propre, souvent autour de 120. Passe ensuite progressivement à 180, puis à 240 si la finition demandée le justifie. Saute les grains avec prudence, car les grosses rayures restent visibles.

Poncer sans abîmer :
Sur un tour en marche, garde les mains loin des parties en mouvement et suis les consignes de sécurité de l'atelier. Pour les zones difficiles ou la finition manuelle, arrête la machine avant de manipuler la pièce. Dépoussière entre chaque grain.

Appliquer une finition adaptée :
Choisis la finition selon l'usage de la pièce et les consignes données. Applique une couche régulière, sans surcharge, puis respecte le temps de séchage indiqué sur le produit. Une couche trop épaisse peut laisser des coulures ou masquer le veinage.

Astuce d'atelier :

J'ai souvent vu des élèves poncer trop longtemps au même endroit. La chaleur peut brûler le bois et creuser la forme. Déplace l'abrasif régulièrement, contrôle souvent la surface et dépoussière avant de décider si tu dois poursuivre.

Check-list avant de rendre ta pièce :

- Vérifie les dimensions et compare-les au dessin.
- Repère les rayures, les creux et les arrachements.
- Ponce par étapes, sans laisser de marques profondes.
- Dépoussière la pièce avant d'appliquer la finition.
- Contrôle l'aspect final après le séchage prévu.

Exemple de finition d'un petit bougeoir :
Tu contrôles un bougeoir tourné de 120 mm de haut, puis tu ponces au grain 120 et au grain 180. Après dépoussiérage, tu appliques une couche fine de finition et laisses sécher selon l'étiquette. Livrable attendu : une pièce propre, sans rayure visible, avec ses dimensions vérifiées.

Ce qu'il faut retenir

Avant de finir ta pièce, assure-toi que sa forme et ses dimensions correspondent au dessin. Le ponçage ne corrige pas les défauts de tournage.

- Contrôle les mesures, les courbes et les arêtes, puis repère les défauts sur la pièce à l'arrêt.
- Utilise une **progression des grains** adaptée et dépoussière entre chaque étape.
- Applique une **finition régulière** sans surcharge et respecte le temps de séchage indiqué.

Déplace l'abrasif régulièrement pour éviter de brûler ou de creuser le bois. Vérifie l'aspect final une fois la finition sèche.

Option B (Tourneur) : Réalisation graphique

Présentation de la matière :
Dans le CAP Arts du bois, option tourneur, tu apprends à représenter des **pièces en bois tourné**. Tu travailles les proportions, les volumes, les croquis cotés et le dessin d'exécution pour préparer leur fabrication.

Cette matière conduit à l'épreuve de Dessin, **ponctuelle et graphique**, à l'examen final, sans CCF ni oral. Son coefficient total est 3. Elle comprend le dessin d'art appliqué, 4 h, et le dessin technique, 1 h 30.

Conseil :
Je te conseille de prévoir **20 minutes d'entraînement**, 3 fois par semaine. Dessine un pied de meuble tourné, puis vérifie son axe, ses diamètres et ses proportions. Commence par les lignes de construction avant d'ajouter les détails.

Entraîne-toi aussi sur des sujets d'examen chronométrés. Garde **5 minutes de relecture** pour contrôler les cotes et la propreté. Si un tracé te résiste, reprends-le calmement et demande une correction précise à ton enseignant.

Table des matières

Chapitre 1 : Observer les structures des objets tournés ..... Aller
1. Repérer les formes et l'axe ..... Aller
2. Lire les proportions et préparer le dessin ..... Aller
Chapitre 2 : Proportions et rythmes des formes de révolution ..... Aller
1. Observer les proportions ..... Aller
2. Donner un rythme au profil ..... Aller
3. Réaliser un dessin coté ..... Aller
Chapitre 3 : Croquis et perspectives des volumes tournés ..... Aller
1. Observer et construire un croquis ..... Aller
2. Représenter le volume en perspective ..... Aller
3. Contrôler le dessin avant la réalisation ..... Aller
Chapitre 4 : Exprimer la lumière sur les reliefs tournés ..... Aller
1. Repérer la lumière sur un profil tourné ..... Aller
2. Traduire les reliefs avec des valeurs ..... Aller
Chapitre 5 : Construire les profils et rapports de surfaces ..... Aller
1. Lire et construire un profil ..... Aller
2. Vérifier les rapports de surfaces ..... Aller
Chapitre 6 : Dessins d'exécution des pièces et assemblages ..... Aller

1. Lire le dessin d’exécution ..... Aller
2. Préparer les pièces et les assemblages ..... Aller

Chapitre 1 : Observer les structures des objets tournés

1. Repérer les formes et l'axe :

Observer avant de dessiner :
Quand tu regardes un objet tourné, commence par repérer son axe de rotation. C'est la ligne centrale autour de laquelle la pièce a été façonnée. Cette observation t'aide à comprendre sa structure et à préparer un dessin juste.

Décomposer la silhouette :
Observe ensuite le profil de l'objet, puis découpe-le en volumes simples. Repère les parties cylindriques, coniques, bombées ou creusées, ainsi que les changements de diamètre. Cette méthode évite de dessiner la pièce comme une forme vague.

Note aussi les éléments qui se répètent ou se répondent de part et d'autre de l'axe. Sur un objet tourné classique, les formes sont généralement symétriques autour de cet axe, même si des détails décoratifs peuvent varier.

Exemple de repérage :
Pour observer un pied de lampe de 30 cm, repère l'axe vertical, puis distingue le socle, le fût et le sommet. Si le fût mesure 18 cm et le socle 8 cm de diamètre, note ces mesures avant de tracer le profil.

Partie observée	Question à te poser	À noter sur ton dessin
Axe	Où passe le centre de rotation ?	L'axe central
Profil	Où la forme change-t-elle ?	Les courbes et les ruptures
Dimensions	Quelle est la hauteur et quel est le diamètre ?	Les mesures principales

2. Lire les proportions et préparer le dessin :

Comparer les dimensions :
Une fois les volumes repérés, compare leurs hauteurs et leurs diamètres. Une pièce peut être bien dessinée dans ses détails, mais sembler déséquilibrée si ses proportions ne sont pas respectées. Commence par les dimensions principales avant les petites moulures.

Pour représenter un objet tourné, le profil est particulièrement utile. Tu peux tracer l'axe, dessiner une moitié de la silhouette, puis reporter les formes de l'autre côté. En dessin technique, une coupe peut aussi montrer les parties creuses ou l'épaisseur.

Passer de l'observation au croquis :

Travaille dans un ordre simple : mesure la hauteur totale, relève les diamètres importants, puis place les changements de forme. Utilise une règle pour les lignes droites et prends le temps de vérifier l'alignement des repères.

En atelier, j'ai souvent vu des élèves ajouter trop tôt des détails décoratifs. Le résultat devient difficile à corriger. Commence par une silhouette légère, vérifie les proportions, puis renforce les traits utiles.

Exemple de mini-cas :
Tu dois préparer le dessin d'un bougeoir de 24 cm de haut. Mesure le pied, la tige et la coupelle, puis relève 3 diamètres. Trace son axe et son profil à l'échelle 1:2. Livrable attendu : un croquis coté, lisible et vérifié.

Vérification sur le terrain :
Avant de rendre ton dessin, passe cette courte liste en revue. Elle te permet de repérer les oublis fréquents et de présenter un relevé exploitable pour la réalisation de la pièce.

Point à contrôler	C'est vérifié si…
Axe	Il est tracé et centré.
Hauteur	La mesure totale est indiquée.
Diamètres	Les changements principaux sont cotés.
Profil	Les courbes et les parties droites sont visibles.
Proportions	Les volumes sont comparés à l'objet observé.

Ce qu'il faut retenir

Pour dessiner un objet tourné, observe d'abord sa structure et relève ses dimensions essentielles.

- Trace l'**axe de rotation**, puis décompose le profil en volumes simples.
- Mesure la hauteur et les diamètres pour respecter les **proportions principales**.
- Réalise une silhouette légère, vérifie l'alignement et les formes, puis ajoute les détails.

Un croquis coté, clair et contrôlé facilite la représentation fidèle de l'objet.

Chapitre 2 : Proportions et rythmes des formes de révolution

1. Observer les proportions :

Repérer les dimensions :
Une forme de révolution tourne autour d'un axe. En dessin, tu la représentes souvent de profil, avec son axe et ses contours. Pour juger ses proportions, compare sa hauteur, son diamètre maximal et les dimensions de ses différentes parties.

Construire des rapports :
Avant de tracer, repère les grandes mesures et exprime-les les unes par rapport aux autres. Tu peux diviser la hauteur totale en zones, puis vérifier si chaque renflement, gorge ou col respecte la silhouette observée.

Mesure à relever	Question à te poser
Hauteur totale	Quelle est la longueur de la pièce sur le dessin ?
Diamètre maximal	À quel endroit la pièce est-elle la plus large ?
Zones principales	Comment la hauteur se répartit-elle entre les profils ?

Astuce de tracé :
Commence par tracer l'axe et les limites générales, puis place les changements de diamètre. C'est plus fiable que de dessiner les courbes au hasard. En atelier, cette méthode aide à garder un profil équilibré et à éviter les reprises inutiles.

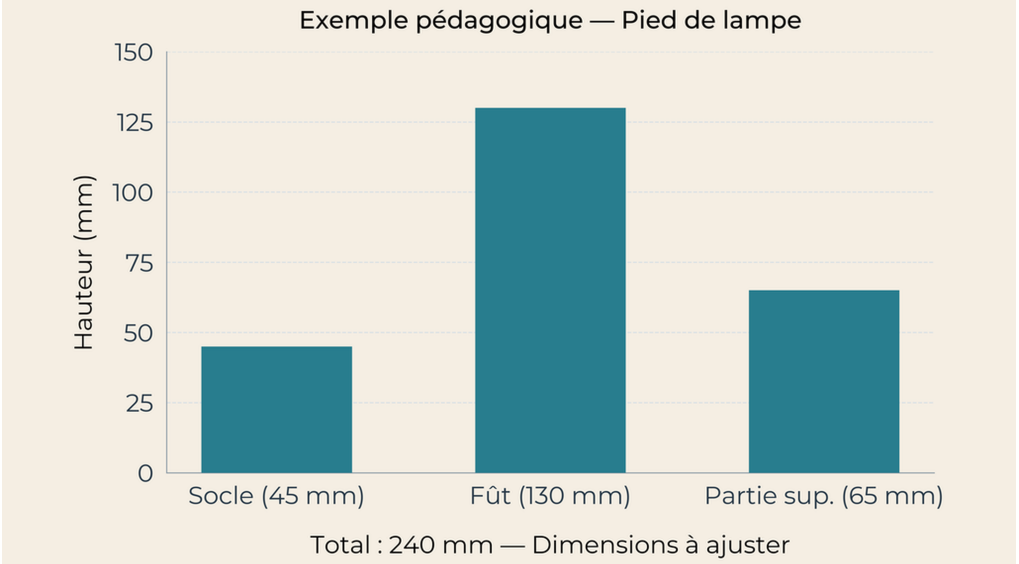
2. Donner un rythme au profil :

Comprendre le rythme :
Le rythme vient de l'alternance des parties larges, étroites, droites ou arrondies. Il guide le regard le long de la pièce. Si tous les renflements ont la même taille et sont trop rapprochés, le profil peut sembler monotone.

Comparer les formes :
Observe l'écart entre les volumes et la longueur des zones de transition. Un passage progressif entre un col et une partie bombée paraît souvent plus harmonieux qu'un changement brutal. Pense aussi à l'usage de l'objet, qui influence son dessin.

Exemple de rythme :
Sur un pied de lampe de 240 mm de haut, tu peux prévoir un socle de 45 mm, un fût de 130 mm et une partie supérieure de 65 mm. Ces dimensions sont un point de départ, à ajuster selon le diamètre et l'effet recherché.

Graphique chiffré



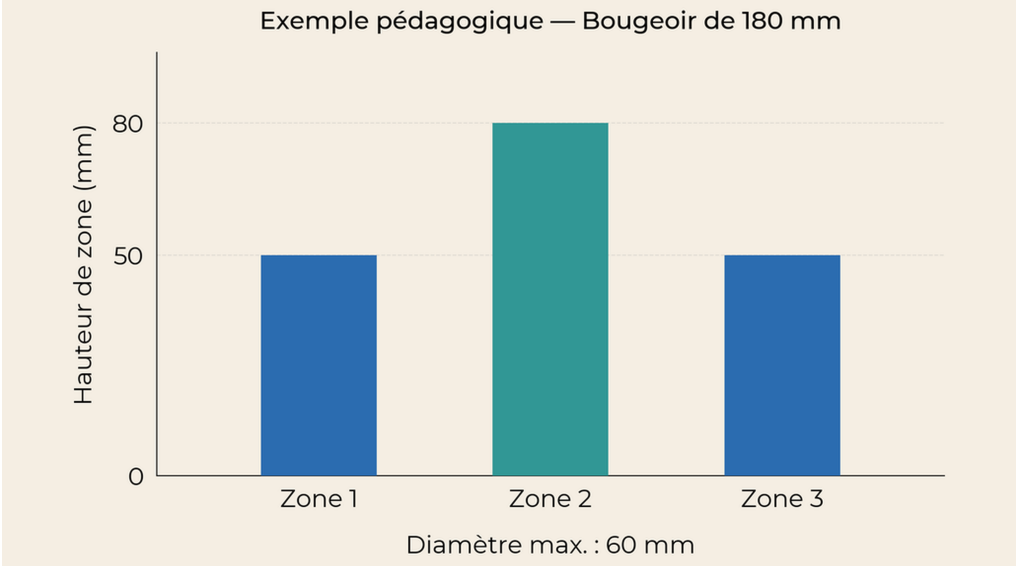
Vérifier la silhouette :
Éloigne-toi un instant de ton dessin et regarde-le dans son ensemble. Les volumes doivent se suivre sans donner l'impression d'être empilés au hasard. Une vue de profil bien lisible facilite ensuite la réalisation au tour.

3. Réaliser un dessin coté :

Reporter les mesures :
Sur ton dessin, indique l'axe, la hauteur totale, les diamètres utiles et la position des changements de forme. Trace une moitié du profil de chaque côté de l'axe pour contrôler la symétrie, puis relis les cotes avant de finaliser.

Mini cas concret :
Tu dois dessiner un bougeoir de 180 mm de haut. Répartis la hauteur en 3 zones de 50 mm, 80 mm et 50 mm, puis choisis un diamètre maximal de 60 mm. Trace l'axe, place les repères, dessine le profil et vérifie la symétrie.

Graphique chiffré



Résultat et livrable attendu :
Tu obtiens un dessin de profil coté, avec l'axe, la hauteur de 180 mm, les 3 zones et le diamètre maximal de 60 mm. Ce document sert de repère pour comprendre la forme et préparer sa réalisation au tour.

Ta vérification avant de rendre :

- Trace un axe droit et visible.
- Inscris la hauteur totale et les diamètres utiles.
- Place clairement les repères des différentes zones.
- Vérifie la symétrie du profil de chaque côté de l'axe.
- Relis toutes les cotes et assure-toi qu'elles sont cohérentes.

Ce qu'il faut retenir

Pour dessiner une forme de révolution, commence par observer ses proportions et son **rythme du profil**, puis organise les mesures autour de l'axe.

- Repère la hauteur totale, le diamètre maximal et les différentes zones.
- Trace l'axe et les limites générales avant de dessiner les courbes.
- Alterne volumes et transitions pour obtenir une silhouette harmonieuse.
- Indique les cotes et contrôle la **symétrie du profil**.

Un dessin coté et cohérent te servira de guide pour réaliser la pièce au tour.

Chapitre 3 : Croquis et perspectives des volumes tournés

1. Observer et construire un croquis :

À quoi sert le croquis :
Le croquis te permet de poser rapidement une idée et de comprendre la forme avant de la tourner. Il montre le profil, les proportions et les principales dimensions. En atelier, je commence souvent par là, même pour une pièce simple.

Repérer l'axe et les formes :
Un volume tourné se construit autour d'un axe central. Sur ton dessin, trace cet axe en premier, puis place les diamètres et les changements de profil de chaque côté. Les formes doivent rester cohérentes avec la rotation de la pièce.

- Repère la longueur totale et le diamètre maximal.
- Place les épaulements, les gorges, les courbes et les extrémités.
- Compare les parties situées de part et d'autre de l'axe.

Exemple de croquis :
Tu dessines un petit bougeoir de 180 mm de haut. Trace l'axe vertical, marque le pied à 60 mm de diamètre, puis répartis le fût et la coupelle. Ce croquis aide à vérifier les proportions avant de préparer le tournage.

2. Représenter le volume en perspective :

Donner du relief au dessin :
Le croquis de profil explique bien la silhouette, mais il montre peu la profondeur. La perspective aide à imaginer le volume dans l'espace. Pour une pièce tournée, elle rend visibles les courbes et les extrémités circulaires.

Dessiner les volumes tournés :
Dans une perspective simple, représente les parties circulaires par des ellipses. Plus l'ellipse est aplatie, plus le cercle paraît vu de côté. Garde le même axe pour l'ensemble de la pièce afin d'éviter un objet qui semble tordu.

À dessiner	À vérifier
L'axe de la pièce	Il reste droit et continu
Les cercles en perspective	Leurs ellipses suivent le même axe
Les courbes du profil	Elles restent régulières et lisibles
Les dimensions principales	Elles correspondent au croquis de profil

Exemple de perspective :

Pour représenter un vase tourné de 220 mm de haut et de 90 mm de diamètre maximal, dessine d'abord son axe vertical. Ajoute ensuite les ellipses du col et du pied, puis relie-les par le profil courbe.

3. Contrôler le dessin avant la réalisation :

Mini cas concret et livrable attendu :
En stage, on te demande de préparer le dessin d'un bougeoir de 180 mm de haut, avec un pied de 60 mm de diamètre. En 20 minutes, réalise un croquis de profil coté et une perspective simple, puis vérifie que leurs formes correspondent.

Le livrable attendu comprend 2 dessins lisibles sur une feuille : un profil avec les dimensions principales et une perspective montrant le volume. Un axe tracé sur chaque dessin facilite les échanges avec ton enseignant ou ton tuteur.

Checklist avant de rendre ton croquis :

- Trace l'axe central avant les contours.
- Inscris la hauteur totale et le diamètre maximal.
- Vérifie que le profil reste régulier autour de l'axe.
- Compare la perspective avec le dessin de profil.
- Efface les traits de construction qui gênent la lecture.

Astuce de terrain :
Ne cherche pas à faire un dessin parfait dès le premier trait. Je pose d'abord des repères légers, puis je corrige les proportions. L'erreur fréquente, c'est d'oublier l'axe ou de dessiner des ellipses qui ne suivent pas la même direction.

Ce qu'il faut retenir

Le croquis prépare le tournage en clarifiant la forme, les proportions et les dimensions de ta pièce.

- Trace d'abord l'**axe central**, puis indique la hauteur, le diamètre maximal et les changements de profil.
- En perspective, représente les parties circulaires par des ellipses alignées sur le même axe.
- Compare le profil coté et la perspective pour vérifier la cohérence des formes et des proportions.

Commence par des repères légers, puis corrige ton dessin. Un axe droit et des formes lisibles facilitent la réalisation et les échanges en atelier.

Chapitre 4 : Exprimer la lumière sur les reliefs tournés

1. Repérer la lumière sur un profil tourné :

Le rôle de la lumière :
En réalisation graphique, tu représentes les volumes d'une pièce tournée sur un dessin. La lumière permet de faire comprendre les creux, les bosses et les changements de forme. Sans elle, un profil peut sembler plat ou difficile à lire.

Choisir une direction :
Avant de dessiner les ombres, choisis d'où vient la lumière et garde cette direction sur toute la pièce. Pour t'entraîner, place-la en haut à gauche. Les parties tournées vers elle restent claires, tandis que les zones cachées s'assombrissent.

Sur un profil, observe chaque changement de courbe. Une arête tournée vers la lumière peut recevoir un trait clair. Un creux ou le dessous d'une moulure se trouve davantage dans l'ombre. Ces contrastes aident à distinguer les reliefs.

Lire les formes du tournage :
Repère les formes principales du profil, comme les parties convexes, concaves et les petits méplats. Une partie convexe bombe vers l'extérieur, tandis qu'une partie concave rentre vers l'intérieur. Le passage de la lumière à l'ombre rend cette différence visible.

Ne remplis pas tout le dessin avec une ombre uniforme. Une ombre portée, créée par une partie qui en masque une autre, est souvent plus foncée qu'une transition sur une surface arrondie. Cette nuance évite de confondre creux et relief.

Exemple de lecture d'un profil :
Sur le dessin d'un petit pied tourné, la lumière vient du haut à gauche. Tu laisses claire la bosse supérieure, tu grises progressivement le côté droit et tu renforces le creux sous la moulure. Le profil paraît alors plus rond.

2. Traduire les reliefs avec des valeurs :

Organiser les tons :
Pour rendre un volume lisible, utilise quelques valeurs bien séparées plutôt que beaucoup de gris proches. Tu peux commencer par 3 niveaux, une zone claire, une zone moyenne et une zone foncée. Cette méthode reste simple et efficace sur un dessin de CAP.

Pose d'abord les contours du profil, puis repère les zones à ombrer. Hachures régulières, crayon légèrement appuyé et estompe discrète peuvent convenir. Garde les traits orientés selon la forme, car des hachures qui suivent le relief renforcent sa lecture.

Contrôler le dessin :

Éloigne-toi un instant de ta feuille, puis vérifie si le relief se comprend sans explication. Si tout paraît sombre, éclaircis les parties exposées. Si le profil semble plat, accentue le contraste entre la lumière et les zones cachées.

Exemple de mini-cas pratique :
Tu dois rendre le dessin d'un profil tourné de 12 cm comportant une boule, une gorge et un filet. En 20 minutes, trace le contour, choisis une lumière venant du haut à gauche et applique 3 valeurs. Livrable attendu, une vue de profil annotée avec la direction de la lumière et les zones d'ombre.

Check-list avant de rendre ton dessin :

Vérification	À faire
Direction	Indiquer d'où vient la lumière.
Profil	Vérifier les creux, les bosses et les méplats.
Valeurs	Distinguer clairement les 3 niveaux de gris.
Ombres	Renforcer les zones cachées sans noircir toute la pièce.
Lecture	Vérifier que le relief se comprend au premier regard.

Une erreur fréquente :
Quand j'apprenais à représenter les profils, je fonçais trop vite les creux et j'oubliais de garder des zones claires. Travaille du plus clair vers le plus foncé, puis renforce seulement les ombres utiles. Tu garderas ainsi une feuille propre et facile à corriger.

Ce qu'il faut retenir

Pour représenter un profil tourné, choisis une direction de lumière constante et utilise les contrastes pour révéler les formes.

- Laisse claires les surfaces exposées et assombris les creux et les zones cachées.
- Repère les parties **convexes et concaves** pour distinguer bosses et creux.
- Organise les valeurs en **trois niveaux de gris** et fais suivre tes hachures au relief.
- Travaille du clair au foncé et différencie les **ombres portées** des transitions arrondies.

Vérifie que le relief se comprend au premier regard, sans noircir toute la pièce.

Chapitre 5 : Construire les profils et rapports de surfaces

1. Lire et construire un profil :

Repérer les formes :
En tournage, le profil correspond au contour de la pièce vu en coupe longitudinale, comme si tu la sciais dans son axe. Tu y représentes les diamètres, les longueurs et les courbes qui guideront la réalisation.

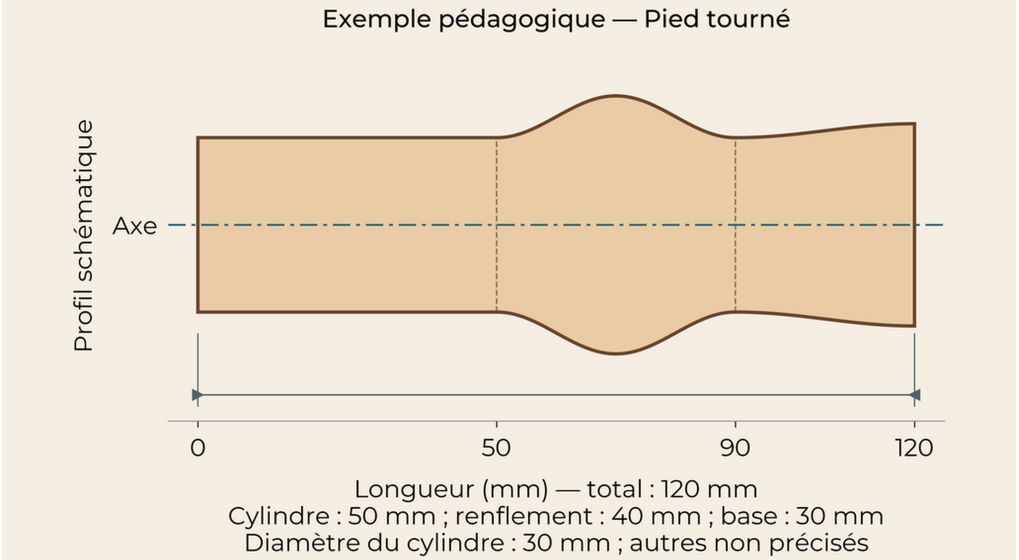
Commence par tracer l'axe de rotation, puis dessine une moitié du profil de chaque côté. Repère les parties cylindriques, les épaulements, les gorges, les arrondis et les éventuelles pointes. Cette méthode aide à vérifier que la pièce reste équilibrée autour de son axe.

Choisir une échelle et coter :
Un dessin doit rester lisible et garder des proportions justes. Choisis une échelle adaptée à la feuille, puis indique les longueurs et les diamètres utiles. Sur un profil tourné, les diamètres se mesurent perpendiculairement à l'axe et les longueurs parallèlement à celui-ci.

Évite de multiplier les cotes inutiles. Indique surtout celles qui permettent de fabriquer et de contrôler la pièce. Si plusieurs formes se suivent, cote leurs positions depuis une même extrémité de référence, plutôt que d'additionner des mesures les unes après les autres.

Exemple de profil à dessiner :
Tu dois représenter un petit pied tourné de 120 mm de long. Trace son axe, puis place un cylindre de 30 mm de diamètre sur 50 mm, un renflement de 40 mm et une base de 30 mm. Ajoute les diamètres et les longueurs au dessin.

Graphique chiffré



2. Vérifier les rapports de surfaces :

Comparer les proportions :
Le rapport de surfaces décrit la place et la proportion de chaque partie dans l'ensemble du profil. Un pied peut comporter une base large, une partie centrale fine et une tête arrondie. En dessin, compare leurs diamètres et leurs longueurs pour obtenir une forme harmonieuse.

Contrôle aussi les raccords entre les surfaces. Un épaulement marque une transition nette, tandis qu'un congé ou une courbe adoucit le passage. Une gorge trop profonde ou un renflement trop large peut déséquilibrer la silhouette, même si chaque cote est correcte.

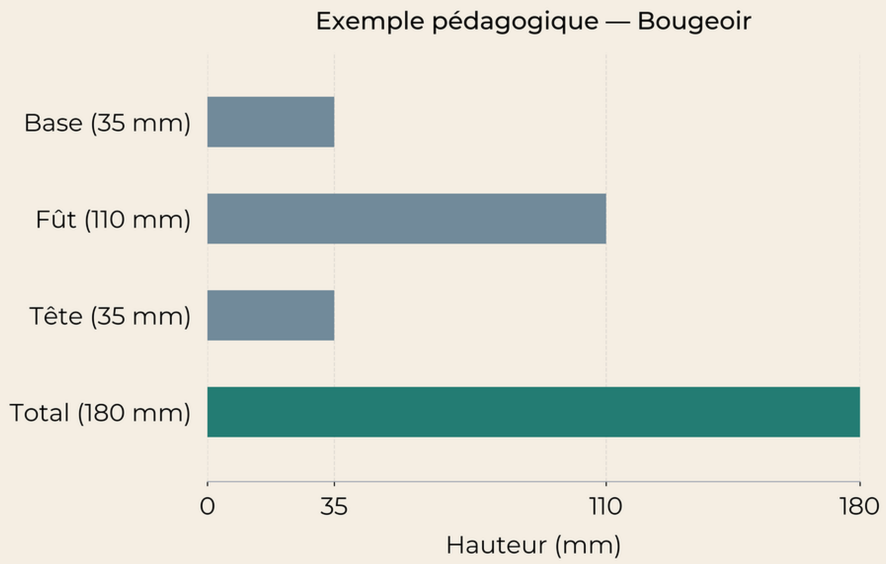
Contrôler le dessin avant la fabrication :
Avant de terminer ton dessin, vérifie que chaque partie rejoint bien la suivante et que les cotes correspondent au profil représenté. Au tour, une incohérence entre un diamètre et une longueur peut t'obliger à reprendre la pièce ou à modifier sa forme.

Point à vérifier	Question à te poser
Axe	Le profil est-il bien centré sur l'axe de rotation ?
Diamètres	Les diamètres sont-ils indiqués clairement ?
Longueurs	Les longueurs permettent-elles de situer chaque forme ?
Raccords	Les transitions entre surfaces sont-elles cohérentes ?

Proportions	La silhouette paraît-elle équilibrée ?

Exemple de contrôle avant tournage :
Pour un bougeoir de 180 mm, ton dessin prévoit une base de 45 mm de diamètre sur 35 mm de haut, un fût de 22 mm sur 110 mm et une tête de 36 mm sur 35 mm. Vérifie que les longueurs donnent bien 180 mm au total. Livrable attendu : un profil coté, propre et prêt à servir de guide à l'atelier.

Graphique chiffré



Ce qu'il faut retenir

Pour préparer une pièce tournée, représente son contour en coupe autour d'un axe et choisis une échelle lisible. Cote les dimensions nécessaires à sa fabrication et à son contrôle.

- Dessine le **profil autour de l'axe**, avec les cylindres, épaulements, gorges et courbes.
- Indique clairement diamètres et longueurs, en prenant une même extrémité comme référence.
- Vérifie les **proportions générales**, les raccords entre surfaces et la cohérence des cotes.

Un profil coté et équilibré te sert de guide fiable à l'atelier et limite les erreurs de fabrication.

Chapitre 6 : Dessins d'exécution des pièces et assemblages

1. Lire le dessin d'exécution :

À quoi sert le dessin :
Le dessin d'exécution transforme une idée en pièce réalisable. Il donne les formes, les dimensions et les informations nécessaires pour fabriquer au tour. En atelier, prends le temps de le lire avant de préparer ton bois ou de régler la machine.

Les vues et les dimensions :
Une vue montre la pièce depuis une direction précise. Pour une pièce tournée, la vue de profil est souvent essentielle, car elle fait apparaître les diamètres et les changements de forme. Vérifie aussi la longueur totale et les dimensions de chaque partie.

Les cotes indiquent les mesures à respecter, généralement en millimètres. Ne les estime pas à partir du dessin, qui peut ne pas être à l'échelle. Repère également les axes, les symétries et les éventuelles tolérances indiquées.

Information à repérer	Utilité pour le tournage
Longueur totale	Préparer une pièce brute assez longue
Diamètres	Régler et contrôler les sections tournées
Axe de la pièce	Repérer la symétrie et le centrage
Profil et raccords	Façonner les courbes et les transitions
Détails d'assemblage	Prévoir l'ajustement avec les autres pièces

Exemple de lecture d'un profil tourné :
Un pied de meuble mesure 240 mm de long. Son corps fait 36 mm de diamètre, et une extrémité comporte un tenon de 20 mm de diamètre sur 25 mm de long. Tu notes ces cotes avant de commencer, puis tu les contrôles pendant le tournage.

2. Préparer les pièces et les assemblages :

Du dessin au travail en atelier :
Avant de tourner, relève les dimensions utiles et repère les surfaces qui devront s'emboîter. Un tenon, une mortaise ou un épaulement doit correspondre à la pièce qui le reçoit. Un écart de quelques millimètres peut rendre l'assemblage inutilisable.

Pour t'organiser, distingue les cotes finies des dimensions de la pièce brute. Prévois une petite réserve de matière pour dresser les faces et finir les surfaces. Cette marge dépend du projet et de l'état du bois, alors vérifie les consignes de ton dessin.

Les étapes de contrôle :
À chaque étape, compare la pièce au dessin et mesure avec un outil adapté, comme un pied à coulisse ou une règle. Contrôle particulièrement les diamètres d'assemblage et les longueurs de tenon. Mieux vaut vérifier plusieurs fois que devoir recommencer une pièce.

Représentation visuelle



Contrôle des dimensions d'un motif de marqueterie

- Repère l'axe et les cotes principales.
- Vérifie la longueur et le diamètre de la pièce brute.
- Note les dimensions des zones d'assemblage.
- Contrôle les mesures pendant le tournage.
- Présente les pièces et vérifie leur ajustement.

Exemple de réalisation d'un assemblage :
Tu dois tourner 2 éléments qui s'assemblent par un tenon de 20 mm de diamètre et de 25 mm de long. Tu lis ces cotes sur le dessin, tournes le tenon, puis contrôles son diamètre au pied à coulisse. Tu fais un essai d'emboîtement avant la finition. Le livrable attendu est un dessin annoté et un assemblage ajusté, avec les cotes vérifiées.

Les erreurs à éviter :
Ne confonds pas le diamètre avec le rayon, et ne prends pas une mesure sur une vue qui ne la montre pas clairement. Si une cote manque ou semble contradictoire, demande une vérification avant de fabriquer. C'est une habitude simple qui évite le gaspillage de bois et de temps.

Ce qu'il faut retenir

Le dessin d'exécution te guide dans la fabrication : lis-le avant de préparer le bois et de régler le tour. Fie-toi aux cotes, jamais à l'échelle du dessin.

- Repère la **longueur et les diamètres**, l'axe, le profil et les tolérances.
- Distingue les dimensions finies de la pièce brute et prévois une marge adaptée.
- Contrôle les mesures, surtout celles des **zones d'assemblage**, pendant le tournage.
- Vérifie l'emboîtement des pièces avant la finition.

Si une cote manque ou semble contradictoire, demande une vérification avant de fabriquer. Tu éviteras ainsi les erreurs, le gaspillage de matière et les reprises.

Option B (Tourneur) : Analyse technologique

Présentation de la matière :
Dans le CAP Arts du bois, option tourneur, tu étudies les essences, les outils, les montages et la **prévention des accidents**. Tu apprends à justifier les choix techniques nécessaires à la réalisation d'une pièce tournée.

Cette matière conduit à l'épreuve « Technologie et prévention des accidents », en **examen final ponctuel**, coefficient 2, sans CCF. Elle comprend un écrit de technologie générale de 1 h et un oral spécifique au tournage de 20 minutes, précédé de 20 minutes de préparation.

Conseil :
Prévois **2 séances de révision** de 20 minutes par semaine. Prépare des fiches associant chaque outil à son utilisation et aux précautions nécessaires. Je te conseille de relier chaque notion à une pièce observée en atelier.

Entraîne-toi à expliquer un **montage entre pointes**, un choix de bois ou une opération d'affûtage. Ces sujets concernent directement ta spécialité. Ne récite pas seulement une définition, explique pourquoi ton choix convient. Si tu hésites, reprends calmement ton raisonnement.

Table des matières

Chapitre 1 : Le tourneur et la diversité des pièces tournées ..... Aller
1. Comprendre le métier et les formes tournées ..... Aller
2. Analyser la pièce avant de la tourner ..... Aller
Chapitre 2 : Essences et assemblages adaptés au tournage ..... Aller
1. Choisir une essence pour le tournage ..... Aller
2. Préparer les assemblages et contrôler la pièce ..... Aller
Chapitre 3 : Organisation et sécurité du poste de tournage ..... Aller
1. Organiser ton poste de tournage ..... Aller
2. Sécuriser la machine et la pièce ..... Aller
3. Travailler proprement et vérifier les risques ..... Aller
Chapitre 4 : Outils et montages : préparer le tour à bois ..... Aller
1. Choisir les outils et préparer le poste ..... Aller
2. Monter la pièce selon le travail prévu ..... Aller
3. Régler et contrôler le tour à bois ..... Aller
Chapitre 5 : Tournage en relief et en creux ..... Aller
1. Lire les formes en relief et en creux ..... Aller
2. Préparer les étapes de tournage ..... Aller

3. Contrôler le travail et éviter les erreurs ..... Aller
Chapitre 6 : Perçage et contrôles de conformité ..... Aller
1. Préparer et réaliser le perçage ..... Aller
2. Contrôler la conformité du trou ..... Aller
Chapitre 7 : Choisir les traitements de finition du tournage ..... Aller
1. Choisir une finition adaptée ..... Aller
2. Préparer et appliquer le traitement ..... Aller
3. Contrôler le résultat et préparer le travail ..... Aller

Chapitre 1 : Le tourneur et la diversité des pièces tournées

1. Comprendre le métier et les formes tournées :

Le rôle du tourneur :
Le tourneur façonne une pièce en bois qui tourne sur un tour. Il prépare son travail à partir d'un dessin ou d'une demande, choisit une pièce de bois adaptée, puis réalise et contrôle la forme. J'ai vite compris qu'un beau résultat commence par une bonne observation.

Des pièces très variées :
Les pièces tournées peuvent être simples ou décoratives, petites ou longues. On en trouve dans le mobilier, les objets du quotidien et les éléments d'architecture intérieure. Leur forme dépend de leur usage, de leur assemblage et de l'effet recherché.

Pièce tournée	Forme ou usage	Point à observer
Pied de table	Élément de mobilier	Longueur, diamètre et stabilité
Balustre	Élément de rampe ou de meuble	Répétition régulière des formes
Bol	Objet creusé	Épaisseur et profondeur
Bouton	Petite pièce de préhension	Diamètre et fixation

Exemple d'observation :
Pour analyser un pied de meuble de 45 cm, repère d'abord ses diamètres, ses renflements et ses zones de fixation. Compare les parties droite et gauche du dessin. Cette lecture t'aide à prévoir les étapes sans oublier une portée d'assemblage.

2. Analyser la pièce avant de la tourner :

Les informations à relever :
Avant de produire une pièce, identifie sa fonction, ses dimensions, son profil et ses surfaces à assembler. Vérifie aussi le sens du fil, l'état du bois et la présence de défauts. Ces repères évitent de choisir un débit trop petit ou mal orienté.

La préparation du travail :
À partir du dessin, tu peux noter les diamètres importants et les longueurs à respecter. Prévois une marge de matière pour le dégrossissage et la finition, sans en retirer trop tôt. En atelier, prendre quelques minutes pour tracer les repères fait gagner du temps ensuite.

Mini cas concret :
On te demande 4 balustres identiques de 30 cm, avec un diamètre maximal de 5 cm. Tu repères les zones de fixation et les changements de profil, puis tu réalises un premier balustre d'essai avant de reproduire les 3 autres.

Le résultat attendu est un lot de 4 pièces de mêmes dimensions et de profil régulier. Le livrable est une fiche d'analyse avec le croquis coté, les diamètres relevés, la longueur de 30 cm et le contrôle des 4 pièces.

Contrôle rapide en atelier :

- Repère l'usage et le nombre de pièces demandées.
- Relève la longueur et les diamètres sur le dessin.
- Vérifie le bois et son sens de fil.
- Marque les zones de fixation et les profils importants.
- Compare les dimensions après réalisation.

Exemple d'erreur à éviter :
Si tu mesures seulement la longueur d'un balustre, tu peux oublier le diamètre d'une portée qui doit entrer dans un assemblage. Note toutes les cotes utiles avant de commencer, puis contrôle-les sur la pièce d'essai.

Ce qu'il faut retenir

Le tourneur transforme le bois en pièces aux formes et usages variés. Avant de travailler, analyse le dessin et le bois pour préparer chaque étape.

- Relève les **dimensions et profils**, les zones de fixation et la fonction de la pièce.
- Vérifie le **sens du fil** et les défauts du bois, puis prévois une marge de matière.
- Pour une série, réalise une pièce d'essai et contrôle la **régularité des dimensions**.

Une observation attentive et des repères précis t'aident à éviter les erreurs d'assemblage et à produire des pièces conformes.

Chapitre 2 : Essences et assemblages adaptés au tournage

1. Choisir une essence pour le tournage :

Les critères de choix :
Au tour, le bois tourne vite et l'outil enlève de la matière. Il te faut une pièce saine, sans fissure, bien sèche et assez régulière. Le fil, la dureté et les défauts influencent la coupe, la sécurité et l'aspect final.

Les essences courantes :
Le hêtre et l'érable ont un grain fin, pratique pour obtenir une surface régulière. Le frêne et le chêne sont plus veinés. Le noyer offre une couleur soutenue, tandis que le pin, plus tendre et résineux, peut s'arracher facilement.

Essence	Atout au tournage	Point de vigilance
Hêtre	Grain fin et régulier	Surveille les fissures et le séchage
Frêne	Veinage marqué et bonne résistance	Le fil peut s'arracher dans les zones irrégulières
Noyer	Couleur et veinage décoratifs	Choisis une pièce sans défaut structurel
Pin	Bois tendre, souvent facile à façonner	Résine et arrachements possibles

Exemple de choix d'essence :
Pour tourner un petit bol de 12 cm de diamètre, tu peux choisir un hêtre sec et sans fente. Son grain fin aide à obtenir une surface propre, et une pièce sans défaut réduit les risques de rupture pendant le travail.

2. Préparer les assemblages et contrôler la pièce :

Le montage adapté :
Le montage dépend de la forme et des dimensions de l'objet. Tu peux fixer une pièce entre pointes pour tourner une forme allongée, ou la monter sur un plateau pour travailler un bol. Dans tous les cas, le bois doit être solidement maintenu.

Les pièces assemblées :
Un assemblage collé peut servir à former un carrelet ou à associer plusieurs bois. Les faces doivent être propres, planes et bien ajustées. Oriente les fibres de façon cohérente, puis laisse la colle sécher selon les indications du fabricant avant de tourner.

Mini cas concret :
Tu dois fabriquer un petit manche de 20 cm avec un carrelet composé de 2 morceaux. Tu contrôles les faces, tu les colles et tu attends le temps de prise indiqué. Tu vérifies ensuite

le collage avant de monter la pièce. Livrable attendu : un manche tourné de 20 cm, sans décollement visible.

Exemple d'erreur à éviter :
Si tu tournes un assemblage dont la colle n'a pas fini de sécher, les morceaux peuvent se séparer sous l'effort. J'ai appris à ne jamais me fier uniquement à l'aspect sec de la surface. Respecte le temps indiqué et contrôle le joint avant le montage.

Contrôle avant de tourner	Action à faire
État du bois	Écarte les pièces fendues ou très noueuses
Séchage	Vérifie que la pièce est adaptée au travail prévu
Assemblage	Contrôle le collage et l'ajustement des faces
Fixation	Vérifie le maintien avant de démarrer le tour
Équilibrage	Fais tourner lentement pour repérer un balourd

Ce qu'il faut retenir

Choisis un bois adapté à l'objet et vérifie son état avant de le monter sur le tour.

- Privilégie une pièce **sèche et sans fissure**, dont le grain et la dureté conviennent au résultat recherché.
- Le hêtre et l'érable offrent un grain fin ; le frêne, le chêne et le noyer sont appréciés pour leur veinage. Le pin peut s'arracher ou libérer de la résine.
- Adapte la fixation à la forme et assure un **maintien solide**. Pour un assemblage collé, contrôle les faces et respecte le temps de séchage.
- Avant de démarrer, vérifie l'équilibrage et l'absence de balourd.

Un contrôle attentif du bois, du collage et du montage réduit les risques et favorise une coupe régulière.

Chapitre 3 : Organisation et sécurité du poste de tournage

1. Organiser ton poste de tournage :

Objectif et circulation :
Avant de démarrer, organise l'espace autour du tour pour travailler sans obstacle. Garde dégagé le passage, place tes outils à portée de main et prévois une zone stable pour déposer la pièce et les accessoires.

Disposition des outils :
Range les gouges sur un support, dans un ordre facile à mémoriser. Ne les pose pas sur le banc du tour, où elles peuvent tomber ou gêner les réglages. Un poste rangé t'aide à rester concentré sur la pièce.

Élément	À vérifier
Sol	Dégagé et sans copeaux sous tes pieds
Outils	Rangés sur un support stable
Aspiration	Branchée avant le travail
Éclairage	Suffisant pour voir la pièce et l'outil

Astuce de terrain :
Prends 2 minutes pour remettre chaque outil à sa place avant de commencer. Quand tu débutes, cette habitude t'évite de chercher une gouge près d'une machine en marche.

2. Sécuriser la machine et la pièce :

Contrôles avant le démarrage :
Vérifie que le tour, ses protecteurs et son arrêt d'urgence sont en bon état. Contrôle aussi la fixation de la pièce, l'état du bois et le réglage de l'appui outil. Si tu repères un défaut, ne démarre pas et préviens ton enseignant.

Protection pendant le tournage :
Porte les protections prévues dans l'atelier, notamment les lunettes ou l'écran facial. Attache tes cheveux, retire bijoux et vêtements flottants. Ne porte pas de gants près des éléments en rotation, car ils peuvent s'accrocher et entraîner ta main.

Tiens-toi hors de la trajectoire possible d'une pièce projetée. Démarre à la vitesse adaptée, sans te pencher au-dessus du tour. Arrête complètement la machine avant tout réglage, changement d'outil ou mesure.

Exemple de contrôle avant tournage :

Tu dois tourner un carrelet de 40 cm. Machine arrêtée, tu vérifies son centrage et son serrage, puis tu règles l'appui outil près du bois. Tu fais contrôler l'installation par l'enseignant avant le démarrage. Livrable attendu : une fiche de contrôle remplie en 5 points.

3. Travailler proprement et vérifier les risques :

Poussières et nettoyage :
Branche l'aspiration, même pour une opération courte. Les poussières de bois gênent la respiration et peuvent s'accumuler dans l'atelier. Nettoie le poste machine arrêtée, avec les moyens prévus, sans soufflette ni balayage qui remet les poussières en suspension.

Mini cas pratique :
Pour une séance de 30 minutes, tu prépares un cylindre de 25 cm dans une pièce déjà dégrossie. Tu contrôles le tour, installes la pièce, vérifies l'appui outil, puis tu tournes sous surveillance et ranges les outils après l'arrêt complet.

Résultat attendu : un cylindre stable, sans desserrage ni copeaux laissés au sol. Livrable : la pièce terminée et une check-list de 5 contrôles cochés. En stage, j'ai appris qu'un rangement fait tout de suite évite les oublis en fin de séance.

Check-list avant de tourner :

- Tu dégages le sol et les passages.
- Tu vérifies les protecteurs et l'arrêt d'urgence.
- Tu contrôles le serrage de la pièce et l'appui outil.
- Tu mets les protections prévues et attaches tes cheveux.
- Tu branches l'aspiration et attends l'accord de l'enseignant.

Ce qu'il faut retenir

Avant de tourner, prépare un espace dégagé et vérifie soigneusement le poste, la machine et la pièce.

- Range les outils sur un support, dégage le sol et branche l'**aspiration des poussières**.
- Contrôle les protecteurs, l'arrêt d'urgence, le serrage de la pièce et le réglage de l'appui outil.
- Porte les protections prévues, attache tes cheveux et retire bijoux et vêtements flottants. Ne porte jamais de gants près des éléments en rotation.
- Arrête complètement le tour avant tout réglage, changement d'outil ou nettoyage, puis range le poste.

Reste hors de la trajectoire d'une pièce projetée et attends l'accord de l'enseignant avant de démarrer. Un **poste bien organisé** et des contrôles systématiques réduisent les risques et facilitent le travail.

Chapitre 4 : Outils et montages : préparer le tour à bois

1. Choisir les outils et préparer le poste :

Les outils utiles :
Avant de commencer, repère les outils nécessaires à ton travail. Pour dégrossir une pièce entre pointes, tu peux utiliser une gouge à dégrossir. Une gouge à profiler sert ensuite à créer des courbes et des formes plus précises.

Le poste de travail :
Installe les outils à portée de main, mais jamais au-dessus du bois en rotation. Vérifie que le tour est stable, que la zone est dégagée et que l'aspiration fonctionne. Porte une protection des yeux et attache les cheveux longs.

Vérifications avant le démarrage :

- Vérifie l'état du bois et retire les parties qui bougent, comme une écorce décollée ou un nœud instable.
- Contrôle que les outils sont propres et correctement affûtés.
- Place le porte-outil près de la pièce, sans qu'il puisse la toucher en tournant.
- Tourne le bois à la main pour vérifier qu'il ne heurte pas le porte-outil.

Exemple de préparation :
Pour tourner un cylindre de 25 cm de long, tu prépares une gouge à dégrossir, une gouge à profiler et un pied à coulisse. Tu vérifies le montage à la main, puis tu démarres à la vitesse basse indiquée par ton enseignant pour dégrossir.

2. Monter la pièce selon le travail prévu :

Le montage entre pointes :
Ce montage convient souvent aux pièces longues, comme un pied de meuble ou un manche. Repère le centre aux 2 extrémités du bois, puis place une extrémité sur la pointe d'entraînement et l'autre sur la contre-pointe.

Le montage sur mandrin ou plateau :
Un mandrin ou un plateau permet de maintenir une pièce pour travailler notamment une forme creuse. Choisis le montage adapté à la pièce et assure-toi que les vis ou les mors tiennent solidement dans du bois sain, sans fissure importante.

Ce qu'il faut contrôler :
Après le montage, vérifie que la pièce est bien centrée et serrée. Au besoin, fais les réglages uniquement lorsque le tour est arrêté. Une pièce mal fixée peut vibrer ou être éjectée, alors ne compense jamais un montage douteux en augmentant la vitesse.

Exemple de montage entre pointes :

Tu prépares un carrelet de 30 cm pour réaliser un pied tourné. Tu traces les diagonales aux 2 bouts, montes le bois entre pointes, puis tu le fais tourner à la main. S'il touche le porte-outil, tu corriges sa position avant le démarrage.

3. Régler et contrôler le tour à bois :

Régler le porte-outil :
Règle le porte-outil près du bois, sans contact avec la pièce. Il doit être assez haut et assez proche pour soutenir l'outil pendant la coupe. Arrête le tour avant de le déplacer ou de le régler.

Choisir une vitesse adaptée :
La vitesse dépend du diamètre, de la forme et de l'équilibrage du bois. Pour une pièce large ou irrégulière, commence lentement et demande validation à ton enseignant. Augmente progressivement seulement si la pièce tourne sans vibration anormale.

Mini cas concret :
Tu dois dégrossir un carrelet de 30 cm de long et de 5 cm de côté. Tu contrôles le bois, centres ses extrémités, le montes entre pointes et règles le porte-outil. Après validation, tu démarres lentement. Le livrable attendu est un cylindre régulier de 30 cm, prêt à être profilé.

Checklist avant démarrage :

Contrôle	À vérifier
Bois	Pas de fissure dangereuse ni de partie instable.
Montage	Pièce centrée et fermement maintenue.
Porte-outil	Proche de la pièce, sans la toucher en rotation.
Rotation manuelle	Le bois tourne librement sans heurter le porte-outil.
Protection	Protection des yeux portée, zone dégagée.

Ce qu'il faut retenir

Avant de tourner, prépare ton poste, choisis les outils adaptés et vérifie le bois ainsi que le montage. La **sécurité du poste** et la fixation de la pièce sont essentielles.

- Monte la pièce entre pointes ou sur mandrin selon le travail, puis vérifie qu'elle est **centrée et solidement maintenue**.
- Règle le porte-outil près du bois sans contact, et fais tourner la pièce à la main avant de démarrer.

- Porte une protection des yeux, dégage la zone et commence à **vitesse lente**, surtout si le bois est large ou irrégulier.

Arrête le tour avant tout réglage. Si la pièce vibre ou si son montage paraît douteux, ne démarre pas et corrige la préparation.

Chapitre 5 : Tournage en relief et en creux

1. Lire les formes en relief et en creux :

Repérer les volumes :
En tournage, le relief correspond aux parties qui avancent vers l'extérieur, comme une bosse ou un tore. Le creux désigne une partie rentrante, comme une gorge ou l'intérieur d'un bol. Tu étudies ces formes sur le profil de la pièce.

Comprendre leur enchaînement :
Sur un pied de meuble, une bosse peut être suivie d'une gorge, puis d'un autre relief. Observe le profil de gauche à droite et repère les diamètres, les longueurs et les transitions. Cette lecture t'aide à prévoir les étapes d'usinage.

Forme à repérer	Aspect du profil	Exemple courant
Relief convexe	La surface bombe vers l'extérieur	Tore sur un balustre
Creux concave	La surface rentre vers l'axe	Gorge entre 2 tores
Creusement intérieur	Le bois est évidé depuis l'ouverture	Intérieur d'un petit bol

Pour l'option tourneur, le sujet porte sur les formes réalisées au tour. Ne confonds pas ces profils avec un décor sculpté sur une surface plane. Le référentiel de l'option cite bien les éléments en bosses et en creux parmi les types de travaux du tourneur.

2. Préparer les étapes de tournage :

Étude du dessin :
Avant de tourner, lis le dessin ou le profil à réaliser. Note le diamètre maximal, les diamètres réduits, les longueurs et la position des creux. Vérifie aussi le sens des fibres et la manière dont la pièce sera montée sur le tour.

Ordre de travail :
Commence par dégager la forme générale, puis réalise les détails du profil. Pour une gorge, repère sa largeur et sa profondeur avant de couper. Pour un creux intérieur, contrôle régulièrement l'épaisseur restante afin de ne pas fragiliser la paroi.

Repères de contrôle :

- Compare souvent le profil obtenu au dessin ou au calibre.
- Contrôle les diamètres avec un compas ou un pied à coulisse lorsque c'est adapté.
- Vérifie que les transitions entre relief et creux restent nettes et régulières.
- Arrête le tour avant toute mesure ou tout réglage à proximité de la pièce.

Exemple de préparation :

Tu dois réaliser un profil de 120 mm de long avec un tore de 30 mm de diamètre et une gorge de 18 mm de large. Tu traces les repères sur le bois, puis tu contrôles ces cotes pendant l'usinage avec le plan à portée de main.

3. Contrôler le travail et éviter les erreurs :

Points de vigilance :
Une gorge trop profonde peut affaiblir la pièce, tandis qu'un tore irrégulier se remarque vite au toucher et à la lumière. Évite aussi de vouloir finir une forme en une seule passe. Des passes légères donnent davantage de contrôle.

Mini cas concret :
En atelier, tu prépares un balustre d'essai de 200 mm de long, avec 2 tores et 1 gorge centrale. Tu relèves les cotes sur le dessin, traces les repères, tournes le profil, puis compares la pièce au calibre.

Résultat attendu : une pièce conforme aux cotes du dessin, avec les 2 reliefs réguliers et la gorge bien centrée. Le livrable est le balustre d'essai terminé, accompagné d'une fiche de contrôle indiquant les cotes mesurées et les écarts constatés.

Check-list avant de valider :

À vérifier	Question à te poser
Lecture du profil	Ai-je repéré les reliefs et les creux ?
Cotes	Ai-je noté les diamètres et les longueurs utiles ?
Montage	La pièce est-elle correctement installée et serrée ?
Usinage	Ai-je formé le profil par étapes contrôlées ?
Résultat	La pièce correspond-elle au dessin et au calibre ?

Ce qu'il faut retenir

En tournage, distingue les formes qui bombent vers l'extérieur de celles qui rentrent vers l'axe. Lis le profil de gauche à droite pour préparer l'usinage.

- Repère les **diamètres et longueurs**, les transitions et le montage prévu.
- Usine progressivement, en contrôlant les cotes et le profil avec le dessin ou un calibre.
- Réalise des **passes légères** et surveille l'épaisseur lors d'un creusement intérieur.
- Arrête le tour avant toute mesure ou tout réglage près de la pièce.

Une préparation rigoureuse et des contrôles réguliers t’aident à obtenir des reliefs réguliers et des creux précis sans fragiliser la pièce.

Chapitre 6 : Perçage et contrôles de conformité

1. Préparer et réaliser le perçage :

Le rôle du perçage :
En tournage, le perçage sert souvent à créer un trou dans l'axe d'une pièce. Il peut recevoir une tige, un assemblage ou un autre élément prévu sur le dessin. Le trou doit donc être réalisé à la bonne position, au bon diamètre et à la bonne profondeur.

Le matériel et la mise en place :
Tu peux percer sur le tour avec un foret monté dans un mandrin de perçage fixé sur la poupée mobile. La pièce, elle, doit être serrée dans le mandrin du tour. Avant de démarrer, vérifie que le foret est adapté au diamètre demandé et qu'il est bien serré.

Reporte-toi au dessin et aux consignes de l'atelier pour choisir la vitesse de rotation. Elle dépend notamment du diamètre du foret, du bois et de la machine. Porte les équipements de protection prévus, attache les cheveux longs et enlève les bijoux. Ne tiens jamais la pièce à la main pendant le perçage.

Les étapes de travail :

- Repère l'axe et les dimensions indiquées sur le dessin.
- Serre la pièce correctement et vérifie qu'elle ne bouge pas.
- Positionne le foret dans l'axe, puis avance progressivement la poupée mobile.
- Retire régulièrement le foret pour évacuer les copeaux et limiter l'échauffement.
- Arrête la machine avant de mesurer ou de dégager les copeaux à la main.

Exemple de perçage axial :
Tu dois percer un trou de 8 mm de diamètre et de 30 mm de profondeur dans un petit cylindre en bois. Tu vérifies le serrage, avances le foret par petites passes et contrôles la profondeur avec la butée ou une jauge. Le résultat est un trou propre, dans l'axe, sans éclat important à l'entrée.

2. Contrôler la conformité du trou :

Les points à vérifier :
Après le perçage, compare la pièce au dessin ou à la fiche de fabrication. Contrôle le diamètre avec l'outil adapté, la profondeur avec une jauge ou une butée, puis observe l'emplacement et l'état du trou. Les tolérances à respecter sont celles indiquées sur le document de travail.

Les outils de contrôle :
Un pied à coulisse peut aider à vérifier le diamètre accessible. Une jauge de profondeur, une tige graduée ou une butée réglée permet de contrôler la profondeur. Pour vérifier

l'axe, observe le centrage par rapport à la pièce et utilise le montage ou les repères prévus.

Ne force pas un outil de mesure dans le trou, car tu pourrais fausser le contrôle ou abîmer la pièce. Si le diamètre intérieur est difficile à mesurer directement, signale-le et utilise le moyen de contrôle adapté à l'atelier.

Repères de contrôle :

Élément contrôlé	Comment vérifier	À surveiller
Diamètre	Mesurer avec l'outil adapté	La cote et sa tolérance sur le dessin
Profondeur	Utiliser une jauge ou une butée	Ne pas dépasser la cote demandée
Position et axe	Comparer avec les repères du dessin	Un trou décentré ou incliné
État du trou	Observer l'entrée et l'intérieur	Éclats, brûlures ou copeaux coincés

Ta check-list avant de rendre la pièce :

- Le trou correspond au diamètre demandé sur le dessin.
- La profondeur est contrôlée et notée si la fiche le demande.
- Le trou est à la bonne position et dans l'axe prévu.
- Les copeaux sont retirés et l'entrée ne présente pas d'éclat gênant.
- La pièce est identifiée et le résultat du contrôle est transmis.

Exemple de contrôle en atelier :
Tu réalises 3 pièces avec un trou axial de 8 mm sur 30 mm. Après chaque perçage, tu contrôles le diamètre, la profondeur et l'état de l'entrée. Une pièce présente un trou trop peu profond, tu la mets de côté et préviens ton responsable. Le livrable attendu est un lot de 3 pièces contrôlées, accompagné d'une fiche indiquant les mesures et la pièce écartée.

Ce qu'il faut retenir

Pour réussir un perçage au tour, respecte les dimensions du dessin et travaille en sécurité.

- Vérifie le **serrage de la pièce**, l'alignement et le choix du foret avant de démarrer.

- Avance progressivement et retire régulièrement le foret pour évacuer les copeaux.
- Contrôle le **diamètre et la profondeur** avec les outils adaptés.
- Vérifie la position, l'axe et l'état du trou, puis signale toute pièce non conforme.

Arrête toujours la machine avant toute mesure ou intervention. Un **contrôle conforme au dessin** permet de valider et de transmettre un lot de pièces fiable.

Chapitre 7 : Choisir les traitements de finition du tournage

1. Choisir une finition adaptée :

Le rôle de la finition :
La finition protège le bois et met en valeur les formes tournées. Pour la choisir, pense à l'usage de l'objet, à l'aspect souhaité et au temps disponible. Une pièce décorative et un objet manipulé souvent n'ont pas les mêmes besoins.

Les principales possibilités :
Chaque produit donne un rendu différent. Lis toujours son étiquette et respecte les consignes du fabricant, car le séchage et le nombre de couches varient selon les produits.

Finition	Rendu et usage	Point de vigilance
Huile	Aspect naturel, toucher agréable	Appliquer en couches fines et essuyer l'excédent
Cire	Aspect satiné, toucher doux	Protection limitée contre l'eau et les frottements
Vernis	Surface protégée, rendu mat à brillant	Éviter les coulures et respecter le séchage

Exemple de choix :
Pour un petit bol décoratif en noyer, tu peux rechercher un rendu naturel avec une huile adaptée. Pour un objet destiné à contenir des aliments, choisis uniquement un produit prévu pour cet usage et suis précisément sa notice.

2. Préparer et appliquer le traitement :

Préparer la pièce tournée :
Avant la finition, vérifie que la surface est régulière et sans poussière. Ponce progressivement, sans creuser les arrondis ni effacer les arêtes voulues. Une rayure discrète à l'atelier peut devenir très visible après l'application d'un produit.

Appliquer avec méthode :
Dépose une petite quantité de produit avec un chiffon propre, un pinceau adapté ou l'outil indiqué sur l'étiquette. Travaille régulièrement et contrôle les creux, les extrémités et les raccords, où les surplus s'accumulent facilement.

Protéger ta santé et ton poste :

- Lis les précautions et porte les protections demandées.
- Aère le local pendant l'application et le séchage.
- Éloigne les produits des flammes et des sources de chaleur.

- Range les chiffons imbibés selon les consignes du produit, car certains peuvent présenter un risque d'échauffement.

Exemple d'erreur fréquente :
Si tu laisses une couche épaisse d'huile dans le fond d'un petit creux, elle peut sécher de façon inégale et rester collante. Essuie l'excédent après le temps indiqué par le fabricant, puis vérifie le résultat sous une bonne lumière.

3. Contrôler le résultat et préparer le travail :

Mini cas concret :
Tu dois finir 3 toupies décoratives en hêtre, destinées à être manipulées souvent. Après le ponçage, tu testes une huile sur une chute du même bois, puis tu appliques le traitement choisi selon la notice et contrôles chaque pièce après séchage.

Résultat et livrable attendu :
Les 3 toupies doivent présenter un aspect homogène, sans poussière prise dans la finition, coulure ni zone collante. Le livrable est un lot de 3 pièces finies, accompagné d'une courte fiche indiquant le produit utilisé et le nombre de couches appliquées.

Check-list avant de rendre la pièce :

À vérifier	Contrôle pratique
Usage	Le produit correspond-il à la destination de l'objet ?
Surface	La pièce est-elle poncée et dépoussiérée ?
Application	La couche est-elle régulière, sans surplus visible ?
Séchage	Le délai indiqué par le fabricant a-t-il été respecté ?
Aspect final	La pièce est-elle sèche au toucher et uniforme ?

Ce qu'il faut retenir

Choisis ta finition selon l'usage de l'objet, le rendu souhaité et les consignes du fabricant.

- L'huile donne un aspect naturel, la cire un toucher doux, tandis que le vernis offre une **protection renforcée**.
- Ponce et dépoussière soigneusement, puis applique des couches fines et régulières.
- Respecte le séchage et les **consignes de sécurité** : aération, protections et rangement adapté des chiffons imbibés.

Contrôle l’uniformité, l’absence de coulures ou de zones collantes, et vérifie que le produit convient à la destination de la pièce.

Option C (Marqueteur) : Exécution d'un ouvrage de marqueterie

Présentation de la matière : Dans cette option du CAP Arts du bois, tu apprends à réaliser un décor en placages. Tu prépares les matériaux, découpes les éléments, réalises les ombrages et assembles le motif avant sa finition. La précision et le respect des règles de sécurité accompagnent chaque étape.

Cette matière conduit à une **épreuve pratique ponctuelle** en examen final, et non en CCF. L'exécution d'un ouvrage de marqueterie représente un **coefficient de 10**, pour une **durée de 24 heures**.

Conseil : Pour progresser, je te conseille de travailler régulièrement sur de petits motifs. Prévois, par exemple, 30 minutes pour exercer une découpe précise. Avant chaque séance, prépare tes outils, vérifie ton tracé et numérote les pièces pour organiser ton assemblage.

Privilégie la **qualité des ajustages** plutôt que la vitesse. Teste ton ombrage sur une chute et contrôle ton motif avant le collage. Si une découpe te résiste, demande une démonstration, puis recommence calmement.

Table des matières

Chapitre 1 : Préparer les outils et machines de marqueterie ..... Aller

1. Choisir et préparer les outils ..... Aller
2. Vérifier les machines et sécuriser le poste ..... Aller

Chapitre 2 : Préparer les placages et les matières du décor ..... Aller

1. Choisir et organiser les matériaux ..... Aller
2. Préparer les feuilles avant le découpage ..... Aller
3. Vérifier le décor avant de découper ..... Aller

Chapitre 3 : Reporter et débiter le dessin de marqueterie ..... Aller

1. Préparer et reporter le dessin ..... Aller
2. Choisir les placages et organiser le débit ..... Aller
3. Débiter les éléments avec précision ..... Aller

Chapitre 4 : Réaliser un fond frisé et poser les filets ..... Aller

1. Préparer le fond frisé ..... Aller
2. Assembler et coller le fond ..... Aller
3. Poser les filets et contrôler l'ouvrage ..... Aller

Chapitre 5 : Découper les éléments et préparer l'entaille ..... Aller

1. Découper les éléments avec régularité ..... Aller
2. Préparer l'entaille et ajuster les pièces ..... Aller
3. Organiser les essais et corriger les défauts ..... Aller
Chapitre 6 : Ombrer les éléments au sable de grès chaud ..... Aller
1. Comprendre l'ombrage au sable ..... Aller
2. Préparer et chauffer le sable ..... Aller
3. Réaliser et contrôler l'ombrage ..... Aller
Chapitre 7 : Incruster et assembler les éléments du motif ..... Aller
1. Ajuster les éléments du motif ..... Aller
2. Assembler les pièces en respectant le motif ..... Aller
3. Contrôler le motif avant le collage ..... Aller
Chapitre 8 : Remplir la gravure et plaquer la marqueterie ..... Aller
1. Remplir les traits gravés ..... Aller
2. Plaquer la marqueterie ..... Aller
3. Contrôler le résultat ..... Aller

Chapitre 1 : Préparer les outils et machines de marqueterie

1. Choisir et préparer les outils :

Outils de coupe et de traçage :
Pour préparer une marqueterie, rassemble d'abord les outils adaptés au travail à réaliser. Il te faut notamment une scie à chantourner, une monture de scie avec des lames fines, un cutter ou un scalpel, une règle, une équerre et un crayon bien taillé.

Contrôle avant de commencer :
Vérifie que les lames sont propres, bien fixées et sans dent cassée. Contrôle aussi que la règle et l'équerre ne bougent pas. Une lame émoussée dévie plus facilement et peut abîmer les placages, surtout dans les courbes serrées.

Petite organisation de l'établi :
Garde les outils que tu utilises souvent à portée de main, mais laisse la zone de coupe dégagée. Pose les placages à plat et trie-les par essence ou par teinte. Cette habitude évite de chercher un outil avec une pièce fragile en main.

Exemple de préparation :
Pour découper un motif de feuille de 12 pièces, tu prépares la scie à chantourner, 2 lames de rechange, un cutter, une règle, une équerre et une feuille de protection. Tu vérifies les lames avant de tracer le contour.

2. Vérifier les machines et sécuriser le poste :

Contrôles de la machine :
Avant d'utiliser une scie à chantourner électrique, vérifie son état général, la fixation de la lame et la présence des protecteurs prévus. Si un réglage ou un changement de lame est nécessaire, arrête la machine et suis les consignes de l'atelier.

Aspiration et protection :
Branche l'aspiration quand elle est prévue, même pour une opération courte. Les poussières de bois doivent être captées près de leur source. Pour nettoyer, utilise l'aspiration plutôt qu'un balai ou une soufflette, qui remet les poussières en suspension.

Check-list avant la découpe :

À vérifier	Action à faire
Lame	Contrôler son état et sa fixation
Machine	Vérifier les protecteurs et signaler un défaut
Aspiration	La mettre en marche avant la découpe

Établi	Dégager la zone et stabiliser les placages
Consignes	Demander l'accord avant d'utiliser une machine inconnue

Mini cas concret :
Tu dois découper 6 éléments d'un motif sur des placages fins. En 5 minutes, tu contrôles la lame, l'aspiration et l'espace autour de la scie, puis tu installes les pièces. Le livrable attendu est un poste prêt et une fiche de contrôle remplie avec 5 vérifications cochées.

Ce qu'il faut retenir

Avant de commencer ta marqueterie, prépare tes outils et organise ton établi pour travailler avec précision.

- Choisis les outils adaptés et vérifie l'état, la fixation et le tranchant des lames.
- Trie les placages à plat et garde la zone de coupe dégagée.
- Contrôle la machine et ses protecteurs, puis active l'**aspiration des poussières**.
- Pour une machine inconnue, respecte les consignes de l'atelier et demande l'accord nécessaire.

Une **préparation méthodique** protège les placages et réduit les risques. Vérifie chaque point avant la découpe.

Chapitre 2 : Préparer les placages et les matières du décor

1. Choisir et organiser les matériaux :

Repérer les matières utiles :
Commence par relire le dessin et repérer chaque partie du décor. Choisis ensuite les placages et les autres matières nécessaires selon leur couleur, leur veinage, leur épaisseur et leur état. Cette étape t'évite de découvrir une pièce manquante au moment du découpage.

Contrôler les placages :
Vérifie les feuilles une par une, à la lumière. Repère les fissures, les nœuds, les taches et les déformations. Compare aussi le sens du fil du bois avec celui prévu dans le motif. Un placage abîmé ou mal orienté peut gâcher une partie du décor.

À contrôler	Pourquoi c'est utile
Couleur et veinage	Pour respecter l'effet recherché sur le dessin
Fissures et taches	Pour éviter les défauts dans les pièces découpées
Sens du fil	Pour orienter les éléments comme prévu
Dimensions disponibles	Pour vérifier que chaque motif peut être débité

Exemple de choix des placages :
Pour un motif de feuille de 12 cm de haut, tu repères un placage assez grand, sans fissure dans la zone utile. Tu marques le sens du fil au crayon sur une chute de protection, puis tu réserves la feuille pour cette pièce.

2. Préparer les feuilles avant le découpage :

Mettre les placages en état :
Installe les feuilles à plat sur un support propre et sec. Si elles sont gondolées, laisse-les se stabiliser avant de les travailler et demande conseil avant toute humidification. Une feuille trop sèche, cassante ou encore déformée risque de se fendre pendant la découpe.

Représentation visuelle



Stabilisation des feuilles de placage avant découpe

Mettre en paquets et repérer :
Quand plusieurs pièces doivent être identiques ou se répondre, prépare les placages ensemble selon la méthode de l'atelier. Aligne-les soigneusement et maintiens-les sans les écraser. Repère le dessus, le sens du fil et les zones à éviter avant de reporter le motif.

Préparer les autres matières du décor :
Le décor peut aussi comporter des matières comme la nacre, l'écaille de substitution ou des matériaux teintés, selon le projet et les consignes de l'atelier. Vérifie leur état et leur épaisseur, puis prépare-les avec les outils et les protections adaptés à la matière.

Représentation visuelle



Application de matières variées sur un motif de marqueterie

Exemple de préparation d'un motif symétrique :
Pour 2 ailes identiques, tu choisis des placages au veinage proche, tu les superposes et tu les maintiens correctement. Tu vérifies que les 2 feuilles couvrent le tracé, puis tu indiques clairement leur orientation avant la découpe.

3. Vérifier le décor avant de découper :

Faire un contrôle simple :
Avant de lancer la découpe, compare les matières préparées au dessin. Vérifie que chaque élément a une matière attribuée, que les dimensions sont suffisantes et que les défauts repérés sont hors des zones utiles. Ce contrôle prend peu de temps et évite de perdre une pièce.

Mini-cas concret :
Tu prépares un décor composé de 6 éléments, dans 3 placages différents. En 20 minutes, tu contrôles les feuilles, repères le sens du fil, réserves les zones sans défaut et notes la matière prévue pour chaque élément. Tu peux alors commencer la découpe avec un repérage clair.

Livrable attendu :
À la fin de la préparation, tu dois avoir un dessin annoté et un lot de matières identifié. Le document indique les 6 éléments, leur placage, leur orientation et les défauts à éviter. Ton professeur ou ton responsable d'atelier peut ainsi vérifier le choix avant la découpe.

Check-list à l'atelier :

- Vérifie que toutes les matières prévues sont disponibles.
- Repère les fissures, taches et zones fragiles.
- Contrôle le sens du fil et l'orientation des feuilles.
- Confirme que les dimensions couvrent chaque élément.
- Étiquette les matières et garde le dessin annoté à portée de main.

Ce qu'il faut retenir

Avant de découper, choisis les matériaux selon le dessin et contrôle chaque feuille : couleur, veinage, état, dimensions et sens du fil.

- Installe les placages à plat et laisse-les se stabiliser s'ils sont déformés.
- Repère l'orientation, les zones fragiles et les défauts à éviter.
- Pour les motifs symétriques, aligne et maintiens les feuilles sans les écraser.
- Note sur le dessin chaque matière attribuée et vérifie que les dimensions suffisent.

Un **dessin clairement annoté** et un **lot de matières identifié** te permettent de commencer la découpe avec méthode et de limiter les pertes.

Chapitre 3 : Reporter et débiter le dessin de marqueterie

1. Préparer et reporter le dessin :

Lire le dessin :
Avant de couper, repère les contours, les pièces et le sens du motif. Vérifie aussi les dimensions finales et l'orientation du dessin. Un petit contrôle à ce moment évite de découvrir, après la découpe, que le motif est inversé ou trop grand.

Préparer le tracé :
Numérote les éléments sur le dessin et reporte ces repères sur les pièces ou les placages. Si tu utilises un calque, vérifie si ta méthode demande un report à l'endroit ou à l'envers. Dans une découpe en paquet, le dessin doit correspondre à l'ordre des feuilles superposées.

Exemple de report :
Pour un motif de 120 mm sur 80 mm, tu repères d'abord les contours principaux, puis tu numérote les 6 pièces. Avant de fixer le tracé, compare les dimensions du dessin avec celles prévues sur l'ouvrage.

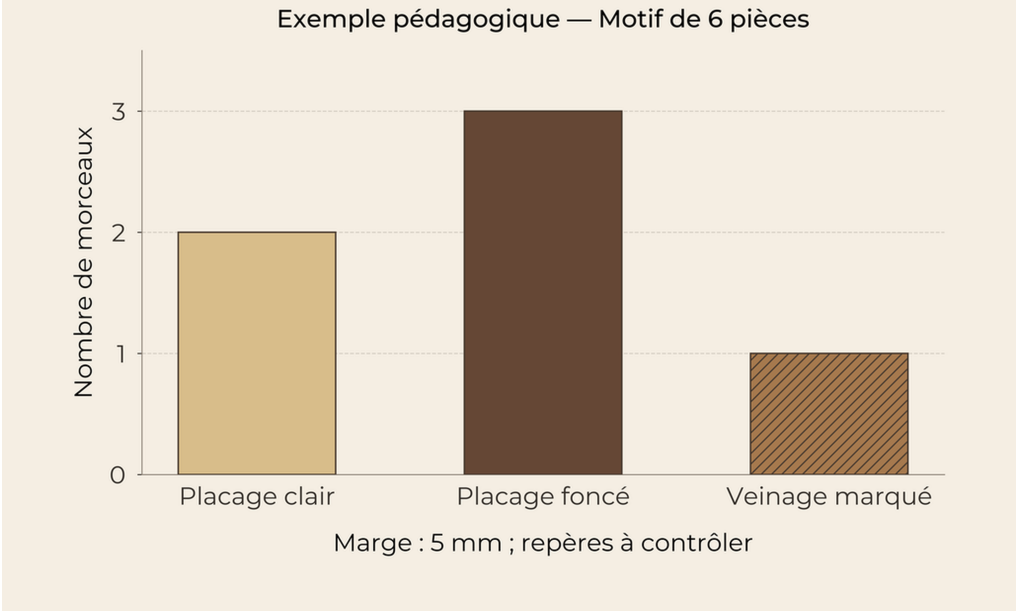
2. Choisir les placages et organiser le débit :

Établir une fiche de débit :
La fiche de débit relie chaque pièce dessinée à un matériau et à une quantité. Note l'essence, le sens du fil, les dimensions utiles et les repères. Cette préparation aide à éviter les oublis et à tirer le meilleur parti des feuilles disponibles. La préparation des matériaux et le débit des éléments font partie des gestes propres à l'option marqueteur.

Anticiper le sens du bois :
Observe le veinage et les défauts avant de débiter. Oriente chaque morceau en fonction du dessin, car le fil peut renforcer une forme ou la rendre moins lisible. Prévois aussi une petite marge autour des pièces, surtout si tu débutes et que tu risques de dévier au sciage.

Exemple de fiche de débit :
Pour un motif de 6 pièces, note par exemple 2 morceaux de placage clair, 3 morceaux foncés et 1 morceau à veinage marqué. Ajoute les dimensions avec une marge de 5 mm, puis contrôle chaque repère avant la découpe.

Graphique chiffré



3. Débiter les éléments avec précision :

Suivre le tracé :
Selon la méthode choisie, tu peux débiter les éléments séparément ou superposer plusieurs placages en paquet. Dans les 2 cas, garde une coupe régulière et avance sans forcer. Une lame qui dévie peut élargir le trait et créer un jour visible lors de l'assemblage.

Contrôler au fur et à mesure :
Après chaque découpe, vérifie que la pièce correspond au dessin et à son repère. Range-la aussitôt dans l'ordre prévu. En atelier, j'ai vite appris qu'une pièce non identifiée peut faire perdre plus de temps que la découpe elle-même.

Mini cas concret :
Tu réalises un motif géométrique de 6 pièces pour un panneau de 120 mm sur 80 mm. En 30 minutes, tu reportes le dessin, numérote les pièces et prépares les placages. Tu débites ensuite chaque élément, puis tu les remets en place à sec. Livrable attendu : 6 pièces identifiées, qui reconstituent le motif sans confusion de sens.

Check-list avant de ranger :

Contrôle	À vérifier
Dessin	Les dimensions et le sens sont conformes.
Repères	Chaque élément porte un numéro lisible.
Placages	L'essence et le sens du fil sont vérifiés.

Découpe	Les pièces suivent le tracé sans coupe forcée.
Rangement	Les pièces sont triées et conservées dans l'ordre.

Ce qu'il faut retenir

Avant de débiter, vérifie le dessin, ses dimensions et son orientation. Prépare chaque pièce avec des repères clairs et choisis les placages selon l'essence et le **sens du fil**.

- Établis une fiche de débit indiquant matériaux, quantités, dimensions et repères.
- Prévois une marge et observe les défauts du bois avant la découpe.
- Découpe sans forcer, puis vérifie et range chaque pièce dans l'ordre prévu.
- Assemble les éléments à sec pour contrôler le motif et éviter les inversions.

Une **préparation rigoureuse** et des pièces bien identifiées limitent les erreurs et facilitent l'assemblage de ta marqueterie.

Chapitre 4 : Réaliser un fond frisé et poser les filets

1. Préparer le fond frisé :

Comprendre le motif :
Un fond frisé est composé de placages disposés pour créer un motif régulier, souvent en chevrons ou en alternance. Avant de couper, repère le sens du fil et choisis des feuilles dont la teinte et le veinage s'accordent.

Préparer les éléments :
Trace ton motif à l'échelle sur un dessin, puis numérote chaque pièce. Utilise une règle et un trusquin pour reporter les dimensions. Une numérotation claire t'évite d'inverser les morceaux pendant l'assemblage.

Ordre de travail :
Vérifie que les placages sont propres, plats et assez grands. Coupe-les avec une lame bien affûtée, en gardant les doigts à distance du trait. Fais un essai sur une chute si tu découvres une essence ou une épaisseur inhabituelle.

Contrôle	À vérifier
Sens du fil	Le veinage suit le motif prévu
Dimensions	Les pièces couvrent la zone sans manque
Repérage	Chaque élément porte un numéro lisible
Découpe	Les chants sont nets et sans éclat

2. Assembler et coller le fond :

Former le frisé :
Dispose les éléments sur un support plan, en suivant ton dessin. Ajuste les joints pour qu'ils se touchent sans chevauchement. Si tu vois un jour, reprends la coupe doucement plutôt que de forcer les pièces l'une contre l'autre.

Coller avec méthode :
Quand le motif est juste, maintiens les pièces avec du ruban adapté, puis retourne l'ensemble si la méthode choisie le permet. Étale la colle régulièrement et presse le placage sur son support, en respectant le temps indiqué pour le produit utilisé.

Exemple :
Pour couvrir un panneau de 200 mm sur 150 mm, tu prépares 8 éléments de placage de 25 mm de large. Tu les assembles en chevrons, vérifies les joints à sec, puis colles le motif sur le support. Le livrable attendu est un fond frisé plat, complet et sans jour visible.

3. Poser les filets et contrôler l'ouvrage :

Tracer et ajuster les filets :
Les filets forment une ligne décorative qui encadre ou sépare des parties du décor. Trace leur emplacement avec précision, puis prépare des bandes régulières. À sec, vérifie qu'elles suivent le tracé et que leurs raccords se rejoignent proprement.

Coller sans déformer :
Applique une quantité modérée de colle et maintiens les filets en place sans les déplacer. Dans un angle, ajuste le raccord avant le collage définitif. Un filet trop large ou mal aligné attire vite l'œil, même si le reste du décor est réussi.

Check-list de contrôle :

- Vérifie que le fond frisé est plat et bien collé.
- Contrôle que les joints sont serrés, sans jours visibles.
- Regarde si les filets suivent le tracé sans dévier.
- Retire les traces de colle avant qu'elles ne durcissent.
- Note les défauts à corriger avant la finition.

Mini-cas pratique :
Tu réalises un décor de 200 mm sur 150 mm avec un filet de 3 mm de large autour du fond. Présente d'abord le filet à sec, ajuste les 4 angles, puis colle et presse l'ensemble. Le livrable attendu est un panneau avec un fond régulier et un encadrement continu.

Ce qu'il faut retenir

Pour réaliser un fond frisé réussi, planifie le motif et prépare soigneusement tes placages avant l'assemblage.

- Repère le **sens du fil**, dessine le motif et numérote chaque pièce.
- Vérifie les dimensions, puis coupe proprement et ajuste les joints à sec.
- Colle le fond à plat, puis trace et ajuste les filets avant de les fixer.
- Contrôle l'alignement, l'absence de jours et retire les traces de colle.

Une présentation à sec et des ajustements précis garantissent un décor régulier, plat et bien encadré.

Chapitre 5 : Découper les éléments et préparer l'entaille

1. Découper les éléments avec régularité :

Le geste de coupe :
À cette étape, le dessin et les placages sont déjà préparés. Concentre-toi sur la qualité de chaque coupe. Avec une scie à marqueter, avance sans forcer et tourne la pièce progressivement. Si tu pousses trop, la lame dévie ou casse, surtout dans les courbes serrées.

Contrôler les chants :
Après chaque coupe, vérifie que le chant est net et que la pièce n'est ni fendue ni écrasée. Garde les éléments dans l'ordre du dessin, par exemple dans une boîte compartimentée. Tu éviteras de les mélanger ou de perdre une petite pièce.

Exemple de découpe :
Pour une feuille de 30 mm de long, tu suis son contour en laissant la lame travailler à son rythme. Si un angle est trop fermé, fais pivoter doucement la pièce plutôt que de tordre la lame. Le motif reste ainsi plus propre.

2. Préparer l'entaille et ajuster les pièces :

Comprendre l'entaille :
L'entaille est l'ouverture préparée dans le fond pour recevoir un élément du décor. Elle doit reprendre sa forme sans le coincer. Une entaille trop étroite oblige à forcer, une entaille trop large laisse un jour visible après l'incrustation.

Essayer sans forcer :
Présente la pièce dans son ouverture avant le collage. Elle doit entrer à plat et rester en place sans pression excessive. Si elle bloque, repère précisément la zone qui gêne, puis corrige par petites touches avec l'outil adapté.

Repères de contrôle :

À vérifier	Résultat attendu
Forme	La pièce suit le contour prévu
Chant	La coupe est nette, sans éclat gênant
Ajustement	La pièce se place sans être forcée

3. Organiser les essais et corriger les défauts :

Mini cas concret :

Tu réalises une fleur de 5 pétales dans un fond de placage. Découpe les 5 éléments, puis essaie chacun dans son entaille avant le collage. Corrige seulement les points de contact trop serrés et vérifie que les pétales restent à niveau.

Livrable attendu :
Tu dois obtenir un fond comportant les 5 entailles propres, avec les 5 éléments repérés et ajustés à sec. Le résultat attendu est un assemblage sans pièce forcée et sans jour visible. Note les retouches nécessaires avant de passer à l'étape suivante.

Check-list avant de continuer :

- Vérifie que chaque pièce est identifiée et rangée dans l'ordre.
- Contrôle les chants pour repérer les éclats ou les fentes.
- Présente chaque élément dans son entaille sans forcer.
- Corrige les zones serrées par petites touches.
- Confirme que les pièces sont à plat et que les joints restent discrets.

Ce qu'il faut retenir

Découpe chaque élément sans forcer, en laissant la lame suivre son rythme. Vérifie la qualité des chants et conserve les pièces dans l'ordre du dessin.

- Contrôle l'absence de fente, d'éclat ou d'écrasement.
- Vérifie que l'entaille reprend la forme de la pièce, sans la coincer ni laisser de jour.
- Présente chaque élément à sec, à plat, puis corrige les points serrés par petites touches.

Avant le collage, assure-toi que les pièces sont identifiées et **ajustées sans forcer**. Note les retouches nécessaires pour obtenir un assemblage propre et régulier.

Chapitre 6 : Ombrer les éléments au sable de grès chaud

1. Comprendre l'ombrage au sable :

Le principe :
L'ombrage au sable de grès chaud colore progressivement le bord d'un élément de placage. La chaleur fait foncer le bois au contact du sable. Tu obtiens ainsi un dégradé qui donne du relief au décor, sans ajouter de pièce ni de pigment.

L'effet recherché :
La zone ombrée doit rester douce et régulière. Elle souligne une forme, suggère une ombre ou distingue des parties d'un motif. Si tu chauffes trop longtemps, le bord devient très sombre, voire brûlé, et le contraste peut dominer le dessin.

Exemple de relief :
Sur une feuille de marqueterie, tu peux ombrer un côté d'une feuille végétale pour la faire paraître légèrement courbée. Garde l'autre côté clair afin que le contraste reste lisible et naturel.

2. Préparer et chauffer le sable :

Le matériel et le poste :
Prévois du sable de grès propre et sec, un récipient métallique adapté à la chaleur, une pince et des chutes du même placage. Installe ton poste sur une surface stable et résistante à la chaleur, loin des matériaux inflammables.

La montée en chaleur :
Chauffe le sable progressivement, puis vérifie son effet sur une chute. Il n'existe pas de durée universelle, car l'essence, l'épaisseur et l'humidité du placage changent le résultat. Garde une température modérée et ne laisse jamais le récipient sans surveillance.

Contrôle	Ce que tu fais	Pourquoi
Sable	Tu vérifies qu'il est propre et sec.	Pour éviter les marques irrégulières.
Récipient	Tu le poses sur un support stable et résistant à la chaleur.	Pour limiter les risques de renversement.
Placage	Tu fais un essai sur une chute identique.	Pour juger la réaction du bois.
Sécurité	Tu utilises une pince et éloignes les produits inflammables.	Pour manipuler le sable chaud avec prudence.

Astuce de terrain :

Prépare plusieurs chutes avant de commencer. J'ai appris à ne jamais régler la chaleur directement sur la pièce du décor, car une marque trop foncée est difficile à corriger sans amincir le placage.

3. Réaliser et contrôler l'ombrage :

Le geste :
Présente seulement la partie à ombrer au contact du sable chaud. Avance par touches brèves et régulières, en contrôlant souvent la couleur. Fais pivoter l'élément si nécessaire pour garder une bande d'ombre homogène, sans dépasser le contour prévu.

Le contrôle et les erreurs fréquentes :
Compare l'élément à ton dessin et aux autres pièces du décor. Une ombre trop large ou trop sombre déséquilibre l'ensemble. Évite aussi d'enfoncer brusquement la pièce, car la chaleur pénètre alors trop vite et peut brûler le bois.

Après chaque essai, vérifie la teinte à la lumière de l'atelier. Laisse refroidir la pièce avant de la manipuler ou de la placer dans l'assemblage. Si le résultat manque de contraste, reprends par une touche légère plutôt que par un contact prolongé.

Mini cas concret :
Tu réalises un motif de 5 feuilles pour un panneau décoratif. Sur une chute du même placage, tu testes 3 contacts brefs, puis tu ombres un seul bord de chaque feuille en contrôlant la teinte après chaque passage.

Résultat attendu : 5 éléments avec un dégradé discret et cohérent, sans brûlure ni débordement. Livrable attendu : les 5 éléments ombrés, refroidis et prêts à être positionnés dans le décor, accompagnés de la chute d'essai pour comparer la teinte.

Ta checklist avant de continuer :

- Le sable est propre et sec.
- Le récipient est stable et résistant à la chaleur.
- Tu as testé le geste sur une chute du même placage.
- L'ombre reste dans la zone prévue et garde une teinte régulière.
- Les éléments ont refroidi avant leur manipulation.

Ce qu'il faut retenir

L'ombrage au sable chaud crée un **dégradé naturel** qui donne du relief au placage. Prépare ton poste avec soin et teste toujours la chaleur sur une chute identique.

- Utilise du sable propre et sec, un récipient stable et une pince, loin des matériaux inflammables.

- Applique la pièce par **touches brèves**, en contrôlant souvent la teinte et en évitant de dépasser le contour.
- Laisse refroidir l'élément et vérifie que l'ombre reste **douce et régulière**, sans brûlure.

Procède progressivement : une marque trop sombre est difficile à corriger. Compare les pièces entre elles avant de les intégrer au décor.

Chapitre 7 : Incruster et assembler les éléments du motif

1. Ajuster les éléments du motif :

Le bon ajustement :
Incruster un élément, c'est le faire entrer précisément dans l'emplacement prévu pour lui. Les bords doivent se rejoindre sans forcer, sans grand jour et sans chevauchement. Dans ce travail, quelques dixièmes de millimètre peuvent changer l'aspect du motif.

Vérifier avant d'assembler :
Présente chaque pièce à sec, sans colle, puis compare-la au dessin de référence. Vérifie son sens, son emplacement et le fil du bois. Si une pièce résiste, ne l'enfonce pas en force, repère plutôt le point qui bloque.

Exemple de vérification :
Tu ajustes une feuille dans un motif floral de 8 pièces. Tu poses les éléments dans leur ordre, puis tu contrôles chaque jonction à la lumière. Un jour visible signale un ajustement à reprendre avant le collage.

2. Assembler les pièces en respectant le motif :

Maintenir les pièces en place :
Quand les pièces s'ajustent, maintiens-les avec une méthode adaptée au montage prévu, par exemple du ruban de marqueteur sur la face visible. Travaille sur un support propre et plat. Un maintien régulier évite que le motif se décale pendant la manipulation.

Suivre un ordre simple :
Commence par les éléments qui servent de repères, puis ajoute les pièces voisines en contrôlant les raccords. Garde le dessin à portée de vue. Si tu mélanges les petites pièces, leur forme peut sembler correcte, mais le motif final devient incohérent.

Exemple d'assemblage :
Pour un motif de 12 éléments, tu repères d'abord le centre, puis tu ajoutes les pièces autour dans le sens du dessin. Tu vérifies les contours après chaque groupe de 3 éléments. Le livrable attendu est un motif complet, stable et fidèle au modèle.

Repères pour contrôler l'assemblage :

Point à vérifier	Contrôle rapide
Position	Chaque pièce suit le dessin.
Jonctions	Les bords se rejoignent sans jour marqué.
Sens du bois	Le fil correspond à l'effet recherché.

Maintien	Le motif ne bouge pas quand tu le manipules.

3. Contrôler le motif avant le collage :

Faire un dernier contrôle :
Avant de passer à l'étape de collage prévue pour ton ouvrage, vérifie le contour général, les raccords et l'ordre des essences. Retire les poussières sans déplacer les pièces. Cette pause te permet de corriger un défaut tant qu'il est encore facile à reprendre.

Check-list de terrain :

- Le motif correspond au dessin de référence.
- Chaque pièce est dans le bon sens.
- Les jonctions sont propres et sans chevauchement.
- Les pièces restent en place quand tu manipules l'ensemble avec précaution.
- Le motif est propre et prêt pour l'étape suivante.

Exemple de contrôle final :
Sur un motif de 10 pièces destiné à un panneau d'essai, tu coches les 5 points de la liste avant de le transmettre pour collage. Le livrable attendu est un assemblage complet, repéré et prêt pour l'opération suivante.

Ce qu'il faut retenir

Ajuste chaque élément avec précision avant de coller : les pièces doivent suivre le dessin, sans jour ni chevauchement. Présente-les d'abord à sec pour vérifier leur sens, leur position et le fil du bois.

- Assemble les pièces sur un support propre et plat, en commençant par les repères.
- Contrôle régulièrement les **jonctions et contours**, puis maintiens le motif pour éviter qu'il bouge.
- Avant le collage, vérifie l'ordre, la propreté et la **fidélité au modèle**.

Prends le temps de corriger les défauts tant que les pièces sont faciles à déplacer. Tu obtiens ainsi un motif stable, complet et prêt pour l'étape suivante.

Chapitre 8 : Remplir la gravure et plaquer la marqueterie

1. Remplir les traits gravés :

Le rôle du remplissage :
La gravure ajoute des traits fins au décor, par exemple pour dessiner des nervures ou des contours. Le remplissage rend ces traits visibles et réguliers. Il doit rester dans la rainure, sans salir les placages autour.

Choisir et appliquer la matière :
Utilise la matière prévue pour l'ouvrage et fais un essai sur une chute. Selon le résultat attendu, le remplissage peut être contrasté ou proche de la couleur du bois. Dépose-le avec précision dans la gravure, puis enlève doucement le surplus sans élargir le trait.

Exemple de remplissage :
Sur un motif de feuille en placage clair, tu remplis les nervures gravées avec une matière sombre. Tu testes d'abord sur une chute, puis tu vérifies que les traits restent nets après nettoyage.

2. Plaquer la marqueterie :

Préparer le collage :
Avant de coller, vérifie que le support est propre, plat et adapté au décor. Présente la marqueterie à sec pour contrôler son orientation et son emplacement. Prépare aussi les éléments de protection et de serrage, afin de ne pas devoir les chercher une fois la colle étalée.

Coller et mettre sous pression :
Répartis la colle de façon régulière, puis pose la marqueterie sans la faire glisser. Protège sa face avec une feuille adaptée et utilise des cales planes pour répartir la pression. Respecte le temps indiqué pour la colle utilisée, sans déplacer l'ouvrage pendant le serrage.

Exemple de plaquage :
Pour un panneau de 20 × 30 cm, tu fais une présentation à sec, tu encollés le support, puis tu poses le décor et les protections. Tu serres dans une presse selon les consignes de l'atelier. Livrable attendu : un panneau collé, sans zone décollée ni déplacement visible du motif.

3. Contrôler le résultat :

Les défauts à repérer :
Après le temps de prise nécessaire, contrôle les bords, les raccords et la surface. Une bulle peut signaler un manque de contact, tandis qu'un débordement de colle peut marquer le placage. Ne ponce pas un défaut avant d'avoir vérifié que le collage est bien sec.

Ta vérification sur le poste :

Contrôle	À vérifier
Gravure	Le remplissage reste dans les traits.
Présentation	Le décor est bien orienté.
Collage	La colle est répartie sans oubli visible.
Serrage	Les cales répartissent la pression.
Résultat	Aucun bord ne se soulève.

Astuce d'atelier :
Prépare le montage de presse avant l'encollage. En stage, c'est souvent la précipitation au moment du serrage qui fait bouger le décor. Une organisation claire te laisse le temps de poser les protections et de vérifier l'alignement.

Ce qu'il faut retenir

Pour obtenir une marqueterie nette et durable, travaille avec précision et prépare le serrage avant d'encoller.

- Teste la matière sur une chute et remplis les gravures sans salir le placage.
- Présente le décor à sec pour vérifier son orientation et son emplacement.
- Étale la colle régulièrement, pose sans faire glisser et répartis la pression avec des cales planes.
- Après séchage, contrôle les bords, les raccords, les bulles et les traces de colle.

Une **préparation du collage** soignée et un **serrage bien réparti** limitent les défauts. Attends que la colle soit sèche avant toute retouche.

Option C (Marqueteur) : Réalisation graphique

Présentation de la matière :
Dans le CAP Arts du bois, option marqueteur, tu apprends à représenter un décor destiné à la marqueterie. Tu travailles les **proportions et les couleurs**, la composition et l'adaptation du motif au support.

Cette matière prépare à l'épreuve de Dessin, de **coefficient 3**, organisée en examen final ponctuel, sans CCF. Elle comprend le dessin d'art appliqué pendant 4 h et le dessin technique pendant 1 h 30, soit 5 h 30 de productions graphiques.

Conseil :
Je te conseille de prévoir **2 séances de 30 minutes** par semaine. Reprends un motif simple, puis adapte-le à un panneau. Commence au crayon léger avant de préciser les contours et les contrastes.

Garde tes essais pour observer tes progrès. Pendant tes entraînements, réserve **10 minutes de vérification** aux proportions, aux dimensions et à la lisibilité. Si un dessin te résiste, décompose-le en formes simples, puis recommence sans te décourager.

Table des matières

Chapitre 1 : Organiser les lignes et les surfaces d'un décor ..... Aller
1. Lire et organiser les lignes ..... Aller
2. Organiser les surfaces du décor ..... Aller
Chapitre 2 : Composer par symétrie et répétition des motifs ..... Aller
1. Construire une composition symétrique ..... Aller
2. Répéter un motif avec méthode ..... Aller
3. Combiner et contrôler les motifs ..... Aller
Chapitre 3 : Associer les couleurs et leurs contrastes ..... Aller
1. Comprendre les couleurs et les contrastes ..... Aller
2. Composer une palette pour ton motif ..... Aller
3. Vérifier et corriger tes choix ..... Aller
Chapitre 4 : Styliser la flore, la faune et les formes ..... Aller
1. Observer et simplifier les motifs ..... Aller
2. Créer un motif équilibré ..... Aller
3. Vérifier ton dessin avant le report ..... Aller
Chapitre 5 : Adapter le décor aux surfaces et aux volumes ..... Aller
1. Observer la surface et le volume ..... Aller
2. Composer un décor adapté ..... Aller

3. Vérifier et préparer le dessin ..... Aller
Chapitre 6 : Traduire les effets de matière et de lumière ..... Aller
1. Observer la matière ..... Aller
2. Rendre la lumière ..... Aller
3. Préparer un dessin exploitable ..... Aller
Chapitre 7 : Dessiner les détails d'exécution d'un panneau ..... Aller
1. Préparer le dessin d'exécution ..... Aller
2. Décrire les pièces et contrôler le dessin ..... Aller

Chapitre 1 : Organiser les lignes et les surfaces d'un décor

1. Lire et organiser les lignes :

Observer le décor :
Avant de tracer, repère les grandes lignes du motif et la place qu'elles occupent. Cherche les axes, les contours, les répétitions et les zones vides. Cette première lecture t'aide à comprendre le décor avant de le découper en pièces.

Construire une composition claire :
Commence par les lignes principales, puis ajoute les détails. Vérifie l'équilibre entre les formes, leur taille et leur orientation. Un axe bien placé aide à organiser le motif, tandis que des lignes trop nombreuses risquent de rendre la composition confuse.

Pour garder des repères fiables, travaille sur un dessin à l'échelle et distingue les lignes de construction des contours définitifs. Note les mesures utiles et indique clairement le haut du motif. Tu éviteras ainsi de retourner une pièce au moment du report.

Exemple de repérage des lignes :
Pour un décor géométrique de 20 cm sur 12 cm, trace d'abord un axe vertical au centre, puis les lignes principales du motif. Ajoute les contours intérieurs seulement après avoir vérifié que les 2 côtés sont équilibrés.

Vérifications avant le report :

À vérifier	Pourquoi c'est utile
L'axe du motif	Pour garder une composition équilibrée
Le sens du décor	Pour éviter de retourner le dessin ou une pièce
Les lignes de construction	Pour ne pas les confondre avec les contours à découper

2. Organiser les surfaces du décor :

Délimiter les zones :
Une fois les lignes principales posées, repère les surfaces qui composeront le décor. Chaque zone doit être assez lisible pour être découpée et assemblée. Vérifie que les contours se rejoignent sans espace inutile et que les petites pièces restent réalisables.

Préparer le dessin de marqueterie :
Attribue à chaque surface une matière, une teinte ou un repère. Note ces choix sur ton dessin, puis indique les limites des pièces. En atelier, un code simple évite les confusions entre des éléments proches, surtout quand plusieurs pièces se ressemblent.

Prévois aussi l'ordre de travail. Les pièces doivent pouvoir être reportées, découpées et assemblées sans perdre leur position. Garde le dessin propre et lisible, car il sert de guide pendant toute la réalisation du décor.

Exemple d'organisation d'un décor :
Tu dois préparer un motif de 20 cm sur 12 cm composé de 8 surfaces. Trace les contours, numérote chaque zone de 1 à 8 et ajoute une légende de matières. Le livrable attendu est un dessin coté, numéroté et accompagné de sa légende.

Mini cas pratique :
En atelier, tu réalises le dessin préparatoire d'un petit décor géométrique pour un panneau. En 30 minutes, tu traces le format, places l'axe, organises 8 surfaces et contrôles leurs dimensions. Tu remets un dessin propre avec les mesures et le repérage des pièces.

Check-list avant de transmettre ton dessin :

- Le format et les mesures sont indiqués.
- L'axe et le sens du décor sont repérés.
- Chaque surface est délimitée et numérotée.
- La légende relie chaque numéro à une matière ou à une teinte.
- Les contours sont lisibles et les petites pièces restent réalisables.

Ce qu'il faut retenir

Avant de découper, observe le motif et organise clairement ses lignes et ses surfaces. Un dessin préparatoire lisible sert de guide pour toute la réalisation.

- Trace d'abord les **lignes principales**, l'axe et le sens du décor, puis ajoute les détails.
- Délimite des surfaces réalisables et distingue les repères de construction des contours définitifs.
- Indique les mesures, numérote les pièces et ajoute une **légende des matières** ou des teintes.

Vérifie l'équilibre du motif, la lisibilité des contours et la correspondance entre chaque pièce et sa légende avant de transmettre ton dessin.

Chapitre 2 : Composer par symétrie et répétition des motifs

1. Construire une composition symétrique :

Le principe de la symétrie :
En symétrie, une partie du motif répond à une autre comme dans un miroir. Trace d'abord un axe, puis place les formes de chaque côté à la même distance. Cette méthode aide à obtenir une composition équilibrée.

Le tracé et les vérifications :
Sur ton dessin, marque l'axe et quelques repères mesurés depuis celui-ci. Vérifie les dimensions avant de repasser les contours. En marqueterie, un écart même léger peut désaligner les pièces lors de la préparation du motif.

Exemple de motif symétrique :
Tu dessines une feuille de 8 cm de large autour d'un axe vertical. Place sa pointe au centre, puis reporte les nervures à 2 cm et à 3 cm de l'axe, de chaque côté. Le dessin obtenu est ton premier tracé de contrôle.

2. Répéter un motif avec méthode :

Le module et son rythme :
Un module est une forme de base que tu répètes pour créer une frise ou un décor. Avant de le recopier, choisis son sens, sa taille et l'espace entre ses répétitions. Ces choix donnent un rythme régulier à l'ensemble.

Le report sans décalage :
Délimite une ligne de base et indique les points où chaque motif commence. Utilise un gabarit ou des repères de mesure pour reporter la forme. Contrôle régulièrement l'alignement, car une petite erreur répétée finit par se voir.

Exemple de frise répétée :
Pour une frise de 30 cm, tu répètes 5 feuilles identiques de 4 cm de large, avec 2 cm d'intervalle. Tu obtiens un dessin régulier et un livrable clair : le tracé coté de la frise, prêt à être présenté ou corrigé.

3. Combiner et contrôler les motifs :

Une composition lisible :
Tu peux associer une forme symétrique à des motifs répétés, par exemple une fleur centrale entourée de feuilles identiques. Garde une hiérarchie simple : le motif principal attire l'œil, tandis que les répétitions accompagnent la composition sans la surcharger.

Mini cas concret :

Pour un panneau dessiné de 20 cm sur 12 cm, tu places une fleur symétrique au centre et 3 feuilles identiques de chaque côté. Tu livres un dessin à l'échelle, avec l'axe, les dimensions et les repères de répétition.

Astuce de contrôle :
Avant de finaliser ton dessin, compare les deux côtés de l'axe et compte les répétitions. En stage, cette vérification m'a souvent évité de devoir reprendre toute une frise à cause d'un motif oublié ou mal espacé.

Ta check-list avant de rendre le dessin :

Point à vérifier	Contrôle à faire
Axe	L'axe de symétrie est tracé et repéré.
Dimensions	La largeur et la hauteur du dessin sont indiquées.
Répétitions	Le nombre de motifs et leurs intervalles sont vérifiés.
Lisibilité	Les contours restent nets et faciles à suivre.
Livrable	Le dessin est propre, coté et prêt à être présenté.

Ce qu'il faut retenir

Pour composer un décor régulier, construis tes motifs avec méthode et vérifie les mesures avant de finaliser le dessin.

- Trace un **axe de symétrie** et reporte les formes à égale distance de chaque côté.
- Définis le module, son orientation, sa taille et l'espacement des répétitions.
- Contrôle l'alignement, le nombre de motifs, les dimensions et la lisibilité du tracé.

Tu peux associer une forme centrale symétrique à des motifs répétés, en gardant une hiérarchie claire. Un dessin coté, propre et vérifié est prêt à être présenté ou corrigé.

Chapitre 3 : Associer les couleurs et leurs contrastes

1. Comprendre les couleurs et les contrastes :

Couleurs et nuances :
En marqueterie, tu choisis des essences et des matériaux pour créer une image ou un motif. Leur couleur dépend de leur teinte, de leur clarté et de leur intensité. Une même essence peut aussi changer d'aspect selon le sens du fil et la lumière.

Les contrastes utiles :
Un contraste, c'est une différence visible entre 2 couleurs ou 2 valeurs. Le contraste clair-foncé aide à distinguer les formes. Le contraste chaud-froid oppose, par exemple, des tons rougeâtres à des tons bleutés. Le contraste de teinte associe des couleurs différentes.

Exemple de contraste :
Pour faire ressortir une feuille sur un fond sombre, tu peux choisir un placage clair. Si le motif et le fond sont trop proches en clarté, leurs contours risquent de disparaître une fois l'ouvrage assemblé.

Repères pour choisir :

Effet recherché	Choix à tester
Faire ressortir une forme	Associer un placage clair à un fond foncé
Créer une ambiance douce	Choisir des teintes proches
Donner du relief visuel	Varier les valeurs et les teintes

2. Composer une palette pour ton motif :

Commencer par l'effet général :
Avant de découper, demande-toi ce qui doit attirer l'œil et ce qui doit rester en arrière-plan. Limite-toi d'abord à 3 ou 4 couleurs principales. Une palette trop chargée peut brouiller le motif, surtout sur une petite surface.

Tester les matériaux :
Pose des échantillons côte à côte, dans le sens du fil prévu, puis observe-les sous une lumière proche de celle de l'endroit où l'objet sera présenté. Les couleurs peuvent sembler différentes selon l'éclairage et leur voisinage.

Exemple d'essai de palette :
Pour une marqueterie de 20 cm sur 15 cm représentant un oiseau, prépare 4 échantillons : un fond moyen, une aile claire, un contour sombre et un petit accent chaud pour le bec. Assemble-les à sec avant la découpe.

Mini cas concret :
En atelier, tu dois réaliser un motif floral de 12 cm sur 12 cm avec 3 essences disponibles. Tu traces le motif, découpes 3 échantillons de 3 cm, puis les compares sur le dessin à la lumière du jour.



Découpe d'un motif floral en marqueterie avec précision

Tu remplaces une essence si les pétales se confondent avec le fond. Le résultat attendu est une petite maquette de palette annotée, avec les 3 matériaux retenus et leur rôle. Cette vérification évite des découpes inutiles.

3. Vérifier et corriger tes choix :

Contrôler la lisibilité :
Éloigne-toi de ton dessin d'environ 1 mètre et regarde si le motif reste reconnaissable. Tu peux aussi prendre une photo en noir et blanc. Si les formes se confondent, le contraste de clarté est probablement trop faible.

Éviter les erreurs fréquentes :
Ne te fie pas uniquement à la couleur d'un petit échantillon isolé. Un placage peut paraître plus clair ou plus sombre quand il est placé à côté d'un autre. Pense aussi aux différences de veinage, qui peuvent détourner l'attention du motif.

Check-list avant la découpe :

- Vérifie que le motif principal se distingue du fond.

- Compare tes échantillons côte à côte.
- Observe les placages sous une lumière adaptée.
- Contrôle la lisibilité à environ 1 mètre.
- Note le rôle de chaque couleur sur ta maquette.

Astuce d'atelier :
Garde une chute de chaque placage choisi et étiquette-la avec son emplacement dans le motif. Quand tu reprends le travail après une pause, tu retrouves vite tes repères et tu limites les inversions pendant l'assemblage.

Représentation visuelle



Préparation de placages pour un motif floral en marqueterie

Ce qu'il faut retenir

En marqueterie, les couleurs, la clarté et le veinage influencent la perception du motif. Choisis d'abord l'effet recherché et privilégie une **palette de trois ou quatre couleurs**.

- Utilise le contraste clair-foncé pour distinguer les formes et créer du relief.
- Compare les placages côte à côte, dans le sens du fil et sous une lumière adaptée.
- Vérifie la lisibilité à distance ou sur une photo en noir et blanc.
- Note le rôle de chaque matériau et conserve des échantillons étiquetés.

Fais une maquette à sec avant de découper. Tu repéreras ainsi les contrastes insuffisants et éviteras les erreurs d’assemblage.

Chapitre 4 : Styliser la flore, la faune et les formes

1. Observer et simplifier les motifs :

Repérer l'essentiel :
Avant de dessiner, observe le sujet et repère ce qui le rend reconnaissable : une feuille dentelée, un bec courbe ou une silhouette particulière. En marqueterie, tu ne copies pas chaque détail, tu choisis ceux qui racontent le mieux la forme.

Réduire sans perdre le sujet :
Transforme les détails en grandes lignes et en masses lisibles. Supprime les petits éléments qui compliqueraient la découpe ou rendraient le motif confus. Garde des contours assez clairs pour distinguer les pièces et prévoir leur assemblage.

Exemple de stylisation d'une feuille :
Pour une feuille de chêne de 8 cm, conserve le contour général et 5 ou 6 lobes bien visibles. Évite les nervures trop fines, elles risquent de disparaître dans le dessin ou de fragmenter inutilement le motif.

2. Créer un motif équilibré :

Composer avec les formes :
Une fois le sujet simplifié, organise ses éléments dans le cadre prévu. Pense aux proportions, aux vides et aux directions. Une silhouette doit rester lisible de loin, sans qu'un détail attire toute l'attention au détriment du motif.

Représentation visuelle



Organisation des éléments d'un motif stylisé dans le cadre

Prévoir les pièces de marqueterie :
Ton dessin doit pouvoir être traduit en pièces distinctes. Repère les zones de matière et les limites entre elles, puis vérifie que les formes ne deviennent ni trop petites ni trop étroites pour être découpées proprement.

Exemple de composition animale :
Pour styliser un poisson dans un cadre de 12 × 8 cm, dessine d'abord une silhouette simple, puis ajoute 3 zones pour le corps, la nageoire et l'œil. Le livrable attendu est un dessin à l'échelle, avec des contours nets et les pièces clairement séparées.

3. Vérifier ton dessin avant le report :

Contrôler la lisibilité :
Prends un peu de recul et regarde ton motif à la taille réelle. Si tu ne reconnais plus la fleur, l'animal ou la forme, simplifie encore. Cette vérification évite de découvrir trop tard qu'un détail important est illisible.

Faire une dernière vérification :
Sur un poste de marqueterie, j'ai souvent vu des élèves commencer le report avant d'avoir vérifié les contours. Prends 2 minutes pour contrôler ton dessin, tu gagneras du temps et tu limiteras les corrections pendant la réalisation.

Contrôle	Question à te poser
Sujet	Le motif reste-t-il reconnaissable ?
Contours	Les limites entre les pièces sont-elles nettes ?
Détails	Les détails sont-ils assez grands pour rester lisibles ?
Équilibre	Les formes et les espaces sont-ils bien répartis ?
Échelle	Le dessin respecte-t-il les dimensions prévues ?

Ce qu'il faut retenir

Pour créer un motif de marqueterie réussi, observe le sujet puis simplifie-le sans perdre ses traits distinctifs.

- Garde les **formes reconnaissables** et supprime les détails trop fins ou inutiles.
- Équilibre les formes et les espaces, en prévoyant des pièces assez grandes pour être découpées.

- Vérifie à l’échelle réelle la lisibilité, les contours, les dimensions et la répartition des éléments.

Un dessin clair et bien contrôlé facilite le report et limite les corrections pendant la réalisation.

Chapitre 5 : Adapter le décor aux surfaces et aux volumes

1. Observer la surface et le volume :

Forme et dimensions :
Avant de dessiner, observe le support destiné à recevoir le décor. Repère sa forme, ses dimensions, ses bords et les zones visibles. En marqueterie, un motif bien choisi doit s'adapter au meuble, pas seulement être joli sur une feuille.

Parties visibles et contraintes :
Note les surfaces planes, les courbes, les angles et les éventuelles séparations. Pense aussi à l'usage de l'objet. Un décor placé près d'une poignée ou d'un bord risque d'être coupé, caché ou fragilisé.

Exemple d'observation :
Tu prépares le décor d'un coffret dont le couvercle mesure 24 cm sur 16 cm. Tu réserves une marge de 1 cm sur chaque bord et tu repères le centre avant de tracer ton dessin.

2. Composer un décor adapté :

Choix du motif :
La composition doit suivre la forme du support et rester lisible à la bonne échelle. Un motif allongé accompagne souvent une surface rectangulaire, tandis qu'une composition centrée convient à un panneau carré. Évite de surcharger les petites zones.

Adaptation au volume :
Un décor dessiné à plat peut changer d'allure une fois posé sur un objet en volume. Imagine comment il se prolonge sur les faces voisines et vérifie que ses lignes ne semblent pas interrompues au mauvais endroit.

Support	Choix de composition	Point à vérifier
Panneau rectangulaire	Motif orienté dans la longueur	Marges régulières
Dessus de coffret	Motif centré ou encadré	Position de la charnière
Objet à plusieurs faces	Décor coordonné d'une face à l'autre	Continuité des lignes

Exemple de composition :
Pour le couvercle de 24 cm sur 16 cm, tu dessines une bordure de 1 cm et un motif central de 12 cm sur 8 cm. Tu réalises une vue à l'échelle 1 avant de reporter le dessin sur le support.

3. Vérifier et préparer le dessin :

Contrôles avant le report :
Compare ton dessin au support réel, pas seulement à tes mesures notées. Vérifie les marges, le sens du motif et les zones qui risquent d'être masquées. Cette vérification simple évite de découper des pièces qui ne s'intégreront pas correctement.

- Mesure la surface utile et inscris les dimensions.
- Repère les bords, les angles et les zones cachées.
- Place le motif sur un dessin à l'échelle.
- Vérifie l'équilibre et les marges.
- Prépare un dessin lisible pour le report.

Livrable attendu :
Pour un exercice sur un coffret de 24 cm sur 16 cm, prépare une planche graphique avec le contour coté, les marges de 1 cm et le motif final à l'échelle. Fais apparaître les repères utiles au report, puis compare le dessin au coffret avant de le valider.

Astuce de terrain :
Quand j'étais en formation, je vérifiais toujours mon dessin en le posant sur le support, ou en le tenant contre celui-ci. C'est rapide, et ça révèle souvent un motif trop grand ou une marge oubliée.

Ce qu'il faut retenir

Avant de créer ton décor, observe le support et ses contraintes pour concevoir une composition adaptée.

- Repère les **formes et dimensions**, les bords, les courbes et les zones cachées.
- Choisis un motif lisible à l'échelle, avec des marges adaptées et peu de surcharge.
- Sur un objet à plusieurs faces, vérifie la **continuité des lignes** et l'équilibre du décor.
- Prépare un dessin à l'échelle, puis compare-le au support avant le report.

Cette vérification concrète évite les motifs mal placés ou trop grands et facilite un report précis.

Chapitre 6 : Traduire les effets de matière et de lumière

1. Observer la matière :

Repérer les caractéristiques :
Avant de dessiner, observe ce qui distingue chaque essence : couleur, veinage, contraste et sens du fil. En marqueterie, ces indices t'aident à choisir les placages et à prévoir comment leurs motifs s'assembleront dans ton dessin.

Traduire les textures :
Sur ton dessin, différencie les matières avec des traits simples et lisibles. Des lignes longues peuvent suggérer un fil régulier, tandis que de petites variations évoquent un veinage plus marqué. Évite de dessiner chaque détail : l'effet doit rester clair.

Exemple de comparaison :
Pour représenter 2 placages, dessine le premier avec des lignes fines et espacées, puis le second avec des veines plus contrastées. Ajoute une légende pour indiquer l'essence choisie et le sens du fil prévu.

2. Rendre la lumière :

Choisir une direction :
Commence par décider d'où vient la lumière, par exemple du haut à gauche. Garde cette direction pour toutes les formes. Les zones tournées vers la source seront plus claires, et celles qui s'en éloignent paraîtront plus sombres.

Créer des valeurs lisibles :
Utilise quelques niveaux de gris, sans multiplier les nuances. Une zone claire, une zone moyenne et une zone sombre suffisent souvent à montrer le relief. La lumière doit aider à comprendre la forme, pas masquer le dessin des placages.

Exemple d'effet de volume :
Pour une forme arrondie dessinée en 8 cm de diamètre, place un reflet clair en haut à gauche, un ton moyen au centre et une ombre en bas à droite. Le contraste donne du volume sans surcharger le motif.

3. Préparer un dessin exploitable :

Organiser le dessin :
Sur ton document, sépare clairement le contour, les zones de matière et les indications de lumière. Utilise une légende courte ou des repères distincts. Cette organisation évite de confondre un effet graphique avec une limite entre 2 pièces de placage.

Mini-cas et livrable attendu :

Tu dois représenter un motif géométrique de 12 cm sur 8 cm avec 3 placages. Repère leur sens de fil, indique une source lumineuse en haut à gauche, puis distingue les zones claires et sombres. Le livrable est un dessin légendé, propre et coté.

À vérifier	Action sur ton dessin
Sens du fil	Indique la direction de chaque placage.
Matières	Différencie les veinages sans trop de détails.
Lumière	Garde la même source pour toutes les formes.
Lisibilité	Vérifie que les contours et la légende se distinguent.

Erreur fréquente à éviter :
Ne fonce pas toutes les zones pour rendre ton dessin plus expressif. En stage, j'ai souvent vu des dessins devenir difficiles à lire à cause d'un ombrage trop dense. Fais d'abord un essai léger, puis renforce uniquement les contrastes utiles.

Ce qu'il faut retenir

Pour préparer un dessin de marqueterie, observe les placages et rends leurs caractéristiques distinctes sans multiplier les détails.

- Repère la **couleur et le veinage**, puis indique le sens du fil de chaque essence.
- Choisis une **source lumineuse unique** et utilise quelques valeurs claires, moyennes et sombres pour suggérer le volume.
- Sépare clairement les contours, les matières et les effets de lumière avec une légende lisible.

Réalise un dessin propre et coté, en renforçant seulement les contrastes utiles pour préserver la lisibilité.

Chapitre 7 : Dessiner les détails d'exécution d'un panneau

1. Préparer le dessin d'exécution :

Le rôle du dessin :
Le dessin d'exécution transforme ton projet de marqueterie en indications claires pour fabriquer le panneau. Il permet de repérer les formes, les dimensions et les matériaux prévus. J'ai appris qu'un dessin lisible évite bien des hésitations au moment de découper les pièces.

Les informations à noter :
Commence par indiquer le titre du motif, l'échelle, les dimensions générales et les matériaux. Repère ensuite chaque élément avec un numéro ou une lettre. Ajoute le sens du fil du bois lorsque son orientation compte dans l'aspect du panneau.

Information à inscrire	À quoi elle sert
Dimensions	À vérifier la taille finale du panneau
Repères des pièces	À identifier chaque élément sans confusion
Matériaux et teintes	À choisir les placages adaptés au motif
Sens du fil	À orienter les pièces pour obtenir l'effet voulu

Les détails graphiques utiles :
Distingue clairement les contours des pièces et les limites du panneau. Utilise des traits réguliers et des repères simples. Si plusieurs matériaux ont une apparence proche, ajoute une légende plutôt que de compter uniquement sur les nuances de crayon.

2. Décrire les pièces et contrôler le dessin :

Le repérage des éléments :
Chaque pièce doit pouvoir être retrouvée facilement sur le dessin et dans ta liste de matériaux. Numérote-les dans un ordre logique, puis reporte les mêmes repères sur le plan de découpe. Cette habitude limite les inversions et les oublis pendant le travail.

Le contrôle avant fabrication :

- Vérifie les dimensions générales et l'échelle choisie.
- Contrôle que chaque pièce possède un repère.
- Compare les contours pour repérer les espaces oubliés.
- Vérifie le sens du fil et la légende des matériaux.
- Relis le dessin comme si tu le transmettais à un autre marqueteur.

Exemple d'étude d'un panneau floral :

Tu dois préparer un panneau de 300 × 200 mm avec une fleur composée de 12 pièces. Trace le motif à l'échelle 1:1, numérote les éléments de 1 à 12 et associe-leur 3 placages dans une légende. Le livrable attendu est un dessin coté, repéré et accompagné de sa légende des matériaux.

Une erreur fréquente à éviter :
Ne dessine pas uniquement le motif terminé sans montrer comment ses éléments sont séparés. Sur le terrain, un contour décoratif peut sembler évident, mais une limite de pièce mal définie rend la découpe difficile à interpréter. Prends le temps de vérifier chaque jonction.

Ce qu'il faut retenir

Ton dessin d'exécution guide la fabrication du panneau : il doit être précis, lisible et complet.

- Indique les **dimensions et l'échelle**, les matériaux, les teintes et le sens du fil.
- Repère chaque pièce de façon cohérente sur le dessin et le plan de découpe.
- Distingue les contours et les limites des pièces, avec une légende si nécessaire.
- Avant de fabriquer, vérifie les mesures, les jonctions et les éventuels espaces oubliés.

Un plan clair limite les erreurs de découpe et les confusions. Assure-toi que quelqu'un d'autre pourrait le comprendre sans hésitation.

Option C (Marqueteur) : Analyse technologique

Présentation de la matière : Tu apprends à choisir les placages, les colles et les outils adaptés à la marqueterie. Tu étudies la découpe, l'ombrage, l'incrustation et les finitions, en intégrant les **règles de sécurité**.

Cette matière conduit à l'épreuve « Technologie et prévention des accidents », en **examen final ponctuel**, sans CCF, de coefficient 2. Elle comprend 1 h d'écrit et 20 minutes d'oral, précédées de 20 minutes de préparation. Chaque partie est notée sur 20.

Conseil : Prévois 2 séances de 20 minutes par semaine. Construis des fiches associant matériau, outil, opération et précaution. Pour chaque exercice, explique ton choix de colle ou de placage plutôt que de réciter uniquement une définition.

Entraîne-toi à présenter une **suite d'opérations cohérente** à voix haute. Appuie-toi sur un panneau réalisé en atelier. Si tu hésites, reprends chaque étape calmement. Je te conseille de noter tes erreurs après chaque entraînement pour cibler tes prochaines révisions.

Table des matières

Chapitre 1 : Le marqueteur et les ouvrages de décor ..... Aller

1. Découvrir le métier de marqueteur ..... Aller
2. Analyser un ouvrage de décor ..... Aller

Chapitre 2 : Choisir des placages naturels ou teintés ..... Aller

1. Comparer les placages ..... Aller
2. Préparer ton choix pour la réalisation ..... Aller

Chapitre 3 : Matériaux complémentaires et effets décoratifs ..... Aller

1. Choisir les matériaux complémentaires ..... Aller
2. Créer des effets décoratifs ..... Aller
3. Préparer et contrôler ton projet ..... Aller

Chapitre 4 : Atelier et outillage : organiser la marqueterie ..... Aller

1. Organiser ton poste de travail ..... Aller
2. Choisir et préparer les outils ..... Aller
3. Suivre une méthode de travail ..... Aller

Chapitre 5 : Étudier les fonds et préparer les décors ..... Aller

1. Étudier le fond du meuble ..... Aller
2. Préparer le décor en marqueterie ..... Aller
3. Contrôler le travail avant assemblage ..... Aller

Chapitre 6 : Analyser la découpe, l'ombrage et l'incrustation ..... Aller
1. Analyser la découpe et l'assemblage ..... Aller
2. Analyser l'ombrage et l'incrustation ..... Aller
Chapitre 7 : Collage et finitions des panneaux de marqueterie ..... Aller
1. Coller le panneau ..... Aller
2. Préparer et protéger la surface ..... Aller

Chapitre 1 : Le marqueteur et les ouvrages de décor

1. Découvrir le métier de marqueteur :

Le rôle du marqueteur :
Le marqueteur crée un décor en assemblant des pièces minces de matériaux, souvent des placages de bois, puis les applique sur un support. Son travail demande de la précision, de la patience et une bonne lecture des formes.

Les ouvrages concernés :
Tu peux réaliser un panneau décoratif, orner un meuble, décorer un instrument de musique ou créer un objet. Le décor peut être géométrique, floral ou figuratif. Chaque ouvrage demande d'adapter le motif, les matériaux et les dimensions.

Les matériaux et les choix :
Le bois de placage naturel ou teinté est courant. Selon le projet, d'autres matériaux peuvent entrer dans la composition. En analyse technologique, tu identifies les matériaux prévus et tu vérifies qu'ils sont adaptés au support et à l'effet recherché.

Exemple d'ouvrage décoratif :
Pour un panneau de 20 × 30 cm, tu peux composer une rosace avec 2 essences de placage. Le livrable attendu est un dessin coté, accompagné d'une liste des matériaux et d'un aperçu de leur disposition.

2. Analyser un ouvrage de décor :

Les informations à relever :
Avant de fabriquer, observe le support, le motif, les dimensions et les matériaux indiqués. Repère aussi les zones fragiles et les contraintes de finition. Cette analyse t'aide à comprendre l'ouvrage et à organiser les étapes sans confondre décor et structure.

La méthode de travail :
Commence par lire le dessin, puis vérifie les cotes et repère les différentes pièces du décor. Prépare ensuite une fiche simple avec les matériaux, les outils utiles et l'ordre des opérations. À l'atelier, cette fiche évite les oublis et les découpes mal orientées.

Repères pour ton analyse :

Point à vérifier	Question à te poser
Support	Sur quelle surface le décor sera-t-il posé ?
Motif	Quelles formes et quelles dimensions dois-tu respecter ?
Matériaux	Quelles matières et quelles nuances sont prévues ?

Étapes	Dans quel ordre préparer, découper et assembler les éléments ?

Mini cas concret :
Tu dois préparer un panneau de 20 × 30 cm avec une rosace de 8 pièces en 2 placages. En 30 minutes, tu relèves les cotes, numérotes les pièces et notes l'ordre de montage. Résultat attendu, une fiche d'analyse avec le dessin coté, la liste des matériaux et les étapes prévues.

Check-list avant de commencer :

- Vérifie les dimensions du support et du décor.
- Repère chaque pièce sur le dessin.
- Note les matériaux et leurs nuances.
- Prévois l'ordre de découpe et d'assemblage.
- Contrôle que ta fiche est lisible avant de la suivre.

Je te conseille de numéroter les éléments dès l'analyse, surtout quand plusieurs formes se ressemblent. Une erreur fréquente consiste à découper trop vite sans contrôler le sens du motif. Prendre quelques minutes pour vérifier le plan évite de perdre du matériau.

Ce qu'il faut retenir

Le marqueteur assemble des pièces minces pour créer un décor adapté à un support. Avant de fabriquer, réalise une **analyse de l'ouvrage** pour comprendre le motif, les dimensions, les matériaux et les contraintes.

- Repère les formes et les cotes sur le dessin.
- Vérifie que les **matériaux choisis** conviennent au support et à l'effet recherché.
- Numérote les pièces et prévois l'ordre de découpe et d'assemblage.

Prépare une fiche lisible avec un dessin coté, la liste des matériaux et les étapes. En contrôlant le plan avant de découper, tu limites les erreurs et le gaspillage.

Chapitre 2 : Choisir des placages naturels ou teintés

1. Comparer les placages :

Le rendu recherché :
Pour choisir un placage, pars du dessin de ta marqueterie. Le placage naturel apporte ses propres nuances et son veinage. Le placage teinté offre une couleur plus marquée, utile quand tu veux rendre un détail visible ou créer un contraste.

La couleur et le veinage :
Observe les feuilles sous une lumière proche de celle de l'endroit où l'objet sera présenté. Vérifie aussi le sens du fil, l'homogénéité des teintes et les éventuels défauts. Une feuille peut paraître différente une fois découpée et posée à côté d'une autre.

Exemple de contraste :
Pour une marqueterie représentant un paysage, tu peux choisir du sycomore clair pour le ciel et un placage teinté bleu pour un détail d'eau. Le contraste guide le regard sans rendre le décor trop chargé.

Critère	Question à te poser	Pourquoi c'est utile
Couleur	Le contraste est-il assez lisible ?	Le motif doit rester compréhensible.
Veinage	Le dessin du bois suit-il la forme ?	Le fil peut renforcer le volume ou le mouvement.
État	La feuille est-elle plane et sans défaut gênant ?	Tu limites les difficultés de découpe et d'assemblage.

La qualité de la feuille :
Avant de tracer ton motif, vérifie que le placage n'est ni fendu ni fortement gondolé. Compare aussi son épaisseur avec celle des autres feuilles prévues. Des différences trop importantes compliquent l'assemblage et peuvent se voir après le collage.

2. Préparer ton choix pour la réalisation :

Naturel ou teinté :
Le naturel convient bien si tu cherches un rendu vivant, avec des variations propres au bois. Le teinté donne une couleur plus régulière, mais le veinage peut rester visible. Choisis selon le motif, pas seulement d'après la couleur d'une feuille isolée.

Le sens du fil :
Pose les feuilles à plat et repère le sens des fibres avant de reporter les pièces. En miroir, deux feuilles peuvent former un dessin symétrique. Dans une petite pièce, un fil mal orienté peut détourner l'attention du motif principal.

Mini cas pratique :
Tu prépares un décor de 20 cm sur 15 cm avec un motif de feuille. Choisis 3 placages, un clair, un moyen et un foncé, puis dispose-les sous le dessin. Découpe d'abord une chute de 3 cm pour vérifier le rendu et la facilité de coupe.

Résultat attendu : un panneau d'essai avec les 3 teintes placées et le sens du fil indiqué au crayon sur le verso. Ce livrable te permet de valider la composition avant de découper les pièces définitives.

Ta vérification avant de commencer :

- Repère la teinte et le veinage de chaque feuille.
- Contrôle l'état et l'épaisseur des placages.
- Teste les couleurs côte à côte sur des chutes.
- Note le sens du fil au verso.
- Prévois une petite chute de réserve pour les essais.

En atelier, j'ai souvent vu un beau placage mal choisi parce qu'il avait été regardé seul. Prends quelques minutes pour assembler les feuilles à blanc. Cette vérification simple t'évite de découvrir un contraste trop faible après la découpe.

Ce qu'il faut retenir

Choisis tes placages selon le motif et le rendu souhaité : le naturel apporte des variations, tandis que le teinté renforce les couleurs et les contrastes.

- Observe **couleur et veinage** sous une lumière adaptée et vérifie que le fil accompagne la forme.
- Contrôle l'état, la planéité et l'épaisseur des feuilles pour faciliter la découpe et l'assemblage.
- Dispose les feuilles à blanc, teste les teintes sur des chutes et marque le sens du fil au verso.

Valide ta composition avant la découpe définitive : un **panneau d'essai** t'aide à repérer les contrastes insuffisants et à éviter les mauvaises surprises.

Chapitre 3 : Matériaux complémentaires et effets décoratifs

1. Choisir les matériaux complémentaires :

Leur rôle :
En marqueterie, les matériaux complémentaires s'ajoutent aux placages de bois pour enrichir un motif ou créer un contraste. Tu peux utiliser du métal, de la nacre, de l'os ou certains matériaux teintés. Vérifie toujours leur compatibilité avec le support et la finition prévue.

Les critères de choix :
Observe la couleur, la texture, l'épaisseur et la fragilité de chaque matériau. Il doit pouvoir être découpé et assemblé proprement avec les autres éléments. En atelier, une pièce trop épaisse peut dépasser du placage et compliquer le ponçage.

Matériau	Effet recherché	Point de vigilance
Laiton	Reflet doré et contraste	Éviter les bords coupants
Nacre	Éclat et nuances irisées	Matériau fragile à la découpe
Placage teinté	Couleur vive et régulière	Contrôler la tenue de la teinte

Exemple de choix de matériau :
Pour souligner le contour d'une fleur en placage, tu peux prévoir une fine incrustation de laiton. Fais d'abord un essai sur une chute pour vérifier la découpe, l'ajustement et le rendu après finition.

2. Créer des effets décoratifs :

Le contraste et les motifs :
Un effet décoratif naît souvent du contraste entre les couleurs, les fibres et les surfaces. Tu peux associer des placages clairs et foncés, orienter les veines différemment ou intégrer un petit élément brillant. Garde un motif lisible, surtout à petite échelle.

La préparation de l'assemblage :
Avant la découpe, repère le sens des fibres et reporte chaque élément sur ton dessin. Prépare les pièces avec soin, puis vérifie leur position à sec. Un ajustement régulier évite les jours visibles et donne un résultat plus net après collage.

Astuce d'atelier :
Sur une composition de 10 cm, commence par positionner les grandes formes, puis ajoute les petits détails. Cette organisation t'aide à garder des proportions cohérentes et limite les erreurs de placement quand les éléments sont nombreux.

Les effets obtenus :

Les matériaux et les placages peuvent suggérer une ombre, un reflet ou une différence de matière. L'effet doit servir le dessin, pas le surcharger. Pour juger le résultat, éloigne-toi de quelques pas et vérifie si le motif reste facile à comprendre.

3. Préparer et contrôler ton projet :

Mini cas concret :
Tu réalises un panneau décoratif de 20 cm sur 15 cm avec une fleur en placages et un cœur en nacre. Trace le motif, choisis les matériaux, découpe les éléments, puis fais un montage à sec avant le collage.

Résultat et livrable attendu :
Après ajustement, le motif doit être complet, sans jour visible autour de la nacre. Le livrable attendu comprend le panneau assemblé et une fiche indiquant les matériaux choisis, leurs dimensions principales et l'effet décoratif recherché.

Check-list avant collage :

- Vérifie que chaque matériau convient au support et à la finition.
- Contrôle le sens des fibres et l'emplacement des pièces.
- Présente les éléments à sec, sans colle, pour repérer les jours.
- Assure-toi que les épaisseurs sont compatibles avec le ponçage.
- Note les matériaux et les dimensions sur ta fiche de travail.

Erreur fréquente :
Ne choisis pas un matériau uniquement parce qu'il est brillant ou coloré. S'il est trop épais, fragile ou difficile à ajuster, il peut déséquilibrer le motif. Un essai sur une chute te permet de repérer le problème avant de travailler la pièce finale.

Ce qu'il faut retenir

Les matériaux complémentaires enrichissent la marqueterie, à condition de choisir des éléments adaptés au support, à la finition et au ponçage.

- Évalue la **couleur et la texture**, l'épaisseur et la fragilité des matériaux.
- Associe les contrastes et les fibres pour créer un motif lisible, sans le surcharger.
- Fais un essai sur une chute, puis vérifie l'assemblage à sec pour éviter les jours.
- Note les matériaux et dimensions sur ta fiche de travail avant le collage.

Un choix réfléchi et un ajustement précis garantissent un motif harmonieux et un assemblage propre.

Chapitre 4 : Atelier et outillage : organiser la marqueterie

1. Organiser ton poste de travail :

Préparer l'espace :
En marqueterie, un poste bien rangé t'aide à travailler avec précision et à éviter les pertes de temps. Prévois une zone propre pour le dessin et les placages, une zone de découpe, puis un espace pour l'assemblage et le collage.

Garder les matériaux repérés :
Avant de commencer, vérifie que ton dessin, ton support et tes placages sont prêts. Note l'essence, le sens du fil et la face visible de chaque morceau. Un petit repère au crayon peut éviter de retourner une pièce au mauvais moment.

Ranger pour travailler en sécurité :
Pose les lames et les outils coupants à un endroit stable, sans les cacher sous les chutes. Garde la zone de passage dégagée et utilise l'aspiration prévue pour les poussières. En atelier, la protection collective et le captage à la source sont prioritaires.

Zone	À préparer	Pourquoi
Dessin	Plan, règle, crayon	Lire et reporter le motif
Découpe	Scie, chevalet, placages	Découper sans déplacer le paquet
Assemblage	Pièces repérées, support, colle	Poser les éléments dans le bon ordre

Astuce de terrain :
Je gardais les pièces découpées dans une petite boîte compartimentée, avec leur numéro. C'est tout simple, mais ça évite de chercher un élément minuscule ou de confondre deux placages proches en couleur.

2. Choisir et préparer les outils :

Les outils utiles :
Pour un travail courant, tu peux avoir besoin d'un réglet, d'un crayon fin, d'un cutter, d'une scie à découper ou d'un bocfil, d'un chevalet de marqueteur et de moyens de serrage. Le choix dépend du motif, des matériaux et de la méthode de découpe.

Vérifier avant de couper :
Contrôle que la lame est bien montée et adaptée à la finesse du travail. Vérifie aussi que le paquet de placages ne bouge pas. Une lame émoussée ou un paquet mal serré peut dévier, abîmer les chants et rendre l'assemblage difficile.

Utiliser chaque outil au bon endroit :

Le réglet et le crayon servent au tracé, tandis que la scie découpe les formes. Le chevalet aide à maintenir le paquet pendant le sciage. Pour les opérations sur machine, suis les consignes de ton atelier et ne retire jamais un protecteur.

Exemple de préparation :
Tu dois découper un motif de 6 pièces dans 3 placages superposés. Tu repères chaque feuille, fixes le dessin sur le paquet, contrôles le serrage, puis découpes en suivant le trait sans forcer. Tu ranges ensuite les éléments dans l'ordre de pose.

Mini cas concret :
Pour un panneau décoratif de 20 × 15 cm, tu installes le dessin et les placages sur une table propre, puis tu prépares la scie, le chevalet et une boîte de rangement. En 10 minutes, ton poste est prêt à recevoir les 12 pièces du motif.

Livrable attendu :
Une fiche de préparation indiquant les dimensions du panneau, les 3 placages retenus, les outils nécessaires et l'ordre des opérations. Elle te sert de repère pendant le travail et permet à l'enseignant de vérifier que ton organisation est cohérente.

3. Suivre une méthode de travail :

Avancer par étapes :
Pour rester efficace, ne passe pas directement à la découpe. Lis le dessin, prépare les matériaux, repère le sens du fil, puis organise les outils. Après la coupe, vérifie les pièces à blanc avant de les coller sur le support.

Éviter les erreurs fréquentes :

- Ne mélange pas les pièces non numérotées.
- Ne laisse pas une lame libre sur la table.
- Ne force pas la scie dans un virage serré.
- Ne colle pas avant d'avoir vérifié l'assemblage à sec.

Ces vérifications prennent peu de temps et évitent souvent de refaire une partie du motif. Selon l'opération, porte les protections prévues par l'atelier et respecte les consignes de sécurité données par ton enseignant.

Check-list avant de commencer :

- Ton plan et ton motif sont lisibles.
- Les placages sont identifiés et dans le bon sens.
- Les outils sont propres, adaptés et rangés à portée de main.
- Le paquet est stable et la zone de coupe dégagée.
- L'aspiration et les protections nécessaires sont prêtes.

Exemple d'organisation d'une séance :

Sur une séance de 2 heures, tu peux consacrer 10 minutes à l'installation, 15 minutes au repérage des placages, 75 minutes à la découpe et 20 minutes au contrôle et au rangement. À la fin, tu rends un paquet découpé, repéré et accompagné de ta fiche de préparation.

Ce qu'il faut retenir

Un atelier organisé te permet de travailler avec précision, efficacité et sécurité. Prépare tes matériaux et tes outils avant de commencer.

- Délimite les zones de **dessin, découpe et assemblage**.
- Repère chaque placage, son sens du fil et sa face visible, puis range les pièces numérotées.
- Vérifie la lame, le serrage du paquet et garde les outils coupants en lieu sûr.
- Suis les étapes : prépare, découpe, vérifie l'assemblage à sec, puis colle.

Garde la zone de travail dégagée et utilise l'aspiration ainsi que les protections prévues. Une fiche de préparation t'aide à suivre l'ordre des opérations et à éviter les erreurs.

Chapitre 5 : Étudier les fonds et préparer les décors

1. Étudier le fond du meuble :

Rôle du fond :
En marqueterie, le fond est la surface qui reçoit le décor. Il peut rester visible autour des motifs. Son aspect, sa couleur et son état influencent donc le rendu final. Avant de choisir les pièces, observe attentivement le support.

Points à vérifier :
Repère les défauts, les réparations, les différences de teinte et le sens du fil du bois. Vérifie aussi si la surface est plane et propre. J'ai appris en atelier qu'un décor bien dessiné ne masque pas un fond mal préparé.

- Note l'essence et la couleur du fond.
- Repère les zones abîmées ou irrégulières.
- Observe le sens du fil et l'état de la surface.

Élément observé	Question à te poser	Utilité
Couleur	Le décor ressort-il assez ?	Éviter un contraste trop faible.
Surface	Est-elle plane et propre ?	Favoriser un collage régulier.
Fil du bois	Dans quel sens va-t-il ?	Prévoir l'orientation des placages.

2. Préparer le décor en marqueterie :

Choix et organisation des pièces :
À partir du dessin, distingue les différentes zones du décor et associe à chacune un placage adapté. Pense à la couleur, au veinage et au sens du fil. Prépare une légende simple pour retrouver facilement chaque essence pendant le travail.

Repérage avant découpe :
Reporte le dessin à l'échelle prévue, puis numérote les éléments et indique leur orientation. Vérifie les dimensions avant de découper. Une pièce inversée ou mal repérée peut casser la lecture du motif et faire perdre du placage.

Exemple de préparation d'un décor :
Pour un motif floral de 12 cm sur 8 cm, tu peux attribuer 3 placages aux pétales, 1 au cœur et 1 au fond. Numérote les zones sur le dessin, puis reporte les mêmes repères sur les pièces.

3. Contrôler le travail avant assemblage :

Mini-cas en atelier :
Tu prépares le décor d'un panneau de 20 cm sur 15 cm. Tu inspectes le fond, choisis 4 placages pour le motif, puis numérote les éléments sur le dessin. Tu vérifies enfin leur orientation avant la découpe.

Résultat et livrable attendu :
Le motif est prêt à être découpé, avec des repères lisibles et des matériaux identifiés. Ton livrable est une fiche de préparation comprenant le dessin annoté, les essences choisies, les dimensions et le sens du fil.

Ta check-list de terrain :
Avant de passer à la découpe, prends quelques minutes pour vérifier ces 5 points. Cette habitude évite les oublis et t'aide à travailler dans le bon ordre, surtout quand plusieurs pièces se ressemblent.

- Le fond est propre, stable et assez plan.
- Les défauts et réparations sont repérés.
- Les placages sont choisis selon leur couleur et leur veinage.
- Le dessin est à la bonne échelle et chaque zone est numérotée.
- Le sens du fil et les dimensions sont vérifiés.

Ce qu'il faut retenir

Avant la découpe, examine soigneusement le fond et prépare chaque élément du décor. La qualité du support et le choix des placages déterminent le rendu final.

- Vérifie la **couleur et l'état du fond**, sa planéité, ses défauts et le sens du fil.
- Associe chaque zone du dessin à un placage selon sa couleur, son veinage et son orientation.
- Reporte le dessin à l'échelle, puis numérote les pièces et contrôle leurs dimensions.

Prépare une fiche avec le dessin annoté, les essences, les dimensions et le sens du fil. Tu réduiras les erreurs et travailleras dans le bon ordre.

Chapitre 6 : Analyser la découpe, l'ombrage et l'incrustation

1. Analyser la découpe et l'assemblage :

Observer les pièces :
Avant de découper, repère les contours, le sens du fil et les différentes essences indiquées sur le dessin. Vérifie aussi l'épaisseur des placages et l'ordre d'assemblage. Cette lecture t'aide à anticiper les difficultés et à limiter les erreurs.

Évaluer la précision :
Une coupe nette et bien ajustée réduit les jours entre les pièces. Repère les courbes serrées, les pointes et les petits éléments, qui demandent plus de précision. Pour analyser le résultat, observe les bords, les raccords et la continuité du motif.

Exemple d'analyse d'une découpe :
Sur un motif de feuille composé de 6 pièces, tu repères 2 pointes fines et une courbe serrée. Tu notes ces zones sur le dessin, puis tu contrôles après assemblage qu'aucun jour ne dépasse environ 0,5 mm. Le livrable attendu est un dessin annoté avec les zones délicates et un contrôle des raccords.

Point à contrôler	Question à te poser
Sens du fil	Le fil renforce-t-il le volume ou le mouvement du motif ?
Contours	Les courbes et les pointes sont-elles découpables proprement ?
Raccords	Les pièces se rejoignent-elles sans jour visible ?
Ordre	L'assemblage prévu évite-t-il de fragiliser les petites pièces ?

2. Analyser l'ombrage et l'incrustation :

Comprendre l'ombrage :
En marqueterie, l'ombrage peut être obtenu en chauffant légèrement le placage, souvent avec du sable chaud. Il crée des nuances qui donnent du relief. Analyse leur emplacement, leur intensité et leur cohérence avec la lumière représentée, sans brûler ni fragiliser le bois.

Vérifier l'incrustation :
Pour une incrustation, observe la matière insérée, sa forme et son ajustement dans le support. Vérifie que le contour est régulier, que la pièce ne dépasse pas et que le contraste reste lisible. Un ajustage trop serré peut fendre le bois, tandis qu'un jeu trop large reste visible.

Exemple de contrôle de l'ombrage et de l'incrustation :

Sur un panneau de 20 × 15 cm représentant une fleur, tu analyses 3 zones ombrées et une incrustation de 2 cm. Tu vérifies que les nuances suivent le volume des pétales et que l'incrustation est affleurante, sans jeu visible. Le livrable attendu est une fiche de contrôle avec les défauts repérés et les corrections à prévoir.

Checklist avant de valider :

- Repère les zones fines et fragiles sur le dessin.
- Contrôle les raccords et note les jours visibles.
- Vérifie que l'ombrage suit le volume du motif.
- Contrôle l'affleurement et la régularité de l'incrustation.
- Note les défauts et la correction à effectuer.

Ce qu'il faut retenir

Avant de valider une marqueterie, analyse le dessin et contrôle la qualité de la découpe, de l'assemblage, de l'ombrage et de l'incrustation.

- Repère le **sens du fil**, les zones fragiles, les courbes et les pointes.
- Vérifie les raccords : les pièces doivent s'ajuster sans jour visible.
- Contrôle que l'**ombrage suit le volume** et reste cohérent avec la lumière.
- Assure-toi que l'incrustation est régulière, affleurante et sans jeu excessif.

Note les défauts et les corrections à apporter. Un contrôle méthodique préserve le bois et garantit un motif net et harmonieux.

Chapitre 7 : Collage et finitions des panneaux de marqueterie

1. Coller le panneau :

Préparer les surfaces :
Avant de coller, vérifie que ton panneau support est propre, sec, plat et sans poussière. Contrôle aussi que la marqueterie est bien assemblée, sans pièce qui bouge ni jour visible. Une préparation soignée évite les décollements et les défauts qui ressortiraient après la finition.

Choisir et appliquer la colle :
Choisis une colle adaptée au support et au travail demandé, puis respecte les indications du fabricant pour le dosage, le temps ouvert et le séchage. Étale-la régulièrement, sans excès. Trop peu de colle peut laisser des zones décollées, mais trop de colle risque de tacher les placages.

Place la marqueterie sur le support avec précision, puis mets l'ensemble sous presse entre des cales planes et propres. Répartis la pression sur toute la surface. Ne te fie pas uniquement à l'aspect sec de la colle, respecte le temps de maintien indiqué avant de retirer la presse.

Exemple de collage :
Tu colles une composition de 30 × 20 cm sur un panneau préparé. Tu vérifies les bords, appliques la colle selon sa notice, puis presses le panneau entre 2 cales planes. Le livrable attendu est un panneau bien plaqué, sans bulle ni zone décollée.

2. Préparer et protéger la surface :

Araser et poncer avec précaution :
Après le séchage complet, enlève les traces de colle sans arracher les placages. Ponce progressivement, avec un abrasif adapté et une pression légère. Les placages sont minces, donc un ponçage trop appuyé peut traverser le décor et rendre la réparation difficile.

Travaille sur une surface propre et contrôle souvent le résultat sous une lumière rasante. Dépoussière avant d'appliquer une finition. Pour choisir entre vernis, cire ou autre produit, tiens compte de l'usage du panneau et vérifie la compatibilité avec les matériaux utilisés.

Appliquer la finition et contrôler le résultat :
Fais d'abord un essai sur une chute ou une zone non visible. Applique ensuite la finition en couche régulière, selon les consignes du fabricant. Une couche trop épaisse peut masquer les détails du décor ou créer des traces. Aère la pièce et protège-toi pendant l'application.

À l'atelier, j'ai appris à inspecter le panneau avant et après chaque étape. Cherche les taches, les rayures, les bulles, les manques et les bords qui se soulèvent. Corriger un défaut tôt est souvent plus simple que de reprendre une surface déjà finie.

Repères de contrôle :

Étape	À vérifier
Avant le collage	Support propre, sec et plat
Pendant le collage	Colle répartie régulièrement
Sous presse	Pression répartie, cales planes
Avant la finition	Surface arasée et dépoussiérée
Après la finition	Décor lisible, sans défaut visible

Ce qu'il faut retenir

Un collage réussi repose sur une préparation minutieuse et une pression uniforme. Respecte les consignes de la colle et son temps de maintien.

- Vérifie que le support est **propre, sec et plat**, puis étale la colle sans excès.
- Presse avec des cales planes et une **pression bien répartie**.
- Après séchage, enlève la colle et ponce légèrement pour préserver les placages.
- Teste une finition compatible, applique-la régulièrement et contrôle les défauts.

Inspecte ton panneau à chaque étape : corriger tôt les bulles, taches ou bords décollés facilite l'obtention d'un **décor net et protégé**.

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.