



PROJET  
**Mode et création**

Équipe Canada

## 1. INTRODUCTION

Le projet d'épreuve comprend 3 modules. (Total : 18 heures étalées sur 3 jours)

- Module 1. Réalisation des patrons
- Module 2. Confection (module 1-2 = 15,5 heures au total)
- Module 3. Boîte mystère (module 3 = 2,5 heures au total)

Dès que le concurrent ou la concurrente a terminé le module 1, il est autorisé à passer au module 2. Tous les autres modules doivent commencer en même temps. Le concurrent ou la concurrente doit remettre chaque module à la fin du temps maximum prévu pour le module en question, qu'il soit terminé ou non.

### Tâches obligatoires des concurrents et concurrentes

- Tâche 1: Concevoir et réaliser le dessin technique du manteau/veste selon les critères.
- Tâche 2 : Réaliser un patron du manteau/veste avec doublure selon les critères.
- Tâche 3 : Marquer, mesurer, tracer et couper le manteau/veste.
- Tâche 4 : Confectionner le manteau/veste en utilisant efficacement diverses machines industrielles.
- Tâche 5 : Terminer certaines parties du vêtement en faisant une couture à la main, y compris l'utilisation de la boîte mystère. Pressage et finition.

## 2 DESCRIPTION DU PROJET ET DES TÂCHES

MODULE 1 ET 2 : MANTEAU/VESTE

PATRONS ET CONFECTION : 15,5 HEURES MAXIMUM (JOUR 1, 2 ET 3)

### 2.1 MODULE 1 : PATRONS

Le concurrent ou la concurrente concevra un **manteau/veste** selon le thème, les critères obligatoires et les critères pigés au hasard par l'expert à l'issue d'un tirage au sort. Il ou elle exécutera le dessin technique du **manteau/veste** (le dessin ne sera pas noté, mais il servira de référence pour la notation des patrons). Il ou elle réalisera ensuite le patron du **manteau/veste**.

## Thème : « Inspiration royale »



### Critères obligatoires

- Longueur minimale : 45 cm à partir de la taille
- 2 manches longues
- Doublure complète
- Les bords non finis ne sont pas autorisés.

### Les critères de la conception du manteau/veste qui seront choisis le premier jour dans le cadre d'un tirage au sort.

- Critère 1 – Col tailleur OU col châle
- Critère 2 – Poches appliquées OU poches passepoilées (avec ou sans rabat).

- Critère 3 – Pli de marche ou fente.

Un guide sera disponible. Il décrira les caractéristiques précises de chacun des éléments obligatoires et comprendra plusieurs photos d'exemples.

Les concurrents et les concurrentes doivent respecter le résultat du tirage au sort. Les éléments sélectionnés doivent être utilisés. Si les mauvais éléments sont utilisés, aucune note ne sera accordée à ces critères.

Les concurrents et les concurrentes recevront un bloc de base manteau/veste — devant, dos et manche.

Les patrons de doublure ne seront pas notés ni soumis

## 2.2 MODULE 2 : CONFECTION

Le concurrent ou la concurrente fera le placement et coupera le patron fait dans le module 1, y compris la doublure et l'entoilage. Seul le placement du tissu principal sera évalué.

Le concurrent ou la concurrente devra ensuite entoiler, coudre, presser et finir le manteau/veste doublé.

## 2.3 MODULE 3 : BOÎTE MYSTÈRE – 2,5 HEURES MAXIMUM (JOUR 3)

Le concurrent ou la concurrente recevra une boîte mystère contenant des tissus et différents cordons. Il ou elle utilisera ces éléments pour fabriquer un **brandebourg** pour le manteau/veste confectionné dans le module 2. L'ornement doit être à la fois pratique, pour fermer le manteau/veste, et décoratif, pour en rehausser l'aspect général.





### 3 INSTRUCTIONS

#### 3.1 MODULE 1

Les patrons (pièces du patron du tissu uniquement) doivent être soumis sur papier à patron aux fins d'évaluation **à la fin du jour 1**.

De la toile de moulage sera disponible pour mettre à l'essai les pièces, au besoin.

Le patron doit comporter une inscription en français ou en anglais sur toutes ses pièces. Les renseignements sur le patron doivent être inscrits à l'encre uniquement. (Pièces du patron en tissu uniquement)

#### 3.2 MODULE 2

Le concurrent ou la concurrente doit demander à l'expert d'effectuer une évaluation avant de couper le tissu. Le temps consacré à l'évaluation sera ajouté à la fin de la journée.

Le concurrent ou la concurrente doit faire le placement et épingler toutes les pièces du patron à couper dans le tissu. Le placement de l'entoilage et de la doublure ne sera pas évalué.

Si les droit-fils des patrons sont trop courts ou ne sont pas visibles pour permettre l'évaluation, le concurrent ou la concurrente devra prolonger ou tracer les droit-fils pendant que les patrons seront épinglés sur le tissu.

Les poches doivent être terminées et soumises aux fins d'évaluation **à la fin du jour 2.**

### 3.3 MODULE 3

L'ornement peut être placé n'importe où sur le manteau/veste, **mais il doit principalement servir à fermer** le manteau/veste.

L'ornement doit pouvoir être porté et être solidement fixé.

Les restes de tissu des modules précédents ne peuvent pas être utilisés dans ce module. Seuls les éléments de la boîte mystère peuvent être utilisés.

Aucune modification de la taille et/ou de la structure du manteau/veste n'est autorisée — seules les coutures existantes peuvent être ouvertes (si nécessaire). Les éléments **doivent** être installés à la main

## ÉQUIPEMENT, MACHINES ET MATÉRIAUX NÉCESSAIRES

Élément	Quantité	Matériau	Description	Notes
Tissu	4 m	Laine/mélange de laine ou brocard/jacquard	Poids moyen	150 cm de large
Tissu de doublure	4 m	acétate	Poids léger	140 cm
Entoilage	4 m	4 m x type 1 4 m x type 2	Poids différent	
Fil à coudre	X 5			
Épaulette	1 paire		Différents types	
Coussinet de tête de manche	1 paire		Différents types	
Bande		1 cm	Bande thermocollante	
Galon indien		5 mm	Non thermocollant	
Tissus de la boîte mystère	Divers	Divers	Divers	Divers
Cordons de la boîte mystère	Divers	Divers	Divers	Divers



RÉDACTION



CRÉATIVITÉ ET INNOVATION



CALCUL