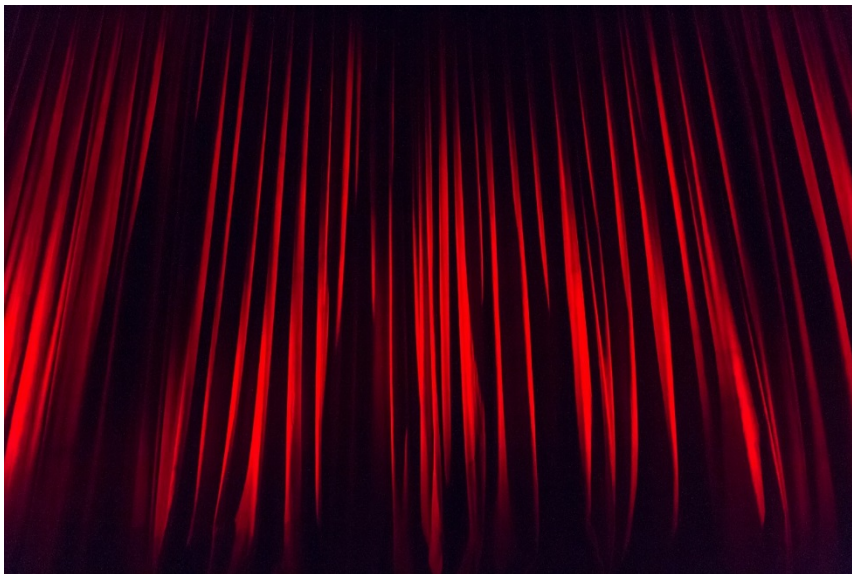


CARNET DE TRAVAIL

Métiers de la scène et conception d'éclairage



Stage curtain, par Nachrichten_muc, CC0 Domaine public, via Pixabay
[\[https://pixabay.com/en/stage-curtain-curtain-stage-staging-660078/\]](https://pixabay.com/en/stage-curtain-curtain-stage-staging-660078/)

Projet personnel
d'orientation (PPO)

CARNET DE TRAVAIL : MÉTIERS DE LA SCÈNE ET CONCEPTION D'ÉCLAIRAGE

Bonjour! Ce Carnet de travail vous permettra de conserver des traces de votre exploration du Guide des activités **Métiers de la scène et conception d'éclairage**. Notez-y vos calculs, vos réponses, vos réflexions, etc. Ce document est personnel, mais il peut être présenté à votre enseignant. Ce que vous y noterez ne devrait pas être évalué par ce dernier, mais lui donnera une bonne idée de l'avancement de votre démarche exploratoire. Les réponses serviront plutôt à soutenir vos réflexions dans le cadre de cette démarche.

Prenez note que seulement les activités et les exercices nécessitant des réponses, des calculs ou des réflexions à inscrire sont présentés dans le Carnet de travail.

Conception du Guide des activités :

Adaptation :

Comité de validation pédagogique des guides des activités et des carnets de travail PPO

Document sous licence **Creative Commons Paternité – Pas d'utilisation commerciale – Partage des conditions initiales à l'identique 2.5 Canada** [[CC BY-NC-SA 2.5 Canada](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ca/)].

Remerciements :

La réalisation de ce guide d'activités n'aurait pu être possible sans l'importante contribution de la ville de Montréal qui a permis l'utilisation du document *La lumière au théâtre* aux fins exclusives du cours PPO. Nous tenons à saluer la générosité de Gabrielle Lévesque, Luc Landry, Ginette Dagenais et Isabelle Cabin qui ont permis à ce guide d'activités de bénéficier de la qualité des travaux de Claire Lamarre. Tous les passages issus de *La lumière au théâtre* sont exclus de la licence Creative Commons.

Référence complète : LAMARRE, Claire. *La lumière au théâtre* : document de stage, ville de Montréal, 1999, 66 p.

Activité 1 Découverte de la maquette

Pour la première activité, vous n'aurez qu'à valider le contenu du coffret-projet.

Éléments du coffret-projet		Vérfié ✓
1	maquette à structure métallique	<input type="checkbox"/>
1	rideau de fond de scène	<input type="checkbox"/>
1	tissu blanc	<input type="checkbox"/>
1	console d'éclairage et son bloc d'alimentation	<input type="checkbox"/>
1	enveloppe contenant 64 gélatines (8 feuilles de 8)	<input type="checkbox"/>
18	projecteurs LED avec connecteurs	<input type="checkbox"/>
1	bloc d'alimentation pour la maquette	<input type="checkbox"/>
1	câble de contrôle	<input type="checkbox"/>
1	feuille de gélatines	<input type="checkbox"/>

Éléments du coffret-projet		Vérifié ✓
3	figurines	<input type="checkbox"/>
2	praticables	<input type="checkbox"/>
1	cache-régie de l'élève	<input type="checkbox"/>
14	attaches (<i>clips</i>) pour fil	<input type="checkbox"/>
1	contenant en plastique pour entreposer les gélatines	<input type="checkbox"/>
1	contenant en plastique pour lentilles de projecteurs	<input type="checkbox"/>
1	manuel d'utilisation de la console	<input type="checkbox"/>

Activité 2

Le mot juste

Suite à la réalisation de cette activité, répondez à ces questions.

1. Quelles ont été les principales difficultés rencontrées?

2. Étiez-vous à l'aise avec le vocabulaire employé (praticable, herse de fond de scène, côté jardin, etc.)? Expliquez votre réponse en faisant des liens avec votre vécu personnel.

3. Est-ce que votre disposition ressemblait à celle proposée dans le corrigé? Expliquez les ressemblances et les différences.

Activité 3

La salle décomposée

Faites la distinction entre les différents plans de salle proposés dans l'activité 3 et répondez aux questions suivantes :

1. Quelle salle vous semble la plus facile à éclairer? Pourquoi?

2. Quelle salle vous semble la plus difficile à éclairer? Pourquoi?

Activité 4

Expérimentation de jeux d'ombres et de lumières

Étapes 1 et 2

Familiarisez-vous avec le vocabulaire proposé dans le guide d'activités. En consultant les caractéristiques des projecteurs présentés, associez les images à un projecteur.

1. Ce faisceau lumineux correspond à :
2. Ce faisceau lumineux correspond à :
3. Ce faisceau lumineux correspond à :
4. Ce faisceau lumineux correspond à :
5. Ce faisceau lumineux correspond à :
6. Ce faisceau lumineux correspond à :
7. Ce faisceau lumineux correspond à :

Étapes 3 et 4

Montez la maquette de scène selon les consignes mentionnées dans le guide d'activités. Puis, positionnez les différents éléments (figurine, projecteurs, etc.) selon les indications des mises en situation qui suivent. Enfin, répondez aux questions associées à chaque mise en situation.

Mise en situation 1 :

Placez une figurine **au centre** de la maquette.

Allumez un projecteur **côté jardin** sur la rampe.

Questions :

1. La lumière est-elle directe ou diffuse?

2. À quel type de projecteur réel pourrait ressembler ce mini-projecteur, un projecteur Fresnel ou un projecteur à découpe?

3. La lumière ainsi projetée sur la figure crée-t-elle une ombre?

Mise en situation 2 :

Tenez le projecteur **au-dessus** de la figurine placée au centre de la maquette.

Questions :

4. Que se produit-il avec l'ombre?

5. Que se passe-t-il avec l'éclairage de la figurine?

Mise en situation 3 :

Allumez deux projecteurs à l'opposé (**côté cour** et **côté jardin** sur la rampe face à la scène).

Projetez la lumière sur la figurine placée au centre.

Question :

6. Que se passe-t-il avec l'ombre et l'éclairage de la figurine?

Mise en situation 4 :

Amusez-vous à déplacer la lumière en variant les angles des projecteurs jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ombre sur les côtés de la figurine.

Question :

7. Quelle est la meilleure disposition possible des projecteurs si nous ne voulons pas avoir d'ombre?

Mise en situation 5 :

Enlevez délicatement la lentille à l'intérieur d'un projecteur en dévissant sa partie supérieure. Rappelez-vous de toujours remettre la lentille dans le projecteur en plaçant la partie bombée de la lentille près de l'orifice. Veuillez utiliser le second contenant en plastique pour ranger les lentilles non utilisées.

Accrochez le projecteur sur une herse de votre choix et observez le nouveau faisceau produit.

Questions :

8. Quelle différence y a-t-il entre la lumière produite avec le projecteur et sa lentille et celle produite sans la lentille?

9. En vous référant aux types de projecteurs présentés précédemment dans ce document, à quel type de projecteur réel pourrait ressembler ce nouveau projecteur sans lentille?

Mise en situation 7 :

Vous devez maintenant réussir, à partir de cinq (5) projecteurs, à produire un éclairage parfait. Votre éclairage ne devrait avoir aucune ombre, ni derrière, ni devant, ni sur les côtés de la figurine. La figurine devra être bien éclairée pour le spectateur.

Question :

10. Quelle est la disposition de vos cinq projecteurs?

Étape 5

À l'aide de votre logique, des informations que vous connaissez et en faisant des expérimentations avec le matériel mis à votre disposition, répondez aux questions qui suivent. Justifiez vos réponses en utilisant le vocabulaire adéquat.

Questions :

1. Vous voulez créer un effet de contre-jour. Expérimentez la disposition des projecteurs par rapport à la figurine. Où devraient être positionnés les projecteurs par rapport à la figurine?

2. Quels projecteurs devriez-vous utiliser?

3. Vous aimeriez projeter les ombres des figurines sur le tissu blanc disposé à l'arrière-scène. À quel endroit accrocherez-vous vos projecteurs?

4. Quels projecteurs devriez-vous utiliser?

5. Par votre éclairage, vous voulez centrer l'attention du spectateur sur l'une des figurines. Comment devriez-vous placer votre projecteur et quel type de projecteur est-il préférable d'utiliser?

6. Imaginez que les figurines sont des acteurs, des musiciens ou des danseurs. Vous voulez que la source lumineuse suive les déplacements sur scène. Quel projecteur devriez-vous utiliser?

Activité 5

La couleur (volets technique et symbolique)

Étape 2

Après avoir lu et analysé les notions de base en éclairage à l'étape 1 de l'activité 5, réalisez les manipulations présentées à l'étape 2. Notez ci-dessous vos observations (couleur préférée, ambiance produite, fidélité de la couleur entre la gélatine et la lumière produite, intensité de la couleur, etc.).

Étape 3

Effectuez les manipulations suivantes en utilisant chaque fois deux projecteurs orientés vers le tissu blanc. Notez la couleur obtenue à la suite de chaque manipulation.

1. **rouge** + **bleu** =

2. **bleu** + **vert** =

3. **vert** + **rouge** =

Effectuez la manipulation suivante en utilisant trois projecteurs orientés vers le tissu blanc. Notez la couleur obtenue à la suite de la manipulation.

4. **rouge** + **bleu** + **vert** =

Activité 6

Couleurs et ambiance

Étape 1

Voici un jeu d'association dans lequel vous devrez cocher la couleur qui exprime le mieux la sensation ou le symbole proposés.

Énoncés		Choix	Réponse ✓
1.	Couleur énergique, violente, excitante. Porteuse d'une idée de lutte, c'est la couleur de la fascination, de la révolution.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>
2.	Son association au coucher de soleil nous ramène instinctivement à la tendresse et à la nostalgie.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>
3.	Elle dégage une sensation de profondeur.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>
4.	On la retrouve abondamment dans le fantastique, le spirituel, l'occulte, l'ésotérique.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>
5.	L'utilisation de cette couleur en éclairage est peu flatteuse sur les visages. On l'associe à la mort, à l'angoisse.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>

Énoncés		Choix	Réponse ✓
6.	Couleur froide, insaisissable. Elle agrandit les espaces, éloigne les objets. Elle procure un sentiment de fraîcheur, rend les objets plus légers.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>

7.	Signifie un danger, une interdiction. Ce code est universel.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>

8.	Lorsque riche et profonde, cette couleur procure une sensation de mystère, de magie.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>

9.	C'est une couleur puissante, rayonnante, voire envahissante.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>

10.	Cette couleur agrandit les espaces. Elle est utilisée pour les cycloramas et les toiles de fond.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>

Énoncés		Choix	Réponse ✓
11.	Elle est la représentation des éléments les plus nobles, de l'or, du soleil, du brillant, du lumineux, du luxueux.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>

12.	Elle peut être fraîche, légère, mais aussi très acide, voire psychédélique.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>

13.	Couleur complémentaire du bleu, elle le met en valeur, le sublime en petites notes et le dévore vite si l'on n'y prend pas garde.	Rouge	<input type="checkbox"/>
		Orange	<input type="checkbox"/>
		Jaune	<input type="checkbox"/>
		Vert	<input type="checkbox"/>
		Bleu	<input type="checkbox"/>
		Violet	<input type="checkbox"/>

Étape 2

Observez bien les images proposées dans le guide d'activités. Puis, répondez aux questions suivantes :

Questions :

1. Le choix des couleurs de ces éclairages nous amène vers des ambiances particulières. Décrivez ce que vous ressentez :

Pour l'image 1 (plutôt rouge) :

Pour l'image 2 (plutôt bleue) :

Pour l'image 3 (plutôt violet) :

Pour l'image 4 (plutôt bleue) :

2. Ces éclairages créent-ils des ambiances froides ou chaudes? Expliquez vos réponses.

Pour l'image 1 (plutôt rouge) :

Pour l'image 2 (plutôt bleue) :

Pour l'image 3 (plutôt violet) :

Pour l'image 4 (plutôt bleue) :

3. Quels univers pourraient représenter ces tableaux?

Pour l'image 1 (plutôt rouge) :

Pour l'image 2 (plutôt bleue) :

Pour l'image 3 (plutôt violet) :

Pour l'image 4 (plutôt bleue) :

Étape 3

Après avoir observé les images proposées dans le guide d'activités, répondez aux questions suivantes :

Questions

1. Quelle est l'intensité de la lumière éclairant chacun des acteurs ou la scène en général (s'il n'y a pas d'individus sur la scène)?

Pour l'image 1 :

Pour l'image 2 :

Pour l'image 3 :

Pour l'image 4 :

2. Par quel jeu d'éclairage la lumière et l'ombre créent-elles le climat dramatique?

Pour l'image 1 :

Pour l'image 2 :

Pour l'image 3 :

Pour l'image 4 :

3. Quelles sont les couleurs utilisées? Quelle est l'atmosphère qui s'y rattache?

Pour l'image 1 :

Pour l'image 2 :

Pour l'image 3 :

Pour l'image 4 :

Activité 7Mise à l'épreuve de vos talents de techniciens et de
votre fibre artistique**Étape 2**

Après avoir lu les renseignements de l'étape 1 dans le guide d'activités, faites le choix de votre pièce musicale et répondez aux questions ci-dessous.

Choix de la pièce musicale :

Vos observations :

1. Durée totale de la pièce musicale :

2. Indiquez à quel moment apparaissent des changements d'instrument, de rythme ou d'intensité. Notez vos réponses dans le tableau de la page ci-dessous.

3. Décrivez l'ambiance générale que vous suggère cette musique :

4. Dans le tableau, décrivez brièvement l'ambiance spécifique de chacun de vos *cues*.
5. Identifiez un maximum de huit moments où l'éclairage devrait changer. Ce sont vos *cues*.
6. Faites des essais avec la maquette. Choisissez le type et le nombre de projecteurs et les couleurs à utiliser. Remplissez le tableau qui suit.

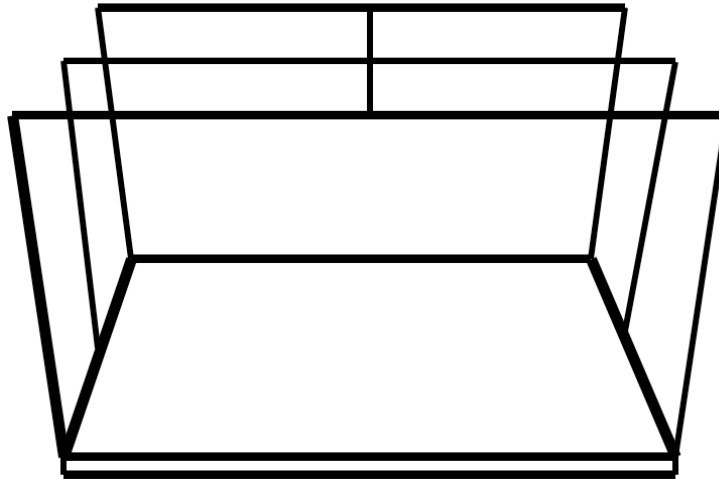
Cue	Minutage	Ambiance spécifique	Type et nombre de projecteurs (Fresnel ou projecteur à découpe)	Couleur utilisée
<i>Cue 1</i>				
<i>Cue 2</i>				
<i>Cue 3</i>				
<i>Cue 4</i>				
<i>Cue 5</i>				
<i>Cue 6</i>				
<i>Cue 7</i>				
<i>Cue 8</i>				

Activité 8

Conception d'un plan d'éclairage

Étape 1

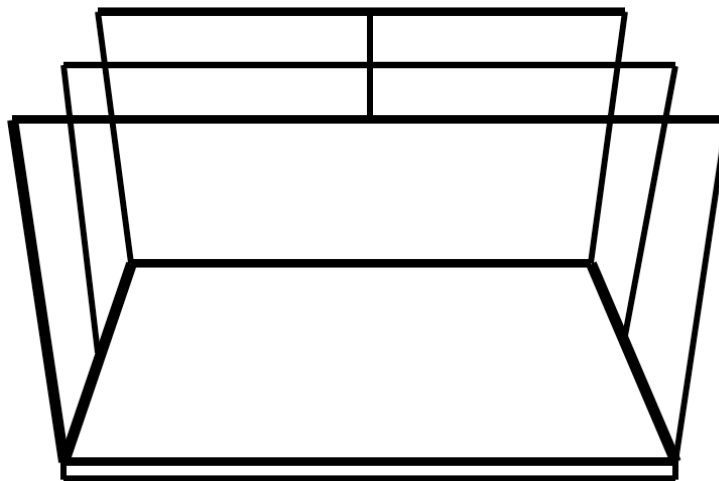
En premier lieu, identifiez sur le plan de la maquette ci-après l'emplacement des figurines et des praticables. Vous pouvez aussi ajouter des éléments de décor tels qu'un petit miroir, un tissu ou des objets divers qui auraient une symbolique liée à l'ambiance que vous voulez créer. Faites imprimer cette page pour y inscrire vos réponses.



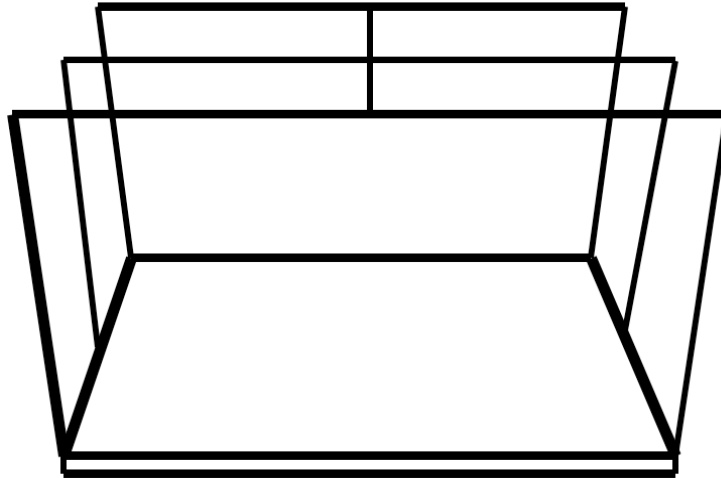
© M. Bois, 2007

Étape 3

Maintenant, vous pouvez dessiner l'emplacement, les angles, les couleurs et les types de projecteurs pour chacun de vos *cues*. Faites imprimer cette page et les suivantes pour y inscrire vos réponses.

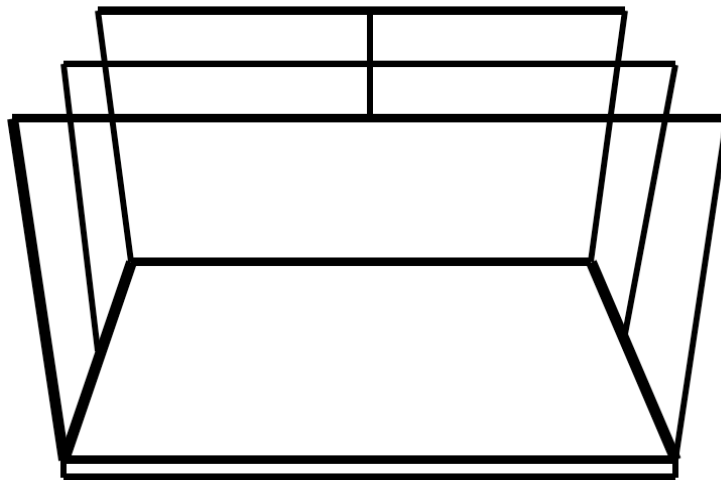
**Cue numéro 1**

© M. Bois, 2007



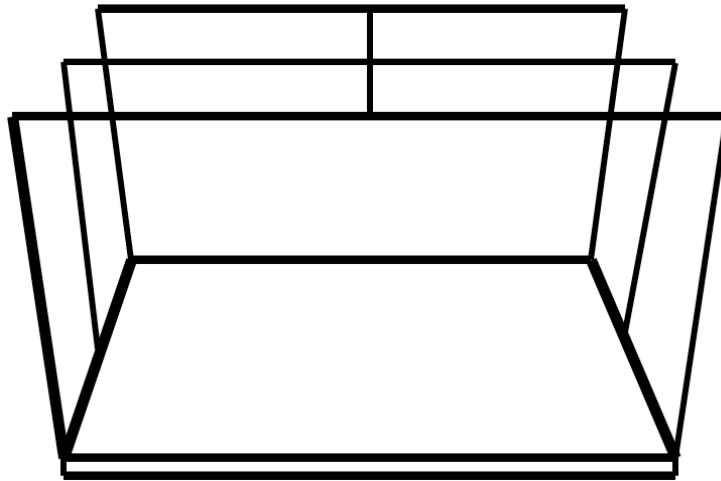
Cue numéro 2

© M. Bois, 2007



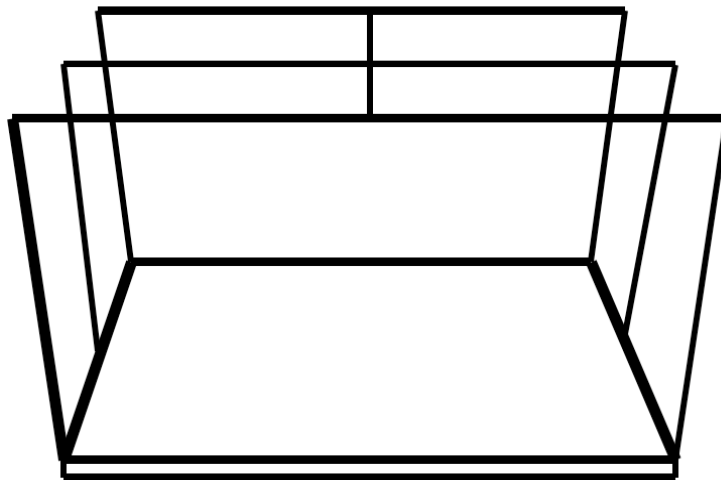
Cue numéro 3

© M. Bois, 2007



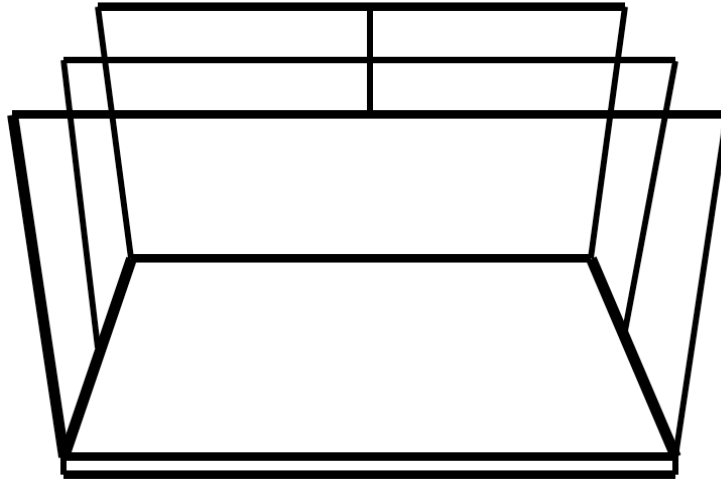
Cue numéro 4

© M. Bois, 2007



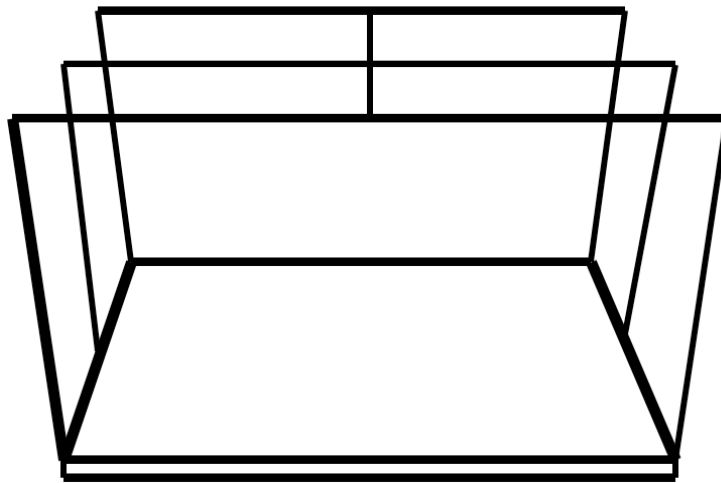
Cue numéro 5

© M. Bois, 2007



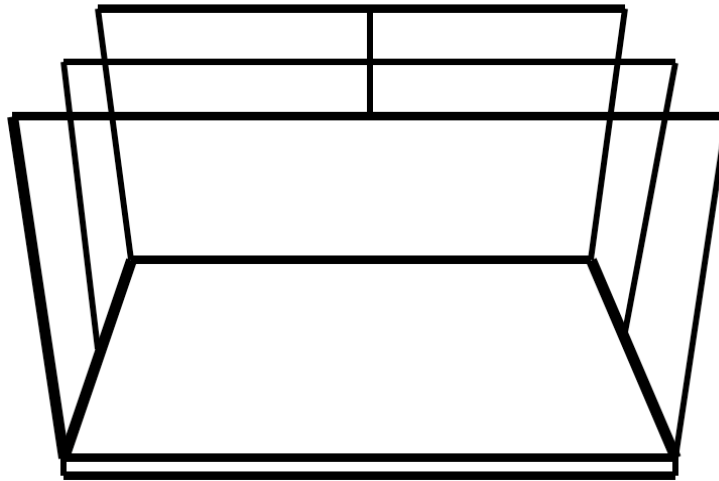
Cue numéro 6

© M. Bois, 2007



Cue numéro 7

© M. Bois, 2007



Cue numéro 8

© M. Bois, 2007

Étape 6

Après avoir réalisé les étapes 4 et 5, poursuivez votre exploration de la console. Ajustez l'intensité de chaque groupe de projecteurs pour votre premier *cue* en activant les gradateurs. Il est important de prendre en note le choix de vos intensités. Vous pouvez utiliser le tableau suivant pour consigner la gradation de vos intensités.

Gradateur Cue	Intensité du grad. 1	Intensité du grad. 2	Intensité du grad. 3	Intensité du grad. 4	Intensité du grad. 5	Intensité du grad. 1	Intensité du grad. 1	Intensité du grad. 1
<i>Cue 1</i>								
<i>Cue 2</i>								
<i>Cue 3</i>								
<i>Cue 4</i>								
<i>Cue 5</i>								
<i>Cue 6</i>								
<i>Cue 7</i>								
<i>Cue 8</i>								

Activité 9**À la recherche du profil de l'éclairagiste**

Afin de connaître le profil de l'éclairagiste, cochez dans les colonnes **Éclairagiste** du tableau de la page suivante les cases qui correspondent, selon vous, aux centres d'intérêt, aux aptitudes, aux traits de caractère ou aux tâches propres à ce métier. Dans les colonnes **Ce que je suis**, cochez les traits qui correspondent à votre personnalité, à vos qualités ou à vos aptitudes.

Traits de caractère, aptitudes et tâches	Éclairagiste ✓	Ce que je suis ✓	Traits de caractère, aptitudes et tâches	Éclairagiste ✓	Ce que je suis ✓
Il apprécie travailler dans un espace où entre la lumière du jour.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il s'intéresse aux sciences, particulièrement à l'électricité.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il sait travailler en équipe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il aime avoir un salaire fixe et déterminé.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il sait écouter et tient compte de l'avis des autres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il sait faire preuve de débrouillardise.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il apprécie ses horaires de travail réguliers.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il a le vertige.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il accorde une grande importance à la sécurité.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il est méticuleux et accorde de l'importance aux détails.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il a de bonnes méthodes de travail.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il fait preuve d'efficacité et réagit positivement au stress.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il préfère être dirigé dans le travail qu'il a à faire.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il apprécie réussir du premier coup.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il préfère qu'on requière ses services plutôt que de les offrir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il est intrépide et aime prendre des risques.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Traits de caractère, aptitudes et tâches	Éclairagiste ✓	Ce que je suis ✓	Traits de caractère, aptitudes et tâches	Éclairagiste ✓	Ce que je suis ✓
Il a une bonne capacité de concentration.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il aime avoir le dernier mot.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il est capable de prendre des décisions rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il sait communiquer une idée, une image.		<input type="checkbox"/>
Il apprécie exercer sa créativité.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

Vous reconnaissez-vous dans le profil de l'éclairagiste? Expliquez votre réponse.

**Complément
aux activités**

Analyse réflexive

1. Après avoir complété le Guide des activités, résumez en quelques mots ce que vous avez appris sur ce secteur professionnel et sur les métiers et professions y étant liés.

2. a) Quelles sont les qualités et les forces que vous avez découvertes chez vous après avoir réalisé les activités de ce document?

- b) Quels sont les défis qui se présenteront à vous, si vous décidez de poursuivre dans ce secteur?
(Exemple : « *Je devrai porter une attention particulière à l'orthographe, sachant que c'est difficile pour moi d'écrire sans faire de fautes. Ça semble très important dans ce métier de s'exprimer sans faire de fautes.* »)

3. Quelles suites donnerez-vous à cette démarche exploratoire? Cochez autant de cases que nécessaire.

- Je vais réaliser une entrevue avec un travailleur.
- Je vais réaliser une recherche sur le Répertoire PPO pour trouver d'autres ressources liées à ce secteur ou ce métier.
- Je vais poursuivre mes recherches sur le Web (Associations professionnelles, YouTube, Comités sectoriels de main-d'œuvre, établissements scolaires).
- Je vais une planifier une rencontre avec un mentor ou un cybermentor.
- Je vais participer à un stage d'un jour.
- Je vais participer à la visite d'un établissement scolaire ou une entreprise.
- Ma démarche est complétée avec cette exploration.
- Autres :

4. En quoi la réalisation de ce Guide des activités vous interpelle-t-elle si vous envisagez cette hypothèse de parcours scolaire et professionnel? (Exemple : « *Si je retiens cette hypothèse de parcours, il faut que j'envisage de m'inscrire en mathématiques de Sciences naturelles (« SN »), l'an prochain.* »)

Carnet de travail

Ce Carnet de travail, mis à la disposition de l'élève inscrit au cours PPO, est lié à un Guide des activités. Ils ont été rédigés en collaboration avec des professionnels des métiers et professions représentés dans ces activités et ont été conçus pour être utilisés sous la supervision d'un enseignant. Les informations contenues dans ce document ne sont pas exhaustives et ne sont données qu'à titre indicatif. Ce Carnet de travail peut vous proposer des liens extérieurs qui pourraient ne plus être actifs au moment où vous souhaiteriez les utiliser ou qui pourraient vous diriger vers des informations non souhaitées. Il est recommandé à l'enseignant de vérifier ces liens avant leur diffusion auprès des élèves puisque nous ne pouvons en garantir l'intégrité. Aussi, la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin n'endosse pas ces liens et ne pourra être tenue responsable de leur contenu, de toute omission, erreur ou lacune pouvant s'y trouver ni des conséquences possibles qui en résulteraient. La Commission scolaire de la Beauce-Etchemin ne pourra, également, être tenue responsable d'une interprétation erronée ou d'une mauvaise utilisation de ces activités.

D'autre part, certaines œuvres contenues dans ce document (création) ne sont pas sous licence *Creative Commons Paternité – Pas d'utilisation commerciale – Partage des conditions initiales à l'identique 2.5 Canada* puisqu'elles sont protégées par un copyright, tous droits réservés. Ainsi, toute utilisation totale ou partielle des œuvres portant la mention ©, à d'autres fins que celles prévues dans ce Carnet de travail, est interdite. Toutefois, la reproduction de ce document demeure autorisée en conformité avec les termes de la licence *Creative Commons* présentée ci-dessous et à condition que cette utilisation soit également conforme aux exigences mentionnées ci-dessus.

 http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ca/deed.fr_CA



Partage du document – Vous avez l'autorisation de **reproduire, distribuer et communiquer** ce document par tous les moyens et sous tous les formats.



Adaptation du document – Vous avez l'autorisation de **modifier, remixer, transformer, adapter** ce document.



Paternité – Vous devez citer le nom de l'auteur de l'œuvre originale qui a été diffusée, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées au document. Vous pouvez le faire de différentes manières, mais en ne laissant aucunement croire que l'auteur vous approuve ou approuve l'utilisation personnelle que vous en faites.



Utilisation commerciale interdite – Vous n'avez pas l'autorisation de faire un usage commercial, total ou partiel, de ce document.



Partage des conditions initiales à l'identique – Si vous modifiez, transformez ou adaptez ce document, vous n'avez le droit de distribuer l'œuvre qui en résulte que sous une licence identique à celle dans laquelle fut diffusé le document original.

Le masculin est utilisé sans aucune discrimination, mais uniquement dans le but d'alléger le texte.

Numéro de document : 1

Version du document : 8.0

Année : 2016

Propriété de la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin