CORRIGÉ NON OFFICIEL

CAP (Métiers du football)

Arts appliqués et cultures artistiques

Édition 2026

Proposition de corrigé du sujet blanc FormaV, rédigée pour s'entraîner. Ce n'est pas un document officiel de l'examen.

Ce document a été mis en ligne par l'organisme FormaV®.

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour consulter tous nos sujets d'annales et corrigés du CAP Football, veuillez visiter :
capfootball.fr/annales-sujets-et-corriges

CAP Football

Arts appliqués et cultures artistiques

Édition 2026 • Code sujet : FV-ENT-MF-EF-AA • Durée : **1 h 30** • Coefficient : **1**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. Observer et analyser des références visuelles (3 questions) **Page 3**

2. Sélectionner et organiser des éléments de création (2 questions) **Page 6**

3. Réaliser une affiche et adapter le signe à un écusson (2 questions) **Page 8**

4. Ce qu'il faut retenir & Questions fréquentes (FAQ) (Synthèse & Q&A Examen) **Page 10**

Sujet associé **(PDF) :** https://capfootball.fr/assets/annales/cap-football/Arts appliqués et cultures artistiques/2026/CAP (Métiers du football) - Arts appliqués et cultures artistiques - Session 2026 - 1-Sujet.pdf

FormaV - document d'entraînement non officiel

1. Observer et analyser des références visuelles

L'Association Football des Rives organise une journée de découverte du football pour les enfants et les familles du quartier, sous le nom « Passes en jeu ». Deux références visuelles décrites dans le sujet servent à analyser les formes, les couleurs et les choix de composition utiles à la création d'une identité lisible sur une affiche et un écusson.

Analyse de la référence A

Question 1.1. Pour la référence A, relevez deux choix de composition ou de forme et expliquez l'effet visuel produit par chacun.

Le grand cercle central constitue la forme dominante : il attire le regard et structure l'affiche. Les trois lignes courbes traversant le cercle, associées à la silhouette du joueur en mouvement au premier plan, donnent une impression de déplacement et rendent l'action du football immédiatement compréhensible.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Le cercle central structure la composition; les lignes courbes et la silhouette en action évoquent le mouvement et le football.

Comparaison des palettes

Question 1.2. Comparez les palettes de couleurs des références A et B. Indiquez laquelle vous paraît la plus adaptée à une journée familiale de découverte du football et justifiez votre choix en tenant compte des destinataires.

Référence	Palette	Effet indiqué
A	Bleu foncé, orange, fond crème	Énergie, mouvement, repérage
B	Vert, blanc, noir	Contraste et repérage rapide

Je retiens la palette A pour son caractère dynamique et chaleureux, adapté aux enfants et aux familles. Le bleu foncé et l'orange peuvent être imprimés sur un support crème, sans dépasser deux couleurs d'impression. Un titre bleu foncé sur fond crème assure une lecture nette à distance.

FormaV - document d'entraînement non officiel

Palette retenue, DR 1

Question	Réponse du candidat
1.2 : palette retenue et justification	A : crème, bleu, orange
1.3 : caractéristique du signe graphique 1	
1.3 : caractéristique du signe graphique 2	
2.1 : association de couleurs 1 et effet recherché	
2.1 : association de couleurs 2 et effet recherché	
2.2 : ressources choisies et organisation prévue	
2.2 : évocation du jeu collectif	

✓ RÉPONSE À RETENIR

Palette A : bleu foncé et orange sur fond crème, chaleureuse et dynamique; titre bleu foncé pour rester lisible.

Caractéristiques du signe graphique

Question 1.3. À partir du DT 1, du DT 2 et du cahier des charges, indiquez deux caractéristiques que devra respecter le signe graphique de « Passes en jeu » pour rester identifiable sur l'affiche et sur l'écusson.

Le signe doit d'abord utiliser des formes simples, reconnaissables et peu détaillées : un ballon ou une trajectoire reste ainsi identifiable sur l'écusson de 12 cm. Il doit aussi conserver un contraste net et une hiérarchie claire avec deux couleurs au maximum, pour être repéré à distance sur l'affiche. Sur l'écusson, on reprend les formes principales en supprimant les détails fins.

Caractéristiques du signe, DR 1

Question	Réponse du candidat
1.2 : palette retenue et justification	
1.3 : caractéristique du signe graphique 1	Formes simples, peu détaillées
1.3 : caractéristique du signe graphique 2	Contraste net, 2 couleurs maximum
2.1 : association de couleurs 1 et effet recherché	
2.1 : association de couleurs 2 et effet recherché	
2.2 : ressources choisies et organisation prévue	
2.2 : évocation du jeu collectif	

FormaV - document d'entraînement non officiel

✓ RÉPONSE À RETENIR

Formes simples et peu détaillées; contraste net en deux couleurs maximum, avec une version épurée pour l’écusson.

FormaV - document d'entraînement non officiel

2. Sélectionner et organiser des éléments de création

Le candidat prépare une intention graphique pour l'identité visuelle de « Passes en jeu », destinée aux enfants, aux familles et aux bénévoles du quartier. Il s'appuie sur les contraintes des supports et des couleurs ainsi que sur les ressources proposées, en privilégiant le mouvement, l'accueil et le jeu collectif.

Choix des couleurs

Question 2.1. Dans le DR 1, proposez deux associations de couleurs adaptées au cahier des charges. Pour chacune, indiquez l'effet recherché et précisez comment vous assurerez la lisibilité du nom de l'événement.

Je propose deux palettes de deux couleurs imprimées : bleu nuit et orange, pour une identité dynamique et chaleureuse ; vert foncé et orange, pour un effet accueillant et frais. Le support reste clair, crème ou blanc, sans encre supplémentaire. Le nom « Passes en jeu » est composé en grandes lettres bleu nuit ou vert foncé, sur une zone dégagée et claire ; l'orange sert d'accent. Le contraste fort garantit la lecture à distance, sur l'affiche A3 comme sur l'écusson.

Palettes proposées dans les cases 2.1 du DR 1



> **✓ RÉPONSE À RETENIR**
>
> Bleu nuit et orange, ou vert foncé et orange, sur fond clair ; titre contrasté, dégagé et lisible à distance.

Intention graphique

Question 2.2. Dans le DR 1, définissez votre intention graphique : choisissez au moins deux ressources du DT 2, précisez leur organisation dans la composition et expliquez comment votre proposition évoquera le jeu collectif plutôt qu'une performance individuelle.

Je place un ballon simplifié au centre d'un cercle ouvert, avec une trajectoire courbe qui relie plusieurs silhouettes réparties autour. Le titre « Passes en jeu » reste en haut, dans une zone dégagée ; le tracé ne le coupe pas. Les silhouettes ont une taille et une importance visuelle proches, et la trajectoire passe d'un joueur à l'autre. Cette circulation du ballon montre les échanges, l'entraide et l'accueil de tous, plutôt que la mise en valeur d'un joueur isolé. Les formes restent simples pour préserver la lisibilité sur l'affiche et l'écusson.

FormaV - document d'entraînement non officiel

Ressources et organisation proposées dans les cases 2.2 du DR 1



✓ RÉPONSE À RETENIR

Ballon, cercle ouvert, trajectoire de passe et silhouettes équilibrées : mouvement, entraide et jeu collectif lisibles.

FormaV - document d'entraînement non officiel

3. Réaliser une affiche et adapter le signe à un écusson

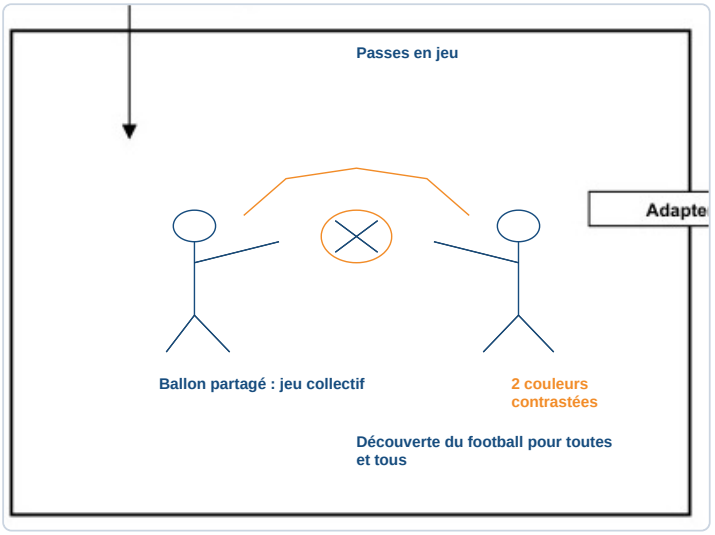
Le candidat réalise sur le DR 2 une affiche A3 portrait pour la journée « Passes en jeu », avec un titre repérable, un signe original lié au football collectif et une information d'accueil pour les familles. Il adapte ensuite ce signe à un écusson carré de 12 cm et annote ses choix de composition, de forme et de couleur.

Réalisation de l'affiche

Question 3.1. Réalisez une affiche lisible et équilibrée sur le DR 2. Elle doit comporter le titre « Passes en jeu », une image ou un signe graphique original évoquant le football collectif, une hiérarchie visuelle identifiable et une information destinée aux familles. Respectez la limite de deux couleurs et annotez au moins deux choix de composition, de forme ou de couleur.

Dans le cadre portrait A3 du DR 2, placez **« Passes en jeu »** en grand en haut. Au centre, dessinez un ballon relié par une trajectoire à plusieurs joueurs simplifiés ; en bas, inscrivez **« Découverte du football pour toutes et tous »**. Utilisez le bleu foncé pour le titre et les joueurs, l'orange pour le ballon et la passe. Annotez la hiérarchie du titre et le choix des deux couleurs : le signe évoque ainsi le mouvement et le jeu partagé.

Proposition d'affiche annotée



✓ RÉPONSE À RETENIR

Affiche A3 : titre dominant, ballon et trajectoire entre plusieurs joueurs, message d'accueil en bas ; bleu foncé et orange sur fond clair.

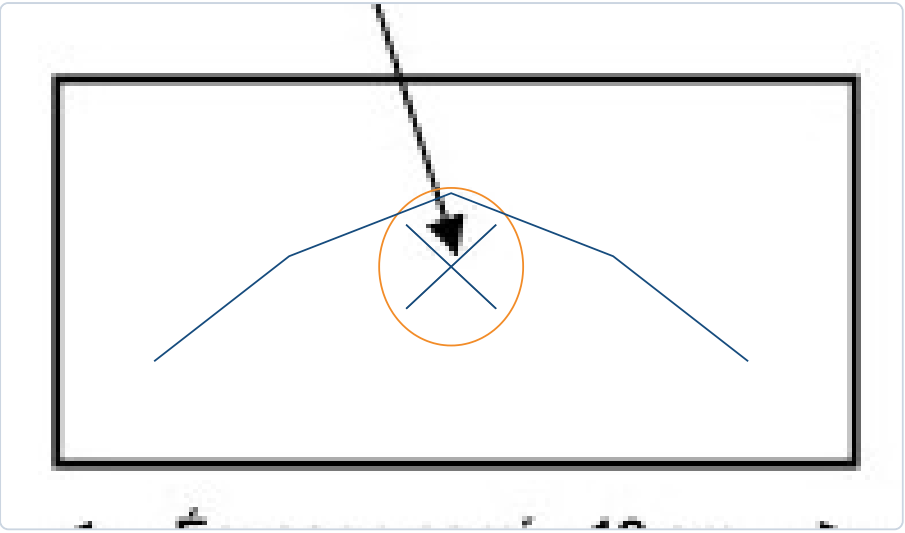
Adaptation à l'écusson

Question 3.2. Dans l'espace prévu sur le DR 2, adaptez votre signe graphique à l'écusson carré de 12 cm. Simplifiez les formes si nécessaire, puis expliquez en deux phrases comment cette adaptation conserve l'identité de l'affiche et reste lisible sur un petit support.

Dans la zone de l'écusson carré de **12 cm de côté**, reprenez le ballon orange au centre et l'arc bleu des trajectoires, sans les silhouettes ni le texte. Cette version simplifiée conserve les formes, les couleurs et le mouvement de l'affiche ; les traits épais et peu nombreux évitent les détails fins qui s'effaceraient à petite taille et maintiennent la lisibilité du signe.

FormaV - document d'entraînement non officiel

Signe simplifié dans l’écusson



✓ RÉPONSE À RETENIR

Écusson de 12 cm : ballon orange central et trajectoire bleu foncé, sans détails fins.

FormaV - document d'entraînement non officiel

SYNTHÈSE DE L'ÉPREUVE & RÉFÉRENTIEL • CAP (MÉTIERS DU FOOTBALL)

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Édition 2026)

Bilan de l'épreuve : Cette épreuve facultative d'arts appliqués et cultures artistiques du CAP Métiers du football, Édition 2026 Édition 2026, porte le code FV-ENT-MF-EF-AA En 1 h 30, coefficient 1, le candidat analyse des références puis conçoit l'identité visuelle de « Passes en jeu » pour une affiche A3 et un écusson. L'évaluation porte sur l'analyse, la lisibilité, la créativité, l'adaptation et la justification des choix.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Une hiérarchie visuelle claire permet de repérer immédiatement le titre et de lire les informations dans un ordre perceptible.
- Le signe doit évoquer le mouvement et le jeu collectif tout en restant original et sans reprendre un logo existant.
- La reproduction utilise au maximum deux couleurs, en plus de la couleur du support, avec un contraste suffisant pour le texte.
- L'écusson est une version simplifiée de l'identité : les formes doivent rester reconnaissables et éviter les détails trop fins.

Points de vigilance & attentes du jury

- Conservez exactement le nom « Passes en jeu » et rendez-le immédiatement repérable sur l'affiche.
- Vérifiez le contraste du titre et des informations avec le fond, ainsi que leur lisibilité à distance.
- Limitez la palette à deux couleurs et évitez les détails qui disparaîtraient sur l'écusson de 12 cm.
- Annotez les choix demandés et faites apparaître le partage ou la circulation du ballon, pas une seule performance individuelle.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment choisir et justifier une palette de couleurs pour l'affiche ?

Choisissez deux couleurs au maximum, en plus du support, en fonction du public familial et de l'effet souhaité. Assurez un contraste suffisant entre le titre et son fond, puis expliquez l'effet de chaque couleur.

Q : Comment simplifier le signe graphique pour l'écusson ?

Gardez les formes qui identifient le mieux l'affiche, comme un ballon et une trajectoire de passe. Supprimez les détails fins et vérifiez que le symbole reste reconnaissable et lisible dans le carré de 12 cm.

Q : Comment organiser les 1 h 30 de l'épreuve ?

Le sujet ne fixe pas de temps obligatoire par partie. Réservez du temps à l'analyse et à la préparation dans le DR 1, puis à l'affiche, à son adaptation en écusson et aux annotations du DR 2.

Q : Quels critères de notation faut-il particulièrement respecter ?

Le sujet attribue 6 points à l'analyse, 5 points à la préparation de l'intention et 9 points à la création. La qualité plastique, la composition, la lisibilité, la cohérence des choix et le respect des contraintes sont évalués.

Sujet associé **associé (PDF) :** https://capfootball.fr/assets/annales/cap-football/Arts appliqués et cultures artistiques/2026/CAP (Métiers du football) - Arts appliqués et cultures artistiques - Session 2026 - 1-Sujet.pdf
Ressources CAP (Métiers du football) : Toutes les annales & corrigés • Fiches de révision complètes • Simulateur de notes d'examen

FormaV - document d'entraînement non officiel

Continue à t'entraîner

Retrouve tous les sujets et corrigés du CAP Football, classés par épreuve et par année :
capfootball.fr/annales-sujets-et-corriges

Pour réviser tout le programme avant l'examen, les Fiches de Révision du CAP Football reprennent l'essentiel de chaque épreuve :
capfootball.fr/fiches-de-revision

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.