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 Orfèvre, veuillez visiter :
caporfevre.fr/annales-sujets-et-corriges

CAP

Mathématiques et Physique-Chimie

Groupement 2 (tertiaires, services, hôtellerie, alimentation, restauration)

ÉLÉMENTS DE CORRIGÉ

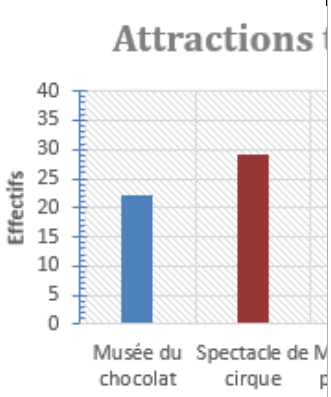
Pour la correction, une attention particulière sera portée aux démarches engagées, aux tentatives pertinentes et aux résultats partiels.

CODE COMPÉTENCES

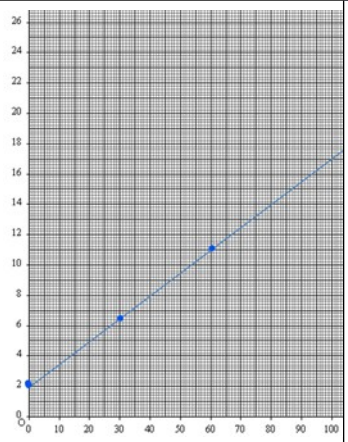
Compétences	Capacités	Codes compétences
S'approprier	- Rechercher, extraire et organiser l'information. - Traduire des informations, des codages.	C1
Analyser Raisonner	- Émettre des conjectures, formuler des hypothèses. - Choisir une méthode de résolution ou un protocole.	C2
Réaliser	- Mettre en œuvre une méthode de résolution, des algorithmes ou un protocole expérimental en respectant les règles de sécurité. - Utiliser un modèle, représenter, calculer. - Expérimenter, utiliser une simulation.	C3
Valider	- Commenter un résultat de façon critique et argumentée. - Contrôler la vraisemblance d'une conjecture, de la valeur d'une mesure. Valider une hypothèse, mener un raisonnement logique et établir une conclusion.	C4
Communiquer	- Rendre compte d'un résultat, à l'oral ou à l'écrit en utilisant des outils et un langage approprié. - Expliquer une démarche.	C5

MATHÉMATIQUES (12 points)

Exercice 1 : *(3,5 points)*

<table>
<tr><th>Questions</th><th>Éléments de corrigé</th><th>Compétences</th><th>Aide aux codages 0, 1 ou 2</th></tr>
<tr><td>1.1</td><td>
</td><td>C3</td><td>Coder 0 ou 2</td></tr>
<tr><td>1.2</td><td>Musée de la préhistoire et parc d’attractions</td><td>C1</td><td>Coder 0 ou 2</td></tr>
<tr><td>1.3</td><td>Les fréquences</td><td>C2</td><td>Coder 0 ou 2</td></tr>
<tr><td>1.4</td><td>
<table>
<tr><td>Attractions proposées</td><td>Effectif</td></tr>
<tr><td>Musée du chocolat</td><td>22</td></tr>
<tr><td>Spectacle de cirque</td><td>29</td></tr>
<tr><td>Musée de la préhistoire</td><td>36</td></tr>
<tr><td>Parc animalier</td><td>25</td></tr>
<tr><td>Parc d’attractions</td><td>38</td></tr>
<tr><td>Total</td><td>150</td></tr>
</table>
29*100/150 = 19
36*100/150 = 24</td><td>C3</td><td>Coder 1 si un résultat manquant ou calcul manquant</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1.5</td><td rowspan="2">24+25 = 49 %</td><td>C3</td><td>Coder 0 si 2 résultats manquants</td></tr>
<tr><td>C5</td><td>Coder 1 si la qualité de la rédaction est partiellement correcte</td></tr>
</table>

Exercice 2 : *(6 points)*

Questions	Éléments de corrigé	Compétences	Aide aux codages 0, 1 ou 2
2.1	Cocher la réponse : □ 2 + 0,15 x 30	C1	Coder 0 ou 2
2.2	<table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>0</td><td>30</td><td>60</td><td>100</td></tr><tr><td>**2**</td><td>**6,5**</td><td>11</td><td>**17**</td></tr></table>	C3	Coder 1 s'il manque une ou deux réponses Coder 0 si plus de 2 réponses fausses
2.3		C3	Coder 1 si 1 point mal placé ou si droite non tracée. Coder 0 si plus de 1 point mal placé.
2.4	60 est l'antécédent de 11.	C2	Coder 0 ou 2
2.5	L'antécédent de 20 est 120 par lecture graphique.	C3	Coder si 1 si absence de tracé
2.6	Cocher la case : $2+ 0,15x = 20$	C4	Coder 0 ou 2
2.7	$2 + 0,15x = 20$ $0,15x = 20-2$ $0,15x = 18$ $x = 18/0,15$ $x = 120$	C3	Coder 1 si réponse partielle
2.8	Marc pourra utiliser sa trottinette 120 minutes avec ses 20 € car cela correspond à la solution de l'équation $2 + 0,15x = 20$ (ou car graphiquement on peut lire que pour 20 € le nombre de minutes correspondant est de 120.)	C5	Coder 1 si la qualité de la rédaction est partiellement correcte

Exercice 3 : *(2,5 points)*

Q	Éléments de corrigé	Compétences	Aide aux codages 0, 1 ou 2
3.1		C1	Coder 0 ou 2
3.2	22*25/100 = 5,5 € Et 22 - 5,5 = 16,5 € ou 22*(1 - 25/100) = 16,5 € ou autre calcul juste	C3	Coder 1 s'il manque un des résultats ou si un des deux est faux ou s'il manque le détail du calcul
		C5	Coder 1 si unité absente ou notation incorrecte

PHYSIQUE-CHIMIE (8 points)

Exercice 1 : *(4,5 points)*

Q	Éléments de corrigé	Compétences	Aide aux codages 0, 1 ou 2
1.1	- Graves brûlures (corrosif) - Graves lésions des yeux	C1	Coder 1 si la signification est correcte même sans le mot corrosif (par exemple : abime la peau des mains, ronge la peau…)
1.2	Porter des gants et des lunettes Porter une blouse Tenir hors de portée des enfants Se laver les mains après utilisation	C2	Coder 2 si au moins deux de ces précautions sont citées Coder 1 si seulement 1 de ces précautions est citée. Sinon coder 0
1.3	Cases à cocher : □ Utiliser du papier pH. □ Utiliser un pH-mètre.	C2	Cocher 1 si une seule des 2 cases est cochée
1.4	Dans l'ordre Bécher Tige en verre Papier pH	C2	Coder 1 si 1 ou 2 erreurs Coder 0 si plus de 2 erreurs
1.5	Le gel Harpie a un pH de 1 Le gel Lerond a un pH de 12.	C3	Coder 1 si une mauvaise réponse sur les deux attendues
1.6	Un détartrant est efficace s'il est acide.	C1	Coder 0 ou 2
		C5	Coder 1 si la qualité de la rédaction est partiellement satisfaisante
1.7	Oui l'avis de l'agent est cohérent car c'est bien le gel Harpie qui est censé être le plus efficace comme détartrant car il est très acide avec un pH de 1.	C4	Coder 1 si la justification est partielle
		C5	Coder 1 si la qualité de rédaction est partiellement satisfaisante

Exercice 2 : *(3,5 points)*

Q	Éléments de corrigé	Compétences	Aide aux codages 0, 1 ou 2
2.1	Le seuil de danger commence à 85 dB.	C1	Coder 0 ou 2
		C5	Coder 1 s'il manque l'unité « dB »
2.2	La durée d'exposition maximale à un bruit de 105 dB est de 4 minutes.	C1	Coder 0 ou 2
2.3	L'appareil à cocher est	C2	Coder 0 ou 2
2.4	Oui, car la durée maximale se situe entre 2 et 4 minutes (<1h)	C4	Coder 0 ou 2
2.5	107-25 = 82 dB Un spectateur portant des bouchons d'oreilles à 2 m de l'enceinte devrait entendre un niveau sonore de 82 dB.	C3	Coder 2 si le calcul est juste avec l'unité. Même sans phrase de réponse Coder 1 si le calcul est juste mais sans unité ni réponse. Coder 0 sinon
2.6	Oui le spectateur pourra assister au concert en toute sécurité car il sera en dessous du seuil de dangerosité. Le niveau sonore entendu sera de 82 dB et le seuil de dangerosité est à 85 dB.	C4	Coder 1 si oui sans ou fausse justification
		C5	Coder 1 si la qualité de rédaction est partiellement satisfaisante

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.