

Avec le soutien de



Rose ou bleu, je me grime comme je veux !



Je suis imprimé sur papier recyclé et certifié FSC®.



et son réseau associatif et socio-sanitaire



12 idées pour grimer en toute liberté





Introduction

Voler, sauver le monde, faire peur aux autres... Autant de superpouvoirs qui fascinent depuis toujours et qui peuvent être mis en scène par les grimages. Associés le plus souvent au monde de l'enfance, ils sont au cœur des jeux du « faire semblant », des jeux symboliques où chacun est libre de créer son propre univers en s'échappant pour un temps de la réalité. Pourtant, ces superpouvoirs sont souvent présentés de manière stéréotypée¹ par les adultes. Cela peut influencer, voire réduire, l'univers imaginaire que l'enfant pourrait créer. En proposant toujours les mêmes modèles, on restreint donc le choix et la créativité des enfants.

Notre brochure a pour buts de :

- > faire réfléchir les adultes (animateurs, encadrants, professeurs, parents...) sur la place que prennent les stéréotypes de genre dans une activité telle que le grimage ;
- > entretenir et stimuler la créativité des enfants, leur permettre de voir qu'il est possible d'aller au-delà des modèles habituellement rencontrés ;
- > proposer des grimages auxquels on peut donner du sens, qui peuvent renvoyer vers des qualités, loin des produits proposés par la société de consommation².

Chez Latitude Jeunes, comme ailleurs très certainement, les équipes d'animation prennent plaisir à grimer les enfants. Nous avons rédigé cette brochure dans cette optique : pour que grimeurs et grimeuses puissent y trouver de l'inspiration en s'amusant mais aussi pour élargir leur palette de choix et aider les enfants à développer leur imaginaire.

Nous vous invitons à découvrir 12 modèles originaux, qui conviennent aux filles comme aux garçons.

Et comme le grimage est une activité qui se prépare, nous vous proposons toute une série de conseils afin que cette activité puisse se réaliser dans les meilleures conditions.

Nous vous souhaitons beaucoup de créativité et de liberté avec le grimage.

À vos pinceaux !
Latitude Jeunes

Pourquoi les enfants aiment-ils se faire grimer ?

Se grimer, c'est transformer son apparence en changeant l'expression de son visage, c'est devenir un animal ou un personnage, le temps d'un jeu.

Le grimage présente de nombreuses qualités pour les enfants :

La créativité

L'enfant va inventer des histoires incroyables, détourner des objets. *Par exemple : un simple morceau de bois deviendra une baguette magique, une épée, un cheval... L'enfant devient le créateur de son histoire, distribue lui-même les rôles et provoque des rebondissements.*

Une ressource pour mieux gérer la réalité

En adoptant une autre personnalité le temps d'un jeu, l'enfant ose dire ou faire des choses qu'il ne fait pas habituellement. *Par exemple : l'enfant punit et sanctionne sévèrement un personnage imaginaire pour mieux accepter l'autorité ou choisit un grimage de monstre pour mieux apprivoiser ses propres peurs, en provoquant celle des autres.*

Le développement relationnel et du langage

Le grimage permet de communiquer différemment avec son entourage. *Par exemple : en étant grimé en goblin³, c'est tout l'univers du fantastique qui s'ouvre à l'enfant. Un vocabulaire spécifique et une manière différente d'aborder les autres peuvent se mettre en place.*

Pour que le grimage puisse garder ses bienfaits, il est important de laisser l'enfant choisir et construire librement ce moment de jeu.

1

Tu es sûr, tu ne veux pas prendre le lion plutôt ? C'est chouette ça lion, comme dans « le Roi Lion ».

Choisis ce que tu veux, le grimage qui te fera plaisir et avec lequel tu pourras t'amuser.

Noooooooooon! Tu ne vas quand même pas mettre des paillettes ! Ce n'est pas pour les garçons, les paillettes !

Prends autre chose, tu avais déjà pris le dragon la dernière fois...

Tu serais si belle en papillon ! Allez, demande le papillon et après on fera une jolie photo !

¹ Le stéréotype de genre est une idée toute faite, réductrice et basée sur le rôle que l'on reçoit dans la société en fonction de notre sexe (le genre).

Ex : toutes les filles sont sages et préfèrent jouer à l'intérieur, tous les garçons sont bagarreurs et aiment jouer aux voitures.

² Société dans laquelle on pousse les personnes à consommer des produits de manière abondante et au-delà de leurs besoins.

³ Le goblin est une créature issue du folklore médiéval. Petit, très intelligent, il est doté de pouvoirs magiques. Plus récemment, les gobelins ont été remis au goût du jour par la littérature fantasy, les jeux de rôle et les films d'Harry Potter, du Seigneur des anneaux... Découvrez notre gobeline à la page 16.

Le grimage, une activité qui s'encadre

Que ce soit à la maison, lors d'accueils extra-scolaires ou en festival, le grimage demande un minimum d'encadrement. Il est vivement recommandé aux personnes qui griment de connaître leur public et d'adopter une attitude respectueuse.

Le but n'est pas de faire du grimage à la chaîne ! Il est conseillé de placer autant que possible l'enfant dans une bulle. C'est un moment qu'on lui consacre en prenant son temps, en le mettant à l'aise. Pour créer cet espace, il est important d'accueillir l'enfant de façon personnalisée. Par exemple, en lui demandant son prénom, son choix de grimage, en l'isolant au maximum des perturbations extérieures comme les bruits des autres stands, la file, parfois les parents...

Aussi, l'activité n'est possible qu'à l'aide d'un matériel bien préparé et bien utilisé. Nous vous en parlons en page 6.

Quel âge pour le grimage⁴ ?

Tous les enfants sont différents, avec leur personnalité et leur propre histoire. Néanmoins, quand il s'agit de se grimer, se déguiser ou se transformer, on peut observer certaines tendances dans leur développement et selon leur âge. Vous trouverez ci-dessous quelques caractéristiques ainsi que des conseils adaptés pour chaque tranche d'âge.

En-dessous de 3 ans

Les enfants aiment emprunter les accessoires de leurs parents auxquels ils s'identifient. Ils ont une attirance pour les couleurs vives et pour ce qui brille. Ils peuvent craindre de « disparaître » derrière un grimage. Les petits peuvent ne pas encore comprendre qu'il s'agit d'un jeu et qu'ils redeviendront eux-mêmes par la suite. De plus, passer sous les pinces d'un grimeur qu'ils ne connaissent pas pourrait leur faire peur.

- Pour les enfants entre 2 et 3 ans qui sont capables d'exprimer eux-mêmes leur souhait de se faire grimer, cela ne pose pas de problème. Mais sans ce consentement clair de l'enfant, et même malgré l'insistance d'un de ses parents, déclinez poliment.
- Pour les enfants plus jeunes, privilégiez des petits grimages, plus discrets (une coccinelle sur la main, par exemple).

3

Vers 3-5 ans

En se grimant, l'enfant montre qu'il se connaît, qu'il a développé l'assurance de qui il est, il ressent son identité sexuelle. Accepter de changer de « visage » suppose de savoir que l'on peut redevenir soi-même à chaque instant. Entre 4 et 5 ans, c'est l'âge idéal pour le grimage !

Les enfants entre 3 et 5 ans sont en général ravis de se faire grimer. De plus, ils n'ont pas encore développé le sens critique : ils ne s'attacheront donc pas aux finitions mais seront impatientes de voir le résultat.

- Efforcez-vous de travailler en un minimum de temps.
- Demandez à l'enfant ce qui lui plaît dans le grimage choisi. Il n'y a que des bonnes réponses, même les plus surprenantes ! (« J'ai choisi le papillon car il est très fort et il vole super vite ! »).

3
5

Entre 5 et 8 ans

Les enfants sont dans une recherche d'identification. Ils recherchent des modèles et expérimentent la personne qu'ils aimeraient devenir plus tard. Le grimage peut les aider à masquer leur fragilité d'enfant, à leur faire oublier leur dépendance envers les adultes. Ils préfèrent se voir grands et forts.

Les enfants entre 5 et 8 ans recherchent plus de réalisme et vont attacher plus d'importance au résultat final du grimage.

- Ne partez pas sur la base d'un modèle photo qui ne ressemblera pas exactement au grimage final.
- Laissez l'enfant choisir les couleurs, montrez qu'il est possible d'en changer (un tigre bleu, une coccinelle verte...).
- Discutez des qualités du grimage choisi, ce qui leur plaît à travers ce choix : ce que l'on fera du grimage deviendra alors plus important que la réussite « technique » de celui-ci.

5
8

Au-dessus de 8 ans

À partir de 8 ans, certains enfants cherchent à comprendre la technique du grimage et aiment toujours se faire grimer. D'autres n'aiment plus être grimes, mais cela les intéresse toujours de savoir comment on grime, ils vont aimer regarder et commenter. C'est le stade de la découverte du monde. C'est à cet âge que peuvent naître des vocations soit en lien avec le grimage, soit en lien avec le personnage choisi.

Les enfants au-dessus de 8 ans sont curieux, ils vont s'intéresser au « métier » de grimeur ou aux caractéristiques des personnages.

- Répondez aux questions sur les techniques et expliquez les différentes étapes pour réaliser un grimage.
- Discutez plus en profondeur de leur choix de grimage, plus généralement, de celui des autres enfants, de ses qualités et ses défauts : que représente-t-il ? Quelles sont les forces, les faiblesses du modèle choisi ?

8
+

Au-delà de ces repères standards, certains enfants n'aiment pas se faire grimer et il est important de respecter ce choix. Ce changement de visage et de personnalité peut également faire peur à certains. Le mot d'ordre reste l'envie : le grimage doit rester un moment de plaisir pour tous.

⁴ Entretien avec Joëlle Turin, « Se déguiser ou l'art d'être un autre », La lettre Didier Jeunesse, N°25, Février 2014.
Etty Buzyn, « Papa, maman, laissez-moi le temps de rêver », Questions de parents, Albin Michel, 2015.
Sophie Marinopoulos, « Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va », Les liens qui libèrent, 2009.



Clown

Rigolo
Fait peur
Imprévisible

Coccinelle

Porte-bonheur
Rigolo
Vole

Dragonne

Impressionnante
Feu
Vole

Marine

Fée des eaux
Vive
Rêveuse

Gobeline

Esprit de groupe
Effrayante
Imprévisible

Papillon

Imprévisible
Voyageur
Vole

Des grimages dans une perspective d'égalité des chances⁵

Des goûts et des couleurs, on ne discute pas ?

L'optique de cette brochure est de proposer aux enfants de sortir des modèles encouragés par la société de consommation. Actuellement, le marketing ciblé sur les enfants est surdéveloppé. Par exemple, presque chaque sortie de film pour enfants se décline en une gamme impressionnante de produits : vêtements, confiseries, matériel scolaire... Les enfants sont poussés à consommer des produits qui n'ont souvent aucun lien avec le personnage du film.

Le problème n'est pas qu'on leur propose l'un ou l'autre personnage, mais que l'on réduise la possibilité de choix en fonction du genre (par exemple, la Reine des neiges pour les filles et Spider-Man pour les garçons). Cette orientation de choix ne tient pas compte de leurs goûts, de leurs envies ni même de leur personnalité. Si elle peut paraître anodine, cette manière d'enfermer les enfants dans des modèles peut leur porter atteinte sur le long terme :

- **En influençant leurs choix** : les enfants vont se conformer aux attentes de leurs parents ou à celles de la société. Elles correspondent généralement aux stéréotypes des filles jolies et douces et des garçons forts et bagarreurs. Cet objectif peut être lourd à porter, en complète opposition avec l'enfant, et peut influencer sa confiance en lui. De plus, les enfants pourraient être écartés de passions ou d'intérêts naissants qui ne rentrent pas dans ce cadre.

- **En entraînant des difficultés relationnelles entre les filles et les garçons** : à force de séparer leurs univers, on crée des groupes fermés qui n'arrivent plus à se comprendre, qui se définissent par des comportements différents. De plus, notre société a tendance à dévaloriser les qualités qu'elle attribue spécifiquement à la sphère des filles, à créer une hiérarchie entre les genres.
 - > Il est plus facilement accepté qu'une fille joue aux jeux de construction plutôt qu'un garçon à la poupée. Or, ces deux activités ont l'avantage de développer des compétences d'orientation spatio-temporelle (la capacité de se représenter dans l'espace et dans le temps) ou de socialisation (la capacité d'entrer en contact avec les autres, de comprendre le monde), toutes deux très utiles pour le développement des enfants.

Latitude Jeunes envisage le grimage de manière libre et créative : pas question d'orienter le choix des filles vers les princesses et celui des garçons vers les super-héros parce que c'est la mode ! Attention, le but n'est pas d'imposer une inversion des rôles stéréotypés (grimer toutes les filles en Spider-Man et les garçons en Reine des neiges). Notre volonté est d'élargir leurs possibilités en leur montrant que le choix est plus large qu'ils ou elles ne le pensent, en leur permettant de relier le grimage à une envie (de faire peur, d'avoir des superpouvoirs, de voler, de faire rire...), en redonnant du sens à cette activité.

La mosaïque ci-dessus et ci-dessous donne une vue d'ensemble des 12 grimages présentés dans la brochure. Nous avons attribué des qualités à chaque personnage, mais elles ne sont pas complètes, ni figées. L'idée est de donner un sens personnel au grimage et de ne pas faire ses choix uniquement en fonction de critères esthétiques. Chacun pourra donc y voir des qualités et des caractéristiques différentes.

Chaque grimage s'adresse aussi bien aux filles qu'aux garçons. Pour le décrire, nous avons choisi le féminin ou le masculin en fonction de l'enfant qui le présente.

Le grimage de manière libre et créative

⁵ Latitude Jeunes, « Rose ou bleu seulement si je veux! », carnet d'accompagnement, 2011.
Genderatwork, « Filles et garçons à l'école maternelle, reconnaître la différence pour faire l'égalité », 2010



Pirate

Esprit de groupe
Aime la fête
Rebelle

Robot

Précise
Serviable
Intelligente

Royal

Esprit de groupe
Aime diriger
Distingué

Super-héroïne

Combattante
Justicière
Vole

Tigre

Combattant
Courageux
Rapide

Végétal

Prince des fleurs
Doux
Pacifique



6

Le matériel de grimage⁶

La peau des enfants est plus fine et plus sensible que celle des adultes, le choix des produits à utiliser est donc important. Le matériel de dessin (marqueurs, gouache...) doit être absolument évité, car il n'est pas prévu pour un usage cutané. Les kits vendus dans les rayons jouets sont difficiles à appliquer et à démaquiller, il faut s'en méfier. Utilisez exclusivement des produits professionnels conçus pour cet usage, à base d'eau et sans danger : ils sont hypoallergéniques et répondent à des normes européennes strictes.

Comment entretenir et laver le matériel ?

Ne laissez jamais vos pinceaux dans l'eau : cela abîme leur pointe et fait écailler leur vernis. Tapotez-les sur les parois d'un récipient rempli d'eau chaude, puis séchez-les délicatement avec un chiffon sec. Pour laver vos éponges, pressez-les sous l'eau tiède pour en faire dégorger la couleur, puis dans l'eau chaude savonneuse. Essorez-les en les pressant au maximum et laissez-les sécher complètement avant de les ranger. Vous pouvez également les mettre en machine après en avoir préalablement rincé la couleur. Conservez vos produits dans un endroit sec, à l'abri de la lumière.

Ne réutilisez pas directement une éponge ou un pinceau qui aurait été en contact avec un nez qui coule ou un bouton de fièvre.

⁶ Pour plus d'informations sur les effets des produits de grimage sur la santé, vous pouvez consulter la brochure de l'ONE « L'air de rien, Changeons d'air ! » aux pages 42-44, 2010.

Le démaquillage

Un grimage peut se garder toute une journée. Pour le démaquiller, il s'enlève à l'aide d'un gant de toilette mouillé (eau froide ou tiède). Dans un premier temps, enlevez tout ce qui part facilement, sans insister. S'il reste des traces, utilisez un gant de toilette avec du savon doux, toujours sans insister et en évitant le contour des yeux. Tentez au maximum de ne pas frotter pour éviter de créer des irritations. Oubliez lingettes et démaquillant : les lingettes contiennent des produits qui peuvent irriter la peau et génèrent des déchets inutiles et le démaquillant n'est pas prévu pour le grimage, il ne sera pas plus efficace que le savon liquide.

Les taches de maquillage sur les vêtements partent quasi toujours lors du lavage en machine. Par sécurité, faites un pré-lavage. S'il reste des traces, utilisez un détachant lors du lavage suivant.

7

Des recommandations de base

- Ne maquillez JAMAIS contre la volonté de l'enfant, même si ses parents insistent. Dans ce cas, proposez au parent de se faire maquiller lui-même.
- Portez une attention particulière aux tout-petits et à leur envie de se faire maquiller. S'ils sont trop jeunes pour vraiment apprécier l'expérience, celle-ci pourrait être mal vécue même s'ils ne l'expriment pas. En cas de doute quant à l'envie de l'enfant de se faire maquiller, mieux vaut vous abstenir.
- Utilisez exclusivement des produits professionnels, à base d'eau et sans danger.
- Employez toujours un matériel propre et lavé après chaque utilisation.
- Si nécessaire, nettoyez le nez et/ou la bouche de l'enfant avant de le maquiller.
- Ne maquillez pas sur des plaies, des brûlures, des coups de soleil, des boutons de fièvre...
- Jetez tout produit périmé ou qui sent mauvais.

Clown



1. Appliquez un fond blanc uniforme
Ajoutez des zones bleues autour des
yeux.



2. Ajoutez des cercles rouges sur
les pommettes et sur le nez.
Dessinez la bouche en rouge.



3. Tracez les sourcils et
cerclez la bouche en
noir.



4. Ajoutez des finitions selon votre inspiration.



Coccinelle



1. Tracez un disque rouge dont le bord inférieur passe par la bouche.



2. Cerclez-le d'un trait noir, tracez la ligne verticale et 2 ronds noirs de chaque côté.



3. Dessinez les pattes, les yeux, et cerclez la bouche.



4. Dessinez les chaussures, les sourcils, le blanc des yeux et la tête en noir. Ajoutez des taches sur les yeux si l'enfant n'y est pas trop sensible.



Dragonne

1. Dessinez d'abord les cornes en blanc, puis le contour du visage, puis les dents. Coloriez ensuite l'intérieur du visage.

2. Cerclez d'un trait noir les cornes, le visage et les dents. À partir de la base des cornes, tracez quelques fines lignes vers le haut. Tracez le petit bourrelet de part et d'autre de la base des cornes. À partir du bord inférieur du visage, tracez les petites rides vers le haut. Dessinez les narines.

3. Dessinez les écailles, le tour des yeux, le rebord des arcades sourcilières et les rides d'expression entre les yeux.

4. Placez un point blanc en haut de chaque écaille, sous le bord noir. Tracez une fine ligne blanche sous chaque ride d'expression et sous chaque corne, entre les rides de la bouche et sur le bord des narines.



Marine



1. Appliquez un fond blanc et bleu en laissant bien les pommettes en blanc.



2. Estompez la limite entre ces deux zones à l'aide d'une éponge très légèrement chargée de turquoise.
Dessinez le contour des yeux, les gouttes au coin des yeux et la bouche en bleu marine.



3. Ajoutez des gouttes et des points bleu marine.



4. Repassez avec du blanc à l'intérieur de chaque goutte et de chaque point. Ajoutez des points roses, du gloss sur les lèvres et d'autres finitions selon votre inspiration.



Gobeline



1. Dessinez la silhouette du visage de la gobeline en vert.



2. Tracez le contour en vert foncé, ainsi que les rides du front, les oreilles, les narines, les cernes, les tempes, etc.



3. Estompez les lignes vertes et repassez-les avec des lignes noires plus fines. Ajoutez des rides sur la bouche.



4. Soulignez chaque ligne noire avec une fine ligne blanche.



Papillon



1. Tracez les ailes avec un dégradé de rouge à l'extérieur et de jaune à l'intérieur.

Attention, les ailes du dessus sont un peu plus grandes que celles du dessous!

Placez le corps du papillon sur l'arête du nez.

2. Cerclez les ailes de noir.



3. Cerclez le corps du papillon et dessinez sa tête ainsi que ses antennes.

Ajoutez des spirales et des pointes sur les ailes selon votre inspiration.



4. Terminez avec quelques points jaune fluo dans les zones noires.



Pirate



1. Coloriez le front en rouge et dessinez le cache-œil en noir.



2. Passez sur le reste du visage avec une goutte de noir très diluée. Au besoin, nettoyez les excédents de noir avec un linge humide ou un papier absorbant. Tracez les plis du bandeau en noir, ainsi que les bords de la blessure.



3. Tracez les sourcils en noir, ainsi que les cernes et les rides d'expression. Remplissez la blessure de rouge. Dessinez les boucles d'oreille en doré et cercelez-les de noir.



4. Rehaussez la lanière du cache-œil d'un fin trait blanc. Dessinez un crâne blanc sur le bandeau. Appliquez éventuellement du rouge sur les lèvres. Vous pouvez aussi appliquer du blush sur les joues et/ou du fard à paupières.



Robot



1. Appliquez un fond de teint argenté et découpez-le en différentes zones avec de fins traits noirs.



2. Estompez vos traits noirs d'un seul côté.



3. Dessinez des petits rivets le long des bords des plaques principales.



4. Doublez vos traits noirs d'un fin trait blanc (du côté non estompé) et appliquez un petit point blanc dans chaque rivet.



Royal



1. Appliquez un fond bleu sur le front et un fond doré au milieu du visage.



2. Effectuez un dégradé entre ces deux zones avec un peu de mauve et d'orange. Tracez les motifs noirs autour des yeux et sur le front.



3. Dessinez la couronne en doré.



4. Rehaussez la couronne avec du blanc. Tracez les étoiles blanches sur le front et les tempes. Ajoutez des points roses et des paillettes irisées.

Super-héroïne

1. Dessinez la forme du masque en laissant de grandes ouvertures pour les yeux.
Dessinez une étoile blanche sur le front.

2. Tracez les contours des différents éléments à l'aide de fines lignes noires doubles.

3. Ajoutez du rose entre les lignes noires.

4. Rehaussez les bords à l'aide de quelques fins traits blancs.
Ajoutez les finitions selon votre inspiration : paillettes, petits points blancs...



Tigre



1. Appliquez du blanc entre le nez et la bouche, sur le menton, sous les yeux, au-dessus des sourcils et à l'extérieur des joues.



2. Remplissez le reste du visage d'orange.



3. Dessinez le contour des yeux, le bord du museau, la fente entre le nez et la bouche, les dents et la lèvre inférieure. Dessinez l'implantation des moustaches (sur le museau), mais pas les moustaches elles-mêmes.



4. Ajoutez les rayures, bien larges et nettes, régulières et pointues.



Végétal



1. Appliquez un fond de teint doré sur le visage et vert foncé sur les bords. Estompez la limite entre les zones pour obtenir un dégradé.



2. Tracez des motifs floraux sur les joues et le front. Repassez dans chaque pétale avec une couleur plus claire.



3. Finalisez avec une touche de blanc dans chaque pétale et quelques traits noirs entre ceux-ci. Soulignez les yeux en vert foncé.



4. Ajoutez des finitions selon votre inspiration, par exemple des points jaune fluo.





Qui sommes-nous ?

Latitude Jeunes

Latitude Jeunes est une Organisation de Jeunesse qui propose aux jeunes de 3 à 25 ans des activités variées telles que :

- des accueils extrascolaires ;
- des vacances actives ;
- des animations scolaires ;
- des formations au brevet d'animateurs/de coordinateur de Centre de Vacances.

Elle veille à laisser aux jeunes des espaces d'action et d'expression en les encourageant à être porteurs de projets et devenir acteurs de la société.

En tant qu'association partenaire de Solidaris, Latitude Jeunes

- informe sur la santé et la citoyenneté via des brochures et le site internet www.ifeelgood.be ;
- crée et anime différents outils pédagogiques visant le développement de la solidarité, de la citoyenneté et du bien-être des jeunes.

www.latitudejeunes.be

François Rose



François Rose est grimeur professionnel et body-painter ; il métamorphose petits et grands depuis les années '90 lors de divers événements (spectacle vivant, festivals, jeux de rôles...).

Spécialisé en grimage pour enfants, il est confronté depuis toujours aux demandes stéréotypées et à l'ingérence de nombreux parents. Il a répondu de manière enthousiaste à l'idée de créer des modèles originaux pour les enfants.

Au fil des années, il a développé une réflexion plus large sur le corps et l'identité. Son approche vise essentiellement à se mettre au service de ses modèles pour les aider à exprimer un personnage, une émotion, une facette de leur personnalité.

Primé aux concours du BIFFF⁷ en 2006, il enseigne depuis lors son art en Belgique et à l'étranger.

Retrouvez son univers sur son site internet www.francoisrose.com

Table des matières

Pourquoi les enfants aiment-ils se faire grimer ?.....	1
Le grimage, une activité qui s'encadre.....	2
Quel âge pour le grimage ?	2
Des grimages dans une perspective d'égalité des chances.....	4
Le matériel de grimage	6
Le démaquillage	7
Des recommandations de base.....	7
Douze grimages originaux à réaliser	8
Qui sommes-nous ?	32

Une brochure de Latitude Jeunes

Editeur responsable

Benjamin Delfosse, 32-38 rue Saint Jean, 1000 Bruxelles

Suivi du projet et rédaction

Yasmine Thai

Création, réalisation et photographie des grimages

François Rose

Graphisme

Lettre Age sprl

Impression

AZ Print

1000 mercis

A Bérénice, Elliot, Emilie, Eva-Luuna, Hugo, Inaya, Isaac, Khusi, Lohen, Manoé, Nell, Téo, nos jeunes modèles.

Aux animateurs et animatrices sur le terrain, porteurs des valeurs de Latitude Jeunes notamment par le grimage.

A Mélissa Fransolet et Sophie Vandemaele pour leurs précieuses relectures.

Juillet 2016