

**FICHE**  
Animation

# Corps à modeler !

*Exploration des critères de beauté et création de sculptures de corps*

**# diversitY.X**  
**# crTAtivitY.X**

*Cette fiche d'animation est modulable et s'articule autour des quatre concepts clés de notre projet : **sexisme, racisme, genre et body shaming.***

*Les supports, ainsi que le matériel numérique et artistique, peuvent être adaptés en fonction des envies des jeunes, des besoins spécifiques du groupe et des enjeux actuels, permettant ainsi une réflexion dynamique et en phase avec les réalités des jeunes .*

## **objectif :**

*Permettre aux jeunes de réfléchir aux représentations des corps et aux critères de beauté, tout en expérimentant la sculpture comme moyen d'expression artistique et d'inclusivité corporelle.*

## **Public cible :**

*12-26 ans*

## **Matériel :**

- Smartphone ou tablette pour explorer les réseaux sociaux*
- Argile, outils de sculpture*
- Peinture, pinceaux*
- Vernis (facultatif)*

# Étapes de l'animation

# 1

## Exploration des réseaux sociaux et des représentations corporelles



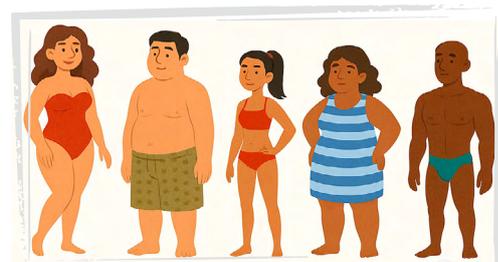
Source : [Psychology Today](#)

Les jeunes commencent par explorer les réseaux sociaux, en analysant les représentations des corps et les standards de beauté. Ils constatent que si les standards dominent toujours, de plus en plus de profils mettent en avant des corps diversifiés et hors des codes. L'animateur·rice encourage une discussion sur ces tendances et sur l'impact des représentations corporelles dans la société et sur l'estime de soi.

# 2

## Réflexion sur les standards de beauté et représentation de corps divers

Après la discussion, un brainstorming est organisé pour réfléchir à ce que signifie un «**corps qui casse les codes**». Les jeunes échangent sur la diversité corporelle (taille, forme, genre, couleur de peau) et sur l'impact des standards de beauté dans leur vie. Ils sont invité·es à imaginer des corps qui sortent de ces normes imposées.



Source : Image générée par IA

## 3 Sculpture de corps en argile



Les jeunes passent ensuite à la création. En utilisant de l'argile, ils sculptent des corps qui représentent cette diversité qu'ils ont imaginée. Chaque participant·e crée une ou plusieurs sculptures qui reflètent différentes morphologies et visions de la beauté.

## 4 Peinture et personnalisation des sculptures

Une fois les sculptures terminées, les participant·es peuvent les peindre pour leur donner vie. Ils utilisent différentes couleurs et textures pour renforcer leur message sur la diversité corporelle. Cette étape leur permet de s'approprier encore davantage la représentation de tous les corps.

### À savoir

*La Plastiline peut être peinte avec des peintures acryliques et se recouvre d'une couche de gomme-laque préalablement diluée dans de l'alcool. La Plastiline peut-être lissée à l'aide d'un pinceau trempé dans de l'essence de térébentine.*

# 5

## Partage et discussion sur les créations



En fin de séance, les jeunes sont invités à présenter leurs sculptures et à partager leur réflexion sur ce qu'elles représentent pour elleux. Une discussion ouverte sur l'inclusivité corporelle, les standards de beauté et la diversité peut être animée pour clôturer l'atelier.

### Conseils pour l'animateur·trice

- *Créer un espace bienveillant et inclusif pour que chaque jeune se sente à l'aise de partager ses réflexions et ses créations.*
- *Encourager les discussions autour des réseaux sociaux et des impacts des standards de beauté sans jugement, afin de favoriser une prise de conscience collective.*
- *Guider les jeunes dans la réalisation de leurs sculptures tout en leur permettant d'expérimenter librement les formes et les styles.*

#### Sitographie :

Spotts-De Lazzar, A. (2024, 14 août). Social Media Is Tanking People's body Image. *Psychology Today*.  
<https://urls.fr/NakNEO>

#diversitY.X  
#crIActivity.X



**CS****EM**  
CONSEIL SUPÉRIEUR  
de l'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

**WB**  
FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES